



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE
PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA
MATEMÁTICA RESUELVE PROBLEMAS DE
CANTIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E 1273
POLLUCO SALITRA- MORROPÓN 2021.**

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

AUTOR

RAMOS NEVADO, ROSA
ORCID: 0000-0003-0173-4594

ASESOR

TAMAYO LY, CARLA CRISTINA
ORCID: 0000-0002-4564-4681

CHIMBOTE – PERÚ

2023

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Ramos Nevado, Rosa

ORCID: 0000-0003-0173-4594

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

ASESORA

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-4564-4681

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

JURADO

Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela

ORCID: 0000-0002-1671-5532

Taboada Marin, Hilda Milagros

ORCID: 0000-0002-0509-9914

Palomino Infante, Jeaneth Magali

ORCID: 0000-0002-0304-2244

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela
Presidente

Taboada Marin, Hilda Milagros
Miembro

Palomino Infante, Jeaneth Magali
Miembro

Tamayo Ly, Carla Cristina
Asesor

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por la vida y la salud que él me da, por ser el inspirador para continuar en este proceso y obtener uno de los anhelos más deseados, por sus fortalezas y bendiciones de seguir adelante para alcanzar mis metas como persona y como profesional.

A mi familia que son el pilar fundamental, siendo mi apoyo en todo momento con los recursos necesarios para seguir estudiando y lograr mis objetivos; adquiriendo así culminar satisfactoriamente mi carrera profesional.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios todo poderoso, quien me guía por el buen camino que me da fuerzas y oportunidades para seguir adelante con fe y esperanza, posibilitar el logro de esta meta trazada a superar obstáculos a lo largo de nuestro esfuerzo.

Gracias por darme una excelente familia, por darme su apoyo, fortaleza, tenacidad y lucha quienes son el soporte en mi vida.

A la casa de estudios Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote . Que nos abrió las puertas para formarnos a nivel profesional, en la carrera de educación inicial y a cada uno de los docentes por la formación académica educativa.

RESUMEN

El presente estudio de investigación denominado: El juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra-Morropón 2021. Tuvo como problema el siguiente: ¿De qué manera el juego como estrategia de aprendizaje desarrolla la competencia de matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra-Morropón 2021? Así mismo se consideró como objetivo general determinar de qué manera el juego, como estrategia de aprendizaje, desarrolla la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra- Morropón 2021. Se empleó una investigación de tipo aplicada, de nivel explicativo, diseño pre experimental. La muestra fue constituida por 15 niños, a quienes se les aplicó una lista de cotejo. Los datos fueron evaluados en el software estadístico SPSS Versión 22.0. En cuanto a los resultados de la prueba de hipótesis con el método de Wilcoxon, se obtiene la comparación del valor de la significancia asintótica bilateral obtenida, la cual fue de 0.001, en comparación con el margen de error 0.05 (5%), por ende, se tiene que el valor obtenido es inferior al margen de error. Llegando a la conclusión que el juego como estrategia de aprendizaje desarrolla la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra-Morropón 2021.

Palabras clave: Competencia Matemática, Estrategia de Aprendizaje, Juego

ABSTRACT

The present research study called: The game as a learning strategy for the development of mathematical competence solves quantity problems in 5-year-old children of the IE 1273 Polluco Salitra-Morropón 2021. It had the following problem: In what way Will the game as a learning strategy develop mathematical competence solve quantity problems in 5-year-old children of the IE 1273 Polluco Salitra-Morropón 2021? Likewise, it will be considered as a general objective to determine how the game, as a learning strategy, will develop mathematical competence solve quantity problems in 5-year-old children of IE 1273 Polluco Salitra-Morropón 2021. A quantitative, explanatory level, pre-experimental design research was used. The sample consisted of 15 children, to whom a checklist was applied, for data analysis the statistical package SPSS 22 was obtained. The data were evaluated in the statistical software SPSS Version 22.0. the hypothesis test with the Wilcoxon method, where we have the comparison of the value of the bilateral asymptotic significance obtained, which was 0.001, compared to the margin of error 0.05 (5%), therefore, we have that the the value obtained is less than the margin of error. Concluding that the game as a learning strategy develops mathematical competence and solves quantity problems in 5-year-old children of the I.E 1273 Polluco Salitra-Morropón 2021.

Keywords: mathematical competence, learning strategy, game

6. CONTENIDO

1. Título de la tesis	i
2. Equipo de Trabajo	ii
3.- Hoja de firma de jurado	iii
4. Hoja de agradecimiento y dedicatoria	iv
5. Resumen y abstract	v
6. Contenido	vi
7. Índice de figuras y tablas	xii
I. Introducción	1
II. Revisión de literatura	9
2.1. Antecedentes	10
2.2. Bases teóricas	15
2.2.1. Variable: El juego	16
2.2.1.1. El juego como estrategia de aprendizaje	17
2.2.1.2. Teorías del juego	18
2.2.1.3. Características del juego	19
2.2.1.4. Importancia del juego en el nivel inicial	20
2.2.1.5. Dimensiones del juego	21
2.2.2. Variable dependiente: Competencia matemática: Resuelve problemas de cantidad	22
2.2.2.1. Definición de la Competencia matemática	23
2.2.2.2. Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el Área de Matemática	24
2.2.2.3. Proceso de aprendizaje – enseñanza en el área de matemática	25
2.2.2.4. Importancia de la matemática en el nivel inicial	26
2.2.2.5. Dimensiones de la Competencia matemática: Resuelve problemas de cantidad	27
III. Hipótesis	32
IV. Metodología	38
4.1 Diseño de la investigación	39
4.2 Población y muestra	39
4.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores	40

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	41
4.5 Plan de análisis	41
4.6 Matriz de consistencia	42
4.7 Principios éticos	43
V. Resultados	44
5.1 Resultados	45
5.2 Análisis de los resultados	47
VI. Conclusiones	49
Aspectos complementarios	50
Referencias bibliográficas	51
Anexos	52

7. ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 5 Resultados del nivel de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad antes de la aplicación de la estrategia	45
Figura 6 Resultados de la aplicación de sesiones de aprendizaje del juego como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad.	46
Figura 7 Resultados del gráfico de la variable de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad después de la aplicación de la estrategia del juego	47
Figura 8 Resultado de desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad Según pre test y post test.	48

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población estudiantil de Institución Educativa 1273 Polluco Salitra Morropón 2021.	43
Tabla 2 Muestra estudiantil	44
Tabla 3 La escala establecida para evaluar los resultados.	45
Tabla 4 Estadísticos de prueba de Wilcoxon	46
Tabla 5 Resultados del nivel de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad antes de la aplicación de la estrategia	47
Tabla 6 Resultados de la aplicación de sesiones de aprendizaje del juego como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad.	48
Tabla 7 Resultados del gráfico de la variable de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad después de la aplicación de la estrategia del juego	49
Tabla 8 Resultado de desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad Según pre test y post test.	50
Tabla 9 Prueba de rangos con signos de Wilcoxon realizados con los datos del pre test y post test	51
Tabla 10 Estadísticos de prueba de Wilcoxon	52

I. INTRODUCCIÓN

La competencia matemática resuelve problemas de cantidad se le considera a dicha variable pedagógica por ser tan esencial y fundamental, por ser una ciencia formal, que tiene como finalidad, describir, analizar cantidades; así mismo como el espacio y las formas, las relaciones, cambios. Ya que ayuda a desarrollar y resolver situaciones problemáticas de cantidad.

Estudios realizados a nivel internacional, en el informe realizado por el Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos de la OCDE – PISA (2015) se obtuvieron los siguientes resultados: Singapur obtuvo 564 punto, seguido de Japón con 5016 puntos, que fueron los países que lograron pasar el promedio de 490 puntos establecidos como el nivel de excelencia en la prueba de matemática. Es importante indicar en América Latina Perú ocupó el penúltimo lugar con 387 puntos.

Significando que nuestro país se encuentra lejos del promedio, de los puntos que establece la organización para la cooperación y el desarrollo económico.

Por otro lado, en las escuelas del Perú, se sigue brindando una educación basada en contenidos matemáticos, sin el uso de estrategias didácticas, ni aplicación pedagógicas y didácticas resulta insuficiente, por lo cual se han propuesto objetivos estratégicos para lograr resultados de calidad, en el área de matemática, ayudando a los niños y niñas a desempeñarse, en el desarrollo humano: así mismo contar con docentes preparados con vocación de servicio, innovadores, en el uso de estrategias de aprendizajes para la resolución de problemas matemáticos usando como una estrategia el juego. (Metas educativas, Proyecto Educativo Nacional PEN, 2021)

Dicha problemática no es ajena a la que se observa en la Institución Educativa 1273 Polluco Salitral- Morropón, cuyos estudiantes de 5 años del nivel inicial presentan dificultades para resolver situaciones problemáticas del área de matemáticas; sobre todo en la competencia resuelve problemas de cantidad. Presentando deficiencia para identificar cantidades o dígitos que se le presentan, además en algunos casos confunden los números para agrupar los objetos, según el número de cantidad que se le propone y deficiencia para señalar los objetos como por ejemplo, quién va primero o último.

Es así como se planteó el siguiente enunciado del problema: ¿De qué manera el juego como estrategia de aprendizaje desarrolla la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitral-Morropón 2021?, del cual se desprendió el objetivo general determinar de qué manera el juego, como estrategia de aprendizaje, desarrolla la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitral-Morropón 2021 y como objetivos específicos: Evaluar el nivel de desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitral-Morropón 2021, mediante un pre test. Aplicar el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitral-Morropón 2021. Evaluar el nivel de desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitral-Morropón 2021, mediante un post test. Y Comparar el nivel de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad antes y después de la

aplicación del juego como estrategia en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitral-Morropón 2021

La presente investigación se justificó a nivel teórico, ya que se basó en la teoría de Piaget (1969) para definir el juego como estrategia didáctica y el enfoque de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad (MINEDU,2017) para definir la importancia del desarrollo de dicha competencia en la matemática del nivel inicial. Fue de aporte metodológico puesto que se creó el instrumento listo de cotejo, valorada en si y no, para medir la variable dependiente competencia matemática resuelve problemas de cantidad que después fue validado por expertos en la materia. Fue de aporte social porque brindó información a los docentes y futuros educadores sobre el desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad a través del juego como estrategia de aprendizaje para que los niños aprendan de una manera más didácticas y entretenida.

Esta investigación se aplicó bajo un tipo aplicada, nivel explicativa con diseño pre experimental, donde se aplicó un pre-test. La población estuvo compuesta por todos los estudiantes de educación inicial mientras que la muestra fue conformada por 15 estudiantes de 5 años, a través del muestreo no probabilístico. Para poder recolectar los datos se aplicó la técnica de la observación y como instrumento se utilizó la lista de cotejo, considerando el principio ético de consentimiento informado. La información se procesó haciendo del estadístico SPSS, versión 25, así como el programa Microsoft Excel.

Respecto a los resultados se determinó que el 47% de los estudiantes se situaron en un nivel de inicio este porcentaje se redujo 0% en el post test, del 53% en un nivel proceso el porcentaje mejoró a un 0%. De un 0% de niños que alcanzaron el nivel logro previsto en el pre test, el porcentaje mejoró al 100% en el post test. Es decir se concluye el empleo de estrategias del juego favoreció significativamente en el desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 Antecedentes

2.1.1. Internacional

Rodríguez (2018) en su Tesis denominada: Actividades lúdicas y su influencia en el aprendizaje del pre – matemática en niñas y niños de cuatro a seis años, del centro de desarrollo infantil Mario Benedetti, Cotacollao - Quito, período 2016 – 2017, tuvo como objetivo general determinar la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje pre matemático de los niños. Esta investigación fue de tipo cualitativa pre experimental, con diseño emergente fue realizada a 37 integrantes del Centro de Desarrollo Infantil Mario Benedetti. Aquí se concluyó que el personal docente si incluyen las actividades lúdicas en su programación, pero no tienen el fin que se busca puesto que solo causan recreación y diversión en los niños, por esta razón sería conveniente que las docentes revisen las actividades que incluyen encaminándolas específicamente a obtener aprendizajes significativos.

Montero (2018) en su tesis El juego como estrategia didáctica para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años del nivel inicial, su objetivo fue proponer una estrategia didáctica dirigida a los niños (as) de 5 años para que mejoren sus competencias matemáticas. El estudio fue cualitativo educacional, de diseño aplicado proyectiva con sistemas teóricos empíricos y estadísticos. Aplicando la fórmula de muestreo se obtuvo 16 estudiantes y 03 docentes. La recolección de la información se hizo a través de test de evaluación y cuestionarios, teniendo como conclusión que dichos niños muestran problemas en el desarrollo de competencias 19

matemáticas, puesto que no saben ordenar, clasificar y comparar para la resolución de problemas a acuerdo a su edad.

2.1.2. Nacional

Rodríguez (2018) en su tesis titulada: Programa jugando en los sectores para desarrollar competencias matemáticas en niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao-Lima. Teniendo como objetivo determinar la eficacia del programa jugando en los sectores para mejorar el logro de competencias matemáticas en los niños de 4 años de una institución educativa del Callao. Esta investigación fue de tipo Cuantitativa, con diseño pre experimental con pre y post test, realizada a 48 niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 80 del Callao-Lima. Se concluyó que existen grandes diferencias en sus competencias matemáticas después de aplicar el programa jugando en sectores como es en las competencias cantidad-clasificación, conteo y orden.

Fica (2018) en su tesis denominada: Implementación de juegos educativos y materiales manipulativos para mejorar la disposición al aprendizaje de las matemáticas de los alumnos del cuarto grado de primaria del colegio particular de Huanchaco, 2018. El principal objetivo de este trabajo consiste en identificar y describir algunos indicadores del dominio de materiales manipulativos y el grado de utilidad que los docentes tienen en la enseñanza y aprendizaje matemáticas para estudiantes de cuarto grado en la escuela. Este trabajo es experimental y la prueba se usó como una herramienta de muestreo de 38 estudiantes y llegó a la siguiente conclusión: si se alcanza el objetivo, el juego 20 educativo se puede usar de manera

óptima y la manipulación de materiales en el campo de las matemáticas se puede usar para mejorar aprendizaje.

2.1.3. Local

Ortiz (2019) en la investigación titulada: El juego como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje lógico-matemático de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Nuevo Amanecer -A.H. Consuelo de Velasco-Piura 2019. Cuyo objetivo es determinar el juego como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje lógico – matemático de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Nuevo Amanecer. Este trabajo fue de tipo cualitativa, con diseño emergente, se realizó 23 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular. Se concluyó que las actividades de aprendizaje lúdicas (jugamos con los anteojos, con la masa, con agua, con papeles, pescando números, jugando con los dados y carreras de autos) implementadas en la fase acción permitieron mejorar significativamente el aprendizaje lógico-matemático de los niños y niñas de 5 años.

Córdova (2018) con su tesis denominada: Aplicación del programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años, en el área de matemáticas, del Pronoei Luceritos del amanecer, de la Provincia de Sullana. Cuyo objetivo es aplicar un programa de actividades lúdicas de los niños de 5 años. Esta investigación fue de tipo cuantitativa, con diseño cuasi experimental con pre y post test, realizada a 40 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa distribuidos en Grupo experimental y grupo control. Se concluyó que el aprendizaje del número necesita una estructurada 21 gestión en donde prioricen los temas que promuevan

nociones numéricas a los niños. Es por ello que deben desarrollar estrategias que estén vinculadas con su realidad y necesidades de acuerdo a su edad.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Variable: El juego

2.2.1.1. El juego como estrategia de aprendizaje

Se define, como una actividad recreativa donde los niños participan de manera espontánea poniendo en práctica sus habilidades, destrezas emociones sentimientos, de manera sociable buscando un momento de entretenimiento y diversión. También se puede decir que el juego cumple un papel importante en el aspecto educativo; ya que ayuda a estimular el conocimiento y las actividades físicas, de esta manera facilitar los aprendizajes de los niños.

Decimos también que el juego tiene como objetivo desarrollar un sin número de actividades con reglas que determinan el propósito de aprendizajes que se quiere lograr en los estudiantes. Así mismo se usa con una estrategia didáctica de aprendizaje que les permite el contacto con el exterior y lo que lo rodea, y adoptar un comportamiento, lo cual les llena de satisfacción y alegría, incluso aun cuando ya son grandes. (Burgos, 2018)

2.2.1.2. Teorías del juego

De acuerdo, a la indagación realizada, sobre nuestras variables de estudio, del juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de la competencia matemática en niños del nivel inicial de 5 años. Ha encontrado diversas teorías que hablan del juego como estrategia didáctica para el logro de los aprendizajes en los niños del nivel inicial.

Por lo cual citaremos a las perspectivas teóricas del juego. Las mismas que han tomado mucha relevancia, sobre todo en el ambiente escolar logrando ser consideradas por diversos autores, como una herramienta para acercar a los niños y niñas a la asimilación de los conocimientos. Matemático. Existen diferentes teorías, que aportan o sostienen que el juego es un medio educativo que facilita el aprendizaje de los niños y niñas.

Según Piaget (1969) plantea que en su teoría estructuralista, el juego es un elemento de la realidad donde el niño se adapta, se acomoda y ajusta sus movimientos a la perfección de los objetos, y otros a la simulación de esas mismas cosas a la comprensión de su propia actividad.

Gross (1946) menciona que el niño puede expresar en el juego su afán de la actividad su curiosidad , su deseo de crear su necesidad de ser aceptado y protegido de la unión de la convivencia.

2.2.1.3. Características del juego

El juego es divertido

Los niños o los adultos cuando juegan a menudo observamos que sonríen o ríen abiertamente. Pues la intención del juego es el placer y satisfacción a pesar que muchas veces puede contener ciertos retos y frustraciones (UNICEF, 2017).

El juego es provechoso

Al jugar los niños exploran el mundo que los rodea que los conlleva a descubrir el significado de una vivencia, relacionándola con algo que ya conocían previamente. El juego es el medio por el cual los niños expresan y amplían la interpretación de sus vivencias cotidianas. (Quintas, 2020)

El juego es interactivo

El juego y el aprendizaje demandan una interacción entre quienes participan. Por lo tanto, no son estáticos. Al jugar los niños practican competencias, prueban posibilidades, plantean hipótesis y se trazan nuevos retos, lo que se traduce en un aprendizaje más profundo y significativo. (Urcola, 2020)

El juego es sociable

El juego ayuda a los niños a socializar, comunicar ideas y ser tolerantes con los demás mediante la interacción social, en base a un inicio de una amistad. (Butcher, 2015)

2.2.1.4. Importancia del juego en el nivel inicial

El juego es una de las actividades fundamentales en el crecimiento y desarrollo social y físico en los niños. Dentro de un medio natural donde los estudiantes de manera espontánea y divertida adquieren capacidades necesarias para lograr aprendizajes significativos. Las actividades lúdicas son importantes porque permiten a los niños descubrir su cuerpo desarrollar su forma de hablar imitando algunos roles de su vida cotidiana, donde disfruta goza acompañado de sus maestra y compañeros. De tal forma que se produce en ellos actividades lúdicas desarrollando y propiciando los aprendizajes esperados.

