

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA
MEJORAR LA NOCIÓN DE NÚMERO EN EL ÁREA DE
MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA MARÍA REINA EL
PORVENIR EN EL AÑO 2018.**

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

AUTORA:

Bach. GARCIA BARRETO LEYCI ARACELI

ASESOR:

**DR. ROSAS AMADEO AMAYA SAUCEDA
TRUJILLO – PERÚ**

2018

HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR

Dr. Domingo Pascual Mendoza Reyes
Presidente

Mgtr. Elsa Margot Zavala Chávez
Secretaria

Mgtr. Luz María Paredes Clemente
Miembro

Dr. Rosas Amadeo Amaya Saucedo
Asesor

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme la vida, y

La fe para seguir adelante con mi tesis.

Agradezco a mi casa de estudios la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote por acogerme durante mi formación profesional; así mismo agradezco a mis maestros, por sus consejos y por compartir desinteresadamente sus amplios conocimientos y experiencia.

Agradezco a mi familia por todo su apoyo

Que cada día me brindan, para seguir

Adelante con mis metas trazadas.

DEDICATORIA

Dedico mi Tesis a Dios por haberme
Por darme la vida y ser mi guía para
Salir adelante.

A las personas que han influenciado en mi vida,
dándome los mejores consejos, guiándome y haciendo
de mi, una persona de bien, con todo mi amor, en
especial a mi adora hija.

RESUMEN

La Presente Investigación tiene como objetivo Determinar la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la noción de número en el área de matemática de 4 años de la Institución Educativa Privada María Reina – El Porvenir en el año 2018. La metodología tiene el diseño de grupo experimental y se aplicó un pre test a los 15 estudiantes de 4 años. El logro del aprendizaje en el área de Matemática de los de la muestra, evaluados a través de un pre test, fue que el 33,3 % de los estudiantes presentan un nivel de logro de aprendizaje en inicio; es decir C, un 67 % obtuvo B; es decir se encuentran en proceso y sólo el 0 % obtuvieron A. Los resultados finales de la investigación demostraron que el 0,00 % de los estudiantes tienen C, lo que significa que se encuentran en un nivel de logro de aprendizaje en inicio, 0% se encuentran en el nivel B; es decir su logro de aprendizaje está en proceso y un 100% se encuentra en un nivel A; es decir alcanzó el nivel de logro previsto. Se concluyó que la aplicación de actividades lúdicas mejora la noción de número en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “María Reina” El Porvenir en el año 2018.

Palabras claves: actividades lúdicas, noción de número.

ABSTRACT

The present research aims to determine the influence of recreational activities to improve the notion of number in the area of mathematics of 4 years of the Private Educational Institution María Reina - El Porvenir in 2018.

The methodology has the experimental group design and a pre-test was applied to the 15 students of 4 years. The achievement of learning in the area of Mathematics of those in the sample, evaluated through a pre-test, was that 33.3% of the students present a level of learning achievement in the beginning; that is, C, 67% obtained B; that is, they are in process and only 0% obtained A.

The final results of the research showed that 0.00% of students have C, which means that they are at a level of learning achievement at the beginning, 0% are at level B; that is to say, their learning achievement is in process and 100% is at a level A; that is, it reached the expected level of achievement. The results obtained show us that recreational activities significantly influence learning. It was concluded that the application of recreational activities improves the notion of number in children of 4 years of the Private Educational Institution "María Reina" El Porvenir in the year 2018.

Keywords: recreational activities, notion of number

CONTENIDO

TITULO	i
HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT	vi
CONTENIDO	vii
ÍNDICE TABLAS.....	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA	5
2.1 antecedentes	5
2.2 Bases teóricas de la investigación.....	8
2.2.1 Programa de actividades lúdicas.....	8
2.2.1.1 Definición de Programa	8
2.2.1.2 Programa Educativo.....	9
2.2.1.3 Actividades lúdicas	9
2.2.1.4 Actividades lúdicas y juegos.....	10
2.2.1.5 Caracterización de juegos y actividades lúdicas.....	10
2.2.1.6 Importancia de Las Actividades Lúdicas	11

2.2.1.7 Clasificaciones de las Actividades Lúdicas	12
2.2.1.7.1 Actividades Lúdicas Psicomotoras	12
2.2.1.7.2 Actividades Lúdicas Cognitivas	13
2.2.1.8 La Actividad Lúdica en Educación Inicial.....	14
2.2.1.9 Los juegos y la Matemática	15
2.2.1.10 Importancias de Las Actividades Lúdicas en la Escuela	16
2.2.1.11 El juego como fuente de aprendizaje	16
2.2.1.12 tipos de actividades lúdicas en el niño	16
2.2.2 Nociones de número en el área de matemática.....	19
2.2.2.1 Número	19
2.2.2.2 El número en la historia	20
2.2.2.3 Noción.....	20
2.2.2.4 Matemática.....	21
2.2.2.5 nociones de número	21
2.2.2.6 Importancia de los números Según Jean Piaget.....	22
2.2.2.6.1 Que son los números según piaget.....	22
2.2.2.6.2 Etapas de la noción del número en la edad preescolar:	23
2.2.2.7 Los números y conceptos numéricos	24
2.2.2.8 Conocimientos y habilidades de los niños en las matemáticas.....	25
2.2.2.9 juegos didácticos para la noción de número	26
III. HIPÓTESIS.....	29

IV. METODOLOGÍA.....	29
4.1 Diseño de la investigación	29
4.2 Población y muestra.....	30
4.3 Definición y Operacionalidad de variables.....	32
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	36
4.5 Plan de análisis.....	37
4.6 Matriz de consistencia	38
4.7 Principios éticos.....	41
V. RESULTADOS.....	42
5.1 Resultados.....	42
5.2 Análisis de resultados.....	60
VI. CONCLUSIONES.....	63
6.1 Aspectos complementarios	64
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	65
ANEXOS.....	69

ÍNDICE TABLAS

Tabla N° 01: Población	31
Tabla N° 02: Muestra	32
Tabla N° 03 : Baremo del variable logro de capacidades	34
Tabla N° 04 : Operalización de la de variable	35
Tabla N° 05: Distribución del nivel de logro del aprendizaje en el Área de Matemática de los niños y niñas de la muestra a través de un pre test.	43
Tabla N° 06: Logro del aprendizaje de los alumnos de la muestra, Sesión 1 “noción de cantidad”	44
Tabla N° 07: Logro del aprendizaje de los alumnos de la muestra, Sesión 02 “contamos”	45
Tabla N° 08: Logro del aprendizaje de los alumnos de la muestra, Sesión 03 “Caja Numérica”	46
Tabla N° 09: Logro del aprendizaje de los alumnos de la muestra, Sesión 04 “posición de los Números”	47
TablaN° 10 Logro del aprendizaje de los alumnos de la muestra, Sesión 05 “El número 9”	48
Tabla N° 11 Logro del aprendizaje de los alumnos de la muestra, Sesión 06 “ Los globos”	49
Tabla N° 12 Logro del aprendizaje de los alumnos de la muestra, Sesión 07 “los peces Numéricos”	50
Tabla N° 13 Logro del aprendizaje de los alumnos de la muestra, Sesión 08 “los números y conteo “	51

Tabla N° 14 Logro del aprendizaje de los alumnos de la muestra, Sesión 09	
“Recogiendo Manzanas”.....	52
Tabla N° 15 Logro del aprendizaje de los alumnos de la muestra, Sesión 10 “Huellas de animal”	53
Tabla N° 16 Logro del aprendizaje de los alumnos de la muestra, Sesión 11	
“Jugamos utilizando el conteo”	54
Tabla N° 17 Logro del aprendizaje de los alumnos de la muestra, Sesión 12 “Piedras Numéricas”	55
Tabla N° 18 Distribución del nivel de logro del aprendizaje en el Área de Matemática de los niños y niñas de la muestra, post test	56
Tabla N° 19 Cuadro resumen de las 12 sesiones de aprendizaje	57
Tabla N° 20 Distribución de las medidas de tendencia central.....	58

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 01 Porcentaje de la muestra en el pre test	43
Gráfico N° 02: Distribución porcentual del nivel de logro de aprendizaje de la sesión 01	44
Gráfico N° 03 Distribución porcentual del nivel de logro de aprendizaje de la sesión 02.....	45
Gráfico N° 04 Distribución porcentual del nivel de logro de aprendizaje de la sesión 03.....	46
Gráfico N° 05 : Distribución porcentual del nivel de logro de aprendizaje de la sesión 04	47
Gráfico N° 06 Distribución porcentual del nivel de logro de aprendizaje de la sesión 05.....	48
Gráfico N° 07 Distribución porcentual del nivel de logro de aprendizaje de la sesión 06.....	49
Gráfico N° 08 Distribución porcentual del nivel de logro de aprendizaje de la sesión 07.....	50
Gráfico N° 09 Distribución porcentual del nivel de logro de aprendizaje de la sesión 08.....	51
Gráfico N° 10 Distribución porcentual del nivel de logro de aprendizaje de la sesión 09.....	52
Gráfico N° 11 Distribución porcentual del nivel de logro de aprendizaje de la sesión 10.....	53
Gráfico N° 12 Distribución porcentual del nivel de logro de aprendizaje de la sesión 11.....	54
Gráfico N° 13 Distribución porcentual del nivel de logro de aprendizaje de la sesión 12.....	55
Gráfico N° 14 Distribución porcentual del nivel de logro del aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de la muestra.....	56
Gráfico N° 15 Distribución porcentual del nivel de logro de aprendizaje del cuadro resumen de las 12 sesiones de aprendizaje	57
Gráfico N° 16 Distribución Porcentual de las medidas de tendencia central	58

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad el problema del aprendizaje en área de las matemáticas constituye un problema latente en nuestro país. Pues a menudo se percibe uno de los cursos más desaprobado por los escolares, no solo a nivel primario, sino a nivel secundario. De hecho que las bases de origen las podemos plantear por la falta de estimulación o estrategias en la enseñanza aprendizaje en las instituciones a nivel inicial de nuestro país. No descartando que estas deficiencias se originan también, con la falte de apoyo que el menor reciba en casa.

Alvarado (2012) podemos corroborar que los procesos mentales y cognitivos se empiezan desarrollando en los primeros años de vida del ser humano, y si esta área de la matemática o numérica no ha sido reforzada o estimulada, el individuo más adelante tendrá dificultades. Esta situación la podemos comprobar como los padres y profesores más reforzamos a la lectura de cuentos y lectoescritura, dejando en segundo plano la parte numérica matemática del menor.

Ante lo expresado, este proyecto de investigación contribuye al desarrollo de cada uno de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Privada “María Reina”, el cual tiene como propósito implementar estrategias didácticas a través de diversas actividades lúdicas.

Vega (2014) El desarrollo del pensamiento matemático y la intervención educativa conforma un papel importante en la noción de número en los menores, ya que con él se trata de proponer una forma clara de cómo los procesos cognitivos asociado con las estrategias educativas y pedagógicas, ayudara al mejor entendimiento en el menor, y de hecho de esta propuesta

(Castillo) 2006 Para la construcción de este concepto es indispensable tomar en cuenta diversos factores, entre ellos que este conocimiento se ofrezca al niño de manera natural, valiéndose de situaciones que lo lleven a la reflexión, pero no dejando de la que, el juego es otra base importante para facilitar este saber, considerando que lo lúdico, forma parte motivadora propio del infante, que facilitara el saber en forma más eficaz. Así mismo, debemos considerar también que, el uso de materiales concretos para llegar a lo simbólico. Es ahí que como maestros debemos tomar las mejores herramientas y estrategias que favorezcan el proceso de enseñanza en el infante, dando más importancia a los conceptos matemáticos que llevan a la construcción del concepto de número

Se planteó como objetivo general: Determinar la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada María Reina en el año 2018, como objetivos específicos: Identificar el nivel de aprendizaje de las actividades lúdicas para mejorar la noción de número, a través de un pre test en el área de matemática en los niños de la Institución Educativa Privada María Reina en el año 2018

Diseñar y aplicar un Programa de actividades lúdicas para mejorar la noción de número en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada María Reina el Porvenir en el año 2018

Evaluar la aplicación del Programa de actividades lúdicas para mejorar la noción de número en el área de matemática a través de un post- test

Comparar los resultados que se hicieron antes de aplicar el programa de actividades lúdicas, después de su aplicación, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada María Reina el Porvenir en el año 2018

La presente investigación se justifica considerando que debido a la falta de aprestamiento en el área matemática, es que se ve en complicaciones futuras. Por ello creemos de vital importancia incentivar mediante actividades lúdicas, al desarrollo de la noción de número en los menores pres escolares. Así mismo, que considerando investigaciones indican que lo aprendido en la escuela en los menores, trasciende en el transcurrir de los tiempos en sus diferentes esferas de aprendizaje (Guzmán Cerda & Rodríguez, 2016). Por ello se justifica esta investigación considerando los siguientes criterios.

A). Por su relevancia social

Debido que esta investigación, es de vital importancia, considerando que, el desarrollo de habilidades y procesos mentales cognitivos se inicia desde los primeros años de vida, y es ahí donde se tiene que reforzar el conocimiento y nociones de números para que el alumno de primaria y secundaria no tenga problemas posteriores. No solo a este nivel sino que producto que el área matemática tuvieron complicaciones de avance se ven afectados también en sus carreras profesionales.

B) En lo teórico

La ejecución del presente proyecto incentivara a un realce teórico, de tomar bases y sustentarlas que las actividades lúdicas ayudan a mejorar la noción de número y refuerzan en el área de las matemáticas en los pres escolares. Los resultados de la presente investigación como sustento teórico ayudaran a que otros docentes dedicados en el área preescolar tomen como importancia este enfoque pedagógico.

B) En lo metodológico

En lo metodológico lo planteado en la presente investigación, ayudara eficazmente, pues considerando el enfoque pedagógico del constructivismo, donde el alumno debe

de ir construyendo sus propios saberes mediante sus experiencias, las actividades lúdicas serán una herramienta eficaz en la contribución de este enfoque pedagógico metodológico.

C) En lo práctico

Práctico, porque, se llevara a cabo el aprendizaje del niño a través de las actividades lúdicas que se implementaran, y se lo llevan a la práctica, a través del juego. Además, porque, el proyecto tiene como fin potenciar el desarrollo social, emocional, moral, cognitivo y del lenguaje del niño y la niña. Incentivar a la afectividad, articulada con las experiencias de aprendizaje de carácter lúdico, en los niños y las niñas, incentivando el aprendizaje en la medida que favorecen, la posibilidad de aprender con los demás.

Por lo anteriormente expuesto, se ha considerado importante determinar el siguiente problema ¿De qué manera influye el Programa de actividades lúdicas para mejorar la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada María Reina – El Porvenir en el año 2018?, el diseño es de tipo pre experimental, cuantitativo.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 antecedentes

Vásquez (2012) tesis “Aplicación De Un Programa De Actividades Lúdicas Para El Desarrollo De La Noción del Numero y Cantidad Del Área De Matemática” con la finalidad de dar a conocer como las actividades lúdicas permiten mejorar el aprendizaje del educando en el área de matemática, ya que durante el trabajo diario en el aula no se presenta una didáctica adecuada concluyendo : • La investigación es de tipo Pre - experimental con un solo grupo pre y post test, la muestra estuvo conformada por la misma población; 28 alumnos de 4 años de edad al cual se le aplicó un pre test para comprobar sus saberes referentes al aprendizaje de la matemática. Posteriormente se aplicó el programa basado en actividades lúdicas, al término de éste se aplicó el post test, cuyos resultados obtenidos nos demuestra que las actividades lúdicas influye significativamente en el aprendizaje de la matemática.

Casillas (2014) tesis “El juego como estrategia para favorecer el concepto de número en el niño de tercero de preescolar” con la finalidad de dar a conocer la construcción del concepto de número es un transcurso extenso y complejo que el niño va adquiriendo a partir de las experiencias que le brinda el medio donde se desenvuelve, donde se manifiesta la interacción con los objetos y con los individuos del mismo. Concluyendo El juego se constituye como estrategia didáctica que brinda amplias posibilidades a la práctica educativa como elemento renovador de la enseñanza y un medio para el aprendizaje de los niños. Entendiendo como estrategia didáctica “los modos o procedimientos que son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje.

(Gómez Rodríguez, Patricio Molano, & Rodríguez Calderón, 2015) tesis “ La Actividad Lúdica Como Estrategia Pedagógica Para Fortalecer El Aprendizaje” El proyecto permitió reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños, siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, se enfoca la intervención hacia la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje infantil, desde el aula preescolar. Concluyendo que actividad lúdica no solo es importante para el desarrollo físico y comunicativo, sino que también contribuye a la expansión de necesidades y que además puede ser utilizada como principio de aprendizajes en forma significativa.

Delgado (2017) tesis “Actividades Lúdicas Como Estrategias Pedagógicas Para Mejorar La Convivencia” Es por eso que este proyecto de intervención, propone involucrar y promover en las actividades pedagógicas la lúdica, que por ser algo innato en el ser humano, actúa como dinamizador de las emociones, de la creatividad, de la imaginación, brindándole en este caso a los niños y niñas la posibilidad de entretenimiento, diversión y conocimiento, cuando se les permite participar activamente, convirtiéndose así en algo muy interesante para ellos y en lo que colocaran todo su desempeño, lo que conducirá a que los aprendizajes de los niños sean significativos y a que replanteen sus actitudes.

Concluyendo que se convertirá en un Nuevo aporte en la institución, al permitir demostrar, los alcances pedagógicos de la lúdica, su importancia en el desarrollo integral del ser humano; y su gran variedad en opciones como herramienta de trabajo para los docentes, y será de mucho beneficio para los niños y niñas 3, permitiéndoles superar todas sus dificultades en la convivencia y se espera que este beneficio sea

proyectado hacia el entorno familiar y social en los que el niño y la niña se desenvuelve.

Bautista (2015) tesis “El Desarrollo De La Noción De Número En Los Niños” La noción de número en el niño se logra a partir de la acción que el niño ejerce sobre los objetos, es en este contacto con los objetos reales que el niño logra asimilar las características físicas inherentes a cada objetos, lo que le permitirá identificar luego dichas características comunes a uno u otro objeto. Es muy importante que las maestras de educación inicial inicien este proceso acercando todos los objetos que rodean al niño y permitirles interactuar con ellos, esto le permitirá al niño descubrir y, a la vez asimilar las propiedades y características, paso previo para que el niño logre después colocar un objeto junto a otro, concluyendo que Número es la capacidad que tiene el niño para establecer correspondencias entre los objetos, agrupar objetos y logra seriar objetos, y para lograr desarrollar estas capacidades se debe poner en contacto al niño con muchos objetos de su entorno.

Caro (2015) tesis “Propuesta pedagógica para la enseñanza de la noción de número” El presente trabajo toma como su objeto de estudio la enseñanza de la noción de número en el preescolar. Se ha identificado la necesidad de ofrecer a los docentes de este grado de la institución educativa Villa del Socorro, del municipio de Medellín, una fundamentación conceptual y metodológica que les permita mejorar sus prácticas al intervenir en este campo. El objetivo que se ha planteado para afrontar esta situación es el diseño de una propuesta pedagógica que brinde orientaciones para el proceso de enseñanza. Concluyendo Los niños en edad preescolar pueden lograr un acercamiento a la noción de número, mas no acceden aún al concepto formal. Para favorecer adecuadamente este proceso es indispensable que los docentes integren

dentro de las actividades de aula acciones fundamentales que se consideran previas a dicha construcción.