La importancia del juego en la infancia se enfoca como medio de formar la personalidad y de aprender de forma experimental a relacionarse en sociedad, y a resolver problemas y situaciones conflictivas. Los juegos, de niños y de adultos, son modelos de situaciones conflictivas y cooperativas en las que podemos reconocer

situaciones y pautas que se repiten con frecuencia en el mundo real (Comas, et al 2008).

2.2.1.5. Dimensiones del juego

Se clasifica básicamente en las siguientes dimensiones:

a) Juegos de roles

Consiste en la representación espontánea de una situación real o hipotética para mostrar un problema o información relevante a los contenidos del curso.

(Mercè, 2016)

b) Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son aquellas manifestaciones lúdicas o juegos que por lo general se transmiten de generación en generación; estos a veces son característicos de una región geográfica, otras veces son más bien universales (Ordoñez, 2018).

2.2.2. Variable dependiente: Competencia matemática: Resuelve problemas de cantidad

2.2.2.1. Definición de la Competencia matemática: Resuelve problemas de cantidad

Esta competencia evidencia en el actuar de los estudiantes al momento de su manipulación e indagación con su entorno y los recursos que en él hay y descubren las características perceptuales de estos, es decir, reconocen su forma, color, tamaño, peso, etc. Aquí inician los niños a establecer relaciones, lo que los lleva a comparar, agrupar, ordenar, quitar, agregar, y contar, utilizando sus propias estrategias y

supliendo sus necesidades. Todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad (MINEDU, 2017).

La resolución de problemas es el camino que obligatoriamente tenemos que andar, sin desencanto y con gran alboroto intelectual, junto al razonamiento para el desarrollo del pensamiento matemático. Se considera problema a todo desafío o provocación mental que se le plantea al niño para la adquisición de los conceptos. (Fernández, 2017)

2.2.2.2. Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el Área de Matemática

A esta edad los niños empiezan en la etapa pre escolar donde los pequeños se confrontan a la manipulación de los cubiertos y deben cultivarse a sujetarse las trencillas de los zapatos y ajustarse los botones. A los 4 años su dominio acerca el lápiz es superior y se corrobora al dibujar un círculo o a una persona, no obstante, sus trazos son aún muy sencillo. En el aula de clase a los 4 años, aprenden a emplear las tijeras, a fotocopiar formas geométricas, y a realizar elementos con plastilina. (Abascal, 2016).

Se basa en la orientación por medio del aprendizaje el cual atribuye a la resolución de problemas, el cual se puede caracterizar de la siguiente manera: la matemática es variada y a su vez cambiante, encontrándose ciertamente en constante desarrollo; se considera que toda acción matemática plantea la resolución de problemas en situaciones de la vida diaria, las cuales son significativas y se realizan en variados contextos; en la resolución de problemas, los alumnos enfrentan 22 retos en los cuales tienen que usar estrategias de solución; esto demanda desarrollar un

proceso de búsqueda y reflexión que les permita superar las dificultades que surjan en la búsqueda de la solución. En espacio el estudiante construye sus propios conocimientos al relacionar, reorganizar ideas y conceptos matemáticos que surgen como solución a los problemas, que se van planteando. Los problemas que resuelven los estudiantes pueden ser planteados por ellos mismos o por el docente, lo que promueve la creatividad, y la interpretación de nuevas y diversas situaciones. (MINEDU, 2015).

2.2.2.3. Proceso de aprendizaje – enseñanza en el área de matemática

El aprendizaje en estudiantes que se encuentran cursando el nivel inicial, referentes a contenidos matemáticos depende en gran parte del contexto, aunado a, las circunstancias ofrecidas por el docente para que surja este tipo de pensamiento lógico matemático (Piaget, 1969). Iniciar el proceso del avance del pensamiento lógico matemático, es ir construyendo las relaciones de los niños con los objetos, igualmente, la mediación que debe hacer el docente para ayudarlos a descubrir objetos con determinados atributos. Existen tres aspectos muy importantes para el desarrollo del pensamiento matemático: el conocimiento físico, son las propiedades que observamos en los objetos, es decir, la realidad externa como: color, olor, peso, textura, sabor, forma, etc (Vygotsky, 1981).

Dicho de otro modo, el niño puede conducirse sobre el objeto y ver su resistencia, acción ejemplo, ver los movimientos de las pelotas en cuanto, a que ruedan, rebotan. Así mismo, el conocimiento social se adquiere mediante la adultez e implica, normativas de cada sociedad, fundadas de forma dependiente De igual manera, el conocimiento matemático, no se enseña como tal porque el niño lo va

construyendo luego de relaciones que ellos mismos crean entre los objetos, una vez asimilado nunca se olvidará, por ejemplo, nunca dirá una vaca no es un animal (Courant & Robbins, 2002).

2.2.2.4. Importancia de la matemática en el nivel inicial

Es importante comprender el desarrollo y proceso mental del niño, por qué enseñar y aprender la matemática en el nivel inicial, para ello se ejecuta, la didáctica de las matemáticas centrando su interés en todos aquellos aspectos que forman parte del proceso de enseñanza-aprendizaje: metodologías y teorías de aprendizaje, estudio de dificultades, recursos y materiales para el aprendizaje (Piaget, 1997). Así pues, se ira construyendo del pensamiento matemático en los niños, estos conocimientos se van adquiriendo a través de acciones y prácticas relacionadas con el número y la ubicación en el espacio y en el tiempo, que se va fortaleciendo a través del desarrollo de cuatro capacidades básicas: La observación, es fundamental presentar a los alumnos tareas en las que, de manera autónoma y guiados con sumo cuidado por el maestro, sean capaces de centrar la atención en aquellas propiedades, características o fenómenos que queremos que perciban, sin forzar por nuestra parte dicho acto; la imaginación, es necesario fomentar la creatividad de los alumnos mediante actividades que les permitan desarrollar múltiples y diferentes acciones, del mismo modo que puede ocurrir en el trabajo matemático; la intuición: entendida como la capacidad para anticipar los resultados que se pueden obtener de una acción que se vaya a realizar posteriormente; el razonamiento lógico, se debe potenciar la capacidad de los alumnos en relación a la obtención de unas conclusiones a partir de ideas o resultados previos considerados ciertos (Espinoza y Sánchez, 2014).

2.2.2.5. Dimensiones de la Competencia matemática: Resuelve problemas de cantidad

Comparación

Es la acción y efecto de comparar, este verbo refiere a fijar la atención en dos o más cosas para reconocer sus diferencias y semejanzas, para descubrir sus relaciones. Este aspecto ayuda a construir en el niño la noción de número cardinal y ordinal (Martínez, et al 2016).

Seriación

Es la capacidad que tiene el niño para ordenar objetos según un determinado criterio común a todos, este proceso lo hace comparando un objeto con otro y encontrando al mismo tiempo su diferencia, para ejecutar esto el niño establece relaciones asimétricas (Bautista, 2015).

Numeración

La noción de número tiene su génesis en el niño, en la capacidad de establecer relaciones entre los objetos, ya sea estos físicos (color, forma, tamaño, espesor, temperatura, etc. de los objetos), sociales (hablar, leer, escribir, dibujar, comportamientos, etc). El niño tiene la natural capacidad de ponerse en contacto con los objetos que le rodean en su medio estableciendo comparaciones, agrupaciones, ordenando objetos, Etc. a través de sus diversos juegos; al comparar un objeto con otro logra establecer una relación de igualdad manifestando que un objeto es igual a otro por eso es que lo agrupa. (Polya, 1965).

III. HIPÓTESIS

H1: El juego como estrategia de aprendizaje desarrolla la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitral-Morropón 2021.

H0: El juego como estrategia de aprendizaje no desarrolla la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitral- Morropón 2021.

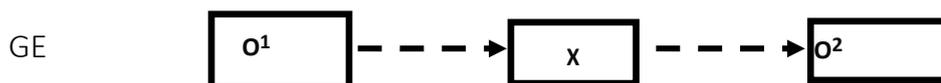
IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de la investigación

El presente estudio fue de tipo aplicada, es aquella donde se recogen y analizan datos cuantitativos, por su parte la cualitativa evita la cuantificación; sin embargo, los registros se realizan mediante la narración, la observación participante y las entrevistas no estructuradas (Hernández, et al 2010). Asimismo, según Arias (2006) consiste en el contraste de teorías ya existentes a partir de una serie de hipótesis surgidas de la misma, siendo necesario obtener una muestra, ya sea en forma aleatoria o discriminada, pero representativa de una población o fenómeno objeto de estudio.

El presente estudio fue nivel explicativo porque se llevó a cabo para investigar de forma puntual un fenómeno que no se había estudiado antes, o que no se había explicado bien con anterioridad. Su intención es proporcionar detalles donde existe una pequeña cantidad de información (Escobar, et al 2018).

Su diseño fue pre experimental. Según Hernández, et al (2010) el diseño pre experimental pretende la evaluación mediana de la realidad, o del fenómeno a tratar, es decir, que no pretende abocarse más allá, como tampoco tiene planeado dedicarse al control o supervisión de la hipótesis.



Donde:

G.E: grupo experimental

O1: pre test al grupo para evaluar la competencia matemática: resuelve problemas de cantidad

X: El juego

O2: post test para evaluar la competencia matemática: resuelve problemas de cantidad

4.2 Población y muestra**Población muestral**

La población, llamado también universo, es el conjunto de todos los elementos que tienen unas características o hacen parte de un espacio común y de los cuales queremos realizar un estudio para conocer datos específicos (Escobar, et al 2018).

El universo de esta investigación fueron todos los niños de 5 años de la Institución Educativa 1273 Polluco Salitra- Morropón 2021.

Según Del Castillo & Olivares (2017) La población muestral es aquella donde la muestra es considerada la misma unidad de estudio de la población. Resultando como población muestra 15 niños de 5 años de la Institución Educativa 1273 Polluco Salitra- Morropón 2021.

Tabla 1*Muestra estudiantil*

Grupo	Hombres	Mujeres	Total
Estudiantes de 15 años	9	6	15 niños

Fuente: Nómina de matrícula 2021

4.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores

Variable independiente: Según Burgos (2018) el juego es una actividad recreativa donde los niños participan de manera espontánea poniendo en práctica sus habilidades, destrezas emociones sentimientos, de manera sociable buscando un momento de entretenimiento y diversión

Variable dependiente: Según MINEDU (2017) Consiste en estimar, comparar, relacionar cantidades o medidas, a partir de la construcción y comprensión de las nociones de cantidad, número, sistema de numeración decimal; usarlas en situaciones retadoras de diversos contextos

Cuadro 1:

Matriz de operacionalización de la variable

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	ÍNDICADORES	ESCALA VALORATIVA
Variable Independiente El juego como Estrategia de aprendizaje	Según Burgos (2018) : el juego es una actividad recreativa donde los niños participan de manera espontánea poniendo en práctica sus habilidades, destrezas emociones sentimientos, de manera sociable buscando un momento de entretenimiento y diversión	Es una actividad recreativa, física o mental las que compiten dos o más personas sometiéndose a unas reglas ejemplo el juego de roles.	Juego de roles	Respetar las opiniones de sus demás compañeros Espera su turno para realizar su participación Demuestra creatividad durante el juego	SI NO
Variable Dependiente Competencia matemática resuelve problemas de cantidad	Según MINEDU (2017): Consiste en estimar, comparar, relacionar cantidades o medidas, a partir de la construcción y comprensión de las nociones de cantidad, número, sistema de numeración decimal; usarlas en situaciones	Es una competencia que corresponde al área de matemáticas, que consiste, en que el niño o niña del nivel inicial solucione situaciones problemáticas	Juegos tradicionales Comparación	Respetar las reglas del juego Participa de manera activa en el juego Se involucra continuamente en el juego Relaciona los objetos de entorno Compara objetos grandes y pequeños Compara objetos de color claro y oscuro	

retadoras de diversos
contextos

Seriación

Establece relación entre formas
de los objetos.
Establece relación de entre los objetos
por su tamaño
Realiza seriaciones por tamaño
Realiza seriaciones por forma y color

Numeración

Usa algunas expresiones que muestra
su comprensión acerca de la cantidad
muchospocos
Realiza el conteo numérico hasta el
número
Realiza suma de dos grupos de
objetos ensituaciones diversas
Realiza resta de dos grupos de objetos
en situaciones diversas

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas de recolección de datos

Las técnicas de observación son un conjunto de técnicas y herramientas orientadas a evaluar un fenómeno, un individuo o un grupo de personas. Implican una manera de acercarse a la realidad del sujeto para conocerla. Generalmente se estudian conductas y comportamientos observables (Arias, 2006).

En el presente trabajo de investigación se empleó la observación directa presencial, ya que esta técnica es la idónea para recoger información acerca de la variable independiente dialogo participativo y la variable dependiente.

4.4.2. Instrumentos de recolección de datos

El instrumento empleado fue la lista de cotejo. Al respecto, González (2016) la lista de cotejo evalúa la presencia o ausencia de un listado de aspectos tales como conocimientos, habilidades de pensamiento y psicomotrices, actitudes y aptitudes. Actúa como un mecanismo de revisión durante el proceso de enseñanza aprendizaje de ciertos indicadores prefijados verificando si se concreta su logro o la ausencia del mismo.

En esta investigación se consideró 5 dimensiones: Comparación, seriación, numeración, juegos deroles y juegos tradicionales que consto de 17 ítems que se determinó El juego como estrategia deaprendizaje para el desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5años de la I.E 1273 Polluco Salitra-Morropón 2021, además se diseñó con el fin de identificar el nivel de competencia en sus 5 dimensiones esta evaluación tuvo una duración de 10minutos aproximadamente, que se aplicó en forma individual

mediante virtual (Whatsapp) en donde cada ítem se calificó con las siguientes alternativas.

Criterio por cada ítem

- 0 puntos cuando el niño o niña resuelve problemas de cantidad
- 1 punto cuando el niño o niña resuelve problemas de cantidad

Escala de evaluación

Tabla 3

La escala establecida para evaluar los resultados.

Dimensiones	Ítems	Escala		
		Inicio	Proceso	Logro previsto
Comparación	5	1 al 3	6 al 10	11 al 17
Seriación	2	1 al 4	6 al 10	11 al 17
Numeración	2	1 al 4	6 al 10	11 al 17
Juegos de roles	3	1 al 3	6 al 10	11 al 17
juegos tradicionales	3	1 al 3	6 al 10	11 al 17

Nota: Elaboración propia

4.4.2.1. Validez del Instrumento

La investigadora elaboró el instrumento y fue sometida a juicio por tres expertos, con la finalidad de validar el instrumento en donde utilizaron la técnica de la opinión en donde este instrumento se utilizó para determinar que con los juegos pueden desarrollar el nivel de competencia.

Se refiere a los conceptos y al dominio de un instrumento en donde pueden tener diferentes tipos de contenido evidencia cada validez, Para asegurar la validez del instrumento se realizó un juicio de expertos por medio de los siguientes docentes: Quintana Gómez, María Ethel con Grado Académico de Licenciada,

Urbina Bereche, Brenda Elizabeth con Grado Académico de Maestría y Harold Raúl Olivos García con Grado Académico de Maestría de Profesión Psicólogo Educativo quienes verificaron la coherencia y pertinencia del instrumento presentado en la investigación.

4.4.2.2. Confiabilidad del Instrumento

En cuanto a la confiabilidad del instrumento Hernández et al. (2010) mencionan que la confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales. Por lo tanto, la confiabilidad de la lista de cotejo según el KR20 de Richardson es de 0,879, siendo ésta altamente confiable.

4.5 Plan de análisis

Inicialmente se obtuvo el consentimiento informado de los padres de familia cuyos menores hijos serán autorizados a participar en la investigación. Luego se coordinó el permiso con la dirección de la I.E 1273 Polluco Salitra-Morropón 2021, para la aplicación del instrumento de la lista de cotejo a los estudiantes de 5 años de dicha I.E, proporcionando un día y una hora para realizar dicha evaluación, considerando las actividades de los maestros de aula para así no interrumpir sus sesiones de clases. En un inicio se aplicó un Pre – test para observar el nivel de desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad.

Luego se aplicó un Post test para observar la mejora del nivel de desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad a raíz de la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje. Luego de ello, se procedió a codificar a los preescolares participantes y evaluar dicha variable mediante observación indirecta y

registrar dicotómicamente si cumple o no cumple el criterio de evaluación.

Seguidamente con ayuda de programas utilitarios como Excel y estadísticos por medio del software estadísticos SPSS Versión 22.0 para el procesamiento de los datos. Seguidamente se confeccionó las tablas y gráficos que sintetizan los resultados obtenidos de acuerdo a cada dimensión.

Inmediatamente, se efectuó la interpretación de los datos y las deducciones pertinentes. Seguidamente, se realizó la prueba de hipótesis de acuerdo a los objetivos de la investigación. Finalmente se realizó el análisis de resultados, buscando contrastar lo sustentado en los antecedentes y en las bases teóricas.

4.6 Matriz de consistencia

TÍTULO	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA	
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA MATEMÁTICA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E 1273 POLLUCO SALITRA-MORROPÓN 2021.	¿De qué manera el juego como estrategia de aprendizaje desarrollará la competencia de matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra-Morropón 2021?	OBJETIVO GENERAL: Determinar de qué manera el juego, como estrategia de aprendizaje, desarrollará la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra-Morropón 2021.	H1: El juego como estrategia de aprendizaje desarrolla la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra-Morropón 2021.	Variable independiente: El juego como estrategia didáctica	Juego de Roles Juegos Tradicionales	TIPO: Aplicada	
		OBJETIVO ESPECÍFICOS: Evaluar el nivel de desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra-Morropón 2021, mediante un pre test.	H0: El juego como estrategia de aprendizaje no desarrolla la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra-Morropón 2021.	Variable dependiente: Competencia de matemática resuelve problemas de cantidad		NIVEL: Explicativo	
		Aplicar el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra-Morropón 2021.	La muestra es de 15 niños de la I.E 1273 Polluco Salitra-Morropón 2021.	DISEÑO: Pre Experimental			
		Evaluar el nivel de desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra-Morropón 2021, mediante un post test.	<table border="1"> <thead> <tr> <th>NIÑOS</th> <th>NIÑAS</th> <th>TOTAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>9</td> <td>6</td> <td>15</td> </tr> </tbody> </table>	NIÑOS		NIÑAS	TOTAL
NIÑOS	NIÑAS	TOTAL					
9	6	15					
Comparar el nivel de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad antes y después de la aplicación del juego como estrategia en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra-Morropón 2021	INSTRUMENTO: Lista de cotejo	PLAN DE ANALISIS: -Excel -SPSS					

4.7 Principios éticos

Según ULADECH (2021) el Código de Ética para la investigación, versión 0044 Resolución N° 0037-2021-CU. Se consideraron los siguientes principios:

Protección a las personas: las actividades planificadas serán realizadas sin disponer en peligro la virtud física de los preescolares y demás participantes. El investigador promoverá el respeto y la integridad de los sus individuos sujetos de estudio.

Beneficencia y no maleficencia: la ejecución del proyecto se realizará buscando generar un beneficio directo a sus participantes, en todo momento el investigador orientará la investigación hacia la consecución de sus objetivos sin causar daño o perjuicio alguno durante su desarrollo.

Justicia: el investigador demostrara un trato justo e igualitario para con todos y cada uno de los participantes en la investigación, sin distinción alguna de índole social, económica, cultural o ideológica.

Consentimiento informado y expreso: la realización de la investigación será permitido por dirección de la institución donde se realizará la misma, además se proveerá el consentimiento de la docente del aula en que se ejecutará el proyecto y de ser factible la autorización de los papas o apoderados respecto a la participación de sus menores hijos en las respectivas actividades que se programen durante el proyecto de investigación.

V. RESULTADOS

5.1.Resultados

5.1.1. Evaluar el nivel de desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra-Morropón 2021, mediante un pre test

Tabla 5

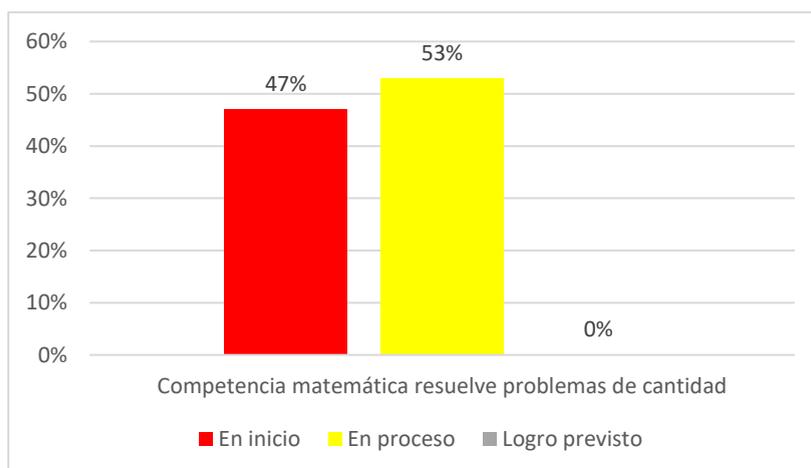
Nivel de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad antes de aplicar el juego como estrategia

Nivel de logro	fi	%
Logro previsto	0	0%
En proceso	8	53%
En Inicio	7	47%
Total	15	100%

Fuente: Lista de cotejo, abril, 2022

Figura 1

Nivel de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad antes de aplicar el juego como estrategia



Fuente: Tabla 5

Los resultados muestran el nivel de desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra-Morropón 2021. El nivel del desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra- Morropón 2021. Antes de la aplicación de la estrategia del juego donde el 47% de los estudiantes se situó en un nivel de inicio. Esto evidencia que los niños se encuentran en proceso en el desarrollo de la resolución de problemas que le demanden construir y comprender las nociones de cantidad.

5.1.2. Aplicar el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra-Morropón 2021.

Tabla 6

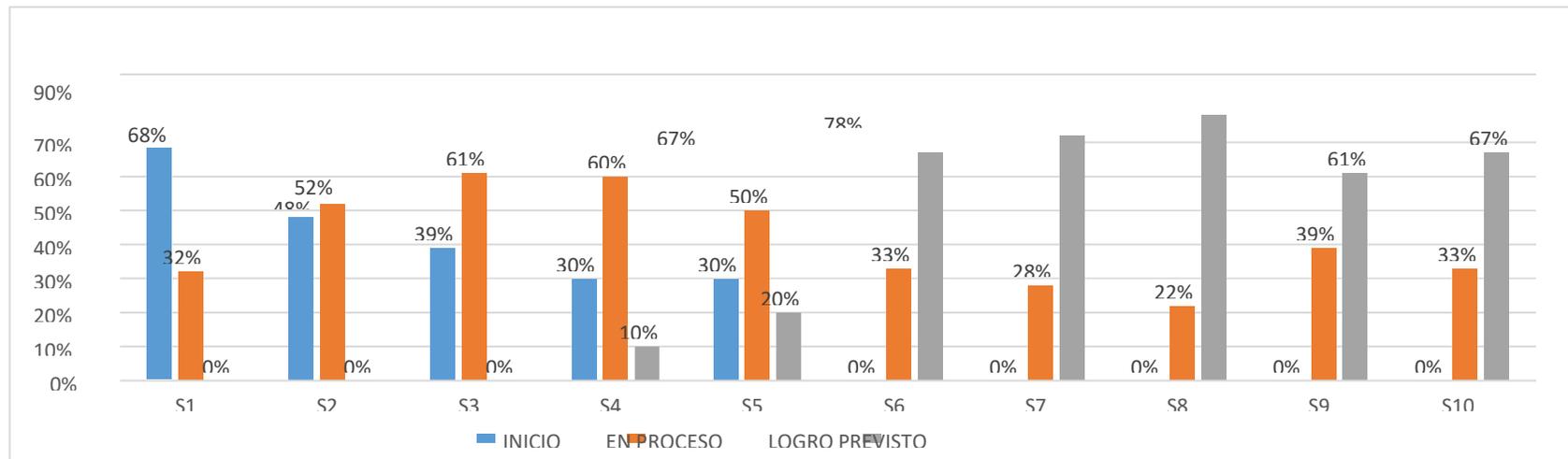
Sesiones del juego para desarrollar la competencia matemática resuelve problemas de cantidad

Nivel	S1		S2		S3		S4		S5		S6		S7		S8		S9		S10	
	f	%	F	%	F	%	F	%	f	%	f	%	f	%	F	%	f	%	f	%
Inicio	13	68%	8	48%	6	39%	5	30%	1	30%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
En Proceso	5	32%	10	52%	12	61%	11	60%	10	50%	6	33%	5	28%	4	22%	7	39%	6	33%
Logro previsto	0	0%	0	0%	0	0%	2	10%	7	20%	12	67%	13	72%	14	78%	11	61%	12	67%
Total	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100

Fuente: Lista de cotejo, abril, 2022

Figura 2

Sesiones del juego para desarrollar la competencia matemática resuelve problemas de cantidad



Fuente: Tabla 6

Los resultados de la tabla 6 y figura 2 se presenta la aplicación de sesiones de aprendizaje del juego como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad; en el cual se observa un avance progresivo de la mejora de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños y niñas, ya que hasta la sesión 5 la mayoría de los estudiantes se encontraba en el nivel de inicio y proceso y a partir de la sesión 6 en adelante a mayoría de los estudiantes se ubicaron en un nivel logro previsto. Esto evidencia que los estudiantes desarrollaron la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en conjunto con las sesiones de aprendizaje de manera eficaz gracias a la aplicación del juego.

5.1.3. Evaluar el nivel de desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra-Morropón 2021, mediante un post test.

Tabla 7

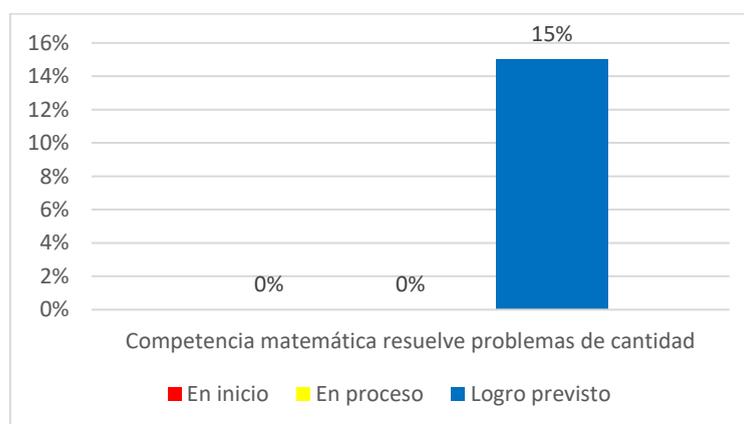
Nivel de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad antes de aplicar el juego como estrategia

Nivel de aprendizaje	fi	%
Logro previsto	15	100%
En proceso	0	0%
En Inicio	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Lista de cotejo, abril, 2022

Figura 3

Nivel de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad antes de aplicar el juego como estrategia



Fuente: Tabla 7

Los resultados muestran el nivel del desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra- Morropón 2021. Después de la aplicación del juego como estrategia, donde un 100% se ubica en logro. Esto evidencia que el juego si desarrolla de manera satisfactoria la competencia matemática resuelve problemas de cantidad.

5.1.4. Comparar el nivel de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad antes y después de la aplicación del juego como estrategia en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra-Morropón 2021.

Tabla 8

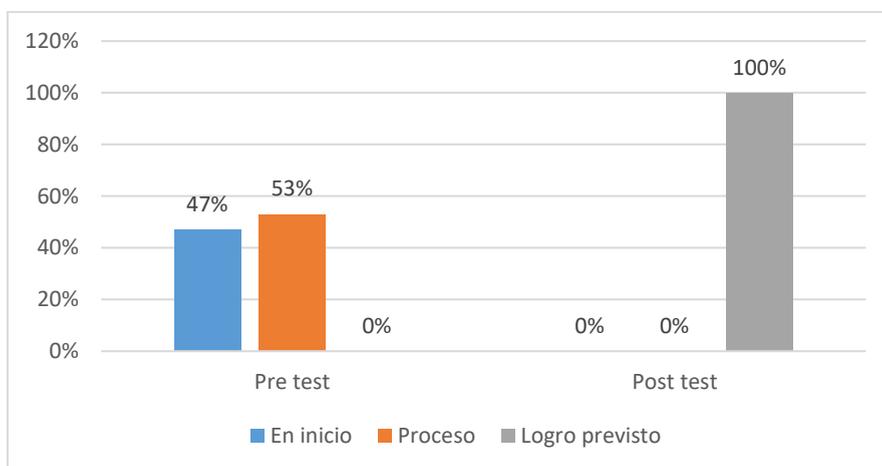
Nivel la competencia matemática resuelve problemas de cantidad según pre test y post test.

Nivel de aprendizaje	Pretest		Postest	
	Fi	%	Fi	%
Logro Previsto	0	0%	15	100%
En proceso	8	53%	0	0%
Inicio	7	47%	0	0%
Total	15	100%	15	100%

Fuente: Lista de cotejo, abril, 2022

Figura 4

Nivel la competencia matemática resuelve problemas de cantidad según pre test y post test.



Fuente: Tabla 8

De la tabla 8 y la figura 4, según pre test y post test, los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra- Morropón 2021. El 47% de los estudiantes se situaron en un nivel de inicio este porcentaje se redujo 0% en el post test, del 53% en un nivel proceso el

porcentaje mejoró a un 0%. De un 0% de niños que alcanzaron el nivel logro previsto en el pre test, el porcentaje mejoró al 100% en el post test. Esto significa que los niños no solo mejoraron en el desarrollo de su competencia resuelve problemas de cantidad, sino que el empleo de estrategias del juego favoreció significativamente en el desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra- Morropón 2021.

Contraste de hipótesis

Tabla 9

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon realizados con los datos del pre test y post test

		N	Rango promedio	Suma de rangos
POS TEST - PRE TEST	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	15 ^b	6,00	80,00
	Empates	0 ^c		
	Total	15		

a. POS TEST < PRE TEST
 b. POS TEST > PRE TEST
 c. POS TEST = PRE TEST

Nota: Lista de cotejo de niños de niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra- Morropón 2021

Tabla 10

Estadísticos de prueba de Wilcoxon.

	POS TEST - PRE TEST
Z	-3,234 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,002
c. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
d. Se basa en rangos negativos.	

Nota: Lista de cotejo de niños de niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra- Morropón 2021

La tabla 9 y 10, corresponde a la prueba de hipótesis con el método de Wilcoxon, donde se tiene la comparación del valor de la significancia asintótica bilateral obtenida, la cual fue de 0.002, en comparación con el margen de error 0.05 (5%), por ende, se tiene que el valor obtenido es inferior al margen de error. A partir de estos datos se acepta la hipótesis de investigación y se concluye que los juego como estrategia favorece significativamente en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra- Morropón 2021.

5.2 Análisis de resultados

Con respecto al objetivo general determinar de qué manera el juego, como estrategia de aprendizaje, desarrolla la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra-Morropón 2021, corresponde a la prueba de hipótesis con el método de Wilcoxon, donde se tiene la comparación del valor de la significancia asintótica bilateral obtenida, la cual fue de 0.002, en comparación con el margen de error 0.05 (5%), por ende, se tiene que el valor obtenido es inferior al margen de error. A partir de estos datos se acepta la hipótesis de investigación y se concluye que los juego como estrategia favorece significativamente en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra-Morropón 2021.

Lo hallado concuerda con la investigación de Montero (2018) en su tesis El juego como estrategia didáctica para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años del nivel inicial. Entre sus conclusiones afirma que los resultados hallados mediante el estadígrafo Wilcoxon permiten concluir en que la aplicación del juego como estrategia incide en el fortalecimiento de las competencias matemáticas debido a que se observa que

el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000$, que es menor a $\alpha=0.05$; razón por la que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Así mismo según Antón (2017), menciona que el juego tiene como objetivo desarrollar un sin número de actividades con reglas que determinan el propósito de aprendizajes que se quiere lograr en los estudiantes. Así mismo se usa con una estrategia didáctica de aprendizaje que les permite el contacto con el exterior y lo que lo rodea, y adoptar un comportamiento, lo cual les llena de satisfacción y alegría, incluso aun cuando ya son grandes.

Por esta razón, es de vital importancia el empleo de los juegos en las sesiones de aprendizaje para la mejora de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad, ya que ésta podría mejorar los resultados encontrados en el presente estudio.

Respecto al primer objetivo específico evaluar el nivel de desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra- Morropón 2021, mediante un pre test, los resultados arrojaron que el 47% de los estudiantes se situó en un nivel de inicio y un 53% en un nivel de proceso, alcanzando solo un 0% un nivel de logro en el desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad. Este hallazgo tiene cierta similitud con la investigación de Ortiz (2019) en la investigación titulada: El juego como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje lógico-matemático de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Nuevo Amanecer -A.H. Consuelo de Velasco-Piura 2019; Entre sus

conclusiones afirma que los resultados datan que: Los niños mostraron deficiencia al desarrollar el aprendizaje lógico matemático sin la aplicación del juego como estrategia.

De la misma manera Spinelli (2019) en su teoría considera que la importancia del juego en la infancia se enfoca como medio de formar la personalidad y de aprender de forma experimental a relacionarse en sociedad, y a resolver problemas y situaciones conflictivas. Los juegos, de niños y de adultos, son modelos de situaciones conflictivas y cooperativas en las que podemos reconocer situaciones y pautas que se repiten con frecuencia en el mundo real.

Por esta razón, es relevante considerar los resultados deficientes en la presente investigación de tal manera que permita el planteamiento de estrategias basadas en el juego para incidir en la mejora de éstos.

En lo que se refiere al segundo objetivo específico aplicar el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra-Morropón 2021, se obtuvo como resultado después de la aplicación de la estrategia lúdica donde el 0% de los estudiantes se situó en un nivel de inicio ,un 0% en un nivel de proceso y un 100% en logro Los resultados encontrados tienen concordancia con la tesis de Cutipa (2018) en la tesis de grado, Aplicación del programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años, en el área de matemáticas, del pronoei luceritos del amanecer, de la Provincia de Sullana. En sus conclusiones afirma que el desarrollo en el área matemática en los niños de 5 años requiere de un taller de juegos como estrategia.

También Spinelli (2019), sostiene que las actividades lúdicas son importantes porque permiten a los niños descubrir su cuerpo desarrollar su forma de hablar imitando algunos roles de su vida cotidiana , donde el disfruta goza acompañado de sus maestra y compañeros .De tal forma que se produce en ellos actividades lúdicas desarrollando y propiciando los aprendizajes esperados.

De este modo, es importante reconocer las actividades lúdicas en los planes curriculares, para influir positivamente en la mejora de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad.

Respecto al tercer objetivo específico evaluar el nivel de la motricidad fina en los niños 4 años de la I.E.P. Republica del Perú, Sechura - Piura, 2021 en el post test, los resultados indican que gracias a la aplicación del juego existe una mejora respecto al desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad. Los resultados obtenidos tienen cierta concordancia con la tesis de Curasi (2019) en la tesis de licenciatura, El juego y la competencia matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Huerto Infantil de Puerto Maldonado, 2019. En sus conclusiones afirma que según los resultados se demostró que, si existe una mejora significativa respecto al juego y su aplicación de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad.

De la misma manera según Minedu (2017) esta competencia evidencia en el actuar de los estudiantes al momento de su manipulación e indagación con su entorno y los recursos que en él hay y descubren las características perceptuales de estos, es decir, reconocen su

forma, color, tamaño, peso, etc. Aquí inician los niños a establecer relaciones, lo que los lleva a comparar, agrupar, ordenar, quitar, agregar, y contar, utilizando sus propias estrategias y supliendo sus necesidades. Todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad.

Estos resultados permiten reflexionar sobre la importancia de incluir en las sesiones de aprendizaje el juego, reconociendo los intereses, ritmos y estilos de aprendizaje.