Chuquimantari (2015) Tesis “El Juego como Estrategia para el Logro de Número y Operación en Matemática en Niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial 059 Andrés Bello de Pueblo Libre – Lima, 2015” tuvo como propósito de ayudar a los estudiantes en el desarrollo de las estrategias para el logro de los números y operaciones en las matemáticas. La investigación se realizó bajo el estudio Experimental, pre – Experimental porque se aplicó en un mismo grupo las sesiones de juegos; la población de estudio estuvo conformada por 190 en total y la muestra es de 30 estudiantes del nivel inicial de 5 años; en la recopilación de datos se utilizó una prueba (lista de cotejo) que se dio en dos momentos pre test y post test, el procesamiento estadístico se realizó, mediante el programa de Excel y la parte inferencial con el paquete estadístico SPSS 21 en español. Por tanto se demostró que con las sesiones de juegos influye positivamente en desarrollo de la competencia en números y operaciones de las matemáticas en los niños niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I. Andrés Bello, Pueblo Libre -2015. Esto se puede afirmar a razón del pre test y post test que se aplicó a los estudiantes del pre escolar.

2.2 Bases teóricas de la investigación

2.2.1 Programa de actividades lúdicas

2.2.1.1 Definición de Programa

Un programa es un conjunto de instrucciones u órdenes basadas en un lenguaje de programación que una computadora interpreta para resolver un problema o una función específica.

- Es la relación ordenada de actividades, en informática se le conoce como la serie codificada de instrucciones.
- Redacción de un algoritmo en un lenguaje de programación.
- Conjunto de instrucciones ordenadas correctamente que permiten realizar una tarea o trabajo específico.
- Toda secuencia de instrucciones o indicaciones destinadas a ser utilizadas, directa o indirectamente, en un sistema informático para realizar una función o una tarea o para obtener un resultado determinado, cualquiera que fuere su forma de expresión y fijación (Julián Pérez Porto & Merino,2008)

2.2.1.2 Programa Educativo

Programa educativo es un documento que permite organizar y detallar un proceso pedagógico. El programa brinda orientación al docente respecto a los contenidos que debe impartir, la forma en que tiene que desarrollar su actividad de enseñanza y los objetivos a conseguir.

Los programas educativos suelen contar con ciertos contenidos obligatorios, que son fijados por el Estado. De esta manera, se espera que todos los ciudadanos de un país dispongan de una cierta base de conocimientos que se considera imprescindible por motivos culturales, históricos o de otro tipo (Julián Pérez & Merino,2013)

2.2.1.3 Actividades lúdicas

Ruelas (2013) es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando las actividades lúdicas.

El juego es una actividad o comportamiento natural e innato en el hombre, y otras especies superiores que potencian habilidades cognitivas, procedimentales, motrices y además es divertido. Los beneficios del juego se pueden estudiar fuera y dentro del aula considerando como suma importancia de las actividades.

2.2.1.4 Actividades lúdicas y juegos

El juego es muy antiguo y no lo utilizan sólo los seres humanos. Por ejemplo los cachorros de muchos mamíferos utilizan el juego para desarrollar habilidades que les van a ser necesarias a lo largo de la vida. Lo mismo ocurre en nuestra niñez. Se puede afirmar que para los niños y niñas todo es un juguete. En este tiempo, jugar es fundamental para desarrollar los procesos de socialización. Jugando en grupo, los niños y las niñas aprenden a respetar las reglas necesarias para la convivencia, a ayudar y a recibir ayuda, a cooperar y a comprender a las otras y otros. Gracias a los juegos, pueden desarrollar una sensibilidad para las diferencias socioculturales, la tolerancia y el respeto.

Los juegos y las actividades lúdicas despiertan un sentimiento de responsabilidad y de vida social. Los niños y niñas pueden desarrollar una nueva relación gracias al objeto que no se posee, sino que se comparte. Desde los años '70 hasta ahora se ha considerado el juego como un elemento intrínseco de la personalidad humana y potenciador del aprendizaje. La atracción del juego es un elemento motivador importante en la clase de lengua.

2.2.1.5 Caracterización de juegos y actividades lúdicas

Despiertan el interés hacia las asignaturas porque captan la atención de los A/A hacia la materia.

Provocan la necesidad de tomar y adoptar decisiones.

Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos.

Desarrollan un sentido para los procesos sociales y dinámicos

Evolucionan las potencialidades creativas

El aprendizaje creativo de un juego o una actividad lúdica se transforma en una experiencia feliz.

La relación entre juego y aprendizaje es algo natural.

El enfoque comunicativo se muestra por los juegos y actividades lúdicas que tienen un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico en situaciones cotidianas.

Las capacidades de un juego/ una actividad lúdica:

Las capacidades son el desarrollo de los talentos naturales que se aprenden a reconocer a través de experimentar nuevas y variadas situaciones. (Sachs Kristina, Brückl Barbara & Morschitzky Maria, 2007)

2.2.1.6 Importancia de Las Actividades Lúdicas

Estupiñan (2013) Las actividades lúdicas pueden concebirse como la materia instrumental básica que posibilita los demás aprendizajes, por lo tanto ésta se convierte en la actividad esencial para la adquisición de conocimientos.

Las actividades lúdicas motivan a los estudiantes a integrarse en actividades como: el dibujo, las coplas, las danzas, los dramatizados y los concursos; para que ellos sean los protagonistas de su aprendizaje y desarrollo. El docente debe profundizar en las actividades lúdicas, acercándose más al educando, dándole confianza y estimulándolo en prácticas que le generen seguridad y confianza personal. Para obtener unos resultados positivos y motivantes, el docente debe actualizarse

constantemente adquiriendo conocimientos especializados, como es la docencia por medio de juegos, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales en los educandos.

2.2.1.7 Clasificaciones de las Actividades Lúdicas

2.2.1.7.1 Actividades Lúdicas Psicomotoras

El juego se desarrolla en dependencia a la situación que tenga el niño en ella el espacio y el tiempo del que disponga. Esta importante actividad es una forma de organizar a los niños en la educación infantil y una vía para educarlo integralmente. Es fuente reguladora de la conducta de los niños en ella surge, durante la actividad lúdica, la mayor fuerza de autorregulación que no es forzada sino sana, emotiva; el niño subordina sus motivos e intereses a los de los demás niños. El juego no constituye una actividad diferente al trabajo y a las actividades no lúdicas. Todas las actividades que realizan los niños, docentes, artísticas, físicas, tienen una misma estructura. Por otra parte el juego no requiere una conducta particular diferente de la que se necesita para actividades no lúdicas. El juego es una actividad desarrolladora por lo que es necesario incluirlo en las actividades docentes. Para que los niños aprendan jugando es fundamental introducir una actividad lúdica en la actividad.

La presente investigación tiene como objetivo diseñar juegos psicomotores para estimular el desarrollo motor de los niños y las niñas de cuatro a cinco años de vida del Círculo Infantil “Alegres Cangrejitos” del municipio de Caibarién, lo que ofrece una herramienta eficaz para el personal encargado de la enseñanza preescolar si tenemos en cuenta la integración de las áreas de conocimiento donde el niño y la niña

es su principal protagonista, la aplicación de métodos y/o técnicas nos permitió ofrecer vías de solución para las educadoras en función del desarrollo psicomotor del niño y la niña en edad preescolar así como razones del problema detectado. (Hernández Días, Sánchez Sánchez & Romero Fontanilles, 2013)

2.2.1.7.2 Actividades Lúdicas Cognitivas

Mota (2015) Se trata de actividades con el objetivo de potenciar el desarrollo de los procesos cognitivos (atención, imaginación, memoria, pensamiento, percepción) mediante la utilización de juegos.

Este constituye un factor determinante para desarrollar el lenguaje como estrategia fundamental en la planeación y ejecución de actividades del nivel preescolar. Se describen algunos juegos que pueden ser empleados, de forma sistemática y creativa por las educadoras para el logro de este propósito

(Romero) 2018 Los juegos cognoscitivos son aquellos juegos que se basan en realizar destrezas intelectuales como la memoria, Cognitivos (que constituyen los procesos del conocimiento) las operaciones básicas y el lenguaje para solucionar diferentes situaciones. En estos juegos básicamente se siguen reglas complicadas o extensas y generalmente requieren de tableros, fichas o instrumentos de escritura.

Estos pueden ser; Manipulativos construcción Exploratorio o de descubrimiento-De atención y memoria- Juegos imaginativos- Juegos lingüísticos Los juegos cognitivos son muy variados, cabe destacar

Damas

Rompecabezas

Tres en línea

Ludo

Monopolio

Ajedrez

2.2.1.8 La Actividad Lúdica en Educación Inicial

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela. Esto lo refiere (Aurora, 2011). En su obra *Juego Lúdico en la Educación Inicial*.

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Educar a través del juego es educar a través de la acción. Una acción en donde se involucran un marco de ideas, de valores y objetivos. Los juegos deben proporcionar un contexto estimulante a la actividad mental de los niños y niñas, y una experiencia de cooperación.

. El juego facilita interacciones placenteras y naturales que, al mismo tiempo, permitan al niño y la niña conocer las características del mundo que los rodea. A través del juego pueden conocer su cuerpo, sus características y posibilidades; sus

familiares, su casa, sus juguetes, los animales, las plantas, su espacio, su rutina; las características de los objetos, de los seres que lo rodean y las relaciones entre ellos.

A través del juego, tendrán la posibilidad de aprender con los otros, de utilizar las propias estrategias de resolución de puntos de vistas diferentes, encontraran soluciones comunes, convertirán los conocimientos en un desafío que contribuyan la confianza y la alegría porque abren nuevas interrogantes que favorecen el desarrollo de sus capacidades.

2.2.1.9 Los juegos y la Matemática

A lo largo de la historia se han presentado distintas situaciones lúdicas que han llevado al descubrimiento de interesantes herramientas matemáticas. Por ejemplo: En 1735, Euler (1707-1783), oyó hablar del problema de los siete puentes de Königsberg, sobre la posibilidad de organizar un paseo que cruzase todos y cada uno de los puentes una sola vez. Su solución constituyó el comienzo de una nueva rama de la matemática, la teoría de grafos y con ella de la topología general. Los biógrafos de Gauss (1777-1855) cuentan que el Princeps Mathematicorum era un gran aficionado a jugar a las cartas y que cada día anotaba cuidadosamente las manos que recibía para analizarlas después estadísticamente.

Según cuenta Martin Gardner, Albert Einstein (1879-1955), tenía toda una estantería de su biblioteca particular dedicada a libros sobre juegos matemáticos. Así podríamos seguir nombrando matemáticos que veían en los juegos una fuente de investigación para el desarrollo de nuevos conceptos.

2.2.1.10 Importancias de Las Actividades Lúdicas en la Escuela

Medea (2012) La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. En todas las culturales se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su estimulación precisa de educadores y educadoras especializados que la dinamicen, de espacios, de tiempos idóneos para poder compartirla con compañeros y compañeras, de juguetes que la diversifiquen y enriquezcan, de ambientes y climas lúdicos que faciliten su espontaneidad y creatividad. Surgen así las Ludotecas como institución que optimiza las posibilidades descritas y como singular espacio destinado al juego, necesario en nuestra sociedad actual.

2.2.1.11 El juego como fuente de aprendizaje

Los juegos pueden ser utilizados en distintos momentos de la clase: para introducir un asunto, para fijar y practicar los contenidos después de una explicación o para hacer una revisión, incluso puede ser el punto central de la misma.

Para que este sea un recurso válido de enseñanza se debe tener en claro, qué se quiere enseñar, cuáles son los objetivos que se proponen, y a quien va dirigido, recordar que no funcionan solos, requieren del docente, antes, durante y después.

2.2.1.12 tipos de actividades lúdicas en el niño

(Quiroz 2012) Nos permite tener un esquema mental que nos hace entender mejor los juegos que los niños realizan y nos ayuda a seleccionar las propuestas de juego que los educadores pueden hacer.

Actividad lúdica motora: Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria.

Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.

Actividad lúdica en el juego manipulativo: En los Juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance. Enseguida empieza a sujetar las galletas y los trozos de pan y se los lleva a la boca disfrutando de forma especial desde los cinco o seis meses con los juegos de dar y tomar.

Actividad lúdica de imitación: En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. En el juego de los -cinco lobitos- o el de -palmas- palmitas, los niños imitan los gestos y acciones que hace los educadores.

Actividad lúdica en el juego simbólico: El juego simbólico es el juego de ficción, el de -hacer como si- inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos -

transforma un palo en caballo- a las personas –convierte a su hermana en su hija- o a los acontecimientos –pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar.

Actividad lúdica en los juegos verbales: Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo.

Actividad lúdica de razonamiento lógico: Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático.

Ejemplos: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, día-noche, lleno-vacío, limpio-sucio.

Actividad lúdica de relaciones espaciales: Todos los juegos que requieren la reproducción de escenas – rompecabezas o puzzles- exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas.

Actividad lúdica de relaciones temporales: También en este caso hay materiales y juegos con este fin; son materiales con secuencias temporales – como las viñetas de los tebeos- para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal.

Actividad lúdica de memoria: Hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores. Hay diferentes clases de memoria. Como nuestro interés está centrado en la etapa de Educación Infantil nos interesan especialmente las clases de memoria asociadas a los sentidos.

Actividad lúdica en Juegos de fantasía: Los juegos de fantasía permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo.

Se puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del educador. Pero sin duda alguna, en el juego espontáneo, el juego simbólico permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades.

Actividad lúdica Según el momento en que se encuentra el grupo: Los juegos relacionados con la vida del grupo no son estrictamente necesarios en Educación Infantil aunque pueden utilizarse sin dificultad con los niños del segundo ciclo de la etapa.

La utilización del juego para –animar- la vida de un grupo y facilitar el conocimiento, la confianza y la comunicación entre sus miembros, o bien resolver los conflictos que aparecen en cualquier grupo humano es un recurso relativamente nuevo pero que tiene la ventaja de ser muy divertido y sencillo de plantear. Juegos de presentación, de conocimiento, de confianza, de cooperación, de resolución de conflictos, de distensión.

2.2.2 Nociones de número en el área de matemática

2.2.2.1 Número

El latín *numerus*, el término número se refiere a la expresión de una cantidad con relación a su unidad. Se trata, por lo tanto, de un signo o un conjunto de signos. Uno (1), dos (2), tres (3), cuatro (4), cinco (5), seis (6), siete (7), ocho (8), nueve (9) y cero (0) son los números naturales. De todas formas, cabe destacar que algunos matemáticos no consideran al cero entre los números naturales. (Pérez porto & Merino,2009)

2.2.2.2 El número en la historia

Siguiendo a Engels, puede considerarse al desarrollo del conocimiento como un proceso de apropiación de la naturaleza [4]. La realidad natural se transforma en una realidad humanizada en función de las distintas necesidades del Hombre y en esa transformación se genera conocimiento. Es preciso que exista un primer “reconocimiento” del objeto natural para luego insertarlo en la lógica de la actividad humana. Su consecuencia es una divergencia cada vez mayor entre el procesamiento del conocimiento cotidiano y las sucesivas elaboraciones conceptuales que se traduce en abstracciones cada vez más complejas. Estos procesos no suelen producirse en secuencia lineal porque están fuertemente condicionados por inevitables dinámicas históricas y sociales propias de cada pueblo, de cada sociedad. Existen distintas teorías acerca de cómo el Hombre generó y utilizó el número. Describiremos este proceso a través de etapas: 3 1- Distinción de uno y muchos; 2- Necesidad de recuento de pertenencias, que implica establecer una correspondencia uno a uno, entre éstas y un conjunto de igual cantidad de elementos, cuyo representante es el número cardinal correspondiente; 3- La necesidad de registro, creándose así rótulos y etiquetas que posibilitan organizar las muestras de acuerdo al número de elementos, apareciendo así el aspecto ordinal. (Brousseau, 2010).

2.2.2.3 Noción

(Rae,2017) Sustantivo femenino. Esta palabra se define a un entendimiento, consciencia, razón, discernimiento, inteligencia o una intuición que se tiene en algo. Saber, instrucción, erudición o competencia de tipo elemental, basado

en una hipótesis, ciencia o una teoría de aprendizaje, esta acepción se puede usar en forma plural.

2.2.2.4 Matemática

Osa (2017) Las matemáticas son fundamentales para el desarrollo intelectual de los niños, les ayuda a ser lógicos, a razonar ordenadamente y a tener una mente preparada para el pensamiento, la crítica y la abstracción.

Las matemáticas configuran actitudes y valores en los alumnos pues garantizan una solidez en sus fundamentos, seguridad en los procedimientos y confianza en los resultados obtenidos. Todo esto crea en los niños una disposición consciente y favorable para emprender acciones que conducen a la solución de los problemas a los que se enfrentan cada día.

2.2.2.5 nociones de número

Noción de Número.- Muy pocos teóricos han profundizado al estudio epistemológico de número, para el caso del presente artículo adoptaremos la posición de Piaget por ser quien se ha detenido en el estudio de cómo se estructura el concepto de número en el niño. Según Piaget (1992) define al número como "... Una colección de unidades iguales entre sí y, como por tanto, una clase cuyas subclases se hacen equivalentes mediante la supresión de cualidades; pero es también al mismo tiempo una serie ordenada y, por tanto, una seriación de las relaciones de orden". Dicha definición es complementada por otras afirmaciones hechas a manera de resumen en la misma obra citada: "Resumiendo, el número... No es ni un simple sistema de inclusiones, ni una simple serie, sino una síntesis indisociable de la inclusión y de la serie, proveniente de la abstracción hecha de las cualidades y de que estos dos

sistemas (clasificación y seriación), que son distintos, cuando se conservan las cualidades, se fusiona en un solo a partir del momento en que se hace abstracción". Piaget (1992).

Tal como lo afirma Piaget: el niño habrá desarrollado la noción de número cuando logre agrupar objetos formando clases y subclases; es decir logre una clasificación lógica y, al mismo tiempo, ordene los objetos formando series.

2.2.2.6 Importancia de los números Según Jean Piaget

2.2.2.6.1 Que son los números según Piaget

Es un concepto lógico de naturaleza distinta al conocimiento físico o social, ya que no se extrae directamente de las propiedades físicas de los objetos ni de las convenciones sociales, sino que se construye a través de un proceso de abstracción reflexiva de las relaciones entre los conjuntos que expresan número. Para Piaget, la formación del concepto de número "...es el resultado de las operaciones lógicas como la clasificación y la seriación...". Por ejemplo: cuando agrupamos determinado número de objetos o lo ordenamos en serie. Las operaciones mentales sólo pueden tener lugar cuando se logra la noción de conservación, de la cantidad y la equivalencia término a término.

Repetir verbalmente la serie numérica: uno, dos, tres, cuatro, etc., no garantiza la comprensión del concepto de número. Para ayudar a los niños a la construcción de la conservación del número se debe planificar y desarrollar actividades que propicien el canteo de colecciones reales de objetos.

Es recomendable emplear utilizar términos como: quitar, agregar, juntar, separar, más que, mayor que, menos que, menor que, entre otros, con el fin de que el niño se vaya familiarizando con el lenguaje.

En todas las actividades que el niño realiza en su día, subyacen aspectos matemáticos que se pueden aprovechar para orientar al niño en la comprensión de la noción del número. En este sentido cabe señalar que el rol del docente como facilitador y mediador de aprendizaje, es de gran ayuda si sabe propiciar al niño material y el contexto adecuado que lo ayude a construir los conceptos lógicos y matemáticos.

2.2.2.6.2 Etapas de la noción del número en la edad preescolar:

(Alvarado, 2012)

a) Primera Etapa: (Sin conservación de la cantidad, ausencia de correspondencia término a término. Se da de 4 a 5 años aproximadamente). Los niños de esta etapa no establecen la correspondencia global fundada en la percepción de la longitud de las filas, es decir, se interesan en el inicio y final de cada fila, sin tomar en cuenta el número de elementos que la componen.