En relación al cuarto objetivo específico comparar el nivel de desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra- Morropón 2021, antes y después de la aplicación del juego como estrategia, los resultados arrojaron que el 47% de los estudiantes se situaron en un nivel de inicio este porcentaje se redujo 0% en el post test, del 53% en un nivel proceso el porcentaje mejoró a un 0%. De un 0% de niños que alcanzaron el nivel logro previsto en el pre test, el porcentaje mejoró al 100% en el post test. Esto significa que los niños no solo mejoraron en el desarrollo de su competencia resuelve problemas de cantidad, sino que el empleo de estrategias del juego favoreció significativamente en el desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra- Morropón 2021. Este hallazgo tiene cierta similitud con la investigación de Rodríguez (2018) en la tesis de licenciatura, Taller de juegos para mejorar las competencias matemáticas en estudiantes de educación inicial, Otuzco 2018. En sus conclusiones afirma que se aplicó a los 25 niños y niñas de cuatro niños años un pre test de las competencia matemáticas, resultando que el 85 % se encuentra en el nivel de no logrado y el 15 % en el nivel logrado, demostrando que los niños tienen una deficiencia

para poder mejorar sus competencias matemáticas. Así mismo según el enfoque teórico que sustenta Juárez (2018), el desarrollo de las competencias en el área de matemática , se basa en la orientación por medio del aprendizaje el cual atribuye a la resolución de problemas, el cual se puede caracterizar de la siguiente manera: la matemática es variada y a su vez cambiante, encontrándose ciertamente en constante desarrollo; se considera que toda acción matemática plantea la resolución de problemas en situaciones de la vida diaria.

Por esta razón, es importante comprender la relevancia de la matemática en la vida de las y los niños, así como la aplicación de los juegos para revertir los hallazgos encontrados en el presente estudio.

VI. CONCLUSIONES

Se evaluó que la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en el pre test, se ubicó un 53% de niños de 5 años en nivel proceso. Esto significa que los niños y niñas requieren mayor acompañamiento para la mejora de su competencia matemática en sus dimensiones comparación, seriación y numeración.

Se aplicaron sesiones de aprendizaje basadas en el juego para desarrollar la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años, en las que se observó un avance progresivo de la mejora de dicha competencia ya que hasta la sesión 5 la mayoría de los estudiantes se encontraba en el nivel de inicio y proceso y a partir de la sesión 6 en adelante la mayoría de los mismos se ubicaron en un nivel de logro previsto.

Se evaluó que la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en el post test, el 100% de niños de 5 años se ubicaron en nivel de logro. Esto significa que los niños desarrollaron correctamente el planteamiento de nuevos problemas que le demanden construir y comprender las nociones de cantidad.

Se comparó el nivel de desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Polluco Salitra- Morropón 2021, antes y después de la aplicación del juego como estrategia encontrando que en el pre test el 47% de los estudiantes se situaron en un nivel de inicio, sin embargo, en el post test el porcentaje mejoró al 100%. Esto significa que el juego favoreció significativamente el desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

En el presente trabajo se demostró que la aplicación del juego como estrategia desarrolla la competencia matemática resuelve problemas de cantidad , siendo así necesario continuar aplicando dicha estrategia para que los infantes logren mejoras continuas en su competencia matemática.

Los maestros deberán tomar cursos en innovación de estrategias en el área matemática, con el objetivo de que los niños logren obtener una base sólida para el aprendizaje, obteniendo un efecto multiplicador en su enseñanza.

A los padres de familia mostrar apoyo e interés continuo para lograr desarrollar sus destrezas matemáticas de manera más fácil , utilizando todo tipo de juego que desarrolle la competencia resuelve problemas de cantidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abascal, R y López, E. (2016) Pensar en matemáticas. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa. Avenida Vasco de Quiroga 4871 Col. Santa Fe Cuajimalpa, delegación Cuajimalpa de Morelos C.P. 05348, Ciudad de México. Editorial Casa Abierta al tiempo. 2016.
http://dccd.cua.uam.mx/libros/archivos/pensar_en_matematicas_web.pdf
- Arias, F (2006) El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica. Premio nacional del libro 2006. Editorial Episteme.
http://www.formaciondocente.com.mx/06_RinconInvestigacion/01_Documentos/El%20Proyecto%20de%20Investigacion.pdf
- Bautista, L. (2015). El desarrollo de la noción de número en los niños.
https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/3002/M025_42959961M.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Burgos, M. y Fica, B. (2018) Juegos educativos y materiales manipulativos: un aporte a la disposición para el aprendizaje de las matemáticas.
<https://docplayer.es/61934627-Juegos-educativos-y-materiales-manipulativos-un-aporte-a-la-disposicion-para-el-aprendizaje-de-las-matematicas.html>
- Butcher, N. (2015) Guía básica de recursos educativos abiertos (REA). Editorial FRANCIA UNEC. Ed. 4.
<https://books.google.com.pe/books?id=11UoDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=materiales+did%C3%A1cticos+en+la+escuela+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjN6sbfyJL8AhVAGrkGHRCzCfwQ6AF6BAgDEAI#v=onepage&q&f=false>

Comas, O. Garaigordobil, M. Garzón, M. Hernández, T. Marrón, J. & Pubill, G. (2008)

El juego como estrategia didáctica. Editorial Laborario Educativo. Venezuela.

2008. 1^a Ed. 2008.

<https://books.google.com.pe/books?id=BST6QQFtKKwC&printsec=frontcover>

&dq=juegos+didacticos+conceptos+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwily

sjE0JP8AhVNiJUCHXDJBqEQuwV6BAgEEAk#v=onepage&q&f=false

Córdova (2018) Aplicación del programa de actividades lúdicas para mejorar el

aprendizaje de los niños de 5 años, en el área de matemáticas, del pronoei luceritos

del amanecer, de la Provincia de Sullana. Tesis de pre grado de la Universidad de

Piura-Piura.

<http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4387/ACTIVIDAD>

D

ES_LUDICAS ESTRATEGIAS APRENDIZAJE MATEMATICA PAREDES

S

Courant, R & Robbins, H (2002) ¿Qué son las matemáticas? Exposición elemental de

ideas y métodos. Conceptos fundamentales. México, Fondo de Cultura

Económica. Editorial Aguilar, Madrid. España 2002.

[https://www.cimat.mx/~gil/docencia/2010/elementales/que_es_la_matematica.p](https://www.cimat.mx/~gil/docencia/2010/elementales/que_es_la_matematica.pdf)

df

Del Castillo, C., & Olivares, S. (2017). Metodología de la investigación. Grupo Editorial

Patria. <https://editorialpatria.com.mx/pdf/files/9786074381498.pdf>

Escobar, A., Rodríguez, M., & Ramos, B. (2018). Metodología de la investigación

científica (Vol. 15). 3Ciencias. [https://www.3ciencias.com/wp-](https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2018/02/MIC_breve.pdf)

[content/uploads/2018/02/MIC_breve.pdf](https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2018/02/MIC_breve.pdf)

- Espinoza, C. y Sánchez, R. (2014). Aprendizaje basado en problemas para enseñar y aprender estadística y probabilidad. *Paradígma*, 35(1),103-128. Recuperado de http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-
- Fernández Bravo, J. A. (2017). Desarrollo del pensamiento matemático infantil. En *Desarrollo del pensamiento matemático infantil* (Lluvia edi). <http://www.grupomayeutica.com/documentos/desarrollomatematico.pdf>
- Fica, A (2018). Implementación de juegos educativos y materiales manipulativos para mejorar la disposición al aprendizaje de las matemáticas de los alumnos del cuarto grado de primaria del colegio particular de Huanchaco, 2018, Tesis de pregrado en la Universidad Nacional de la Libertad. https://fqm193.ugr.es/media/grupos/FQM193/cms/TFM%20Macarena%20Valenzuela_.pdf
- González, H. (2016). Metodología de la investigación: propuesta, anteproyecto y proyecto. Ecoe ediciones. https://www.sijufor.org/uploads/1/2/0/5/120589378/metodologia_de_la_investigacion_propuesta_anteproyecto_y_proyecto.pdf?fbclid=IwAR0hrerUV8TeqDNMLMiOK8QmMVxXGvo9I62yIChXr4gI4ZgS5jDjpnFhSFw
- Gross, K. (1946) Teorías sobre el origen del juego - EFDeportes. <https://www.efdeportes.com/efd153/teorias-sobre-el-origen-del-juego.htm>
- Hernández, R. Fernández, C & Baptista, M (2010) Metodología de la investigación. 6ta edición. Editorial Mc Graw Hill. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Martínez, J. Torres, E. Encarnación, S. Ávila, A. Nuño, A. Guerrero, J. Dalila, L. Hernández, O. Tuirán, A. Sánchez, N. (2016) PENSAMIENTO MATEMÁTICO.

Unidades de aprendizaje. Primera edición: 2016 D.R. © Consejo Nacional de Fomento Educativo Av. Insurgentes Sur, núm. 421, Edificio B, col. Hipódromo, CP 06100, del. Cuauhtémoc, Ciudad de México.
https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/139820/UAA_PM_07-2016-1.pdf

Mercè, M. & Basté, E. & Blanch, S. (2016) El juego en la primera infancia. Ediciones Octaedro. Primera Edición. 2016.
https://books.google.com.pe/books?id=MAiIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+infantil+en+la+escuela+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwibLIbvpZP8AhWSILkGHRO5A_QQ6AF6BAgJEA#v=onepage&q&f=false

Metas Educativas (2021). Proyecto Educativo Nacional. Recuperado de:
<http://www.cne.gob.pe/uploads/proyecto-educativo-nacional/version-pen/pen-oficial.pdf>

MINEDU (2015) Rutas del aprendizaje. Desarrollo de la expresión en diversos lenguajes. II ciclo. 3, 4 y 5 años de Educación Inicial.
<http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/20-comunicacion-a-traves-de-otros-lenguajes.pdf>

MINEDU (2017) Diseño Curricular Nacional de Educación Básica.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Montero, S. (2018) El juego como estrategia didáctica para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años del nivel inicial, Tesis de post grado presentada en la Universidad San Ignacio de Loyola.
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2202/2/2015_Montero.pdf

- OCDE (2017), Marco de Evaluación y de Análisis de PISA para el Desarrollo: Lectura, matemáticas y ciencias, Versión preliminar, OECD Publishing, Paris.
https://www.oecd.org/pisa/aboutpisa/ebook%20-%20PISA-D%20Framework_PRELIMINARY%20version_SPANISH.pdf
- Ordoñez, E. (2018). Juegos didácticos manipulativos caseros basados en el enfoque cooperativo para desarrollar la motricidad fina de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial No 0247 Conrado Caballero del Castillo de Bello Horizonte, Pachiza, Mari. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25571/ESTRATEGIAS_COOPERATIVAS_ALEMAN_ZARATE_ELIDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ortiz, C (2019) El juego como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje lógico-matemático de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Nuevo Amanecer- A.H. Consuelo de Velasco-Piura 2019; Tesis de pre grado de la Universidad de César Vallejo- Filial Piura.
https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS%20DANIA%20PU_CHAICELA.pdf
- Piaget J. (1942). La formación del símbolo en el niño. 3ra. Edición. Fondo de Cultura. México.
<http://bloguamx.byethost10.com/wp-content/uploads/2015/04/formacic2a6n-del-simbolo-piaget.pdf>
- Piaget, J (1969) The psychology of the child. Foreword to the 2000 Edition.
<https://books.google.com.pr/books?id=d45->
- Piaget, J (1997) Psicología del niño. Editorial MORATA. 17ª Ed. 1997.
https://books.google.com.pe/books?id=etPoW_RGDkIC&printsec=frontcover&

dq=Piaget,+1978+libro+los+juegos+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwia-
Z6qw5P8AhVYLLkGHRwyCTcQ6AF6BAgDEAI#v=onepage&q&f=false

Polya, G. (1965) como plantear y resolver problemas. Tttuto de esta obra en inglés: How
to solve it dÉiirrton UniversitY hess. Por Achor Books. Editorial Printed Mexico.
<https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFPbnxtaXBsYXRhZm9ybWFIZHVjYXRpdmF8Z3g6MmMxMzJlZDBmNDQyYmJkNQ>

Quintas, A. (2020) Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica de
la educacion infantil. Editorial UNE. 1ª Ed.
<https://books.google.com.pe/books?id=LBnLDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+infantil+como+educacion+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjtnsqHqpP8AhXWqZUCHdmXChAQ6AF6BAgLEAI#v=onepage&q&f=false>

Rodríguez (2018). Programa jugando en los sectores para desarrollar competencias
matemáticas en niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao-Lima.
Tesis de pre grado de la Universidad Enrique Guzmán y Valle La Cantuta-Lima
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1316/1/2012_Salas_Programa%20Jugando%20en%20los%20sectores%20para%20desarrollar%20capacidades%20matem%C3%A1ticas%20en%20ni%C3%B1os%20de%204%20a%C3%B1os%20de%20una%20instituci%C3%B3n%20educativa%20del%20Callao.pdf

Rodríguez, J. (2018). Actividades lúdicas y su influencia en el aprendizaje del pre –
matemática en niñas y niños de cuatro a seis años, del centro de desarrollo infantil
Mario Benedetti, Cotocollao - Quito, período 2016 – 2017, tesis de post grado de

la Universidad Central del Ecuador

Quito.<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/278/1/T-UCE-0010-57.pdf>

UNICEF (2017) La primera infancia importa para cada niño. Fondo de las Naciones

Unidas para la Infancia (UNICEF) Septiembre de 2017.

<https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org.peru/files/2019->

[01/La_primera_infancia_importa_para_cada_nino_UNICEF.pdf](https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org.peru/files/2019-01/La_primera_infancia_importa_para_cada_nino_UNICEF.pdf)

Urcola, D. Kac, M. & Renée, M. (2020) El juego y el jugar en el jardín maternal: El

jardín maternal, un lugar donde el enseñar y el aprender se hacen jugar. Editorial

Novedades Educativas. Ed. 2. 2020.

[https://books.google.com.pe/books?id=ImQWEAAAQBAJ&pg=PA2&dq=jueg](https://books.google.com.pe/books?id=ImQWEAAAQBAJ&pg=PA2&dq=juegos+didacticos+metodos+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiR_KC_0ZP8)

[os+didacticos+metodos+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiR_KC_0ZP8](https://books.google.com.pe/books?id=ImQWEAAAQBAJ&pg=PA2&dq=juegos+didacticos+metodos+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiR_KC_0ZP8)

[AhVIH7kGHaW_CBoQuwV6BAgJEAk#v=onepage&q=juegos%20didacticos](https://books.google.com.pe/books?id=ImQWEAAAQBAJ&pg=PA2&dq=juegos+didacticos+metodos+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiR_KC_0ZP8)

[%20metodos%20libro%20pdf&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=ImQWEAAAQBAJ&pg=PA2&dq=juegos+didacticos+metodos+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiR_KC_0ZP8)

Vygotsky, L. (1981). Pensamiento y lenguaje. Madrid. Paídos.

[https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-](https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf)

[Vigotsky-Lev.pdf](https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf)

ANEXOS

1. Instrumento de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE LA
COMPETENCIA MATEMÁTICA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS
NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E 1273 POLLUCO SALITRA-MORROPÓN 2021.**

N°	ITEMS	SI	NO
	Variable: Competencia matemática resuelve problemas de cantidad		
1	Relaciona los objetos de entorno		
2	Compara objetos grandes y pequeños		
3	Compara objetos de color claro y oscuro		
4	Establece relación entre formas de los objetos.		
5	Establece relación de entre los objetos por su tamaño		
6	Realiza seriaciones por tamaño		
7	Realiza seriaciones por forma y color		
8	Usa algunas expresiones que muestra su comprensión acerca de la cantidad muchos pocos		
9	Realiza el conteo numérico hasta el número 15		
10	Realiza suma de dos grupos de objetos en situaciones Diversas		
11	Realiza resta de dos grupos de objetos en situaciones Diversas		

Fuente: Elaboración propia

2. Evidencias de validación de Instrumento

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS
INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Urbina Bereche Brenda Elizabeth
 1.2. Grado Académico: Magister
 1.3. Profesión: Educ. Inicial
 1.4. Institución donde labora: I.E. N° 773 Piedra Blanca - Salitral
 1.5. Cargo que desempeña: Directora Encargada
 1.6. Denominación del instrumento: Lista de Cotejo
 1.7. Autor del instrumento: S.O.S.A. Ramos, Néstor
 1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Instrumento de la variable dependiente: COMPETENCIA MATEMÁTICA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

N° Indicador	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: COMPARACIÓN							
Relaciona los objetos de entorno	+		+		+		
Compara objetos grandes y pequeños	+		+		+		
Compara objetos de color claro y oscuro	+		+		+		
Dimensión 2: SERIACIÓN							
Establece relación entre formas de los objetos.	+		X		X		
Establece relación de entre los objetos por su tamaño	+		+		+		
Realiza seriaciones por tamaño	X		X		+		
Realiza seriaciones por forma y color	X		+		+		
Dimensión 3: NUMERACIÓN							
Usa algunas expresiones que muestra su comprensión acerca de la cantidad muchos pocos	+		+		+		
Realiza el conteo numérico hasta el número 40.	+		+		+		
Realiza suma de dos grupos de objetos en situaciones diversas	X		X		X		
Realiza resta de dos grupos de objetos en situaciones diversas	+		+		+		

Otras observaciones generales:



 Mag. Brenda E. Urbina Bereche
 EDUCACIÓN INICIAL
 Dr.

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS
INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): *Quintana Gómez María Ethel.*
 1.2. Grado Académico: *Maestrante en Educación*
 1.3. Profesión: *Ed. Especial.*
 1.4. Institución donde labora: *I.E. No 354 - Serran*
 1.5. Cargo que desempeña: *Directora Encargada*
 1.6. Denominación del instrumento: *Lista de Cotejo*
 1.7. Autor del instrumento: *Rosa Rosales Alvarado*
 1.8. Carrera: *Educación Especial*

II. VALIDACIÓN:

Instrumento de la variable dependiente: COMPETENCIA MATEMÁTICA RESUELVE PROBLEMAS DE

CANTIDAD

N° Indicador	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El indicador corresponde a alguna dimensión de la variable		El indicador contribuye a medir el indicador planteado		El indicador permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: COMPARACIÓN							
Relaciona los objetos de entorno	X		X		X		
Compara objetos grandes y pequeños	X		X		X		
Compara objetos de color claro y oscuro	X		X		X		
Dimensión 2: SERIACIÓN							
Establece relación entre formas de los objetos.	X		X		X		
Establece relación de entre los objetos por su tamaño	X		X		X		
Realiza seriaciones por tamaño	X		X		X		
Realiza seriaciones por forma y color	X		X		X		
Dimensión 3: NUMERACIÓN							
Usa algunas expresiones que muestra su comprensión acerca de la cantidad muchos pocos	X		X		X		
Realiza el conteo numérico hasta el número <i>10</i> .	X		X		X		
Realiza suma de dos grupos de objetos en situaciones diversas	X		X		X		
Realiza resta de dos grupos de objetos en situaciones diversas	X		X		X		

Otras observaciones generales:

Ethel Quintana Gómez
 Dr. Ethel Quintana Gómez
 DIRECTORA (a)
 Dr.

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS
INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Olivos García, Harold R.
- 1.2. **Grado Académico:** Magíster en Psicopedagogía
- 1.3. **Profesión:** Psicólogo
- 1.4. **Institución donde labora:** IE. Fe y Alegría 15
- 1.5. **Cargo que desempeña:** Psicopedagogo
- 1.6. **Denominación del instrumento:** Lista de cotejo de competencia matemática
- 1.7. **Autor del instrumento:** Rosa Ramos
- 1.8. **Carrera:** Educación inicial

II. VALIDACIÓN:

Instrumento de la variable dependiente: COMPETENCIA MATEMÁTICA RESUELVE

PROBLEMAS DE CANTIDAD

N° Indicador	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El Indicador corresponde a alguna dimensión de la variable		El Indicador contribuye a medir el indicador planteado		El Indicador permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: COMPARACIÓN							
Relaciona los objetos de entorno	✓		✓		✓		
Compara objetos grandes y pequeños	✓		✓		✓		
Compara objetos de color claro y oscuro	✓		✓		✓		
Dimensión 2: SERIACIÓN							
Establece relación entre formas de los objetos.	✓		✓		✓		
Establece relación de entre los objetos por su tamaño	✓		✓		✓		
Realiza seriaciones por tamaño	✓		✓		✓		
Realiza seriaciones por forma y color	✓		✓		✓		
Dimensión 3: NUMERACIÓN							
Usa algunas expresiones que muestra su comprensión acerca de la cantidad muchos pocos	✓		✓		✓		
Realiza el conteo numérico hasta el número	✓		✓		✓		
Realiza suma de dos grupos de objetos en situaciones diversas	✓		✓		✓		
Realiza resta de dos grupos de objetos en situaciones diversas	✓		✓		✓		

Otras observaciones generales:


 Mgr. Harold Raúl Olivos García
 Psicólogo
 C.Ps.P. 21790
 Apellidos y Nombres del experto
 DNI N° 47025797.



3. Evidencias de trámite de recolección de datos



Piura , 05 de septiembre 2021

OFICIO N° 219-2021-EPE-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).

Lic. Luz Anila Domínguez Ruiz
Directora de la I.E. "Polluco Salitra"

Presente.-

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar a la estudiante **Ramos Nevado Rosa** , con código de matrícula N° **0807181220**, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, quien ejecutará de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado **"El juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E. 1273 Polluco Salitra-Morropón 2021"**, durante los meses de setiembre y octubre del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la estudiante en mención a fin culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa.

Es espera de su amable atención, quedo de usted.

Lic. Luz Anila Domínguez Ruiz
DIRECTORA

4. Formatos de consentimiento informado

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN
UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio:

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará el siguiente procedimiento:

1. Se observará.....
2. Se tomará nota de la forma de participación de cada estudiante que participa en la investigación (Check list)
3. Se tendrá un diagnóstico que será comunicado a los niños acerca de los resultados

Riesgos:

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

La ejecución de esta investigación no conlleva riesgos que pueden afectar la tranquilidad física, emocional de los estudiantes o padres de familia, dado que el recojo de la información se ejecutará en el desarrollo de las clases que hace el docente en un horario normal.

Beneficios:

- Permite tener un diagnóstico del nivel de
- Se generan conclusiones acerca de los resultados encontrados.
- Se emitirán recomendaciones para los niños, padres de familia y para los docentes puedan cambiar o mejorar sus estrategias en impulsar una mejor ...

Costos y/ o compensación:

Los costos de la investigación lo asumen la investigadora en su totalidad

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

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

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos

Participante

Fecha y Hora

Investigador

Fecha y Hor

5. Pantallazos de la tabulación de los datos

PRE TEST																
N°	ITEMS	Dimension Comparación			TOTAL Comparación	Dimension Seriación				TOTAL Seriación	Dimension Numeración				TOTAL Numeración	TOTAL
		1	2	3		4	5	6	7		8	9	10	11		
1	E1	0	2	0	2	0	2	0	2	4	0	2	2	0	4	10
2	E2	2	0	0	2	0	2	0	2	4	2	0	0	0	2	8
3	E3	0	2	0	2	2	0	0	2	4	0	2	0	2	4	10
4	E4	0	0	2	2	2	2	0	0	4	0	0	2	0	2	8
5	E5	0	2	0	2	2	0	2	0	4	2	0	2	0	4	10
6	E6	0	0	2	2	0	2	0	2	4	0	2	0	2	4	10
7	E7	2	0	0	2	2	0	0	0	2	2	0	0	0	2	6
8	E8	0	2	0	2	2	0	0	2	4	0	2	0	2	4	10
9	E9	0	0	2	2	2	2	0	0	4	0	0	2	0	2	8
10	E10	0	2	0	2	2	0	0	0	2	0	0	2	2	4	8
11	E11	0	2	0	2	0	2	0	2	4	0	2	2	0	4	10
12	E12	2	0	0	2	0	2	0	0	2	2	0	0	0	2	6
13	E13	0	0	2	2	2	0	0	2	4	0	2	0	2	4	10
14	E14	0	0	2	2	2	2	0	0	4	0	0	2	0	2	8
15	E15	0	2	0	2	2	0	2	0	4	2	0	2	0	4	10
P*		0	1	1		1.33	1.1	0.3	0.9		0.6	0.8	1	0.8		
Q-		1	0	0		-0.33	-0.1	0.7	0.1		0.4	0.2	0	0.2		
P*Q		0	0	0		-0.44	-0.1	0.2	0.1		0.2	0.2	0	0.2		
V																
W																
X																
Y																
Z																
AA																
AB																
AC																

Baremo general

Inicio	0 al 8	1
Proceso	9 al 15	2
Logro esperado	16 al 22	3

SPSS

SI 2

NO 0

11*2= 22 PUNTAJE MAXIMO

INTERPRETACIÓN

Según George y Mallery (1995) podemos interpretar el coeficiente con los siguientes baremos:

- 0,9, el instrumento de medición es excelente;
- Entre 0,9-0,8, el instrumento es bueno;
- Entre 0,8-0,7, el instrumento es aceptable;
- Entre 0,7-0,6, el instrumento es débil;
- Entre 0,6-0,5, el instrumento es pobre; y si
- < 0,5, no es aceptable

Varianza total	Suma
1.955555556	0.782222

KR-20 RICHARDSON 0.62609

Baremo dimensión1

Baremo Dimensión2

BASE DE DATOS RESUMEN FICHA TECNICA

6. Sesiones o talleres desarrollados

EVIDENCIAS:



SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

- I. TÍTULO DE LA SESIÓN: Pre Planificación
 II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Nos expresamos con libertad y entusiasmo al elegir un nuevo proyecto
 III. FECHA:
 IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad.	1. Traduce cantidades a expresiones numéricas. 2. -comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 3. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.	Pide la palabra para expresar sus ideas	Técnicas: observación

I. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	TIEMPO	MATERIALES
Juego libre en los sectores.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Planificación</u>: Invitamos a los niños a sentarse en semicírculo para acordar los sectores donde vamos a trabajar y establecer algunos acuerdos. ❖ <u>Organización</u>: Los niños se agrupan por afinidad de acuerdo al número de niños y deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar. ❖ <u>Desarrollo</u>: Los niños una vez agrupados juegan libremente según su elección. ❖ <u>Orden</u>: Entonaremos la canción a Guardar para avisarles a los niños que el juego ha terminado y deben de guardar. ❖ <u>Socialización</u>: Dialogamos rápidamente con todos los niños que empezaron el juego desde el inicio, dándoles el espacio para que expresen contando a sus amigos sobre lo que jugaron, cómo jugaron y con quienes jugaron, etc. ❖ <u>Representación</u>: En forma grupal dibujan lo que hicieron durante su hora de juego libre en los sectores. 	15'	Materiales de MED.

Rutinas	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>De Ingreso:</u> Saludamos a los niños con la canción Como están los niños como están, invitamos a un niño a hacer la oración, y planificamos la actividad de trabajo. Nos dirigimos a los servicios higiénicos antes de iniciar las clases. ❖ <u>Aseo:</u> Cada niño debe lavarse las manos antes de comer y después de usar los servicios higiénicos. ❖ <u>Refrigerio:</u> Invitamos a los niños a entonar la canción del aseo para la hora de lonchera. Los niños, deben estar muy atentos, de igual manera el grupo encargado de la oración, rezara y entonara la canción Los Alimentos Se les dará indicaciones: cómo usar los cubiertos, la servilleta, como tomar los líquidos y comer con la boca cerrada. ❖ <u>Salida:</u> Nos preparamos para salir a casa, ordenando el aula, verificando sus cosas como: chompas, lonchera y otros. Conversamos sobre lo que aprendieron en el día, proponiendo superar algunas dificultades en el transcurso de la semana. Hacemos la oración final y explicamos la tarea de casa. 	60'	Carteles, plumones, etc.						
Inicio:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les pedimos a los que observen el video. ➤ https://www.youtube.com/watch?v=addX-bRz96k ➤ Dialogamos acerca del video. ➤ En el video se formó varios grupos. ➤ Nombramos algunos conjuntos que se formaron en el video. ➤ Que cosas podemos agrupar. ➤ Hoy vamos a planificar que podemos hacer para formar conjuntos. 	10'	Lapto o televisor.						
Desarrollo:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anotamos lo que los niños nos dicen. <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">¿QUÉ VAMOS HACER?</th> <th style="padding: 5px;">¿CÓMO LO HAREMOS?</th> <th style="padding: 5px;">¿QUÉ NECESITAMOS?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 30px;"></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dibujan que actividades lúdicas les gustaría realizar para aprender a ubicarse en el espacio. ➤ Exponen su propuesta. 	¿QUÉ VAMOS HACER?	¿CÓMO LO HAREMOS?	¿QUÉ NECESITAMOS?				30'	Materiales de MED.
¿QUÉ VAMOS HACER?	¿CÓMO LO HAREMOS?	¿QUÉ NECESITAMOS?							
Cierre:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos sentamos en semi círculo y les realizamos las siguientes preguntas: ¿les gusto planificar lo que aprenderemos este mes?, ¿Qué conjuntos formaremos?, ¿Qué materiales utilizaremos?, ¿jugaremos? 	5'	Carteles, plumones, etc.						

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

- II. TÍTULO DE LA SESIÓN: Vamos a agrupar libremente
 III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Agrupa y compara utilizando diversos elementos.
 IV. FECHA:
 V. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.	Agrupar y comparar utilizando diversos elementos.	Técnicas: observación

I. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	TIEMPO	MATERIALES
Juego libre en los sectores.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Planificación</u>: Invitamos a los niños a sentarse en semicírculo para acordar los sectores donde vamos a trabajar y establecer algunos acuerdos. ❖ <u>Organización</u>: Los niños se agrupan por afinidad de acuerdo al número de niños y deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar. ❖ <u>Desarrollo</u>: Los niños una vez agrupados juegan libremente según su elección. ❖ <u>Orden</u>: Entonaremos la canción a Guardar para avisarles a los niños que el juego ha terminado y deben de guardar. ❖ <u>Socialización</u>: Dialogamos rápidamente con todos los niños que empezaron el juego desde el inicio, dándoles el espacio para que expresen contando a sus amigos sobre lo que jugaron, cómo jugaron y con quienes jugaron, etc. ❖ <u>Representación</u>: En forma grupal dibujan lo que hicieron durante su hora de juego libre en los sectores. 	15'	Materiales de MED.

<p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>De Ingreso:</u> Saludamos a los niños con la canción Como están los niños como están, invitamos a un niño a hacer la oración, y planificamos la actividad de trabajo. Nos dirigimos a los servicios higiénicos antes de iniciar las clases. ❖ <u>Aseo:</u> Cada niño debe lavarse las manos antes de comer y después de usar los servicios higiénicos. ❖ <u>Refrigerio:</u> Invitamos a los niños a entonar la canción del aseo para la hora de lonchera. Los niños, deben estar muy atentos, de igual manera el grupo encargado de la oración, rezara y entonara la canción Los Alimentos Se les dará indicaciones: cómo usar los cubiertos, la servilleta, como tomar los líquidos y comer con la boca cerrada. ❖ <u>Salida:</u> Nos preparamos para salir a casa, ordenando el aula, verificando sus cosas como: chompas, lonchera y otros. Conversamos sobre lo que aprendieron en el día, proponiendo superar algunas dificultades en el transcurso de la semana. Hacemos la oración final y explicamos la tarea de casa. 	<p>60'</p>	<p>Carteles, plumones, etc.</p>
<p>Inicio:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Problematización:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Les repartimos a cada grupo varios objetos. - ¿De qué manera podemos agrupar estos objetos? - Los grupos que formen los encierran con esta cuerda. ❖ <u>Saberes Previos:</u> Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué agrupaciones formaron el día de ayer?, ¿qué agrupaciones podemos formar?, ¿se puede agrupar elementos de la naturaleza?, ¿saben que es una agrupación? ❖ <u>Propósito y Organización:</u> El día de hoy aprenderemos a agrupar libremente. ❖ <u>Motivación:</u> Entonamos la siguiente canción: Los Colores Primarios Rojo, amarillo, azul colores primarios son, Que sirven para pintar mis trabajos con amor. Chiviriviri, rojo será Chiviriviri, azul tal vez. Chiviriviri, amarillo es. Mis trabajos con amor. 	<p>10'</p>	<p>Diversos objetos. Materiales del MED.</p>

<p>Desarrollo:</p>	<p>❖ <u>Gestión Y Acompañamiento:</u> Jugamos El Rey Manda y pedimos a los niños y niñas que se agrupan en un conjunto de niños y otro en un conjunto de niñas y así vamos pidiendo que formen diversas agrupaciones con objetos del salón.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salimos con los niños y niñas al patio y les pedimos que recolecten diversos objetos de la naturaleza y luego pedimos que se agrupen por afinidad. - Les preguntamos: ¿De qué manera podemos agrupar estos elementos? - Los niños manipulan el material reconociendo sus semejanzas y diferencias. - Cada grupo acuerda como van a agrupar y que objetos habrá en cada conjunto. - Esperamos como lo hizo cada grupo. - Cada grupo expone lo que hizo y reconoce los conjuntos que formo. <p>Y les proponemos ¿de qué otra manera podrían hacerlo?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo dibuja lo que hicieron, dibujan cual fue el conjunto que les gusto más. 	<p>30'</p>	<p>Niños y niñas. Materiales del MED Elementos de la naturaleza.</p>
<p>Cierre:</p>	<p>❖ <u>Evaluación:</u> Les realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos?, ¿Qué agrupaciones formaron?, ¿Por qué se agruparon solo los niños?, ¿solo podemos agrupar con materiales del salón?, ¿les gusto aprender a agrupar?.</p>	<p>5'</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

- I. TÍTULO DE LA SESIÓN: Formamos conjuntos por varios criterios
 II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Realizamos agrupaciones formando diferentes conjuntos.
 III. FECHA:
 IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.	Realizamos agrupaciones formando diferentes conjuntos.	Técnicas: observación

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	TIEMPO	MATERIALES
Juego libre en los sectores.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Planificación</u>: Invitamos a los niños a sentarse en semicírculo para acordar los sectores donde vamos a trabajar y establecer algunos acuerdos. ❖ <u>Organización</u>: Los niños se agrupan por afinidad de acuerdo al número de niños y deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar. ❖ <u>Desarrollo</u>: Los niños una vez agrupados juegan libremente según su elección. ❖ <u>Orden</u>: Entonaremos la canción a Guardar para avisarles a los niños que el juego ha terminado y deben de guardar. ❖ <u>Socialización</u>: Dialogamos rápidamente con todos los niños que empezaron el juego desde el inicio, dándoles el espacio para que expresen contando a sus amigos sobre lo que jugaron, cómo jugaron y con quienes jugaron, etc. ❖ <u>Representación</u>: En forma grupal dibujan lo que hicieron durante su hora de juego libre en los sectores. 	15'	Materiales de MED.

Rutinas	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>De Ingreso:</u> Saludamos a los niños con la canción Como están los niños como están, invitamos a un niño a hacer la oración, y planificamos la actividad de trabajo. Nos dirigimos a los servicios higiénicos antes de iniciar las clases. ❖ <u>Aseo:</u> Cada niño debe lavarse las manos antes de comer y después de usar los servicios higiénicos. ❖ <u>Refrigerio:</u> Invitamos a los niños a entonar la canción del aseo para la hora de lonchera. Los niños, deben estar muy atentos, de igual manera el grupo encargado de la oración, rezara y entonara la canción Los Alimentos Se les dará indicaciones: cómo usar los cubiertos, la servilleta, como tomar los líquidos y comer con la boca cerrada. ❖ <u>Salida:</u> Nos preparamos para salir a casa, ordenando el aula, verificando sus cosas como: chompas, lonchera y otros. Conversamos sobre lo que aprendieron en el día, proponiendo superar algunas dificultades en el transcurso de la semana. Hacemos la oración final y explicamos la tarea de casa. 	60'	Carteles, plumones, etc.
Inicio:	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Problematización:</u> <ul style="list-style-type: none"> - A ver yo tengo acá eslabones de colores que les parece si los agrupan. - Cada niño agrupa libremente. - La docente observa las agrupaciones que realizan los niños. - Les pregunta porque los agrupo y de que otra manera podría agruparlos. - Guardamos el material. ❖ <u>Saberes previos:</u> ¿Con que elementos formaron agrupaciones el día de ayer?, ¿en un conjunto de animales puede estar una fruta? ¿Por qué?, ¿las piedritas pueden ser agrupadas con pelotas?, ¿se podrá agrupar por color y tamaño? ❖ <u>Propósito Y Organización:</u> Hoy aprenderemos agrupar por color y tamaño. ❖ <u>Motivación:</u> Les narramos el cuento Ricitos de oro y los tres ositos 	10'	Eslabones Cuento
Desarrollo:	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Gestión y Acompañamiento:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Les repartimos a cada grupo diferente material. - Les pedimos a los niños que formen conjuntos por color y tamaño. - Los niños en grupos se organizan y proponen como podrían formar estos conjuntos. 	30'	Eslabones Tazas medidoras Etc.