B) Segunda Etapa: (establecimiento de la correspondencia término a término pero sin equivalencia durable. De 5 a 6 años aproximadamente). Es una etapa intermedia entre la no conservación y la conservación del número. Se da el establecimiento de la correspondencia término a término pero sin equivalencia durable.

El niño en este caso hace la correspondencia exacta entre los círculos y los cuadrados después de haber calculado con la mirada y de haber quitado un cuadrado sobrante.

C) Tercera Etapa: (Conservación del número. A partir de los 6 años aproximadamente). Corresponde a la etapa operatoria. La correspondencia término a término asegura la equivalencia numérica durable, independientemente de las transformaciones en la disposición espacial de los elementos. Hay conservación del número.

El niño a la edad de 6 años ha logrado establecer las transformaciones que las cantidades varían en la medida que se agrega o quita un elemento, por lo tanto su equivalencia numérica es durable.

2.2.2.7 Los números y conceptos numéricos

En realidad dentro de la sociedad, usamos los números con múltiples propósitos y a diario, pero si tenemos que definirlo, nos quedamos sin palabras. De todas formas, esto no nos impide usarlo y lo hacemos en distintos y varios contextos. Para conocer la cantidad de elementos de un conjunto; aquí hacemos referencia a su aspecto cardinal.

Para diferenciar el lugar que ocupa un objeto dentro de una serie, ordinal.

Para diferenciar un objeto de otro, como un número de teléfono; código.

Para expresar una magnitud, peso, capacidad, tiempo, longitud, etc.

Para operar, combinando los números para dar lugar a nuevos números.

En relación a estos conceptos, podemos comprender el numeral si ayudamos al niño a que se acerca al concepto de números, es entonces que él dominara su uso.

A los niños podemos guiarlos y orientarlos acerca de cómo comenzar jugando con el conteo por ejemplo, usando los dedos de nuestras manos para contar números y aunque tenemos diez dedos, si conocemos los números siguientes, no habrá obstáculos para seguir enumerando.

También, si ellos saben contar los números pueden medir el tiempo con cierta exactitud, en si contar les servirá para realizar muchas actividades, como, calcular el tiempo y las distancias con mayor precisión y de forma más rápida. Asimismo utilizarán los números en diferentes situaciones de su vida cotidiana como: la descripción del numeral (identifican el número, reconocen que hay un número escrito).Función global (relacionan el número con el objeto o hecho, con la situación).Función específica (identifican con claridad la información que el número transmite según el contexto).Los niños se van dando cuenta que los números transmiten diferente información según el contexto en que se encuentren. Como dice (Douady, 1990) “podemos decir que el uso de los números que los niños le dan este nivel, lo hacen como instrumento y no como objeto, mientras que los adultos utilizan los números en ambos sentidos” por lo tanto los niños reflejan el uso del número en su vida cotidiana, utilizándolos constantemente para formar parte de una sociedad en el cual los números están presentes en la mayoría de las acciones que realiza el hombre.

2.2.2.8 Conocimientos y habilidades de los niños en las matemáticas

Las matemáticas son un idioma, un lenguaje que nos permite organizar nuestro cuerpo y nuestro pensamiento, ya que nos acompañan a lo largo de nuestra vida, el cual nadie duda de la utilidad de las matemáticas, por lo tanto hay que enseñar a los niños amar a las matemáticas convirtiéndolas como parte fundamental de su vida dejándolas experimentarlas, a la vez vivenciales.

“Los números se caracterizan por ser una actividad humana específica, orientada a la resolución de problemas, que le surgen al hombre, en su accionar sobre el medio” (González, 2000). Es decir, la matemática es la única asignatura que se

estudia en todos los países del mundo y en todos los niveles del sistema educativo. Constituyendo así en un pilar básico en todos ellos. Este idioma se pretende que sea aprendido por los alumnos, con esfuerzo, dedicación, uso de procedimientos hasta conseguir que lo “hablen”, y se convierta en un medio de comunicación durante la realización de la actividad matemática.

PRINCIPIOS DE CONTEO

El de correspondencia de uno a uno.

El principio de abstracción

El principio de irrelevancia del orden.

El principio de cardinal

A los 2 años asignan un número a cada objeto, A los 3 años aplica el principio de orden y abstracción ya que cuenta con juguetes, caramelos,...etc., A los 5 años aplica el principio de irrelevancia del orden y por último, el cardinal; Todas estas nociones se pueden ir trabajando en los niños preescolares.

La comprensión de operaciones aritméticas como la adición y la sustracción no se llega a comprender hasta los 5 años. Así como también la formación de nociones espacio-temporales y formas geométricas, que dentro de esta edad ya se tiene un conocimiento previo. (Salas ,2015).

2.2.2.9 juegos didácticos para la noción de número

Padrón (2008) El aprendizaje divertido resulta más provechoso para los niños porque les permite aprender más fácil.

Casillas con números

Materiales:

Caja con 9 separaciones (o hacerla con cajas de zapatos)

Pinturas de colores

Cartulinas blancas

Marcador negro

Tijeras

Procedimiento:

Pintar de dos colores la caja. Por otro lado, se recorta la cartulina blanca en 9 cuadros, cuando están los cuadros listos, con un marcador, se le hacen puntos grandes (un cuadro con un solo punto, otro con dos y así hasta tenerlos todos). Para terminar, se escribe un número por cada casilla (1-9)

Círculos y ganchos de madera

Materiales:

Cartón de reciclaje

Ganchos de madera

Pinturas de colores

Marcador

Procedimiento:

Con el cartón, hacer círculos medianos y pintarlos de blanco, cuando seca la pintura, dibujar por círculo un número (1-10). Pintar los ganchos de madera y listo.

Para jugar, el niño debe colocar alrededor del círculo, la cantidad de ganchos igual al número que está marcado. Para hacerlo más fácil, se puede pintar los ganchos del mismo color del número que está en el círculo.

Tapas y metras

Materiales:

Pedazo de madera o cartón horizontal (Para hacer la tabla base)

Metras

Tapas de botellas

Cinta de cierre mágico

Hojas blancas

Papel contac

Marcador negro

Tijera

Silicón frío

Procedimiento:

Pegar una tira de cierre mágico en la parte superior de la tabla y una en la parte de abajo. Cortar varios cuadros de hoja blanca, marcarle un número con marcador y forrarlo con papel contac para hacerlo más resistente. Detrás de cada recuadro, pegarle un pedazo pequeño de cierre mágico al igual que en las tapas de plásticos de botellas. En un envase pequeño, poner la cantidad necesaria de metras, y listo.

Para iniciar el juego, se colocan los números en la parte superior y la tapa en la parte inferior. El niño debe colocar las tapas, la cantidad de metras según el número que está arriba.

Piedras con números

Materiales:

Piedras medianas

Pinturas al frío

Marcador

Procedimiento:

Limpiar bien las piedras. En cada una, se escribe un número y se pinta. Debajo del número, se hacen puntos grandes del mismo color, la misma cantidad de los puntos, debe ser la misma que el número. Este juego, le permitirá al niño memorizar

III. HIPÓTESIS

EL Programa de las actividades lúdicas ayuda a mejorar la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada María Reina – El Porvenir en el año 2018, significativamente.

Hipótesis Nula

H(o): La aplicación de un programa de actividades lúdicas no mejora la noción de número en los niños de 4 años del nivel inicial de la I.E.P “María Reina” del año 2018

Hipótesis alterna

H(a): La aplicación de actividades lúdicas mejorará la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años del nivel inicial de la I.E.P “María Reina” del año 2018.

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de la investigación

El tipo de investigación es cuantitativa, porque se recogen o analizan datos cuantitativos o numéricos sobre variables y estudia la asociación o relación entre dichas variables.

Pita & Pertogas (2002) refiere que la investigación es cuantitativa cuando se recogen y analizan datos cuantitativos sobre variables. Así como estudia la relación entre variables cuantificadas.

García (2002) dice que la investigación es descriptiva, porque especifica las propiedades importantes de grupos, personas u otros fenómenos sometidos a análisis. Miden y evalúan diversos aspectos a investigar.

El diseño de estudio que se utilizó en este trabajo es cuasi- experimental.

León, O. & Montero, I. (1997) son aquellos diseños formulados para establecer algún tipo de asociación entre dos o más variables. En este Diseño de un solo grupo con medición antes y después del tratamiento es por eso que se aplica un pre-test y post-test.

Su diseño de la presente investigación es Experimental de tipo pre y post test. El cual se grafica de la siguiente manera:

GE O1 _____ X _____ O2

Dónde:

GE= Grupo Experimental

O = Niños de 4 años de edad de la I.E.P María Reina del distrito del Porvenir, Provincia de Trujillo en el año 2018.

O1 = Pre-test al grupo

X=" Programa de actividades lúdicas para mejorar la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E.P María Reina – Porvenir

4.2 Población y muestra

4.2.1 Población

Está constituida por 72 estudiantes de Inicial y Primaria, y que pertenecen a la

Institución Educativa “María Reina”, ubicada en calle José Crespo N° 1245 el Porvenir

La Institución Educativa tiene 3 aulas del nivel Inicial, las cuales están divididas en tres secciones por edades. Además cuentan con espacios adecuados a la cantidad de niños por edades y 3 aulas del nivel Primario, las cuales una aula es para 1° grado, otra aula para 2°, otra aula para 3°

La población- muestra ha sido seleccionada de manera no probabilística por ser una muestra muy pequeña, por este motivo es que se ha tomado a todos los niños de 4 años edad.

Tabla N° 01: Población

Edad	Sección	Sexo		Total
		H	M	
5 años	Única	3	9	11
4 años	Única	11	4	15
3 años	Única	9	8	17
1° grado	Única	17	13	8
2° grado	Única	14	16	10
3° grado	Única	15	13	14
Total	72			

Fuente: Nomina de matrícula del año 2018

4.2.2 Muestra

Está constituida por 15 estudiantes de Inicial ubicados en una sola aula. Considerando población muestral, pues solamente una aula de niños de 4 años en la Institución y un aula con la totalidad de su alumnos serán investigados por ser alumnos que cuentan con las mismas características

Tabla N° 02: Muestra

Institución Educativa	Grado	Sección	N° de estudiantes	
I.E.P María Reina	Estudiantes de 4 años	Única	Varones	Mujeres
			11	4

Fuente: Registro de asistencia de los estudiantes del aula de 4 años.

4.3 Definición y Operacionalidad de variables

VARIABLE 1

ACTIVIDADES LUDICAS

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. (Reyes 2018)

VARIABLE 2

NOCIÓN DE NÚMERO

El número es la capacidad que tiene el niño de clasificar y ordenar objetos de su entorno, esto le da la doble naturaleza al número de ser cardinal y ordinal.

Para llegar a este proceso el niño inicia estableciendo pequeñas comparaciones de objetos; los cuales lo va colocando uno frente a otro al haber identificado una o más características iguales o semejantes, es decir logra la correspondencia. La correspondencia puede ser objeto-objeto (un objeto igual a otro), correspondencia objeto-objeto con encaje (un objeto y su complemento), correspondencia objeto-signo (un objeto y la escritura de su nombre) y correspondencia signo-signo (el nombre del objeto y una representación simbólica del mismo).

Paralelo a esta capacidad, el niño logra agrupar objetos, la cual a esta capacidad se denomina clasificación. El niño empieza a desarrollar su capacidad de clasificación formando figuras con los objetos a lo que se denomina clasificación figural. Luego agrupa objetos de acuerdo a un criterio, a esta capacidad se ha denominado clasificación intuitiva y finalmente, logra formar grupos y subgrupos con los objetos a esta capacidad se denomina clasificación lógica. (Córdor 2015)

Tabla N° 03 : Baremo del variable logro de capacidades

Tipo de Calificación	Escala de calificación		Descripción
	Cuantitativa	Cualitativa	
	(16-20)	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	(11-15)	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	(0-10)	C Inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Diseño Curricular Nacional

Tabla N° 04 : Operalización de la de variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable 1 Actividades lúdicas	El método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando las actividades lúdicas (Ruelas, 2013)	Aplicación de actividades lúdicas	Clasificación de las actividades lúdicas	Actividades Lúdicas Psicomotoras	Inicio (0 – 10) C (En inicio) B (En proceso) 11-15 A (Logro previsto) 16-20
				<i>Actividades Lúdicas Cognitivas</i>	
			Actividades lúdicas en el niño	Actividad lúdica motora	
				Actividad lúdica en el juego manipulativo	
				Actividad lúdica de imitación:	
Actividad lúdica en el juego simbólico					
Actividad lúdica de relaciones espaciales:					
Variable 2 Noción de numero	El latín numērus, el término número se refiere a la expresión de una cantidad con relación a su unidad. Se trata, por lo tanto, de un signo o un conjunto de signos. Uno (1), dos (2), tres (3), cuatro (4), cinco (5), seis (6), siete (7), ocho (8), nueve (9) y cero (0) son los números naturales. De todas formas, cabe destacar que algunos matemáticos no consideran al cero entre los números naturales. (Pérez porto & Merino, 2009).	Noción de numero a través de actividades lúdicas	Clasificación	Primer etapa	
				Segunda etapa	
				Tercer etapa	
			Principios de conteo	El de correspondencia de uno a uno	
				El principio de abstracción	
				El principio de irrelevancia del orden.	
				El principio de cardinal	
			Juegos didácticos para la noción de número	Casillas con números	
				Círculos y ganchos de madera	
				. Piedras con números	

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Los datos serán obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación, que permitirán conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente. Por ello, en la práctica de campo se aplicará la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo.

Dichos instrumentos fueron validados por cinco expertos de los cuales tres brindaron opiniones para la mejora de los mismos, los cuales permitieron evaluar satisfactoriamente el proceso. A continuación se presenta una descripción de las técnicas e instrumentos a utilizar.

Observación

Ludewig, C. & Rodríguez, A. & Zambrano A. (2008). La observación es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto. En la práctica educativa, la observación es uno de los recursos más ricos que cuenta el docente para evaluar y recoger información sobre las capacidades y actitudes de los estudiantes, ya sea de manera grupal o personal, dentro o fuera del aula. De acuerdo a esta técnica el instrumento que se utilizará es la lista de cotejo.

Lista de cotejo

Consiste en un listado de aspectos a evaluar (contenidos, capacidades, habilidades, conductas), al lado de los cuales se puede calificar, un puntaje, una nota o un concepto.

Ludewig, C. & Rodríguez, A. & Zambrano A. (2008) Es entendido básicamente como un instrumento de verificación. Es decir, actúa como un mecanismo de revisión durante el proceso de enseñanza aprendizaje de ciertos indicadores prefijados y la revisión de su

logro o de la ausencia del mismo. Puede evaluar cualitativa o cuantitativamente, dependiendo del enfoque que se le quiera asignar. O bien, puede evaluar con mayor o menor grado de precisión o de profundidad. También es un instrumento que permite intervenir durante el proceso de enseñanza- aprendizaje, ya que puede graficar estados de avance o tareas pendientes. En el trabajo directo en el aula se sabrá qué y cuánto se quiere evaluar. Las tablas de cotejo pueden ser de gran ayuda en la transformación de los criterios cualitativos en cuantitativos, siempre y cuando dichas decisiones respondan a los requerimientos efectivos en el aula.

4.5 Plan de análisis

Una vez recopilados los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, es necesario procesarlos, ya que la cuantificación y su tratamiento estadístico nos permitirán llegar a conclusiones en relación con la hipótesis planteada, no hasta con recolectar los datos, ni con cuantificarlos adecuadamente. Una simple colección de datos no constituye una investigación. Es necesario analizarlos, compararlos y presentarlos de manera que realmente lleven a la confirmación o el rechazo de la hipótesis.

Rodríguez, E.(2003).El procesamiento de datos, cualquiera que sea la técnica empleada para ello, no es otra cosa, que el registro de los datos obtenidos, por los instrumentos empleados, mediante una técnica analítica en la cual se comprueba la hipótesis y se obtienen las conclusiones. Por lo tanto se trata de especificar, el tratamiento que se dará a los datos: ver si se pueden clasificar, codificar y establecer categorías precisas entre ellos.

El procesamiento, implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de estimar si la aplicación de un programa de comprensión lectora basados en el enfoque colaborativo

utilizando cuento, mejora el logro de aprendizaje en el área de Comunicación de los estudiantes de la muestra.

En esta fase del estudio se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación.

Asimismo, se utilizó la estadística no paramétrica la prueba de “t” para comparar la mediana de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas, se utilizó para la contratación de la hipótesis, es decir si se acepta o se rechaza Matriz de consistencia

4.6 Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
¿De qué manera influye el Programa de actividades lúdicas para mejorar la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E.P María Reina – El Porvenir 2018?	<p>Objetivo general. Determinar la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la noción de número en el área de matemática de 4 años I.E.P María Reina – El Porvenir 2018.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Identificar el nivel de aprendizaje de las actividades lúdicas para mejorar la noción de número, a través de un pre test en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E.P María Reina – El Porvenir 2018</p> <p>Diseñar y aplicar un Programa de actividades lúdicas para mejorar la noción de número en los niños de 4 años de la I.E.P María Reina – El Porvenir 2018</p> <p>Evaluar la aplicación del programa de actividades lúdicas para mejorar la noción de número en el área de matemática a través de un post- test</p>	<p>EL Programa de las actividades lúdicas ayuda a mejorar la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E.P María Reina – El Porvenir 2018, significativamente</p>	Variable : Actividades lúdicas	El método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando las actividades lúdicas Ruelas (2013)	Aplicación de actividades lúdicas	<p>actividades lúdicas psicomotoras</p> <p>actividades lúdicas cognitivas</p>	<p>El niño explora a través juegos lúdicos, la noción de número.</p> <p>El niño utiliza su memoria, imaginación durante las actividades cognitivas</p>
			Actividades lúdicas en el niño	El niño utiliza gestos, saltos durante las actividades lúdicas			
				El niño sujeta, modela durante las actividades lúdicas en el juego			
				El niño utiliza la imitación durante la actividad lúdica			
				El niño transforma y da vida a las cosas durante la actividad lúdica			
			Resolución de problemas cotidianos mediante la noción de numero	Clasificación	Noción de número durante la primera etapa		
					Noción de número durante la segunda etapa		
					Noción de número durante la tercera etapa		
				Principios de conteo	El niño utiliza la correspondencia de uno a uno		
					El niño utiliza el principio de abstracción		
El niño utiliza el principio de							

nir 2018?	Comparar los resultados que se hicieron antes de aplicar el programa de actividades lúdicas, después de su aplicación, pre-test- pos-test, en los niños de 4 años de la I.E.P “María Reina- El Porvenir 2018			los números naturales. De todas formas, cabe destacar que algunos matemáticos no consideran al cero entre los números naturales. (Pérez porto & Merino, 2009).			irrelevancia del orden. El niño utiliza el principio de cardinal	
							juegos didácticos para la noción de número	El niño utiliza la Casillas con números para la noción de numero
								El niño utiliza los círculos y ganchos de madera para el conteo
							El niño utiliza Piedras con números para el conteo.	

4.7 Principios éticos

Protección a las personas

La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en el que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio. Este principio no solamente implicará que las personas que son sujetos participen voluntariamente en la investigación y dispongan de información adecuada, sino también involucrar el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular si se encuentran en situación de especial vulnerabilidad.

Beneficencia o Maleficencia

Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. En este sentido la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

Justicia

El investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurarse de que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimientos, no den lugar o toleren prácticas injustas. Se reconoce que la equidad y la justicia otorguen a todas las personas que participan en la investigación derecho a acceder a sus resultados. El investigador está también obligado a tratar equitativamente a quienes participan de los procesos y servicios asociados a la investigación.

Integridad Científica

La integridad o rectitud deben regir no solo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. La integridad del investigador resulta especialmente

relevante cuando, en función de las normas deontológicas de su profesión se evalúan y declaran daños, riesgos y beneficios potenciales que pueden afectar a quienes participan en una investigación. Así mismo deberá mantenerse la integridad científica al aclarar los conflictos de interés que pudieran afectar el curso de un estudio o la comunicación de sus resultados.

Consentimiento informado y expresado

En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada libre inequívoca y específica, mediante la cual las personas como sujetos investigadores o titular de los datos consienten el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

La investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de los estudiantes de la muestra

En el estudio también se determinó el valor estadístico de la variable Programa de actividades lúdicas desde un enfoque integrador que comprende tres dimensiones como son la organización de las actividades lúdicas, enfoque metodológico de aprendizaje significativo y la noción de número.

Los resultados se presentan teniendo en cuenta los objetivos específicos y la hipótesis de la investigación

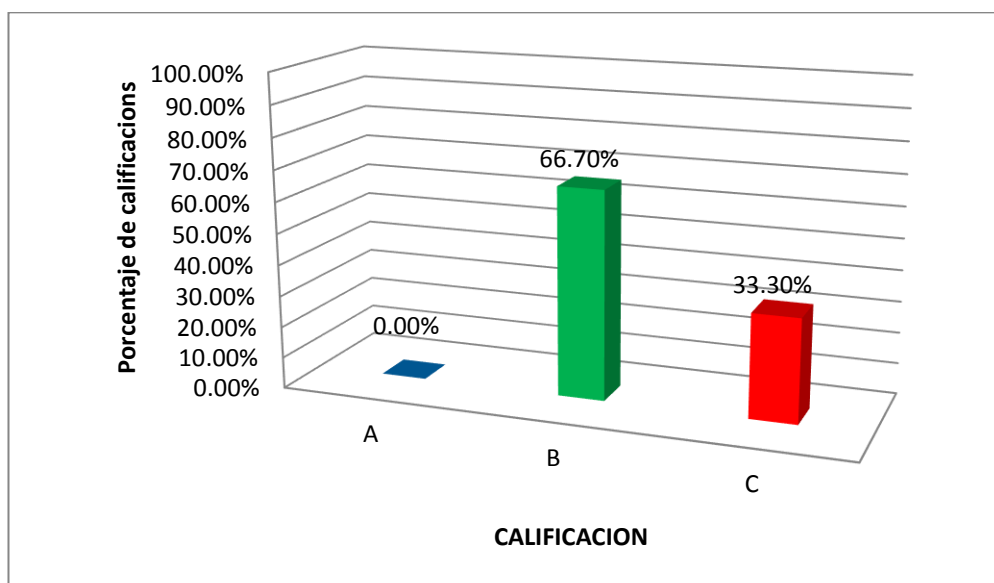
5.1.1 Evaluar el logro de aprendizaje en el área de matemática para mejorar la noción de número a través de un pre test.

Tabla N° 05: Distribución del nivel de logro del aprendizaje en el Área de Matemática de los niños y niñas de la muestra a través de un pre test.

CALIFICACIÓN	f	%
Logro	0	0
proceso	10	67
Inicio	5	33
TOTAL	15	100

Fuente: matriz de datos

Gráfico N° 01 Porcentaje de la muestra en el pre test



Fuente: Tabla N° 05

En la tabla 5 y en el gráfico 1, observamos que el 0 % de los alumnos obtuvieron A, mientras que un 66,70 % de los alumnos tienen un nivel de aprendizaje en proceso es decir B y 33,30 % C, es decir en inicio.

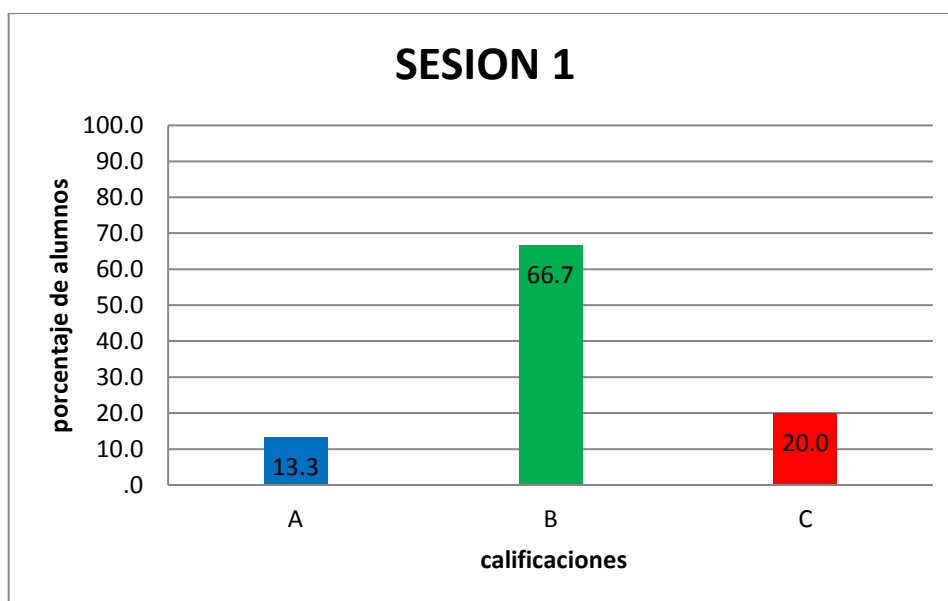
5.1.2 Evaluar el logro de aprendizaje en el Área de Matemática para mejorar la noción de número a través de 12 sesiones.

Tabla N° 06: Logro del aprendizaje de los alumnos de la muestra, Sesión 01 “noción de cantidad”

CALIFICACIÓN	f	%
Logro	2	13
proceso	10	67
Inicio	3	20
TOTAL	15	100

Fuente: Matriz de Datos

Gráfico N° 02: Distribución porcentual del nivel de logro de aprendizaje de la sesión 01



Fuente: tabla N°06

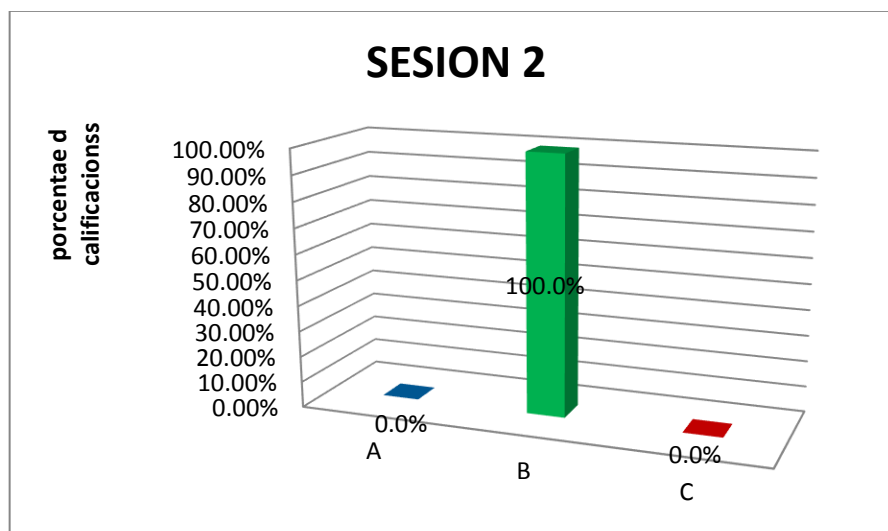
En la tabla 6 y en el gráfico 2, se observamos que el 13,3 % de los alumnos alcanzaron A, mientras que un 66,7 % de los alumnos tienen un nivel de aprendizaje en proceso es decir B y 20 % C, es decir en inicio.

Tabla N° 07: Logro del aprendizaje de los alumnos de la muestra, Sesión 02 “contamos”

CALIFICACION	f	%
logro	0	0
proceso	15	100
inicio	0	0
TOTAL	15	100

Fuente: Matriz de Datos

Grafico N° 03 Distribución porcentual del nivel de logro de aprendizaje de la sesión 02



Fuente: tabla N°07

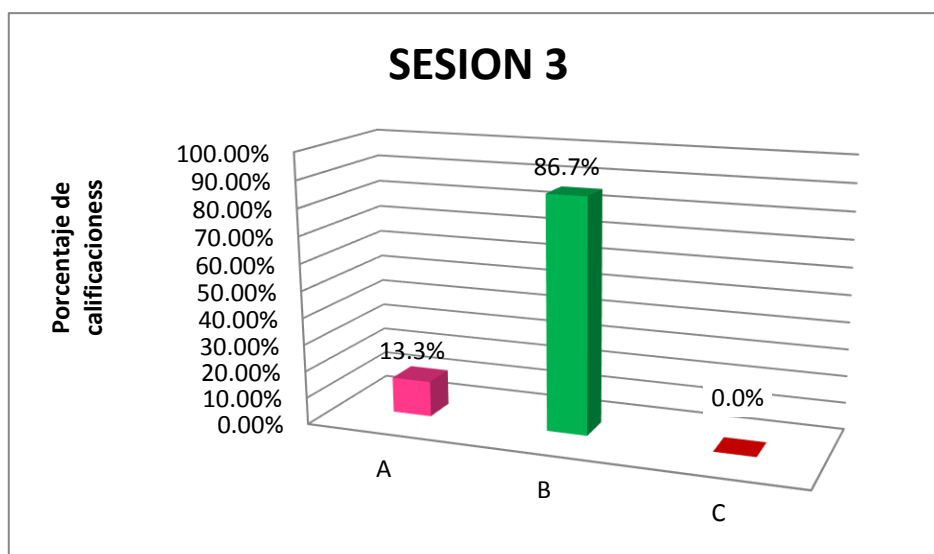
En la tabla 7 y en el gráfico 3, se observa que el 0% de los estudiantes alcanzaron A, mientras que un 100% de los estudiantes tienen B, y 0% C, es decir no hay estudiantes que estén en inicio del aprendizaje.

Tabla N° 08: Logro del aprendizaje de los alumnos de la muestra, Sesión 03 “Caja Numérica”

CALIFICACION	f	%
logro	2	13
proceso	13	87
Inicio	0	0
TOTAL	15	100

Fuente: Matriz de Datos

Grafico N° 04 Distribución porcentual del nivel de logro de aprendizaje de la sesión 03



Fuente: tabla N°08

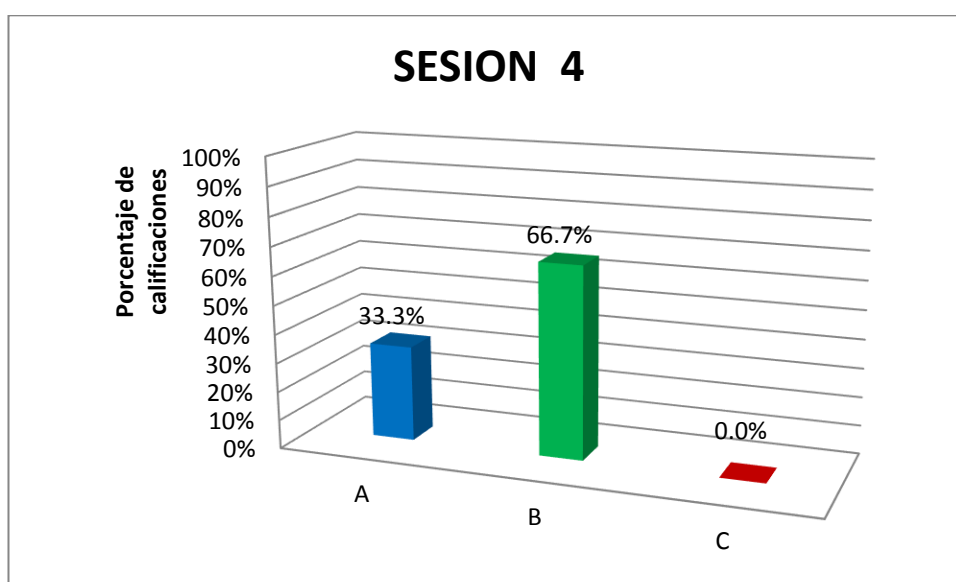
En la tabla 8 y en el gráfico 4, se observa que el 13,3% de los estudiantes alcanzaron A, mientras que un 86,7 de los estudiantes tienen B, y 0% C, es decir no hay estudiantes que estén en inicio del aprendizaje.

Tabla N° 09: Logro del aprendizaje de los alumnos de la muestra, Sesión 04 “posición de los Números”

CALIFICACION	F	%
logro	5	33
proceso	10	67
inicio	0	0
TOTAL	15	100

Fuente: Matriz de Datos

Grafico N° 5 :: Distribución porcentual del nivel de logro de aprendizaje de la sesión 04



Fuente: tabla N°09

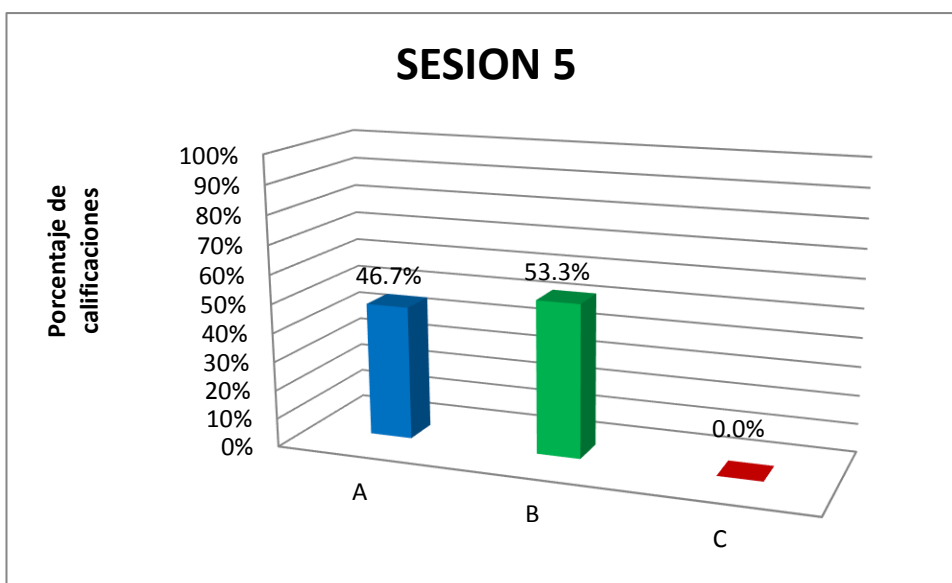
En la tabla 9 y en el gráfico 5, se observa que el 33,3% de los estudiantes alcanzaron A, mientras que un 66,7 % tienen B y el 0% C, es decir no hay estudiantes que estén en inicio.

Tabla N° 10 Logro del aprendizaje de los alumnos de la muestra, Sesión 05 “El número 9”

CALIFICACION	f	%
logro	7	47
proceso	8	53
Inicio	0	0
TOTAL	15	100

Fuente: Matriz de Datos

Grafico N° 06 Distribución porcentual del nivel de logro de aprendizaje de la sesión 05



Fuente: tabla N°10

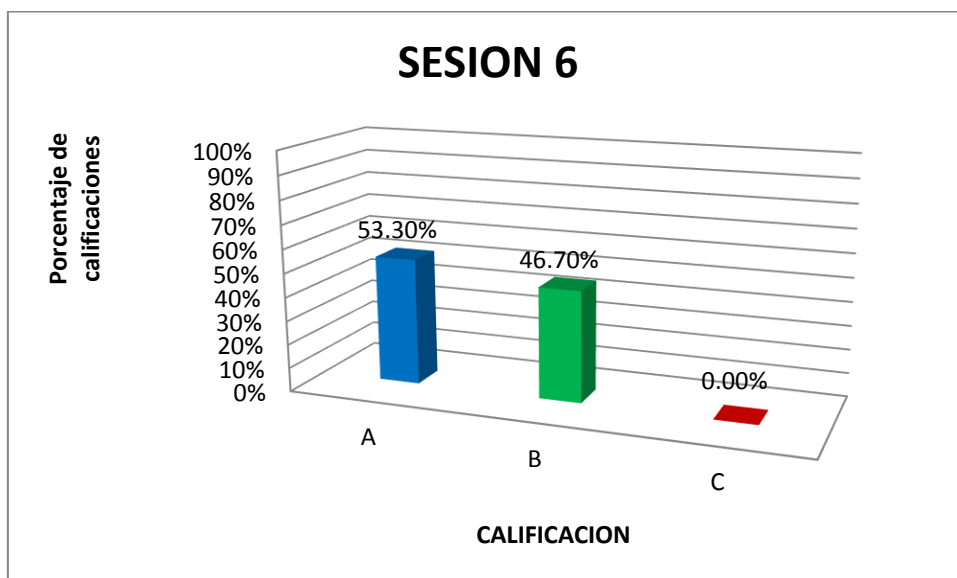
En la tabla 10 y en el gráfico 6, se observa que el 46,7 de los estudiantes alcanzaron A, mientras que un 53,3 de los estudiantes tienen B y el 0% C, es decir no hay estudiantes que estén en inicio del aprendizaje.

Tabla N° 11 Logro del aprendizaje de los alumnos de la muestra, Sesión 06 “ Los globos”

CALIFACION	F	%
logro	8	53
proceso	7	47
Inicio	0	0
TOTAL	15	100

Fuente: Matriz de Datos

Grafico N° 07 Distribución porcentual del nivel de logro de aprendizaje de la sesión 06



Fuente: tabla N°11

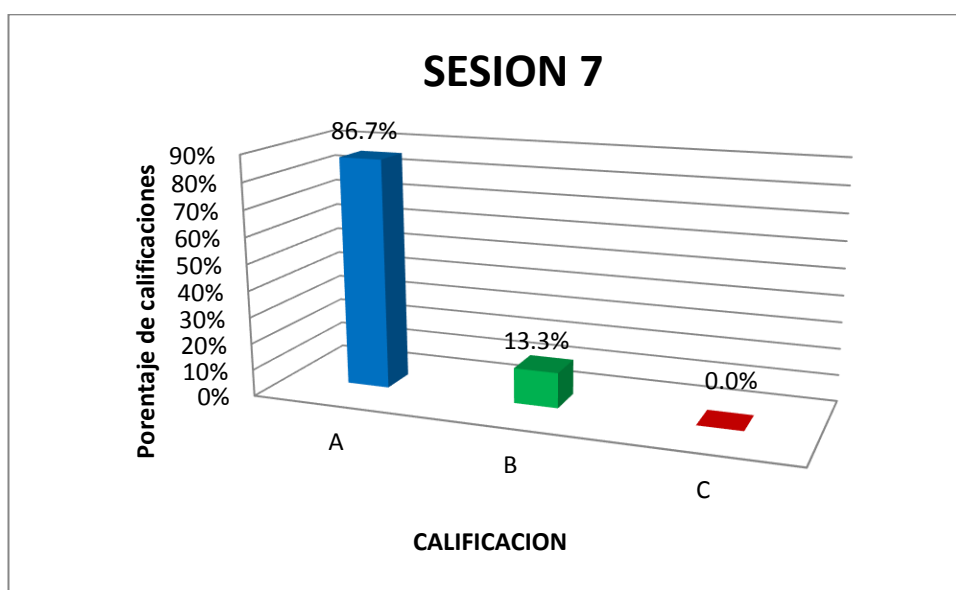
En la tabla 11 y en el gráfico 7, se observa que el 53,30% de los estudiantes alcanzaron A, mientras que un 46,70% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje B, y 0% C, es decir no hay estudiantes que estén en inicio del aprendizaje.

Tabla N° 12 Logro del aprendizaje de los alumnos de la muestra, Sesión 07 “los peces Numéricos”

CALIFICACION	F	%
A	13	87
B	2	13
C	0	0
TOTAL	15	100

Fuente: Matriz de Datos

Grafico N° 08 Distribución porcentual del nivel de logro de aprendizaje de la sesión 07



Fuente: tabla N°12

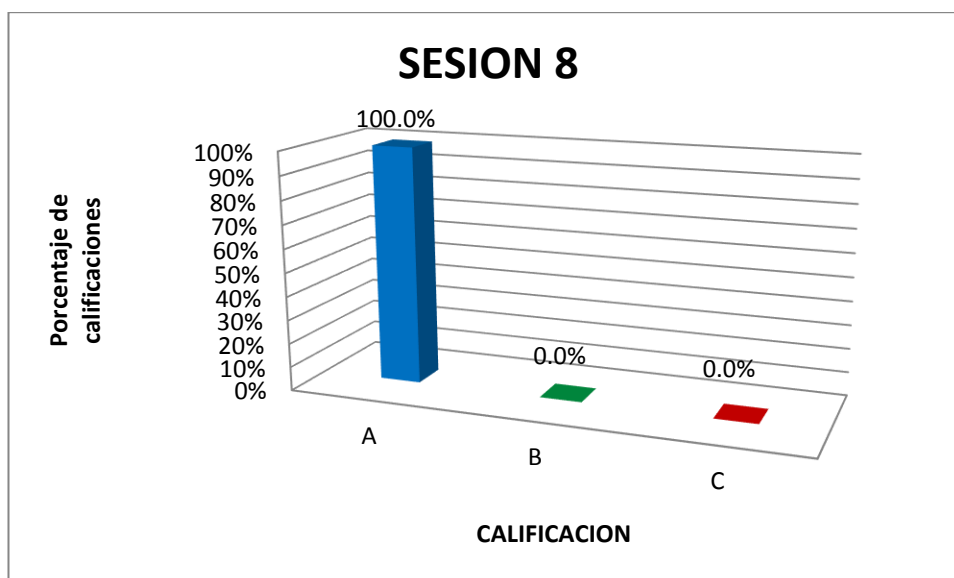
En la tabla 12 y en el gráfico 8, se observa que el 86,7% de los estudiantes alcanzaron A, mientras que un 13,3% tienen B, es decir en proceso del aprendizaje y 0% C, es decir no hay estudiantes que estén en inicio del aprendizaje.

Tabla N° 13 Logro del aprendizaje de los alumnos de la muestra, Sesión 08 “los números y conteo “

CALIFICACION	f	%
Logro	15	100
Proceso	0	0
inicio	0	0
TOTAL	15	100

Fuente: Matriz de Datos

Grafico N° 09 Distribución porcentual del nivel de logro de aprendizaje de la sesión 08



Fuente: tabla N°13

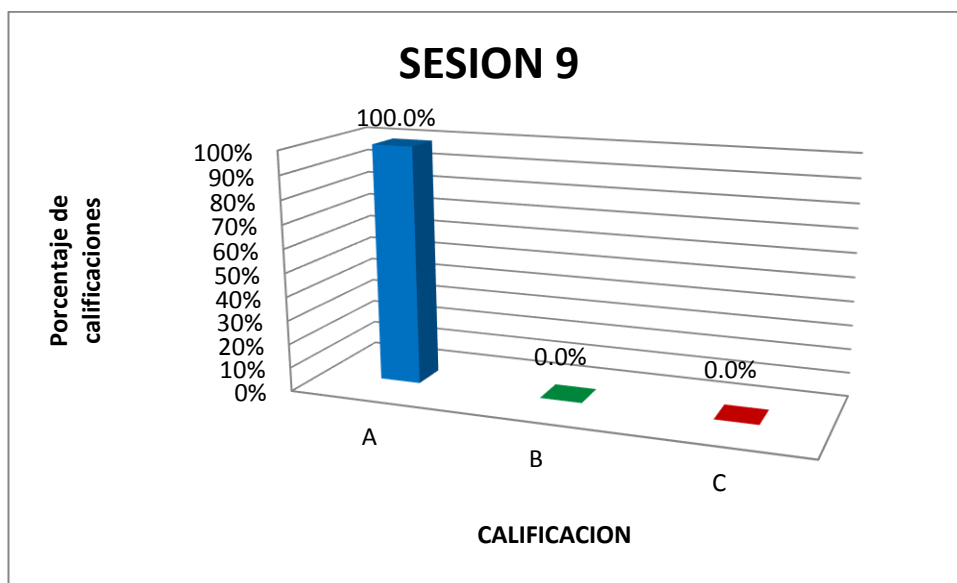
En la tabla 13 y en el gráfico 9, se observa que el 100% de los estudiantes alcanzaron A, es decir se encuentran en el nivel de logro de aprendizaje; es decir un logro previsto, mientras que un 0% de los estudiantes tienen B, y 0% C, es decir no hay estudiantes que estén en inicio del aprendizaje

Tabla N° 14 Logro del aprendizaje de los alumnos de la muestra, Sesión 09
 “Recogiendo Manzanas”

CALIFICACION	f	%
logro	15	100
Proceso	0	0
Inicio	0	0
TOTAL	15	100

Fuente: Matriz de Datos

Gráfico N° 10 Distribución porcentual del nivel de logro de aprendizaje de la sesión 09



Fuente: tabla N°14

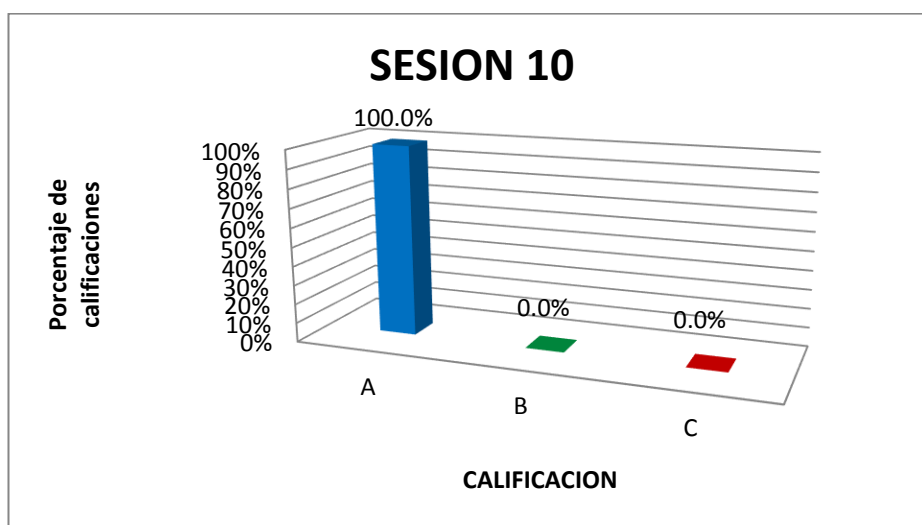
En la tabla 14 y en el gráfico 11, se observa que el 100% de los estudiantes alcanzaron A, mientras que un 0% B y el 0% C, es decir no hay estudiantes que estén en inicio del aprendizaje.

Tabla N° 15 Logro del aprendizaje de los alumnos de la muestra, Sesión 10 “Huellas de animal”

CALIFICACION	f	%
Logro	15	100
Proceso	0	0
Inicio	0	0
TOTAL	15	100

Fuente: Matriz de Datos

Grafico N° 11 Distribución porcentual del nivel de logro de aprendizaje de la sesión 10



Fuente: tabla N°15

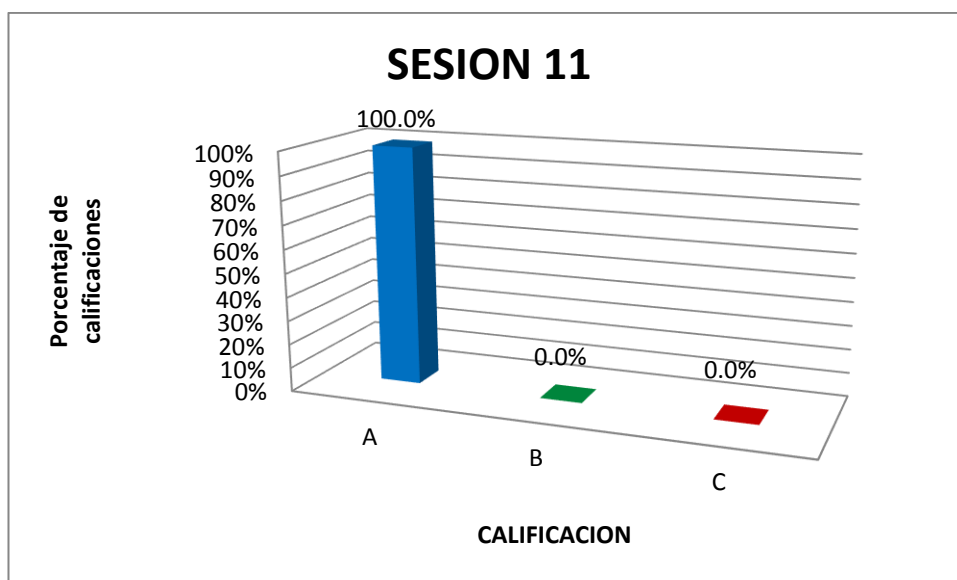
En la tabla 15 y en el gráfico 11, se observa que el 100 % de los estudiantes alcanzaron A, mientras que un 0% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje B, y el 0% C, es decir no hay estudiantes que estén en inicio del aprendizaje

Tabla N° 16 Logro del aprendizaje de los alumnos de la muestra, Sesión 11 “Jugamos utilizando el conteo”

CALIFICACION	F	%
Logro	15	100
Proceso	0	0
Inicio	0	0
TOTAL	15	100

Fuente: Matriz de Datos

Gráfico N° 12 Distribución porcentual del nivel de logro de aprendizaje de la sesión 11



Fuente: tabla N°16

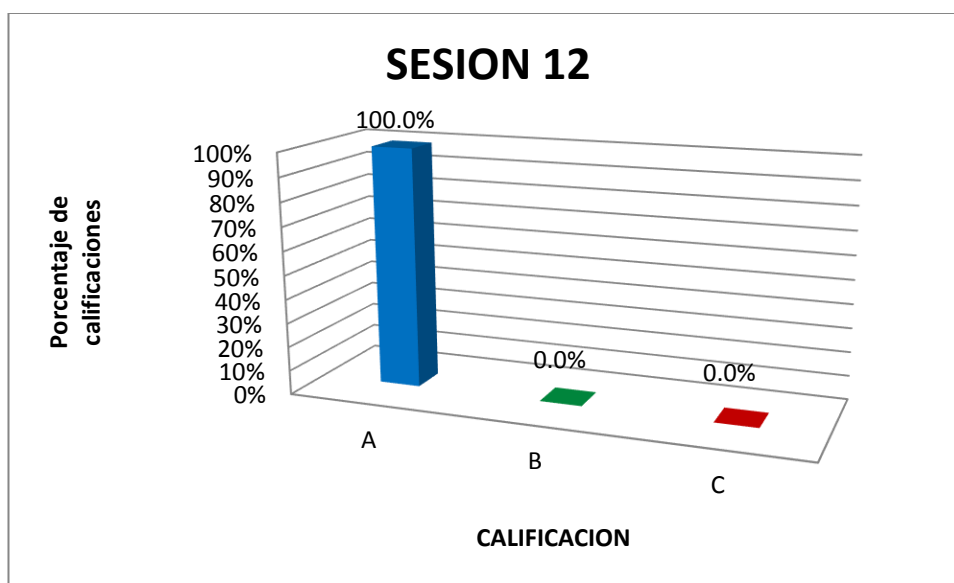
En la tabla 16 y en el gráfico 12, se observa que el 100 % de los estudiantes alcanzaron A, mientras que un 0 % de los estudiantes tienen B, y el 0% C, es decir no hay estudiantes que estén en inicio del aprendizaje.

Tabla N° 17 Logro del aprendizaje de los alumnos de la muestra, Sesión 12 “Piedras Numéricas”

CALIFICACION	f	%
logro	15	100
proceso	0	0
Inicio	0	0
TOTAL	15	100

Fuente: Matriz de Datos

Gráfico N°13 Distribución porcentual del nivel de logro de aprendizaje de la sesión 12



Fuente: tabla N°17

En la tabla 17 y en el gráfico 13, se observa que el 100 % de los estudiantes alcanzaron A, mientras que un 0 % tienen B y el 0% C, es decir no hay estudiantes que estén en inicio del aprendizaje.

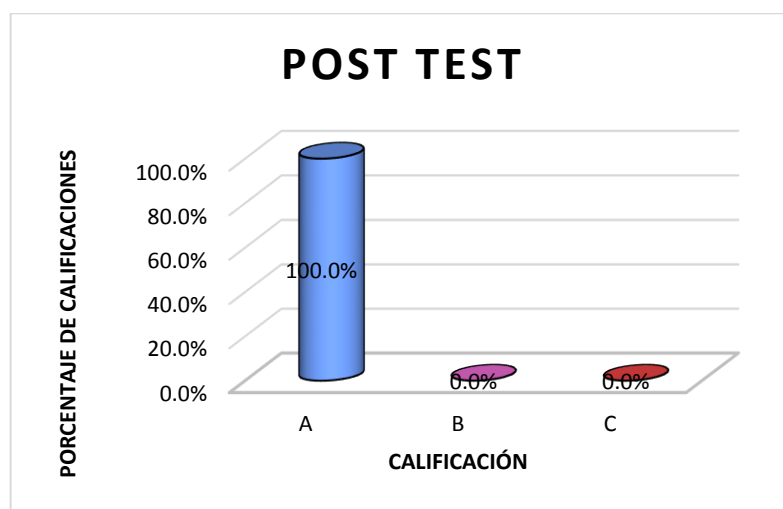
5.1.3 Evaluar el logro de aprendizaje en el área de matemática a través de un post test

Tabla N° 18 Distribución del nivel de logro del aprendizaje en el Área de Matemática de los niños y niñas de la muestra, post test

CALIFICACION	f	%
Logro	15	100
Proceso	0	0
Inicio	0	0
TOTAL	15	100

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N° 14 Distribución porcentual del nivel de logro del aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de la muestra.



Fuente: tabla N°18

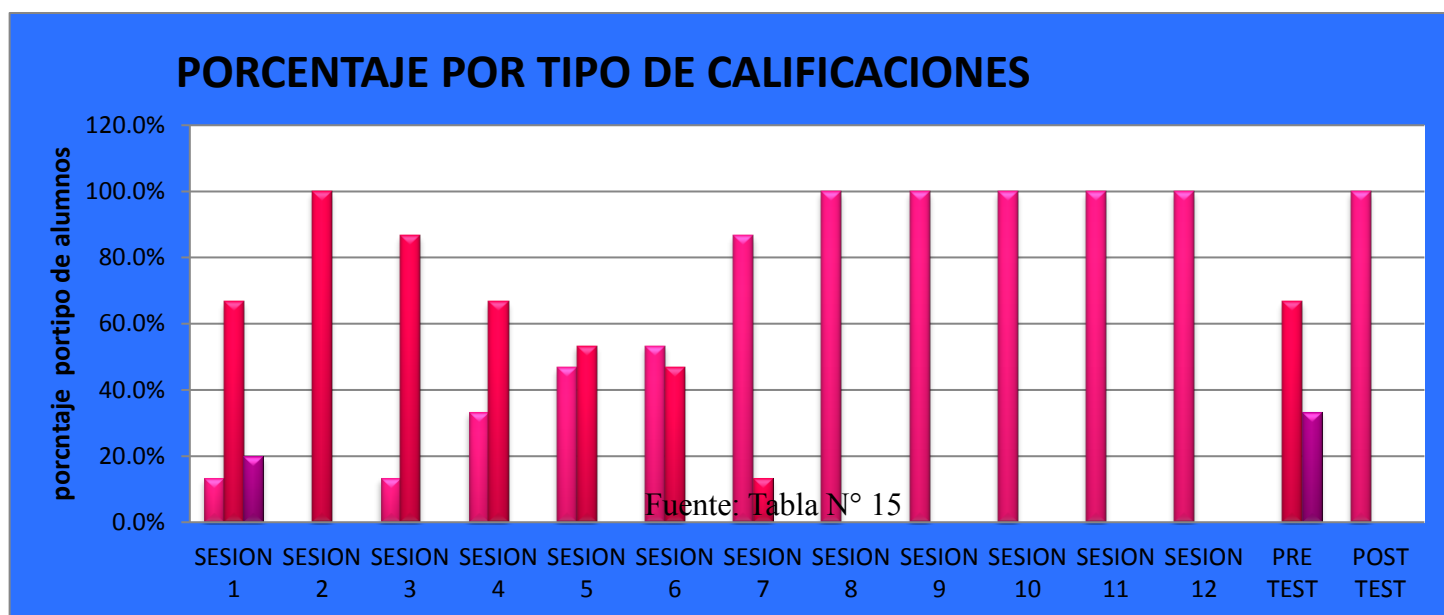
En la tabla 18 y en el gráfico 14, se observa que el 0 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C; un 0 % tiene B, es decir en proceso, mientras que un 100 % de los estudiantes tienen un nivel de aprendizaje A, es decir un logro previsto.

5.1.4 Resumen de resultados de las sesiones de aprendizaje

Tabla N° 19 Cuadro resumen de las 12 sesiones de aprendizaje

	SESION 1		SESION 2		SESION 3		SESION 4		SESION 5		SESION 6		SESION 7		SESION 8		SESION 9		SESION 10		SESION 11		SESION 12	
	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
A	2	13.3	0	0	2	13.3	5	33.3	7	46.7	8	53.3	13	86.7	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100
B	10	66.7	15	100	13	86.7	10	66.7	8	53.3	7	46.7	2	13.3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C	3	20	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Gráfico N° 15 Distribución porcentual del nivel de logro de aprendizaje del cuadro resumen de las 12 sesiones de aprendizaje

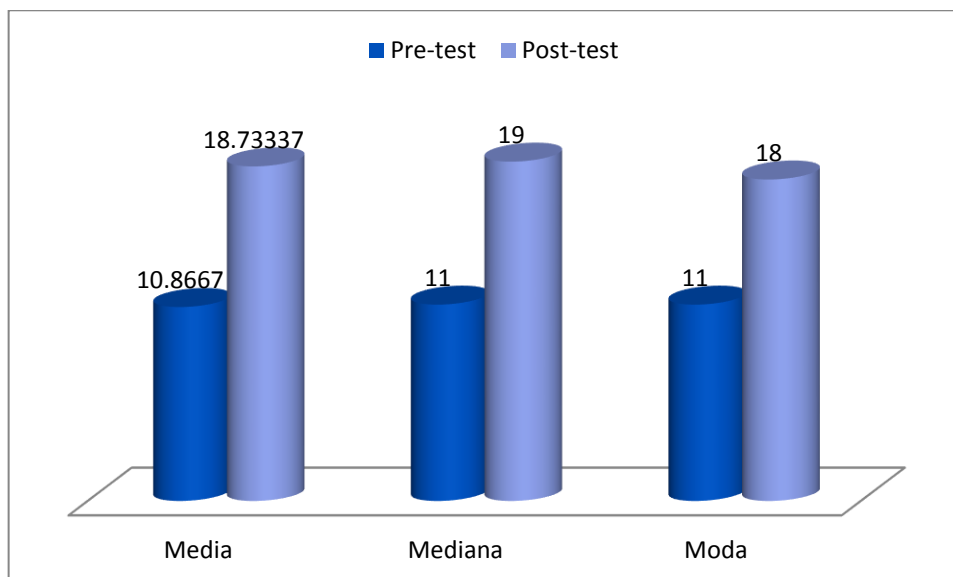


5.1.5 Distribución de las medidas de tendencia central del pre test y post test sobre el nivel de logro de aprendizaje en el área de Matemática de los estudiantes de la muestra.

Tabla N° 20 Distribución de las medidas de tendencia central

Medidas de tendencia central	Pre-test	Post-test
Media	10,8667	18,73337
Mediana	11,0000	19,0000
Moda	11,00	18,00

Gráfico N° 16 Distribución Porcentual de las medidas de tendencia central del pre-test y post-test



Fuente: tabla N°20

En la tabla 20, la media del pre-test es de 10,8 y en el post- test es de 18 el cual se muestra que habido una mejora significativa en el logro del aprendizaje .Se aprecia que en el pre-test la mediana es de 11 y en el post test de 19 el cual indica se está estandarizando y mejorando en el logro del aprendizaje. También se observa, la moda del pre-test es de 11 y en el post- test es de 18 el cual se muestra que habido una mejora significativa en el aprendizaje.

5.1.6 En relación a la hipótesis de la investigación

En relación a la hipótesis de la investigación:

Para estimar la incidencia de las actividades lúdicas en el logro de aprendizaje, se ha utilizado la estadística no paramétrica, la prueba t de Student para comparar la mediana de dos muestras relacionadas, y utilizando el análisis de “Estática crosstabulation” procesada en el software SPSS Vs. 18.0 para el Sistema Operativo Windows.

Hipótesis Nula:

Hay diferencia entre el pre test y el post test

Hipótesis Alternativa:

No hay diferencia entre los grupos

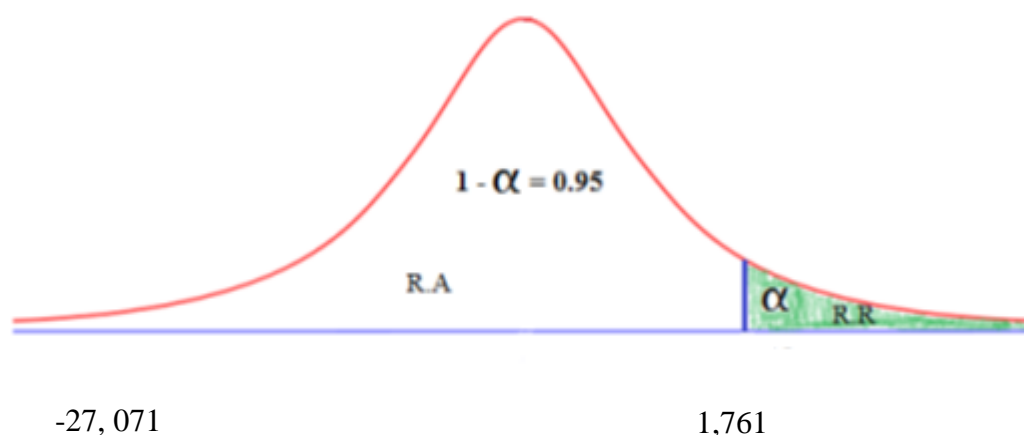
NIVEL DE SIGNIFICANCIA: $\alpha = 0.05$

ESTADÍSTICA DE PUEBA: Prueba T

ESTADÍSTICA DE PUEBA: Prueba T

REGIONES:

Se acepta H_0 por lo tanto hay diferencia significativa entre los grupos, mediante la prueba estadística T de Student a un nivel de significancia del 5%.



5.2 Análisis de resultados

- 1. En relación al primer objetivo específico** Identificar el nivel de aprendizaje de las actividades lúdicas para mejorar la noción de número, a través de un pre tes en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E.P María Reina – El Porvenir 2018

A	0	0
B	10	67
C	5	33

Al aplicar el instrumento de investigación, los resultados demostraron que el 33 % de los estudiantes tienen C, lo que significa que se encuentran en un nivel de logro de aprendizaje en inicio, 67 % se encuentran en el nivel B; es decir su logro de aprendizaje está en proceso y el 0 % se encuentra en el nivel A; es decir no hay ningún alumno que alcanzo el logro previsto.

Cabe señalar que los bajos resultados obtenidos por los niños y niñas demuestran que no han logrado desarrollar la noción de número en el área de matemática, lo cual se debería a que entre otras causas, los docentes no realizan actividades lúdicas que generen expectativas y motiven a sus estudiantes

- 2. En relación al segundo objetivo específico:** Diseñar y aplicar el programa de Actividades lúdicas para mejorar la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de I.E.P María Reina - El porvenir 2018

3. En relación al tercer objetivo específico: Evaluar la aplicación del programa de actividades lúdicas para mejorar la noción de número en el área de matemática a través de un post- test

A	15	100
B	0	0
C	0	0

Al aplicar el instrumento de investigación, los resultados demostraron que el 0,00% de los estudiantes tienen C, lo que significa que se encuentran en un nivel de logro de aprendizaje en inicio, 0 % se encuentran en el nivel B; es decir su logro de aprendizaje está en proceso y el 100 % se encuentra en el nivel A; es decir alcanzó el nivel de logro previsto.

Entonces se puede determinar que la aplicación del programa de actividades lúdicas para mejorar la noción de número en el área de Matemática, de los niños y niñas de Educación Inicial, de la Institución Educativa “María Reina”, Trujillo, en el año 2018, los resultados obtenidos en el cuestionario final corroboran lo planteado por Uría M, quien señala que las estrategias didácticas son recursos o procedimientos que el agente de enseñanza utiliza de forma reflexiva y flexible para promover el logro de los aprendizajes significativos en los alumnos.

4. En relación al cuarto objetivo específico: Comparar los resultados que se hicieron antes de aplicar el programa de actividades lúdicas, después de su aplicación, pre-test- pos-test, en los niños de 4 años de la I.E.P “María Reina- El Porvenir 2018

Al aplicar el instrumento de investigación, guía de observación; a través de un pre test; podemos observar que el 33 % de los alumnos tienen C, lo que significa que encuentran en un nivel de aprendizaje de inicio, 67 % tienen B, es decir su logro de aprendizaje está en proceso y sólo un 0% tienen A, es decir alcanzó el nivel de logro previsto. Comparando con la aplicación del instrumento de evaluación, guía de observación, a manera de post test; se observa que el 0 % de los estudiantes tienen C, lo que significa que se encuentran en el nivel de logro de aprendizaje de inicio, 0 % se encuentran en el nivel; es decir su logro de aprendizaje está en proceso y en su totalidad el 100 % de los estudiantes tienen A; es decir alcanzó el nivel de logro previsto. Se entiende entonces que la aplicación de actividades lúdicas ayuda favorablemente en el aprendizaje de los estudiantes, ya que se puede observar una diferencia significativa en los resultados del pre test con el post test.

VI. CONCLUSIONES

Al terminar esta investigación que corresponde a la aplicación de un programa de actividades lúdicas para mejorar la noción de número en el área de matemática de los niños y niñas de la muestra.; se llegó a las siguientes conclusiones

1. El logro del aprendizaje en el área de matemática de los niños de la muestra, evaluados a través a través de pre test, fue que el 33 % de los estudiantes presentan un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, un 67 % obtuvo B, es decir se encuentran en proceso y 0 % obtuvieron A.
2. Luego de diseñar y aplicar el programa de actividades lúdicas que consta de 12 sesiones de aprendizaje para mejorar la noción de número en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “María Reina” El Porvenir en el año 2018.; se demuestra que el aprendizaje de los niños ha ido mejorando durante la ejecución del programa.
3. Haciendo un análisis comparativo entre la aplicación de los instrumentos de evaluación. En el Pre test los estudiantes su nivel de logro es bajo ya que el 33% de los estudiantes su aprendizaje está en inicio y en el Post test mejoraron significativamente en la noción de número logrando tener el 100% de los estudiantes A; es decir logro previsto.
4. Se concluye que se acepta la hipótesis de investigación, cabe señalar que los resultados de la prueba de Student T = $-27,071 < 1,761$, es decir, la aplicación actividades lúdicas, mejoró significativamente el logro de aprendizaje en la

noción de número en el área de Matemática del nivel inicial, de la Institución Educativa Privada “María Reina” El Porvenir en el año 2018.

6.1 Aspectos complementarios

Las docentes deben hacer uso de las actividades lúdicas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en el área de matemática, ya que su utilización adecuada genera expectativas, despierta su creatividad, atención, memoria y pensamiento matemático; asimismo desarrollan actitudes positivas hacia el área en los estudiantes, posibilitando de esta manera una mejora en el logro de capacidades en el área de matemática

Aplicar el Programa actividades lúdicas en las diferentes aulas del nivel inicial, así como en el nivel de primaria para el logro de capacidades en el área de matemática

La aplicación de las nociones lúdicas incrementa el nivel de conocimiento y aprendizaje de la matemática, en alumnos de inicial, indicando así el logro de los objetivos previamente planteados.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Alvarado, G., L (2012). Importancia de los números según jean . Recuperado de <http://importanciadelosnumeros.blogspot.com/2012/04/importancia-de-los-numeros-segun-jean.html>
2. Aurora, Fabiana. (2011).Juego en la Educación inicial. Monografías. Recuperado <http://eljuegoludicoeneducacioninicial.blogspot.com/2011/09/el-juego-ludico-en-educacion-inicial.html>
3. Bautista, C.J (2015). El desarrollo de la noción de número en los niños
4. Brousseau, G. (2010). *Didáctica de la matemática.Concepto de número, los sistemas de numeración recuperado http://ftp.emineduc.cl/usach/operatoriav2/html_mod1/recursos/Didactica_de_la_matematica.pdf*
5. Castillo, R.R. (2006). La construcción de concepto de número, México.
6. Casillas, M.A, (2014). El juego como estrategia para favorecer el concepto de número en el niño de tercero de preescolar de la Institución Educativa Buen pastor, Michoacán.
7. Caro, O.I (2015). Propuesta pedagógica para la enseñanza de la noción de número en el nivel preescolar institución educativa Villa del Socorro, del municipio de Medellín, Colombia.
8. Córdor, B,J (2012). noción de número. recuperado <http://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/view/145>

9. Chuquimantari, V.G (2015) “El Juego como Estrategia para el Logro de Número y Operación en Matemática en Niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial 059 Andrés Bello de Pueblo Libre – Lima, 2015”
10. Delgado, M.M, (2017). Actividades Lúdicas Como Estrategias Pedagógicas Para Mejorar La Convivencia De Los Niños Del Grado Transición 3 Sede Raúl Silva Holguín, Venezuela.
11. De Romero López. L (2018).Cognitivismo [Versión de Library of Congress]. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/179227195/Juegos-cognoscitivos>
12. Estupiñan,P ;F (2013) . importancia de las actividades lúdicas Recuperado de <http://losjuegosenlaeducacion.blogspot.com/2013/06/papel-de-los-juegos-en-los-procesos-de.html>
13. Hernández, Tania, S.S., Edelmis & Romero. (2013). Juegos psicomotores para estimular el desarrollo psicomotor. Caibarién. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd185/juegos-psicomotores-para-estimular-el-desarrollo.htm>
14. Gómez; & Molano, O; & Rodríguez, S (2015). la actividad lúdica como estrategia Pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución educativa niño Jesús de Praga
15. Guzmán, C.L, Rodríguez, A.C (2016). Implementación de estrategias pedagógicas para mejorar el pensamiento lógico-matemático de la institución educativa María Reina, Cartagena.

16. Julián, P., Porto & Merino (2008). Definición de programa. Recuperado de <https://definicion.de/programa/>
17. Julian,P.,Porto & Merino (2013). Definición de programa. Recuperado de <https://definicion.de/programa-educativo/>
18. Julián, P., Porto & Merino (2013).definición de número. Recuperado <https://definicion.de/numeros/>
19. Quiroz, R. (2012). *actividades ludicas*. Recuperado <https://rosaquiroz31.wordpress.com/2012/11/19/clasificacion-de-los-juegos/>
20. Medea.R.R (2012).La lúdica y el juego.formacion infantil. Recuperado [Http://juegoyludicas.blogspot.com/2012/12/importancia-de-la-ludica-en-la.html](http://juegoyludicas.blogspot.com/2012/12/importancia-de-la-ludica-en-la.html)
21. Mota,P.,Olalla.(2015).Juegos cognitivos 10(2),1-121. Recuperado de <https://jugamos.jimdo.com/juegos-cognitivos/>
22. Osa, A. D. (2017). *Matematica,Perú*
23. Salas, A. C. (2015). El desarrollo del principio de conteo en niños de preescolar: recuperado <http://www.eumed.net/libros-gratis/2015/1457/#indice>
24. Sachs,K., & Brückl,B., Morschitzky.,M.(2008). *Actividades lúdicas y juegos — LA TEORÍA (Fachdidaktik II)*.México: Una guía para aprender jugando.
25. Ruelas, C., A .(2013). *Actividades lúdicas y recreativas*. Recuperado de <https://prezi.com/tkgqfb5qdqmt/actividades-ludicas-y-recreativas/?Webgl=0>
26. Rae. (2017). *definicion de nocion*. Recuperado de <https://definiciona.com>

27. Reyes, P(2018). *actividadesludicas*. Recuperado <https://es.scribd.com/doc/56163013/ACTIVIDADES-LUDICAS>
28. Vega, E.D. (2014). Actividades lúdicas para desarrollar el concepto de número en los alumnos de preescolar tres de jardín de niños castillo del saber, México.
29. Vásquez, S.R, (2012). Aplicación de un programa De Actividades Lúdicas Para El Desarrollo De La Noción del Número y Cantidad Del Área De Matemática I.E.I. N° 253 Isabel Honorio de Lazarte de la provincia de Trujillo *Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo*, facultad en educación, Perú.

ANEXOS

PRE TEST

POST TEST

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE PRE-TEST Y POS-TEST

DATOS GENERALES

<i>INSTITUCIÓN EDUCATIVA</i>	<i>NONBRES Y APELLIDOS</i>	<i>PROVINCIA</i>	<i>DISTRITO</i>	<i>DIRECCIÓN</i>
I.E.P. MARIA REINA		TRUJILLO	EL PORVENIR	JOSE CRESPO N° 1285

GUIA DE OBSERVACIÓN

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	Siempre <input type="checkbox"/>	A veces <input type="checkbox"/>	Nunca <input type="checkbox"/>
CLASIFICACIÓN	La noción de Numero durante la primera etapa	Aprende el concepto de numero	Siempre <input type="checkbox"/>	A veces <input type="checkbox"/>	Nunca <input type="checkbox"/>
	La noción de Numero durante la segunda etapa	Identifica por percepción , la cantidad de elementos en colecciones pequeñas y en colecciones mediante el conteo	Siempre <input type="checkbox"/>	A veces <input type="checkbox"/>	Nunca <input type="checkbox"/>
	La noción de Numero durante la tercera etapa	Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo, e identifica donde hay “más que”, “menos que”, “la misma cantidad que”.	Siempre <input type="checkbox"/>	A veces <input type="checkbox"/>	Nunca <input type="checkbox"/>
PRINCIPIOS DE CONTEO	El niño utiliza la correspondencia de uno a uno	. Identifica de buena manera la correspondencia uno a uno, es capaz de decir un número por cada elemento contado	Siempre <input type="checkbox"/>	A veces <input type="checkbox"/>	Nunca <input type="checkbox"/>
	El niño utiliza el principio de abstracción	Identifica de buena manera la correspondencia uno a uno, es capaz de decir un número por cada elemento contado	Siempre <input type="checkbox"/>	A veces <input type="checkbox"/>	Nunca <input type="checkbox"/>
	El niño utiliza el principio de irrelevancia del orden	Enumera los elementos de un conjunto	siempre <input type="checkbox"/>	A veces <input type="checkbox"/>	Nunca <input type="checkbox"/>

	El niño utiliza el principio de cardinal	Comprende que el ultimo numero nombrado es el que indica cuantos objetos tiene una colección	Siempre <input type="checkbox"/>	A veces <input type="checkbox"/>	Nunca <input type="checkbox"/>
JUEGOS DIDACTICOS PARA LA NOCION DE NUMEROS	El niño utiliza la Casillas con números para la noción de numero	Logra identificar, relacionar los elementos con números brindados	Siempre <input type="checkbox"/>	A veces <input type="checkbox"/>	Nunca <input type="checkbox"/>
	El niño utiliza los círculos y ganchos de madera para el conteo	Relaciona los números con cada gancho como se le indica	Siempre <input type="checkbox"/>	A veces <input type="checkbox"/>	Nunca <input type="checkbox"/>
	El niño utiliza los círculos y ganchos de madera para el conteo	Establece correspondencia y reconoce los números	Siempre <input type="checkbox"/>	A veces <input type="checkbox"/>	Nunca <input type="checkbox"/>
Clasificación de las actividades lúdicas Las actividades lúdicas psicomotoras	El niño explora a través juegos lúdicos, la noción de número.	Establece relación de los juegos lúdicos con los números durante la actividad de clase	Siempre <input type="checkbox"/>	A veces <input type="checkbox"/>	Nunca <input type="checkbox"/>
Actividades lúdicas cognitivas	El niño utiliza su memoria, imaginación durante las actividades cognitivas	Desarrolla atención, imaginación, memoria, pensamiento durante la clase.	Siempre <input type="checkbox"/>	A veces <input type="checkbox"/>	Nunca <input type="checkbox"/>

PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS

**APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS
MEJORARA LA NOCION DE NÚMERO EN EL AREA DE MATEMATICA
DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL, DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA “MARIA REINA ” PORVENIR
TRUJILLO, EN EL AÑO 2018**

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL: Trujillo

1.2. Institución Educativa: “María Reina”

1.3. Participantes: 15 alumnos

1.4. Duración del Programa: 1 meses

Fecha de Inicio:

Fecha de término:

1.5. Horas semanales:

1.6. Responsable: García Barreto Leyci Araceli

II. PARTE DIDÁCTICA:

2.1. Fundamentación e Importancia del Programa:

El sistema educativo peruano tiene ante sí uno de los más grandes retos de todos los tiempos: el de mejorar la educación del país. En tal sentido, resulta de carácter prioritario tomar medidas urgentes que den solución a este problema.

Por ello, el presente programa de actividades lúdicas tiene como propósito mejorar el la noción de numero de los estudiantes en el área de matemáticas.

Es por eso la actividad lúdicas ha tenido desde siempre un componente lúdico que ha sido lo que ha dado lugar a una buena parte de las creaciones más interesantes que en ella han surgido.

2.2. Problema o necesidades educativas a resolver.

En la Institución Educativa de la muestra se evidenció al aplicar un pre test que los niños tienen un bajo rendimiento académico, principalmente en el área de Matemática, son diversas las causas que ponen de manifiesto esta problemática, ya sea por el poco interés del docente en emplear estrategias que permitan mejorar el aprendizaje de sus alumnos, así como el desinterés de estos mismo por aprender.

El estudiante, evidencia distintos ritmos de aprendizajes, dificultad para comprender conceptos matemáticos, dificultad para resolver problemas, iniciándose en el pensamiento abstracto y con una marcada indiferencia por la práctica consciente y responsable del ejercicio matemático. De allí que para lograr una mejor respuesta de los estudiantes es necesario emplear actividades lúdicas activas de aprendizaje como manipulación de objetos, juegos didácticos, construcción de materiales, elaboración de organizadores gráficos, investigación y profundización individual y socializado.

Por estas razones se presenta este programa de actividades lúdicas, como una propuesta pedagógica basada en la planificación, ejecución, evaluación y

mejoramiento permanente del aprendizaje, necesarios para desarrollar habilidades matemáticas en los alumnos, mediante la aplicación de sesiones de aprendizaje.

SESIONES

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I.- Datos Generales

1. Institución Educativa: María Reina
2. Sección: 4 años
3. Área: Matemática
4. Responsable: García Barreto Leyci Araceli
5. Nombre de la Sesión: noción de cantidad

II. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
MATEMATICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Expresar problemas diversos en modelos matemáticos relacionados con los números y las operaciones.	Utiliza el conteo hasta 5 , en situaciones cotidianas en las que requiere contar empleando material concreto o su propio cuerpo	Guía de Observación

III. SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES DIDACTICOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Motivar a los alumnos realizando un juego. Para ello deberán salir a recolectar las cuentas que habrán en suelo, deben recoger una por una e ir colocándola en una pita. Cuando se de la señal dejar de coleccionar y deben proceder a contarlas. Luego colocar el numero de cuentas que juntaron 	Cuentas pita
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Colocar un cartel con imágenes para que los alumnos las cuenten y mencionen en voz alta la respuesta. luego indicarles que formen agrupaciones libres. Finalmente ,pedirles que unan las agrupaciones que tienen las mismas cantidades • Jugar con los alumnos al bingo de números y cantidades, para ello dar una cartilla con números, luego hojas en blanco indicarles que cuando se diga un número y que se encuentre en la cartilla, deben dibujar en la hoja en blanco círculos según la cantidad que haya y colocarlo encima 	Voz Bingo Cartilla

	<p>del número. Gana el que complete su cartilla.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repartir a alumnos botones de colores y pedir que agrupen de diferentes cantidades y luego que comparen con sus compañeros, quienes tienen iguales cantidades • Proporcionar a los alumnos la ficha y preguntar: ¿Qué observan? ¿que creen que haremos? ¿que usaremos? Luego pedirles que cuenten los elementos y coloreen los que tienen la misma cantidad 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Entregar a cada alumno una cartilla de una cara feliz, Y otra triste y pedirle que pinten con tempera como se sintieron al realizar la actividad. Finalmente, cuentan las caritas y comentan cual gano. • Preguntar a los alumnos ¿que aprendieron hoy? ¿Cómo trabajaron? ¿que material usaron? 	<p>Cara feliz Cara triste</p>

IV. BIBLIOGRAFIA

- Programación curricular inicial 2018

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR		
		Establece correspondencia encontrando relación de un objeto con otro. Utiliza el conteo hasta 5 en situaciones cotidianas.		
		Siempre	A veces	Nunca
1	Arteaga Santos, Radamel Rajhul			
2	Cruzalegui Jacobo , Axel Adrián			
3	Fernández Villanueva, Thiago Sebastián			
4	Guzmán zapata , Nadia Kalesi			
5	Jiménez Navarro , Richard Anthony			
6	Moreno Espejo, Saúl Felipe			
7	Quiroz Yucra, Jimy Alexander			
8	Ramos Sebastián , Jeico David			
9	Rodríguez Aredo, Jesús Alejandro			
10	Rodríguez Silva, Ashley Frayany			
11	Torres Eustaquio, Yassumy Aymet			
12	Valdivieso Rodríguez, Axel Fabián			
13	Vásquez Alfaro Jhonatan Smaikel			
14	Vejarano Veintemilla, Thiago Dominic			
15	Villena Aranda, Jaasiel Atalia			



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

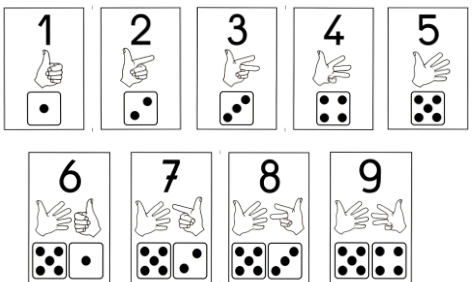
I.- Datos Generales

1. Institución Educativa: María Reina
2. Sección: 4 años
3. Área: Matemática
4. Responsable: García Barreto Leyci Araceli
5. Nombre de la Sesión: Contamos

II. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas	- Realiza representaciones de cantidades con objetos, hasta 5, dibujos.	Guía de Evaluación
		Elabora y usa estrategias	- Propone acciones para contar hasta 5, comparar u ordenar con cantidades hasta 3 objetos.	

III. SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
<p>INICIO</p>	<p><i>Despertando el interés:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Cantamos la canción “Voy a Contar”. <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p style="text-align: center;">VOY A CONTAR (Tengo una muñeca de vestido azul)</p> <p style="text-align: center;">Tengo una gallina, de color carbón con sus 9 pollos, que son un primor.</p> <p style="text-align: center;">Salen los pollitos, me pongo a contar, y siempre me sale, la cuenta cabal.</p> <p style="text-align: center;">1,2,3,4,5, 6 7 8 y 9</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Cómo se llama la canción? ¿De qué animalitos trata? ¿Cuántos eran los pollitos? ¿Hasta qué número cuenta la canción? - ¿Conoces los números hasta el 9? - Hoy vamos a aprender los números del 1 hasta el 9. 	<p>Canción</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p><i>Construcción del aprendizaje:</i></p> <p>Presentamos la banda numérica del 1 al 9</p> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> -Identifican los números y cuentan con los dedos hasta el 9. - Trabajamos con los taper de números y ordenan la serie numérica del 1 al 9. - Trabajamos la escritura de los números del 1 al 9 en sus pizarras. - Entregamos materiales diversos y realizan agrupaciones de hasta 9 elementos realizando el conteo respectivo. 	<p>Banda numérica Taper de números Botones Tarjetas</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Comparan las cantidades de cada número, en cuanto aumentan, cuál es el mayor y cual el menor. - Trabajan en el patio por grupos con tarjetas de números del 1 al 9. - Entregamos materiales y ordenan la serie numérica y con diferentes formas de representación debajo de cada número. - En el aula representan lo que hicieron en el patio. - Cuenta ordenadamente y sin equivocarte del 1 al 9. <p><i>Indicación de los criterios de evaluación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabaja con responsabilidad. <p><i>Aplicación de lo aprendido:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizamos el ábaco y realizan el conteo desde 1 hasta 9, por cada fila y colocan tarjetas con números ubicando en donde corresponde a cada fila. 	
CIERRE	<p><i>Evaluación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Hetero evaluación. <p><i>Metacognición:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? <p><i>Aplicación de lo aprendido a una nueva situación:</i></p> <p>Trabajamos las fichas del libro de números.</p>	Fichas

IV. BIBLIOGRAFIA

- Programación curricular inicial 2018

GUIA DE OBSERVACION

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR		
		Realiza representaciones de cantidades con objetos, hasta 5, dibujos.		
		Siempre	A veces	Nunca
1	Arteaga Santos, Radamel Rajhul			
2	Cruzalegui Jacobo , Axel Adrián			
3	Fernández Villanueva, Thiago Sebastián			
4	Guzmán zapata , Nadia Kalesi			
5	Jiménez Navarro , Richard Anthony			
6	Moreno Espejo, Saúl Felipe			
7	Quiroz Yucra, Jimy Alexander			
8	Ramos Sebastián , Jeico David			
9	Rodríguez Aredo, Jesús Alejandro			
10	Rodríguez Silva, Ashley Frayany			
11	Torres Eustaquio, Yassumy Aymet			
12	Valdivieso Rodríguez, Axel Fabián			
13	Vásquez Alfaro Jhonatan Smaikel			
14	Vejarano Veintemilla, Thiago Dominic			
15	Villena Aranda, Jaasiel Atalia			

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



1

5 7

9



2

4 6 8

10



1

10



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

I.- Datos Generales

1. Institución Educativa: María Reina
2. Sección: 4 años
3. Área: Matemática
4. Responsable: García Barreto Leyci Araceli
5. Nombre de la Sesión: caja numérica

II. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	Actúa y piensa matemáticamente	Comunica y representa ideas matemáticas.	- Propone acciones para contar hasta 10, comparar u ordenar con cantidades hasta 3 objetos.	Guía de Observación

III. SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos una caja de zapatos forrada luego descubrimos y es una caja numérica - preguntamos ¿chicos que habrá acá? ¿que creen que trabajaremos hoy? - ¿Cómo podemos representar estas cantidades de otra forma? - Hoy vamos a aprender a contar con la caja numérica 	Caja forrada
DESARROLLO	<p>Se empieza trabajar y se les da unas cartillas con cantidades y cada alumno debe ubicar con el numero correspondiente</p> <p>Se les pide que cada alumno presente un número y dibuje algunas frutas en su pizarra personal. Exponen sus trabajos explicando cómo realizaron su trabajo.</p> <p><i>Indicación de los criterios de evaluación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Resuelven lo aprendido 	Cartillas Pizarra personal

	<p><i>Aplicación de lo aprendido:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Unen cantidades con su numero correspondiente en su hoja grafica 	
CIERRE	<p><i>Evaluación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Hetero evaluación. <p><i>Metacognición:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? 	Fichas

IV. BIBLIOGRAFIA

- Programación curricular inicial 2018

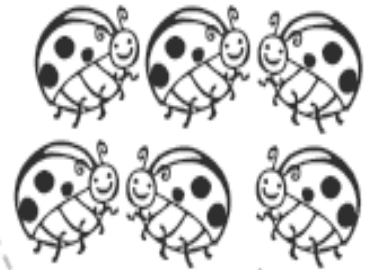
GUIA DE OBSERVACION

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR		
		- Propone acciones para contar hasta 10, comparar u ordenar con cantidades hasta 3 objetos.		
		Siempre	A veces	Nunca
1	Arteaga Santos, Radamel Rajhul			
2	Cruzalegui Jacobo , Axel Adrián			
3	Fernández Villanueva, Thiago Sebastián			
4	Guzmán zapata , Nadia Kalesi			
5	Jiménez Navarro , Richard Anthony			
6	Moreno Espejo, Saúl Felipe			
7	Quiroz Yucra, Jimmy Alexander			
8	Ramos Sebastián , Jeico David			
9	Rodríguez Aredo, Jesús Alejandro			
10	Rodríguez Silva, Ashley Frayany			
11	Torres Eustaquio, Yassumy Aymet			
12	Valdivieso Rodríguez, Axel Fabián			
13	Vásquez Alfaro Jhonatan Smaikel			
14	Vejarano Veintemilla, Thiago Dominic			
15	Villena Aranda, Jaasiel Atalia			

- UNEN CANTIDADES CON SU NUMERO CORRESPONDIENTE



1
5
9
2
7
3
4
6
8
10



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

I.- Datos Generales

1. Institución Educativa: María Reina
2. Sección: 4 años
3. Área: Matemática
4. Responsable: García Barreto Leyci Araceli
5. Nombre de la Sesión: Posición de los números

II. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas	- Realiza representaciones de cantidades con objetos, hasta 10, dibujos.	Guía de observación

III. SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS	Y
		MATERIALES	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos el juego de manzanas con números con el que trabajamos la semana pasada pero aumentaremos los números hasta el 10. - Las colocamos en la pizarra y algunas volteadas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Manzanas - Números 	
<ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Qué números faltan? ¿Quién está primero que el 2? ¿Quién está en medio del 2 y 4? ¿Qué sigue después de 7? etc. - ¿Qué número va antes y qué número va después? <p>Presentación del tema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hoy vamos a aprender la posición de los números del 1 hasta el 10, 			
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Volteamos las manzanas y leemos los números de izquierda a derecha. - Nuevamente escondemos otros números y los niños indican cuales faltan y en qué lugar están. - Luego le brindamos a los niños unos círculos con números y ganchos y ellos tienen que colocar los ganchos de acuerdo al número que se indica, todos deben realizar de manera correcta - luego trabajan su hoja grafica de los números bien ubicados y colocan los números que faltan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego de manzanas - Círculos con números 	
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hetero evaluación. <p>Metacognición:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fichas 	

- ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar?

Aplicación de lo aprendido a una nueva situación:

Trabajamos las fichas del libro

IV. BIBLIOGRAFIA

- Programación curricular inicial 2018

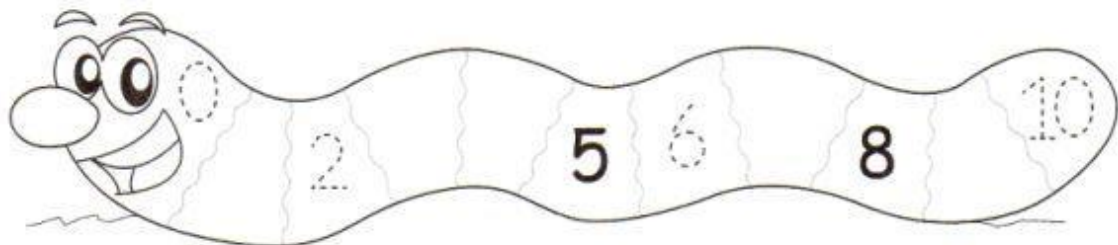
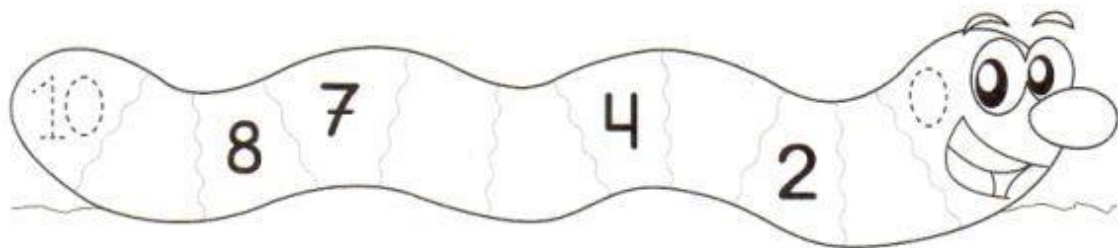
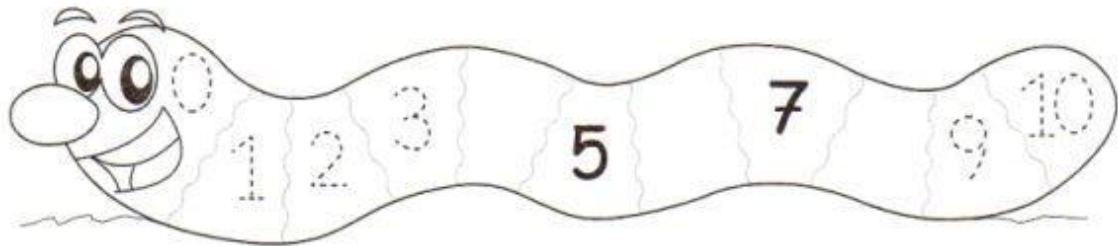
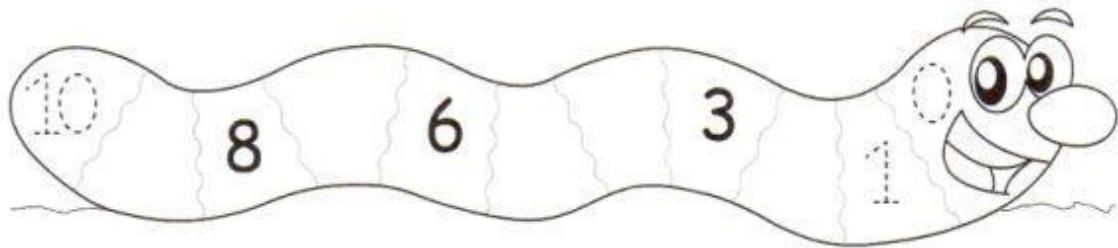
GUIA DE OBSERVACION

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR		
		Realiza representaciones de cantidades con objetos, hasta 10, dibujos		
		Siempre	A veces	Nunca
1	Arteaga Santos, Radamel Rajhul			
2	Cruzalegui Jacobo , Axel Adrián			
3	Fernández Villanueva, Thiago Sebastián			
4	Guzmán zapata , Nadia Kalesi			
5	Jiménez Navarro , Richard Anthony			
6	Moreno Espejo, Saul Felipe			
7	Quiroz Yucra, Jimy Alexander			
8	Ramos Sebastián , Jeico David			
9	Rodríguez Aredo, Jesús Alejandro			
10	Rodríguez Silva, Ashley Frayany			
11	Torres Eustaquio, Yassumy Aymet			
12	Valdivieso Rodríguez, Axel Fabián			
13	Vásquez Alfaro Jhonatan Smaikel			
14	Vejarano Veintemilla, Thiago Dominic			
15	Villena Aranda, Jaasiel Atalia			

Secuencia numérica

Capacidad: Lee y escribe números del 0 al 10.

1. Escribe los números que faltan para completar la secuencia numérica:



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

I.- Datos Generales

1. Institución Educativa: María Reina
2. Sección: 4 años
3. Área: Matemática
4. Responsable: García Barreto
5. Nombre de la Sesión: Numero 9

II. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Identifica y establece en colecciones la relación entre el numero y cantidad del 1-9	- Identifica el Numero 9 en su ordinalidad y cardinalidad	Guía de observación
Comunicación	Expresa espontáneamente y con placer, emociones y sentimientos, a través del lenguaje plástico y dramático que le permite mayor creación e innovación	Utiliza diversos materiales y recursos del medio apreciándolas posibilidades que le permite en su expresión.	- Es creativo al momento de emplear los recursos del medio espontáneamente	

III. SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Se leerá a los niños dos adivinanzas. Y se hará un juego con los niños en el cual se tratará de decir la adivinanza al frente.</p> <p>La Docente rescatará algunos saberes previos de los niños: ¿Qué números conocen? ¿Cuál es el menor y mayor número?, ¿Cuántos elementos hay en el número 9?, ¿Qué número está antes y después del número?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Manzanas - Números
DESARROLLO	<p>La docente dibujará en la pizarra el número 9 y explicará la cardinalidad del número nueve, para lo cual utilizará materiales del salón, sacará 9 tijeras y explicará a los niños que esas 9 tijeras conforman el número 9, la maestra preguntará con que otros objetos podemos cuantificar al número nueve.</p> <p>Y hará esta cuantificación con chapas, lápices, lápices de colores, bolitas, piezas de rompecabezas, etc, haciendo que los niños agrupen cada uno. Y explicará que el número 9 no está solo, sino que antes de este número se encuentra el 8 y los demás número menores y que después del 9 se encuentra el número 10 y los demás números mayores.</p> <p>Luego la docente sacará a los niños al patio y plasmará en este el número 9, en el cual por niños tendrán que caminar, correr, gatear y saltar sobre este camino, luego regresarán al aula y la docente les pedirá ideas a los niños porque no tiene como decorar su número nueve con todos, luego de recibir las opiniones, dirá a los niños que pintaremos el número 9.</p> <p>Se repartirá a los niños dos hojas de aplicación, en la cual, en la primera tendrán que pintar unas mariquitas y repasar los números nueves, y en la segunda se dará una hoja, dónde haya 9 aviones, los cuáles algunos no tendrán alas, los niños contarán, dibujarán y pintarán los aviones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Juego de manzanas - Ábaco - Tarjetas numéricas
CIERRE	<p>Se dialoga con los niños a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Qué hemos visto?, ¿Para qué se utiliza el número 9?</p>	

IV. BIBLIOGRAFIA

- Programación curricular inicial 2018

GUIA DE OBSERVACION

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR					
		Identifica el Numero 9 en su ordinalidad y cardinalidad			Es creativo al momento de emplear los recursos del medio espontáneamente		
		Siempre	A veces	Nunca	siempre	A veces	Nunca
1	Arteaga Santos, Radamel Rajhul						
2	Cruzalegui Jacobo , Axel Adrián						
3	Fernández Villanueva, Thiago Sebastián						
4	Guzmán zapata , Nadia Kalesi						
5	Jiménez Navarro , Richard Anthony						
6	Moreno Espejo, Saul Felipe						
7	Quiroz Yucra, Jimmy Alexander						
8	Ramos Sebastián , Jeico David						
9	Rodríguez Aredo, Jesús Alejandro						
10	Rodríguez Silva, Ashley Frayany						
11	Torres Eustaquio, Yassumy Aymet						
12	Valdivieso Rodríguez, Axel Fabián						
13	Vásquez Alfaro Jhonatan Smaikel						
14	Vejarano Veintemilla, Thiago Dominic						
15	Villena Aranda, Jaasiel Atalia						

Nombre: _____

9 aviones en el cielo



- Repasa el numeral 9 y cuenta los aviones.
- Observa y dibuja alas al avión que no las tiene.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I.- Datos Generales

1. Institución Educativa: María Reina
2. Sección: 4 años
3. Área: Matemática
4. Responsable: García Barreto
5. Nombre de la Sesión: los globos

II. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Identifica y establece en colecciones la relación entre el número y cantidad	. utiliza estrategias para la expresión mas que – menos que	

III. SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>La docente les presentara a los niños una tina llena de globos , les explicara lo que los vamos hacer y les dará las normas que ellos deben seguir.</p>	<p>Tina</p> <p>Globos</p>
DESARROLLO	<p>Formaremos 2 grupos, de acuerdo al número que se le dé., los niños forman una fila y luego correrán hacia su tina, y atraparan su globito, llenándola en la cesta. Luego regresan y se ponen detrás del último compañero de su final. Lo realizan sucesivamente y Cuentan cuantos globos hay en la cesta. Y comparan quien que grupo tiene mas y que grupo tiene menos globos</p> <p>Colorean la hoja grafica que se le da al alumno.</p>	<p>cesta</p>
CIERRE	<p>Finalmente se les entrega su medalla de campeones.</p>	<p>Medalla de campeones</p>

IV. BIBLIOGRAFIA

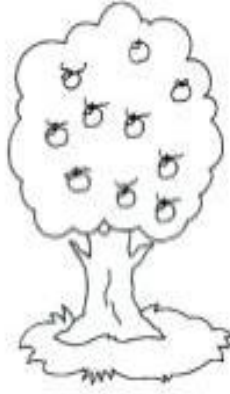
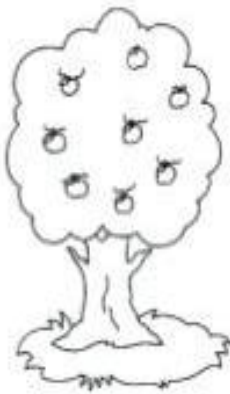
- Programación curricular inicial 2018

GUIA DE OBSERVACION

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR		
		utiliza estrategias para la expresión mas que – menos que		
		Siempre	A veces	Nunca
1	Arteaga Santos, Radamel Rajhul			
2	Cruzalegui Jacobo , Axel Adrián			
3	Fernández Villanueva, Thiago Sebastián			
4	Guzmán zapata , Nadia Kalesi			
5	Jiménez Navarro , Richard Anthony			
6	Moreno Espejo, Saul Felipe			
7	Quiroz Yucra, Jimmy Alexander			
8	Ramos Sebastián , Jeico David			
9	Rodríguez Aredo, Jesús Alejandro			
10	Rodríguez Silva, Ashley Frayany			
11	Torres Eustaquio, Yassumy Aymet			
12	Valdivieso Rodríguez, Axel Fabián			
13	Vásquez Alfaro Jhonatan Smaikel			
14	Vejarano Veintemilla, Thiago Dominic			
15	Villena Aranda, Jaasiel Atalia			

COMPARA COLECCIONES

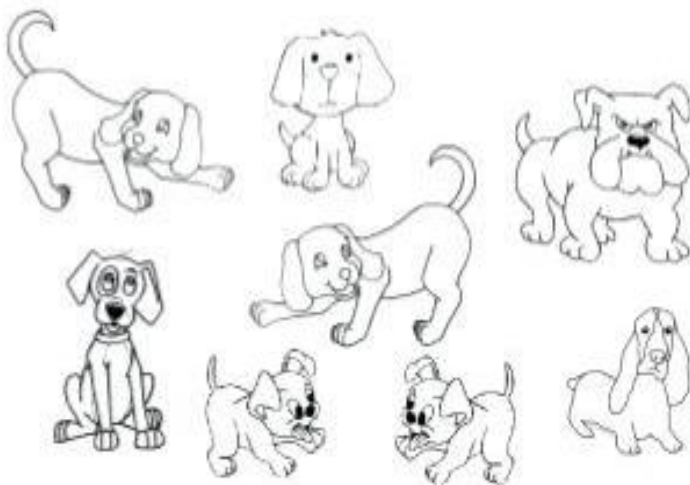
❖ Colorea el árbol que tiene más manzanas.



❖ Colorea la pecera que tiene menos peces.



❖ Dibuja para que cada perro tenga su hueso.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

I.- Datos Generales

1. Institución Educativa: María Reina
2. Sección: 4 años
3. Área: Matemática
4. Responsable: García Barreto
5. Nombre de la Sesión: los peces numéricos

II. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Traduce en cantidades de expresiones numéricas.	- utiliza conteo hasta 10 a , en situaciones cotidianas en las que se requiere contar, empleando material concreto o con su propio cuerpo	

III. SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE A PRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	La docente mostrara a los niños los materiales con lo que se va trabajar , se les explica el juego y las normas que deben cumplir	- Pizarra - Peces
DESARROLLO	Se trabajara por grupo de 5 integrantes cada uno ,la docente ira colocando un numero en la pizarra y los niños irán colocando la cantidad que corresponde cada numero con peces	- Números
CIERRE	Se les dará una hoja gráfica para colocar los números según la cantidad del conjunto.	Hoja grafica

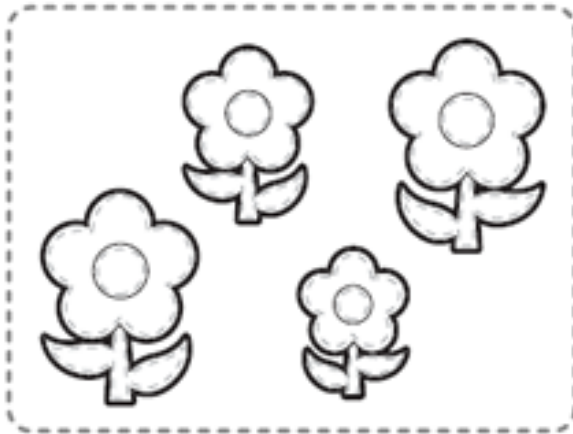
IV. BIBLIOGRAFIA

- Programación curricular inicial 2018

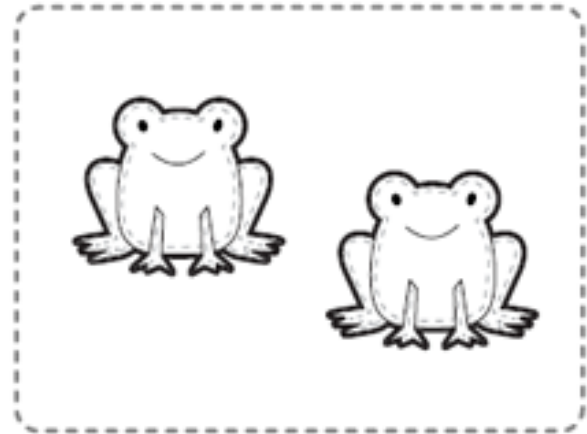
GUIA DE OBSERVACION

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR		
		utiliza conteo hasta 10 , en situaciones cotidianas en las que se requiere contar, empleando material concreto o con su propio cuerpo		
		Siempre	A veces	Nunca
1	Arteaga Santos, Radamel Rajhul			
2	Cruzalegui Jacobo , Axel Adrián			
3	Fernández Villanueva, Thiago Sebastián			
4	Guzmán zapata , Nadia Kalesi			
5	Jiménez Navarro , Richard Anthony			
6	Moreno Espejo, Saul Felipe			
7	Quiroz Yucra, Jimmy Alexander			
8	Ramos Sebastián , Jeico David			
9	Rodríguez Aredo, Jesús Alejandro			
10	Rodríguez Silva, Ashley Frayany			
11	Torres Eustaquio, Yassumy Aymet			
12	Valdivieso Rodríguez, Axel Fabián			
13	Vásquez Alfaro Jhonatan Smaikel			
14	Vejarano Veintemilla, Thiago Dominic			
15	Villena Aranda, Jaasiel Atalia			

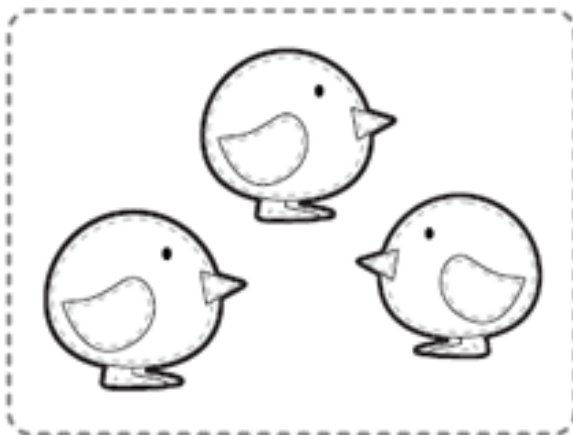
Encierra en un círculo la rspta correcta



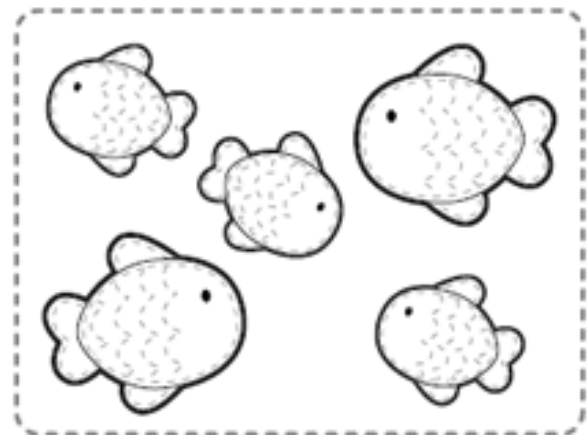
1 2 3 4 5 6



1 2 3 4 5 6



1 2 3 4 5 6



1 2 3 4 5 6



1 2 3 4 5 6



1 2 3 4 5 6

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

I.- Datos Generales

1. Institución Educativa: María Reina
2. Sección: 4 años
3. Área: Matemática
4. Responsable: García Barreto
5. Nombre de la Sesión: los números

II. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	utiliza conteo hasta, en situaciones cotidianas en las que se requiere contar, empleando material concreto o con su propio cuerpo	- utiliza conteo hasta, en situaciones cotidianas en las que se requiere contar, empleando material concreto o con su propio cuerpo	Guía de observación

III. SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>La docente empezara con el juego ago go diga usted los números por ejemplo. Número 1, numero 2, etc. la docente preguntara Chicos le gusto el juego? ¿De que hablamos? ¿Que tema trabaremos hoy?</p> <p>Luego mostramos los materiales con lo que se va a trabajar se les explica lo que realizaran y las normas</p>	juego
DESARROLLO	<p>La profesora irá colocando cantidad de frutas, los niños contarán y por turno irán colocando los cartelitos con los números correspondientes.</p>	- Carteles con números
CIERRE	<p>Se les dará una hoja gráfica en la que tendrán que contar los elementos y colocar los números correspondientes.</p>	Hoja gráfica Plumones

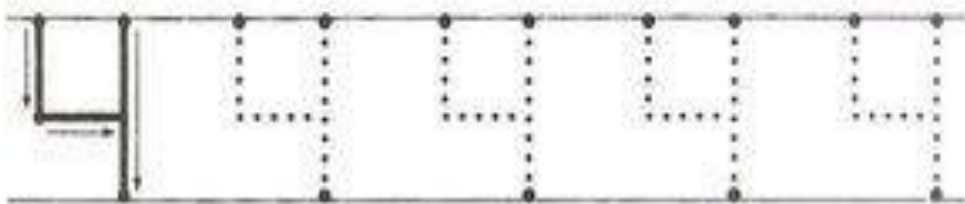
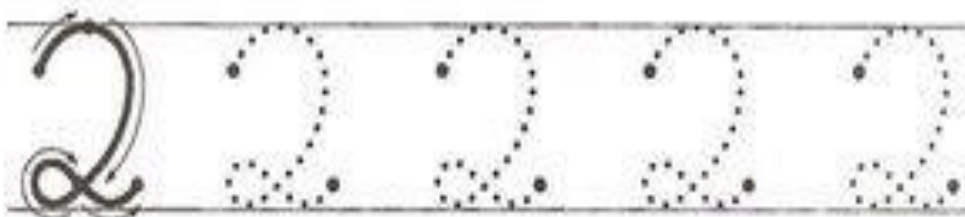
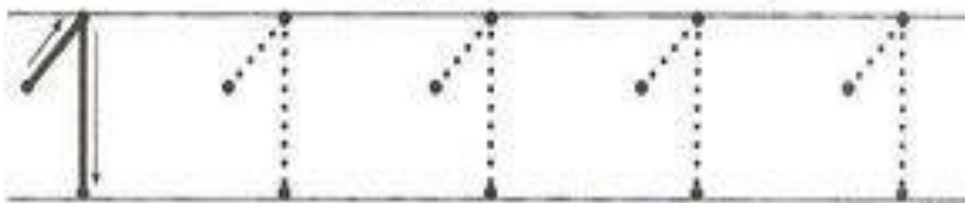
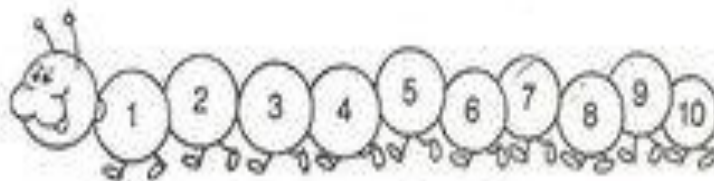
IV. BIBLIOGRAFIA

- Programación curricular inicial 2018

GUIA DE OBSERVACION

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR		
		utiliza conteo hasta, en situaciones cotidianas en las que se requiere contar, empleando material concreto o con su propio cuerpo		
		Siempre	A veces	Nunca
1	Arteaga Santos, Radamel Rajhul			
2	Cruzalegui Jacobo , Axel Adrián			
3	Fernández Villanueva, Thiago Sebastián			
4	Guzmán zapata , Nadia Kalesi			
5	Jiménez Navarro , Richard Anthony			
6	Moreno Espejo, Saul Felipe			
7	Quiroz Yucra, Jimmy Alexander			
8	Ramos Sebastián , Jeico David			
9	Rodríguez Aredo, Jesús Alejandro			
10	Rodríguez Silva, Ashley Frayany			
11	Torres Eustaquio, Yassumy Aymet			
12	Valdivieso Rodríguez, Axel Fabián			
13	Vásquez Alfaro Jhonatan Smaikel			
14	Vejarano Veintemilla, Thiago Dominic			
15	Villena Aranda, Jaasiel Atalia			

Vamos contar.
Quantos dedos levantados?
Cubra os pontilhados.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

I.- Datos Generales

1. Institución Educativa: María Reina
2. Sección: 4 años
3. Área: Matemática
4. Responsable: García Barreto
5. Nombre de la Sesión: recogiendo manzanas

II. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	utiliza conteo hasta, en situaciones cotidianas en las que se requiere contar, empleando material concreto o con su propio cuerpo	- utiliza conteo hasta, en situaciones cotidianas en las que se requiere contar, empleando material concreto o con su propio cuerpo	Guía de Observación

III. SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>La docente mostrara una bolsa de regalo y mostrara a los niños una cinta adhesiva y unas manzanas ¿Que son? ¿Que creen que haremos? Los niños darán sus ideas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bolsa de regalo - Manzanas - Cinta adhesiva
DESARROLLO	<p>Iremos con los niños al patio y ahí usando adhesiva de color la profesora hace un árbol y coloca en cada rama del árbol manzanas y luego se solicita que niños vayan saltando en dos pies a recoger las manzanas y llenando en una cesta que tienen en la mano, luego que terminen van contando cuantas manzanas recogieron.</p> <p>Se solicita a los niños que vayan a recoger las manzanas pero esta vez con las piernas abiertas por las líneas que forman el tronco del árbol.</p> <p>Se les da una hoja blanca y se les pide que dibujen el árbol y las manzanas que recogieron.</p>	-
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hetero evaluación. <p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? 	

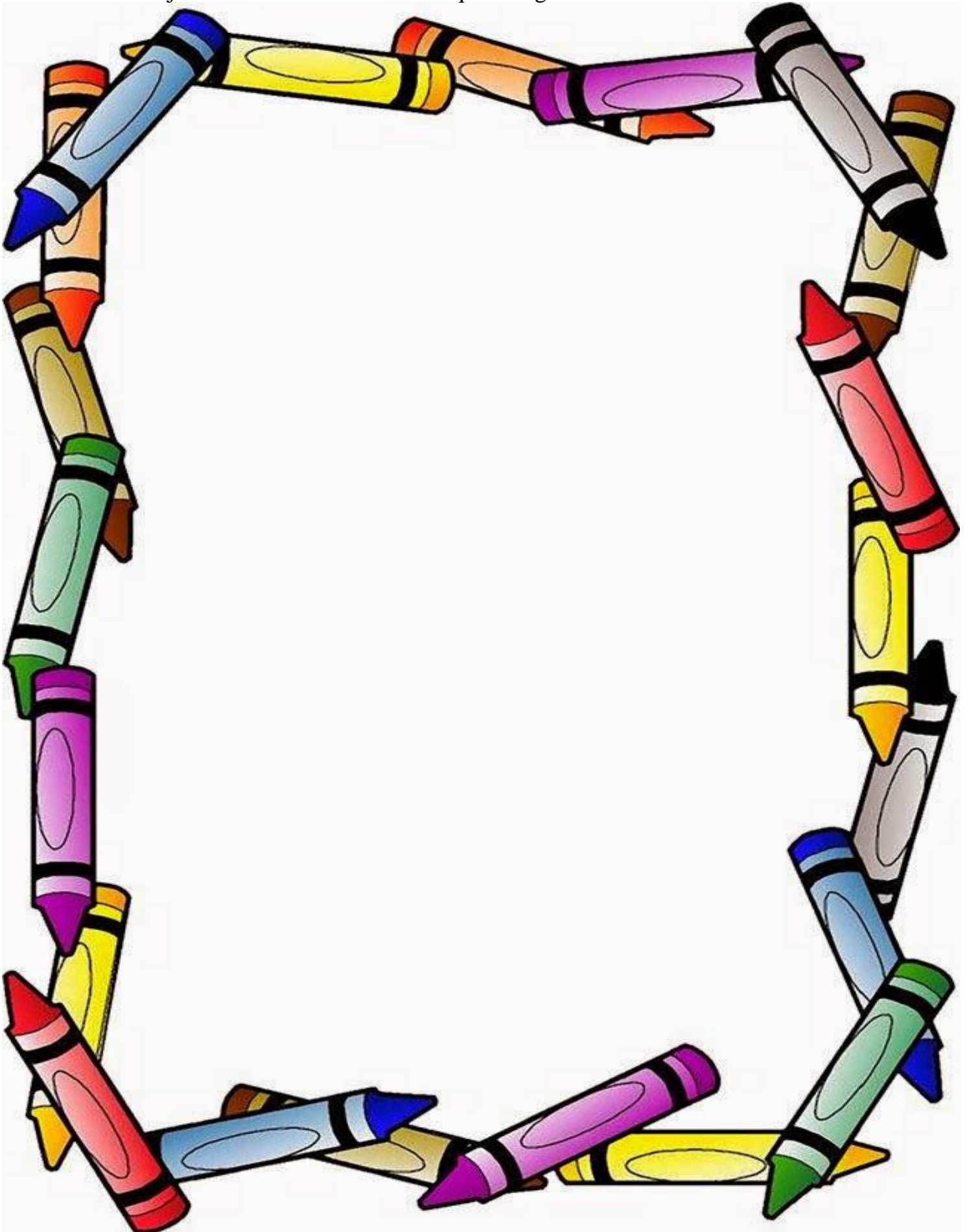
IV. BIBLIOGRAFIA

- Programación