	<ul style="list-style-type: none"> - Un grupo formará sus conjuntos con eslabones. - Otro grupo formará sus conjuntos con las tazas medidoras de diferente color y tamaño. - Los niños se organizan solos ,pedimos que todos participen - Cada conjunto que formen lo encerraran con una cuerda. - Respetar el espacio, material y las opiniones de sus compañeros para resolver el problema de formar conjuntos. - La docente pasara grupo por grupo a ver los conjuntos que están formando y que todos participen. - Al final invitamos a todos los grupos a observar los conjuntos de otros grupos. - Cada grupo dibuja lo que hicieron en un papelote. - Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos - Los niños expresan sobre los diferentes criterios para formar conjuntos. 		
Cierre:	<p>❖ <u>Evaluación:</u> Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p>	5'	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

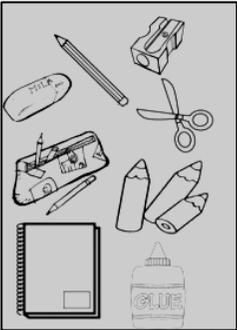
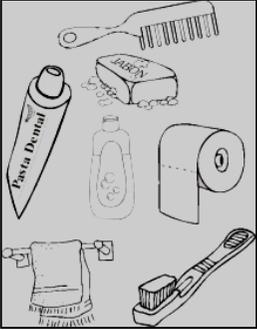
- I. TÍTULO DE LA SESIÓN: Agrupamos por el uso y utilidad de los elementos
 II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Hoy aprenderemos a agrupar por el uso y utilidad de los elementos.
 III. FECHA:
 IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.	Hoy aprenderemos a agrupar por el uso y utilidad de los elementos.	Técnicas: observación

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	TIEMPO	MATERIALES
Juego libre en los sectores.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Planificación</u>: Invitamos a los niños a sentarse en semicírculo para acordar los sectores donde vamos a trabajar y establecer algunos acuerdos. ❖ <u>Organización</u>: Los niños se agrupan por afinidad de acuerdo al número de niños y deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar. ❖ <u>Desarrollo</u>: Los niños una vez agrupados juegan libremente según su elección. ❖ <u>Orden</u>: Entonaremos la canción a Guardar para avisarles a los niños que el juego ha terminado y deben de guardar. ❖ <u>Socialización</u>: Dialogamos rápidamente con todos los niños que empezaron el juego desde el inicio, dándoles el espacio para que expresen contando a sus amigos sobre lo que jugaron, cómo jugaron y con quienes jugaron, etc. ❖ <u>Representación</u>: En forma grupal dibujan lo que hicieron durante su hora de juego libre en los sectores. 	15'	Materiales de MED.

<p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>De Ingreso:</u> Saludamos a los niños con la canción Como están los niños como están, invitamos a un niño a hacer la oración, y planificamos la actividad de trabajo. Nos dirigimos a los servicios higiénicos antes de iniciar las clases. ❖ <u>Aseo:</u> Cada niño debe lavarse las manos antes de comer y después de usar los servicios higiénicos. ❖ <u>Refrigerio:</u> Invitamos a los niños a entonar la canción del aseo para la hora de lonchera. Los niños, deben estar muy atentos, de igual manera el grupo encargado de la oración, rezara y entonara la canción Los Alimentos. Se les dará indicaciones: cómo usar los cubiertos, la servilleta, como tomar los líquidos y comer con la boca cerrada. ❖ <u>Salida:</u> Nos preparamos para salir a casa, ordenando el aula, verificando sus cosas como: chompas, lonchera y otros. Conversamos sobre lo que aprendieron en el día, proponiendo superar algunas dificultades en el transcurso de la semana. Hacemos la oración final y explicamos la tarea de casa. 	<p>60'</p>	<p>Carteles, plumones, etc.</p>
<p>Inicio:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Problematización:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Se saca de una caja siluetas de diferentes objetos. - Con ayuda de los niños las pegan en la pizarra describiendo que objeto es y para qué sirve. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Luego les preguntamos a los niños como podríamos agrupar estos objetos por su utilidad. - Invitamos a niños voluntarios para agrupar. - Dialogamos acerca de los conjuntos que formamos. <ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Saberes previos:</u> 	<p>10'</p>	<p>Siluetas</p>

	<p>¿Con que elementos han formado agrupaciones?, ¿con objetos de su casa, se podrá formar agrupaciones? ¿Cuáles?, ¿con las mesas se podrá formar agrupaciones?, ¿con alimentos podremos agrupar?, ¿se podrá agrupar por el uso de los elementos?</p> <p>❖ <u>Propósito Y Organización:</u> Hoy aprenderemos a agrupar por el uso y utilidad de los elementos.</p> <p>❖ <u>Motivación:</u> Cantamos la canción: SOY UNA TAZA Soy una taza, una tetera, una cuchara, un cucharon, Un plato hondo, un plato llano, un cuchillito, un tenedor Un salero, azucarero, la batidora, olla express Chu chu! (bis)</p>		
<p>Desarrollo:</p>	<p>❖ <u>Gestión y Acompañamiento:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se organizan en sus grupos. - Los niños proponen como van a formar su conjunto y escuchan las propuestas de todos los niños. - Luego los niños agrupan según el criterio de utilidad del objeto. - La docente observa como los niños se organizan y van formando sus conjuntos. <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>Luego pedimos a un integrante del grupo que nos explique el conjunto que formaron y porque agruparon así.</p> <p>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo dibuja los objetos que agruparon. <p>Finalización</p>	<p>30'</p>	<p>Objetos variados Laminas Papelote Colores</p>

	- En una ficha reconoce forma conjuntos relacionándola utilidad de los objetos.		
Cierre:	<p>❖ <u>Evaluación:</u> Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Agrupamos las siluetas por su color? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p>	5'	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

- I. TÍTULO DE LA SESIÓN: Descubriendo al intruso
 II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Hoy aprenderemos a encontrar al intruso en los conjuntos
 III. FECHA:
 IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.	Hoy aprenderemos a encontrar al intruso en los conjuntos	Técnicas: observación

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	TIEMPO	MATERIALES
Juego libre en los sectores.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Planificación</u>: Invitamos a los niños a sentarse en semicírculo para acordar los sectores donde vamos a trabajar y establecer algunos acuerdos. ❖ <u>Organización</u>: Los niños se agrupan por afinidad de acuerdo al número de niños y deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar. ❖ <u>Desarrollo</u>: Los niños una vez agrupados juegan libremente según su elección. ❖ <u>Orden</u>: Entonaremos la canción a Guardar para avisarles a los niños que el juego ha terminado y deben de guardar. ❖ <u>Socialización</u>: Dialogamos rápidamente con todos los niños que empezaron el juego desde el inicio, dándoles el espacio para que expresen contando a sus amigos sobre lo que jugaron, cómo jugaron y con quienes jugaron, etc. ❖ <u>Representación</u>: En forma grupal dibujan lo que hicieron durante su hora de juego libre en los sectores. 	15'	Materiales de MED.

<p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>De Ingreso:</u> Saludamos a los niños con la canción Como están los niños como están, invitamos a un niño a hacer la oración, y planificamos la actividad de trabajo. Nos dirigimos a los servicios higiénicos antes de iniciar las clases. ❖ <u>Aseo:</u> Cada niño debe lavarse las manos antes de comer y después de usar los servicios higiénicos. ❖ <u>Refrigerio:</u> Invitamos a los niños a entonar la canción del aseo para la hora de lonchera. Los niños, deben estar muy atentos, de igual manera el grupo encargado de la oración, rezara y entonara la canción Los Alimentos Se les dará indicaciones: cómo usar los cubiertos, la servilleta, como tomar los líquidos y comer con la boca cerrada. ❖ <u>Salida:</u> Nos preparamos para salir a casa, ordenando el aula, verificando sus cosas como: chompas, lonchera y otros. Conversamos sobre lo que aprendieron en el día, proponiendo superar algunas dificultades en el transcurso de la semana. Hacemos la oración final y explicamos la tarea de casa. 	<p>60'</p>	<p>Carteles, plumones, etc.</p>
<p>Inicio:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Problematización:</u> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra les muestra una cartuchera y les pregunta a los niños que cosa habrá en ella - Los niños nombraran lo que puede haber en ella. - Luego se pedirá la ayuda de un niño para que ayude a sacar todo lo que hay en ella, se pegan los objetos en la pizarra. - En la cartuchera encontramos una cuchara chiquita. - Observamos y formamos un conjunto de objetos que se guardan en una cartuchera para el colegio. - Encerramos todos y les preguntamos a los niños si está bien el conjunto que se formó. - ¡Ah la cuchara no debe estar en una cartuchera! - Entonces la cuchara no pertenece al conjunto de útiles que se guardan en una cartuchera es un intruso en el conjunto. ❖ <u>Saberes previos:</u> ¿En el conjunto de niños puede estar una silla?, ¿puede formar parte de un conjunto de aves, una rana?, ¿en el estante donde están los alimentos puede pertenecer una botella de legía?, ¿Quién fue el intruso en la cartuchera? ❖ <u>Propósito Y Organización:</u> Hoy aprenderemos a encontrar al intruso en los conjuntos. ❖ <u>Motivación:</u> 	<p>10'</p>	<p>Cartuchera Colores Lápiz borrador tarjador Plumones Tijera</p>

	<p>Cantamos la canción:</p> <p style="text-align: center;">GUARDA TUS JUGUETES</p> <p style="text-align: center;">Guarda tus juguetes, cuando termines de jugar, Si están en el suelo alguien los puede pisar, Es mejor ser organizado, cada cosa en su lugar Y si lo haces cantando, rápido acabarás Guarda, que guarda, guarda, que guardarás.</p>		
Desarrollo:	<p>❖ <u>Gestión y Acompañamiento:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Le mostramos a los niños los símbolos de pertenencia y no pertenencia, les explicamos que si encontramos un intruso, le corresponde el símbolo de no pertenencia y si no encontramos intruso en el conjunto colocaremos el símbolo de pertenencia. - Los niños observan los conjuntos que le tocó a su grupo. - Se organizan como van a trabajar para encontrar el intruso en cada conjunto. - Se puede sugerir en parejas para que todos participen. - Cada grupo descubre el intruso y pega el signo. - Cuando terminan la docente invita a las parejas de niños para que expongan su trabajo. - Como encontraron el intruso y porque creen que es un intruso. - Después de exponer lo pega en la pizarra. - Salen a exponer todas las parejas de los grupos. <p>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</p> <ul style="list-style-type: none"> - En una ficha reconocen el intruso de cada conjunto. 	30'	Conjuntos
Cierre:	<p>❖ <u>Evaluación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les preguntamos ¿La profesora Raquel pertenece a esta aula? - Luego nombramos a un niño de nuestra aula y les preguntamos a que aula pertenece. Y porque no pertenece a otra aula. - Así también cada niño pertenece a su familia, ¿Qué pasaría si yo me llevo un niño a mi casa? no sería correcto porque él no pertenece a mi familia, el pertenece a su familia. - Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? 	5'	Dialogo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

- I. TÍTULO DE LA SESIÓN: Correspondencia uno a uno
 II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Agrupamos por correspondencia.
 III. FECHA:
 IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	- Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	Agrupamos por correspondencia	Técnicas: observación

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	TIEMPO	MATERIALES
Juego libre en los sectores.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Planificación</u>: Invitamos a los niños a sentarse en semicírculo para acordar los sectores donde vamos a trabajar y establecer algunos acuerdos. ❖ <u>Organización</u>: Los niños se agrupan por afinidad de acuerdo al número de niños y deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar. ❖ <u>Desarrollo</u>: Los niños una vez agrupados juegan libremente según su elección. ❖ <u>Orden</u>: Entonaremos la canción a Guardar para avisarles a los niños que el juego ha terminado y deben de guardar. ❖ <u>Socialización</u>: Dialogamos rápidamente con todos los niños que empezaron el juego desde el inicio, dándoles el espacio para que expresen contando a sus amigos sobre lo que jugaron, cómo jugaron y con quienes jugaron, etc. ❖ <u>Representación</u>: En forma grupal dibujan lo que hicieron durante su hora de juego libre en los sectores. 	15'	Materiales de MED.
Rutinas	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>De Ingreso</u>: Saludamos a los niños con la canción Como están los niños como están, invitamos a un niño a hacer la oración, y planificamos la actividad de trabajo. Nos dirigimos a los servicios higiénicos antes de iniciar las clases. 	60'	Carteles, plumones, etc.

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Aseo:</u> Cada niño debe lavarse las manos antes de comer y después de usar los servicios higiénicos. ❖ <u>Refrigerio:</u> Invitamos a los niños a entonar la canción del aseo para la hora de lonchera. Los niños, deben estar muy atentos, de igual manera el grupo encargado de la oración, rezara y entonara la canción Los Alimentos Se les dará indicaciones: cómo usar los cubiertos, la servilleta, como tomar los líquidos y comer con la boca cerrada. ❖ <u>Salida:</u> Nos preparamos para salir a casa, ordenando el aula, verificando sus cosas como: chompas, lonchera y otros. Conversamos sobre lo que aprendieron en el día, proponiendo superar algunas dificultades en el transcurso de la semana. Hacemos la oración final y explicamos la tarea de casa. 		
<p>Inicio:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Problematización:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Se les pide a los niños que observen las láminas de correspondencia. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Que observa en la primera lamina, en la segunda de los ratones que tenemos que hacer. - Pedimos un niño voluntario para que realice la correspondencia a cada ratón su queso. - Luego en la tercera lamina de los dedos y bolas, a cada dedo le correspondemos una bola, pedimos a un niño voluntario que salga adelante y haga la correspondencia uno a uno. - Dialogamos si en alguna de las láminas alguien se quedó sin correspondencia, <ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Saberes previos:</u> realizamos las siguientes interrogantes: ¿al tomar el desayuno, cuantas galletas se les entrego a cada uno?, ¿Cuántas sillas tenemos en el aula?, ¿Cuántos niños y niñas utilizan las sillas?, ¿para dibujar cada niño y niña cuantos lápiz necesitan?, ¿si jugamos con las pelotas a cada uno cuantas pelotas le correspondería?, ¿saben agrupar por correspondencia? ❖ <u>Propósito Y Organización:</u> El día de hoy aprenderemos a agrupar por correspondencia. 	10'	Laminas

	<p>❖ <u>Motivación:</u> Se realiza la dinámica del ZAPATITO ROTO</p>		
Desarrollo:	<p>❖ <u>Gestión y Acompañamiento:</u> Vivenciación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les repartimos a cada grupo sombreros (sombrero de papel periódico) a cada niño. - Dialogamos si alguno se quedó sin sombrero o si sobro algún sombrero. (Todos los niños tienen sombrero) <p>Exploración del material concreto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Luego entregamos unos papelotes y siluetas para ellos formen los conjuntos y hagan la correspondencia. <p>De qué manera podrían hacer estas correspondencias?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se organizan en sus grupos. - Abren las bolsas con las siluetas que les toco a cada grupo se le dará para que haga dos correspondencias y los dos papelotes y plumones - Los niños observan y manipulan el material. - Los niños proponen como lo van a formar sus correspondencias y escuchan las propuestas de todos los niños. - Luego los trabajan en el papelote pegando las figuras según lo acordado por ellos. - Respetando a los compañeros y que todos participen para que terminen pronto - Los grupos que terminen pegan sus papelotes adelante para que todos puedan ver. - Invitamos a niños voluntarios para que expliquen cada papelote como hicieron la correspondencia. <p>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo dibuja (no pintan) con plumones de colores la correspondencia que hicieron en su grupo. 	30'	<p>Sombreros de periódicos Papelotes Siluetas variadas Plumones hoja ficha</p>
Cierre:	<p>❖ <u>Evaluación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos , - Como hicimos las diferentes correspondencias y descubrimos quien fue el mayor y menor y algunos casos los que eran iguales. 	5'	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

- I. TÍTULO DE LA SESIÓN: Ubicándome delante de y detrás de
 II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Aprendemos a ubicarnos con nuestro cuerpo: DELANTE DE – DETRÁS DE
 III. FECHA:
 IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. ✓ Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. ✓ Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p>...a a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como delante - detrás, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>	<p>Aprendemos a ubicarnos con nuestro cuerpo: DELANTE DE – DETRÁS DE</p>	<p>Técnicas: observación I</p>

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	TIEMPO	MATERIALES
Juego libre en los sectores.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Planificación</u>: Invitamos a los niños a sentarse en semicírculo para acordar los sectores donde vamos a trabajar y establecer algunos acuerdos. ❖ <u>Organización</u>: Los niños se agrupan por afinidad de acuerdo al número de niños y deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar. ❖ <u>Desarrollo</u>: Los niños una vez agrupados juegan libremente según su elección. ❖ <u>Orden</u>: Entonaremos la canción a Guardar para avisarles a los niños que el juego ha terminado y deben de guardar. ❖ <u>Socialización</u>: Dialogamos rápidamente con todos los niños que empezaron el juego desde el inicio, dándoles el espacio para que expresen contando a sus amigos sobre lo que jugaron, cómo jugaron y con quienes jugaron, etc. 	15'	Materiales de MED.

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Representación:</u> En forma grupal dibujan lo que hicieron durante su hora de juego libre en los sectores. 		
Rutinas	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>De Ingreso:</u> Saludamos a los niños con la canción Como están los niños como están, invitamos a un niño a hacer la oración, y planificamos la actividad de trabajo. Nos dirigimos a los servicios higiénicos antes de iniciar las clases. ❖ <u>Aseo:</u> Cada niño debe lavarse las manos antes de comer y después de usar los servicios higiénicos. ❖ <u>Refrigerio:</u> Invitamos a los niños a entonar la canción del aseo para la hora de lonchera. Los niños, deben estar muy atentos, de igual manera el grupo encargado de la oración, rezara y entonara la canción Los Alimentos Se les dará indicaciones: cómo usar los cubiertos, la servilleta, como tomar los líquidos y comer con la boca cerrada. ❖ <u>Salida:</u> Nos preparamos para salir a casa, ordenando el aula, verificando sus cosas como: chompas, lonchera y otros. Conversamos sobre lo que aprendieron en el día, proponiendo superar algunas dificultades en el transcurso de la semana. Hacemos la oración final y explicamos la tarea de casa. 	60'	Carteles, plumones, etc.
Inicio:	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Problematización:</u> Se coloca en el patio pelotas para cada niño y diversos objetos, se pide a los niños que ubiquen los objetos de manera libre. Se pregunta a cada niño y niña la ubicación de su objeto dado con referencia a la pelota. Se les pregunta quién de ellos ubico el objeto dado delante de la pelota y quien ubico el objeto detrás de la pelota. ❖ <u>Saberes previos:</u> Realizamos las siguientes interrogantes: ¿Nos podemos ubicar delante del jardín?, ¿Qué está ubicado delante del estante?, ¿Qué está ubicado detrás de la caja que está en el piso?, ¿qué objetos están ubicados delante de su cama?, ¿hay algún objeto ubicado detrás de su cama?, ¿saben ubicar objetos delante de y detrás de otros objetos?, ¿saben ubicarse delante de diferentes objetos?, ¿saben ubicarse detrás de otros niños o niñas? ❖ <u>Propósito Y Organización:</u> Hoy martes aprenderemos delante y detrás. ❖ <u>Motivación:</u> ➤ Cantamos la canción: El Cocodrilo Dante 	10'	Canción: El cocodrilo Dante.

<p>Desarrollo:</p>	<p>❖ <u>Gestión y Acompañamiento:</u> VIVENCIACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Escuchamos las indicaciones que la profesora dará. ➤ La profesora dice vamos a jugar a las escondidas. ➤ Todos los niños se van a colocar detrás de mí. ¿Dónde están los niños? Ahora todos los niños se van a colocar delante de mí. ¿Dónde están? ➤ Se pide ahora que las niñas se ubiquen delante de la profesora y preguntamos ¿Dónde están las niñas?, ahora se colocan detrás de mí, ¿Dónde están se ubican ahora? ➤ Luego les pedimos que las niñas se coloquen delante de los niños, después indicamos que los niños se coloquen delante de las niñas. ➤ Se les pide a las niñas que se ubiquen en columna y a los niños se les va preguntando quien se ubica delante de y detrás de. ➤ Se les pide a los niños que se ubiquen en columna y a las niñas se les va preguntando quien se ubica delante de y detrás de. <p>PLORACIÓN DE MATERIAL CONCRETO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Entregamos una pelota dadas por el MED a cada niño y niña y les indicamos que se ubiquen delante de la pelota y luego que ubiquen la pelota detrás de ellos. ➤ Se les entrega diversos objetos y se les pide que los ubiquen delante de y detrás de otros objetos. <p>PRESENTACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se les entrega hojas bond para que dibujen lo realizado. 	<p>30'</p>	<p>Pelotas del MED Diversos objetos.</p>
<p>Cierre:</p>	<p>❖ <u>Evaluación:</u> Se les realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Quién niña se ubicó delante de Diana?, ¿Qué compañero se ubicó detrás de Brayan?, ¿Qué objetos colocaron delante de la escalera?, ¿Qué objetos se ubican detrás de la puerta?, ¿Quién está detrás mío?, ¿les gusto aprender a ubicarse?, ¿les gusto ubicar los objetos delante y detrás de otros objetos? ¿por qué?.</p>	<p>5'</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

- I. TÍTULO DE LA SESIÓN: Colocando objetos dentro de y fuera de
 II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Ubicamos objetos DENTRO DE - FUERA DE
 III. FECHA:
 IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. ✓ Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. ✓ Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como dentro de fuera de, muestra las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Ubicamos objetos DENTRO DE - FUERA DE	Técnicas: observación

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	TIEMPO	MATERIALES
Juego libre en los sectores.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Planificación</u>: Invitamos a los niños a sentarse en semicírculo para acordar los sectores donde vamos a trabajar y establecer algunos acuerdos. ❖ <u>Organización</u>: Los niños se agrupan por afinidad de acuerdo al número de niños y deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar. ❖ <u>Desarrollo</u>: Los niños una vez agrupados juegan libremente según su elección. ❖ <u>Orden</u>: Entonaremos la canción a Guardar para avisarles a los niños que el juego ha terminado y deben de guardar. ❖ <u>Socialización</u>: Dialogamos rápidamente con todos los niños que empezaron el juego desde el inicio, dándoles el espacio para que expresen contando a sus amigos sobre lo que jugaron, cómo jugaron y con quienes jugaron, etc. 	15'	Materiales de MED.

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Representación:</u> En forma grupal dibujan lo que hicieron durante su hora de juego libre en los sectores. 		
Rutinas	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>De Ingreso:</u> Saludamos a los niños con la canción Como están los niños como están, invitamos a un niño a hacer la oración, y planificamos la actividad de trabajo. Nos dirigimos a los servicios higiénicos antes de iniciar las clases. ❖ <u>Aseo:</u> Cada niño debe lavarse las manos antes de comer y después de usar los servicios higiénicos. ❖ <u>Refrigerio:</u> Invitamos a los niños a entonar la canción del aseo para la hora de lonchera. Los niños, deben estar muy atentos, de igual manera el grupo encargado de la oración, rezara y entonara la canción Los Alimentos Se les dará indicaciones: cómo usar los cubiertos, la servilleta, como tomar los líquidos y comer con la boca cerrada. ❖ <u>Salida:</u> Nos preparamos para salir a casa, ordenando el aula, verificando sus cosas como: chompas, lonchera y otros. Conversamos sobre lo que aprendieron en el día, proponiendo superar algunas dificultades en el transcurso de la semana. Hacemos la oración final y explicamos la tarea de casa. 	60'	Carteles, plumones, etc.
Inicio:	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Problematización:</u> Buscaremos en el aula objetos que están dentro de una caja, recipiente o bolsa, les pedimos que mencionen que objetos se encuentran dentro. Pedimos que saquen algunos objetos fuera de la caja, recipiente o bolsa, ¿Qué objetos están fuera de la caja, recipiente o bolsa? Pedimos que intercambien objetos con sus compañeros y los coloquen dentro de la caja, recipiente o bolsa. Ordenamos y guardamos los objetos en su respectivo lugar. ❖ <u>Saberes previos:</u> ¿dónde nos encontramos?, ¿estamos fuera o dentro del aula?, ¿ustedes están dentro o fuera de su casa?, ¿alguien se encuentra dentro de una iglesia?, ¿solo nosotros podemos ubicarnos dentro de un lugar?, ¿Qué más se puede colocar dentro de un recipiente?, ¿Qué más podemos ubicar fuera de una caja? ❖ <u>Propósito Y Organización:</u> Hoy aprenderemos a ubicar objetos dentro de un objeto y objetos fuera de otro objeto. ❖ <u>Motivación:</u> 	10'	Cajas Diversos objetos

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mostramos una cajita cerrada con algunos objetos, la movemos y preguntamos: ¿Qué habrá dentro de la caja?, ¿Dónde pondremos las cosas que sacamos?, ¿podremos poner una carpeta dentro de la caja?, etc. 		
Desarrollo:	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Gestión y Acompañamiento:</u> Vivenciación: ➤ Se ubican los ula-ula en el piso e indicamos a los niños que salten dentro del ula-ula, luego indicamos que salten fuera del ula-ula. ➤ Indicamos a los niños y niñas que coloquen un brazo dentro del ula-ula, luego que coloquen una pierna dentro del ula-ula y luego que mencionen que pierna quedo fuera del ula-ula y así continuamos con diferentes partes de su cuerpo. ➤ Jugamos con nuestras manos colocándolas dentro del bolsillo o fuera del bolsillo. Exploración del material concreto: ➤ Abrimos una caja de sorpresa y sacamos lo que hay dentro mostrando uno o uno cada objeto. ➤ Cerramos la caja y preguntamos ¿Dónde están ahora los objetos? ➤ Colocamos poliedros sobre la mesa de cada grupo, los observan, manipulan y juegan con ellas. ➤ En una caja que se pondrá en el centro de la mesa se da la indicación. Colocar todos los poliedros de color azul dentro de la caja. ¿Dónde están los poliedros? ¿Dónde están los poliedros amarillos? Representación : ➤ Cada niño y niña dibujan lo realizado. 	30'	Materiales de MED.
Cierre:	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Evaluación:</u> <p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p>	5'	Carteles, plumones, etc.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

- I. TÍTULO DE LA SESIÓN: Identificando lo que está arriba y debajo
 II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Identificamos objetos: ENCIMA Y DEBAJO
 III. FECHA:
 IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. ✓ Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. ✓ Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como ENCIMA – DEBAJO, muestra las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Identificamos objetos: ENCIMA Y DEBAJO	Técnicas: observación

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	TIEMPO	MATERIALES
Juego libre en los sectores.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Planificación</u>: Invitamos a los niños a sentarse en semicírculo para acordar los sectores donde vamos a trabajar y establecer algunos acuerdos. ❖ <u>Organización</u>: Los niños se agrupan por afinidad de acuerdo al número de niños y deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar. ❖ <u>Desarrollo</u>: Los niños una vez agrupados juegan libremente según su elección. ❖ <u>Orden</u>: Entonaremos la canción a Guardar para avisarles a los niños que el juego ha terminado y deben de guardar. ❖ <u>Socialización</u>: Dialogamos rápidamente con todos los niños que empezaron el juego desde el inicio, dándoles el espacio para que expresen contando a sus amigos sobre lo que jugaron, cómo jugaron y con quienes jugaron, etc. ❖ <u>Representación</u>: En forma grupal dibujan lo que hicieron durante su hora de juego libre en los sectores. 	15'	Materiales de MED.

<p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>De Ingreso:</u> Saludamos a los niños con la canción Como están los niños como están, invitamos a un niño a hacer la oración, y planificamos la actividad de trabajo. Nos dirigimos a los servicios higiénicos antes de iniciar las clases. ❖ <u>Aseo:</u> Cada niño debe lavarse las manos antes de comer y después de usar los servicios higiénicos. ❖ <u>Refrigerio:</u> Invitamos a los niños a entonar la canción del aseo para la hora de lonchera. Los niños, deben estar muy atentos, de igual manera el grupo encargado de la oración, rezara y entonara la canción Los Alimentos Se les dará indicaciones: cómo usar los cubiertos, la servilleta, como tomar los líquidos y comer con la boca cerrada. ❖ <u>Salida:</u> Nos preparamos para salir a casa, ordenando el aula, verificando sus cosas como: chompas, lonchera y otros. Conversamos sobre lo que aprendieron en el día, proponiendo superar algunas dificultades en el transcurso de la semana. Hacemos la oración final y explicamos la tarea de casa. 	<p>60'</p>	<p>Carteles, plumones, etc.</p>
<p>Inicio:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Problematización:</u> A la niña Sophia su mamá le pide que le ayude a ordenar sus juguetes. Le pide que coloque la muñeca encima de su osito de peluche y su pelota debajo del televisor. ¿Cómo creen que Sophia ubico el osito, el peluche y la pelota? Se escucha sus alternativas de solución Se pide a los niños y niñas que dibujen como creen que quedaran la muñeca, peluche y pelota. ❖ <u>Saberes previos:</u> Se les realiza las siguientes interrogantes: ¿en casa han ubicado cosas encima de algo?, mencionen que cosas colocaron, ¿en el aula que objetos están debajo de otro objeto?, ¿saben ubicarse y ubicar objetos encima y debajo? ❖ <u>Propósito Y Organización:</u> Hoy aprenderemos a identificar objetos encima y debajo. ❖ <u>Motivación:</u> Cantamos la canción Arriba y abajo Arriba y debajo de los callejones pasa una ratita con 20 ratones, Unos con colitas y otros muy colones, Unos con orejas y otros orejones 	<p>10'</p>	<p>Niños Canción</p>

<p>Desarrollo:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Gestión y Acompañamiento:</u> ➤ Vivenciación: Pide a los niños que se ubiquen encima de la colchoneta y a las niñas debajo de las mesas. Pide a las niñas que se ubiquen encima de las sillas y a los niños debajo de la escalera de madera. ➤ Exploración del material concreto: Pide a los niños y niñas que coloquen las pelotas debajo de la mesa. Pide que coloquen las tazas medidoras encima de la mesa. Pide que ubiquen las palicintas encima de la mesa. Pide que ubiquen sus títeres debajo de la mesa Pide que coloquen las lupas encima de la mesa Pide que coloquen sus mochilas debajo de la mesa ➤ Representación: ❖ Se les entrega una hoja y se les pide que dibujen lo realizado. Verbalizan lo realizado en sus hojas bond. 	30'	
<p>Cierre:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Gestión y Acompañamiento:</u> ➤ Vivenciación: Pide a los niños que se ubiquen encima de la colchoneta y a las niñas debajo de las mesas. Pide a las niñas que se ubiquen encima de las sillas y a los niños debajo de la escalera de madera. ➤ Exploración del material concreto: Pide a los niños y niñas que coloquen las pelotas debajo de la mesa. Pide que coloquen las tazas medidoras encima de la mesa. Pide que ubiquen las palicintas encima de la mesa. Pide que ubiquen sus títeres debajo de la mesa Pide que coloquen las lupas encima de la mesa Pide que coloquen sus mochilas debajo de la mesa ➤ Representación: Se les entrega una hoja y se les pide que dibujen lo realizado. Verbalizan lo realizado en sus hojas bond. 	5'	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

- I. TÍTULO DE LA SESIÓN: Encontrando los iguales
 II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Aprendemos a conocer las figuras geométricas que tengan la misma forma
 III. FECHA:
 IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.	Aprendemos a conocer las figuras geométricas que tengan la misma forma	Técnicas: observación

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	TIEMPO	MATERIALES
Juego libre en los sectores.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Planificación</u>: Invitamos a los niños a sentarse en semicírculo para acordar los sectores donde vamos a trabajar y establecer algunos acuerdos. ❖ <u>Organización</u>: Los niños se agrupan por afinidad de acuerdo al número de niños y deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar. ❖ <u>Desarrollo</u>: Los niños una vez agrupados juegan libremente según su elección. ❖ <u>Orden</u>: Entonaremos la canción a Guardar para avisarles a los niños que el juego ha terminado y deben de guardar. ❖ <u>Socialización</u>: Dialogamos rápidamente con todos los niños que empezaron el juego desde el inicio, dándoles el espacio para que expresen contando a sus amigos sobre lo que jugaron, cómo jugaron y con quienes jugaron, etc. ❖ <u>Representación</u>: En forma grupal dibujan lo que hicieron durante su hora de juego libre en los sectores. 	15'	Materiales de MED.

<p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>De Ingreso:</u> Saludamos a los niños con la canción Como están los niños como están, invitamos a un niño a hacer la oración, y planificamos la actividad de trabajo. Nos dirigimos a los servicios higiénicos antes de iniciar las clases. ❖ <u>Aseo:</u> Cada niño debe lavarse las manos antes de comer y después de usar los servicios higiénicos. ❖ <u>Refrigerio:</u> Invitamos a los niños a entonar la canción del aseo para la hora de lonchera. Los niños, deben estar muy atentos, de igual manera el grupo encargado de la oración, rezara y entonara la canción Los Alimentos Se les dará indicaciones: cómo usar los cubiertos, la servilleta, como tomar los líquidos y comer con la boca cerrada. ❖ <u>Salida:</u> Nos preparamos para salir a casa, ordenando el aula, verificando sus cosas como: chompas, lonchera y otros. Conversamos sobre lo que aprendieron en el día, proponiendo superar algunas dificultades en el transcurso de la semana. Hacemos la oración final y explicamos la tarea de casa. 	<p>60'</p>	<p>Carteles, plumones, etc.</p>
<p>Inicio:</p>	<p><u>Problematización:</u> Les ofrecemos a los niños diversos objetos que tengan formas geométricas, y después de observarlas, le planteamos la pregunta: ¿Tendrán todos los objetos, la misma forma?</p> <p><u>Saberes previos:</u> Planteamos las siguientes interrogantes: ¿Qué figuras geométricas de las que hemos trabajado conoces? ¿Todas las figuras serán iguales? ¿Qué figura se parecen a otras? ¿Por qué piensas que se parecen?, etc.</p> <p><u>Propósito y organización:</u> Hoy vamos a aprender a encontrar figuras geométrica que tengan la misma forma</p> <p><u>Motivación:</u> Entonamos la canción RECOGER-GUARDAR</p> <p style="text-align: center;">SI tu pieza es un desastre y ya no puedes caminar No le temas al desorden, no te puedes derrotar No te arranques, no te duermas, no molestes a mamá Solo aplica esta receta, que es RECOGER Y GUARDAR RECORGER GUARDAR GUARDAR GUARDAR (BIS) RECOGER GUARDAR veras que es fácil ordenar</p>	<p>10'</p>	<p>Figuras geométricas Canción recoger y guardar</p>

<p>Desarrollo:</p>	<p>❖ <u>Gestión y Acompañamiento:</u> A. VIVENCIACION : imos al patio y observamos lo que esta trazado, les indicamos que jugaremos a la voz que damos con la pandereta todos los niños se colocan en el contorno de una figura geométrica, sin empujarse ni aglomerarse en una sola. Luego les decimos que caminen sobre la línea, que den la vuelta y sigan la línea, que coloquen adentro o fuera de la figura. Luego, ante un sonido de la pandera se cambian de lugar escogiendo otra figura, proceden como en la anterior creamos un clima de diversión y gozo para los niños.</p> <p>B.MANIPULACION DE MATERIAL CONCRETO: Nos sentamos formando un círculo y les decimos que figuras hemos observado en el patio y cuál de ellas podemos encontrar en su aula. Invitamos a los niños a observar los objetos, juguetes, puertas, ventanas, carteles entre otros enseres; y les decimos que le vamos a entregar hojas en blanco y ellos podrán buscar y dibujar el objeto que es igual o parecido a una de las figuras que vieron en el patio. Los niños se desplazan libremente y van dibujando lo que encuentran parecido, si los niños no requieren podremos escribir lo que nos dictan en cada dibujo.</p> <p>C.REPRESENTACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Una vez que han concluido con la búsqueda y dibujado los objetos similares a las formas geométricas, les pedimos que compartan con sus compañeros sus hallazgos. Podemos preguntarles: ¿Quiénes encontraron objetos que tengan forma redonda?, ¿Qué objetos son?, ¿Dónde los encontraron?, ¿Quiénes encontraron objetos de forma cuadrada?... y así sucesivamente con las formas geométricas encontradas anteriormente. ▪ Entregamos la ficha , para que los niños puedan colorear del mismo color las figuras que son iguales. Le damos la libertad de que puedan decorarla de manera creativa. 	<p>30'</p>	<p>Pandereta Figuras geométricas Tizas Juguetes Puerta Etc.</p> <p>Hoja bond Colores Lápiz Ficha</p>
<p>Cierre:</p>	<p>❖ <u>Evaluación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Colocamos los trabajos en un mural y escuchamos algunas explicaciones que dan los niños a sus trabajos, recordándolos. ➤ Planteamos las siguientes interrogantes: ¿qué aprendieron el día de hoy? ¿tuvieron dificultad, para realizar su trabajo? ¿fue divertida la clase? 	<p>5'</p>	<p>Carteles, plumones, etc.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

- I. TÍTULO DE LA SESIÓN: Ordenamos sucesiones temporales
 II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Aprendemos a ordenar secuencias temporales
 III. FECHA:
 IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre el tiempo, ayer, hoy y mañana, en situaciones cotidianas.	Aprendemos a ordenar secuencias temporales	Técnicas: observación Instrumentos: registro, portafolio.

I. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	TIEMPO	MATERIALES
Juego libre en los sectores.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Planificación</u>: Invitamos a los niños a sentarse en semicírculo para acordar los sectores donde vamos a trabajar y establecer algunos acuerdos. ❖ <u>Organización</u>: Los niños se agrupan por afinidad de acuerdo al número de niños y deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar. ❖ <u>Desarrollo</u>: Los niños una vez agrupados juegan libremente según su elección. ❖ <u>Orden</u>: Entonaremos la canción a Guardar para avisarles a los niños que el juego ha terminado y deben de guardar. ❖ <u>Socialización</u>: Dialogamos rápidamente con todos los niños que empezaron el juego desde el inicio, dándoles el espacio para que expresen contando a sus amigos sobre lo que jugaron, cómo jugaron y con quienes jugaron, etc. ❖ <u>Representación</u>: En forma grupal dibujan lo que hicieron durante su hora de juego libre en los sectores. 	15'	Materiales de MED.

<p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>De Ingreso:</u> Saludamos a los niños con la canción Como están los niños como están, invitamos a un niño a hacer la oración, y planificamos la actividad de trabajo. Nos dirigimos a los servicios higiénicos antes de iniciar las clases. ❖ <u>Aseo:</u> Cada niño debe lavarse las manos antes de comer y después de usar los servicios higiénicos. ❖ <u>Refrigerio:</u> Invitamos a los niños a entonar la canción del aseo para la hora de lonchera. Los niños, deben estar muy atentos, de igual manera el grupo encargado de la oración, rezara y entonara la canción Los Alimentos Se les dará indicaciones: cómo usar los cubiertos, la servilleta, como tomar los líquidos y comer con la boca cerrada. ❖ <u>Salida:</u> Nos preparamos para salir a casa, ordenando el aula, verificando sus cosas como: chompas, lonchera y otros. Conversamos sobre lo que aprendieron en el día, proponiendo superar algunas dificultades en el transcurso de la semana. Hacemos la oración final y explicamos la tarea de casa. 	<p>60'</p>	<p>Carteles, plumones, etc.</p>
<p>Inicio:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Problematización:</u> Narramos el cuento del Nacimiento de un pollito, pero en forma desordenada, para que luego los niños la puedan ordenar, de acuerdo a su propia experiencia, ❖ <u>Saberes previos:</u> ¿Todos los cuentos que narramos, podemos hacerlo como queramos, o tienen una secuencia? ¿Qué cosa es una secuencia? ¿Cómo sabemos cómo ordenar una secuencia? ❖ <u>Propósito y organización:</u> Hoy día lograremos en nuestra clase: ORDENAMOS SUCESIONES TEMPORALES ❖ <u>Motivación:</u> Entonan la canción UN PERICOTITO, luego la profesora les plantea algunas interrogantes, para que ellos se den cuenta, que sucedió antes, y que sucedió después. 	<p>10'</p>	<p>Cuento Canción</p>
<p>Desarrollo:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Gestión y Acompañamiento:</u> VIVENCIACIÓN: Los niños Dramatizan escenas como: desayunar, almorzar, dormir, para luego ordenar cada escena donde corresponda, de acuerdo al tiempo del suceso En el aula nos reunimos en asamblea y les comunicamos que haremos una visita a un sastre o costurera y preparamos en un papelógrafo las preguntas que le haremos: ¿En qué trabajas?, ¿Te gusta lo que haces?, cuando te llevan una tela ¿Qué haces primero, después?, ¿Qué confeccionas?, etc. Salimos de visita, al llegar, saludamos, nos acomodamos en el lugar que nos indique el anfitrión y escuchamos lo que nos cuenta. Cuando termina, invitamos a los 	<p>30'</p>	<p>Niños Papelógrafo</p>

	<p>niños a hacer las preguntas, podemos ayudarlos leyendo lo que han escrito en el papelógrafo. Tratamos de crear un ambiente de diálogo ameno, cercano y de confianza. Después agradecemos y nos despedimos.</p> <p>EXPLORACION DEL MATERIAL CONCRETO:</p> <p>De retorno en el aula recordamos la visita realizada y escuchamos lo que dicen los niños de sus experiencias. Para completar la información podemos preguntarles: ¿A Quién visitamos hoy? Escuchamos sus respuestas. Invitamos a los niños a representar la situación vivenciada. Los motivamos con algunas preguntas: ¿Qué se necesita para coser la ropa?, ¿Qué se hace primero?, ¿Qué se hace después?, ¿es necesario que nos tomen las medidas para coser una ropa? Finalmente ¿Qué hacemos? Escuchamos las intervenciones de los niños y observamos sus representaciones haciendo énfasis en la sucesión temporal de los acontecimientos: coger la tela, medir, trazar el molde, cortar y coser.</p> <p>Entregamos la ficha, pidiendo a los niños que observen y recorten los recuadros que presentan y sobre sus mesas los ordenan siguiendo una secuencia temporal. Luego en la ficha 11 los pegan secuencialmente.</p> <p>REPRESENTACION:</p> <p>Colocamos los trabajos en el lugar determinado, y los invitamos a que expongan, voluntariamente, sus trabajos. Nos detenemos a pensar qué pasaría si la acción de la primera tarjeta se va al final, o que pasaría si la segunda se va a la tercera, etc. Enfatizando así las secuencias temporales.</p>		Fichas Trabajos
Cierre:	<p>➤ <u>Evaluación:</u></p> <p>➤ Planteamos las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendieron el día de hoy?, ¿Tuvieron dificultad, para realizar su trabajo?, ¿Estuvo divertida la clase?</p>	5'	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

- I. TÍTULO DE LA SESIÓN: Jugamos agregar y quitar
 II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Aprendemos a agregar y quitar elementos
 III. FECHA:
 IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.	Aprendemos a agregar y quitar elementos	Técnicas: observación

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	TIEMPO	MATERIALES
Juego libre en los sectores.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Planificación</u>: Invitamos a los niños a sentarse en semicírculo para acordar los sectores donde vamos a trabajar y establecer algunos acuerdos. ❖ <u>Organización</u>: Los niños se agrupan por afinidad de acuerdo al número de niños y deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar. ❖ <u>Desarrollo</u>: Los niños una vez agrupados juegan libremente según su elección. ❖ <u>Orden</u>: Entonaremos la canción a Guardar para avisarles a los niños que el juego ha terminado y deben de guardar. ❖ <u>Socialización</u>: Dialogamos rápidamente con todos los niños que empezaron el juego desde el inicio, dándoles el espacio para que expresen contando a sus amigos sobre lo que jugaron, cómo jugaron y con quienes jugaron, etc. ❖ <u>Representación</u>: En forma grupal dibujan lo que hicieron durante su hora de juego libre en los sectores. 	15'	Materiales de MED.

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>De Ingreso:</u> Saludamos a los niños con la canción Como están los niños como están, invitamos a un niño a hacer la oración, y planificamos la actividad de trabajo. Nos dirigimos a los servicios higiénicos antes de iniciar las clases. ❖ <u>Aseo:</u> Cada niño debe lavarse las manos antes de comer y después de usar los servicios higiénicos. ❖ <u>Refrigerio:</u> Invitamos a los niños a entonar la canción del aseo para la hora de lonchera. Los niños, deben estar muy atentos, de igual manera el grupo encargado de la oración, rezara y entonara la canción Los Alimentos Se les dará indicaciones: cómo usar los cubiertos, la servilleta, como tomar los líquidos y comer con la boca cerrada. ❖ <u>Salida:</u> Nos preparamos para salir a casa, ordenando el aula, verificando sus cosas como: chompas, lonchera y otros. Conversamos sobre lo que aprendieron en el día, proponiendo superar algunas dificultades en el transcurso de la semana. Hacemos la oración final y explicamos la tarea de casa. 	60'	Carteles, plones, etc.
Inicio:	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Problematización:</u> Realizamos un juego sobre transportar huevos en una cuchara colocada en la boca, el juego empieza con 10 huevos, al final de la clase, queremos ver cuantos huevos se reventaron, lo cual le preguntaremos a los niños, para ver qué estrategia podemos usar para averiguarlo. ❖ <u>Saberes previos:</u> Planteamos las siguientes interrogantes: ¿Cómo podemos agregar o quitar monedas cuando realizamos pequeñas compras? ¿Cómo podemos averiguar cuantas frutas se malograron de una canasta comprada? ¿Cómo sabemos cuántos globos se desinflaron? ❖ <u>Propósito y organización:</u> Hoy día aprenderemos a agregar y quitar elementos. ❖ <u>Motivación:</u> Juegan a reventar globos en forma grupal. Contando. 	10'	Huevos Cuchara Globos
Desarrollo:	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Gestión y Acompañamiento:</u> VIVENCIACIÓN: ➤ Salimos al patio y jugamos Al barco. Anteriormente hemos dibujado un barco con solo líneas en el piso. Nos ponemos todos fuera del dibujo y les indicamos que nosotras seremos el capitán esta vez. Les preguntamos: ¿Cuántas personas creen que entran en este barco?, ¿Cuántos creen ustedes que quieren bajar en el primer puerto?, escuchamos sus intervenciones. Luego se procede con el juego. Se comienza con una pandereta indicando que va a zarpar el barco y que tienen unos minutos para embarcarse. Por ejemplo: primero 	30'	Patio Niños

	<p>seis niños, suena nuevamente la pandereta y se embarca un niño, luego tres niños, ellos se ponen dentro del barco, luego suena la pandereta y el barco llega a un puerto y bajan cuatro niños. Preguntamos a todos: ¿Cuántos niños embarcaron primero?, ¿Cuántos subieron después?, ¿Cuántos bajaron del barco?, ¿Cuántos niños quedan en el barco?, ¿Qué hicieron para saber cuántos niños se embarcaron y cuántos bajaron? Escuchamos sus intervenciones y continúa el juego, invitando al niño que desee ser el capitán o capitana. Acompañamos y alentamos a los niños durante el juego. Para hacer del momento divertido podemos cantar, emitir algunos sonidos que indican que se va el barco y que llega al puerto (sirena).</p> <p>EXPLORACION DEL MATERIAL CONCRETO:</p> <p>➤ En el aula los niños descubren en sus mesas las fichas (pág. 267), con ilustraciones de barco, la desglosan y la pliegan para pararlos. Los motivamos a observar estas ilustraciones y a conocer sus características, a establecer comparaciones y a hacer conteos en forma libre. Les preguntamos: ¿Todos los barquitos son iguales?, ¿Son muchos, pocos?, ¿Todos son del mismo color?. Etc.</p> <p>Luego les decimos que ahora jugaremos en el PUERTO. Cada mesa será un puerto con cinco barquitos, que piden atención a las sirenas del barco. Cuando la sirena toque primero, los niños contarán sus barcos, luego les diremos, que partirán dos barquitos. Les preguntamos ¿Cuántos barquitos quedan en el puerto?, Escuchamos sus intervenciones. Después, al sonar la sirena, llega un barquito más al puerto y les preguntamos: ¿Cuántos barquitos tenemos en el puerto ahora? Así continúan otros juegos respetando el rango numérico de 5, al momento de agregar y quitar.</p> <p>Se entrega la ficha número 10, en la cual los niños dibujan barquitos en su puerto. Si les interesa pueden colocar las cantidades en su nivel de escritura o buscando los autoadhesivos de números.</p> <p>REPRESENTACION:</p> <p>Colocamos los trabajos en un lugar determinado y los invitamos a que expongan sus trabajos voluntariamente.</p>		<p>Fichas</p> <p>Trabajos</p>
<p>Cierre:</p>	<p>❖ <u>Evaluación:</u></p> <p>Entendamos las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendieron el día de hoy?, ¿Tuvieron dificultad, para realizar su trabajo?, ¿Estuvo divertida la clase?.</p>	<p>5'</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

- I. TÍTULO DE LA SESIÓN: Jugamos a medir distancias
 II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Aprendemos a medir distancias largas y cortas
 III. FECHA:
 IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Realiza seriaciones por tamaño, longitud hasta con cinco objetos, usando objetos como rollo de papel, cuerda o soguilla.	Aprendemos a medir distancias largas y cortas	Técnicas: observación

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	TIEMPO	MATERIALES
Juego libre en los sectores.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Planificación</u>: Invitamos a los niños a sentarse en semicírculo para acordar los sectores donde vamos a trabajar y establecer algunos acuerdos. ❖ <u>Organización</u>: Los niños se agrupan por afinidad de acuerdo al número de niños y deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar. ❖ <u>Desarrollo</u>: Los niños una vez agrupados juegan libremente según su elección. ❖ <u>Orden</u>: Entonaremos la canción a Guardar para avisarles a los niños que el juego ha terminado y deben de guardar. ❖ <u>Socialización</u>: Dialogamos rápidamente con todos los niños que empezaron el juego desde el inicio, dándoles el espacio para que expresen contando a sus amigos sobre lo que jugaron, cómo jugaron y con quienes jugaron, etc. ❖ <u>Representación</u>: En forma grupal dibujan lo que hicieron durante su hora de juego libre en los sectores. 	15'	Materiales de MED.
Rutinas	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>De Ingreso</u>: Saludamos a los niños con la canción Como están los niños como están, invitamos a un niño a hacer la oración, y planificamos la actividad de trabajo. Nos dirigimos a los servicios higiénicos antes de iniciar las clases. 	60'	Carteles, plumones, etc.

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Aseo</u>: Cada niño debe lavarse las manos antes de comer y después de usar los servicios higiénicos. ❖ <u>Refrigerio</u>: Invitamos a los niños a entonar la canción del aseo para la hora de lonchera. Los niños, deben estar muy atentos, de igual manera el grupo encargado de la oración, rezara y entonara la canción Los Alimentos Se les dará indicaciones: cómo usar los cubiertos, la servilleta, como tomar los líquidos y comer con la boca cerrada. ❖ <u>Salida</u>: Nos preparamos para salir a casa, ordenando el aula, verificando sus cosas como: chompas, lonchera y otros. Conversamos sobre lo que aprendieron en el día, proponiendo superar algunas dificultades en el transcurso de la semana. Hacemos la oración final y explicamos la tarea de casa. 		
Inicio:	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Problematización</u>: Colocamos unas cajas, y una fila de niños, a una distancia determinada y cada uno distinta de la otra, para que los niños lancen pelota y caigan en la caja, luego les planteamos a los niños: ¿Cómo podemos saber, que distancia fue la más larga y cual la más corta? ❖ <u>Saberes previos</u>: Se plantea las siguientes interrogantes: ¿Mediste alguna vez distancias? ¿Qué puedes usar para medir distancias? ¿Qué tipo de distancias existen? ❖ <u>Propósito y organización</u>: Hoy aprenderemos a medir distancias largas y cortas ❖ <u>Motivación</u>: Narramos el cuento de la caperucita roja, para luego hablar de los caminos largos y cortos 	10'	<p>Cajas Pelotas</p> <p>Cuento</p>
Desarrollo:	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Gestión y Acompañamiento</u>: VIVENCIACIÓN: En asamblea, acordamos con los niños algunas acciones a realizar para evitar hacernos daño durante el juego. Los invitamos a salir fuera del aula. Una vez instalados, les comentamos que vamos a jugar a lanzar las bolsitas. Por ejemplo, lanzar las bolsitas hacia arriba, hacia un lado, hacia el otro lado, hacia abajo, caminar con la bolsita encima de la cabeza, etc. EXPLORACION DEL MATERIAL CONCRETO: ➤ Trazamos una línea que será el punto de partida y otra señal visible que será el punto final o de llegada considerando las posibilidades de lanzamiento de los niños. Les pedimos que se agrupen en parejas y cojan una bolsita para que, ante una indicación, la lancen 	30'	<p>Bolsitas Niños</p> <p>Bolsita Niños Patio Tiza</p>

	<p>libremente lo más lejos que puedan. Se marcará hasta donde llega la bolsita y así podremos saber cuál está lejos y cuál está más cerca. Podemos pedir a otros niños que se ubiquen para señalar el lugar en que cayeron las bolsitas facilitando así la comparación de las distancias.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Luego invitamos a los niños – siempre en parejas – a medir las distancias. Les preguntamos: ¿Con qué podemos medir el recorrido que hizo la bolsita para llegar hasta acá?, ¿tendrán la misma medida?, Invitamos a los niños a que midan y tracen con una tiza y en parejas, el recorrido que hizo la bolsita al ser arrojada. Luego les pedimos que comparen las distancias, tomando en cuenta que la medida será mayor en la bolsita que cayeron más lejos y menor en las que cayeron más cerca, porque estas tienen un recorrido más corto. Recordemos que las comparaciones son entre los lanzamientos que hicieron en parejas. ➤ En el aula entregamos la ficha n°8, les pedimos que la observen, que identifiquen las líneas de partida y la línea que indica la meta. Los invitamos a dibujar la bolsita en el lugar que ellos creen que cayó cuando hicieron el lanzamiento, identificando las distancias cerca o lejos. Luego el niño dibuja los lanzamientos de su pareja, pueden utilizar la reglita que tienen en su cuaderno (pág. 281), también escribir lo que los niños nos dictan haciendo énfasis en la distancia que descubrieron con sus lanzamientos. <p>REPRESENTACION: Compartimos sus producciones haciendo énfasis en las comparaciones de distancia que han realizado durante el juego con su compañero. Coloca las fichas trabajadas en un lugar visible.</p>		<p>Fichas</p> <p>Trabajos</p>
Cierre:	<p>❖ <u>Evaluación:</u> Planteamos las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendieron el día de hoy? ¿Tuvieron dificultad, para realizar su trabajo?, ¿Estuvo divertida la clase?</p>	5'	

TURNITIN_INFORME FINAL_ROSAS RAMOS_2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

5%

INDICE DE SIMILITUD

5%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

5%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo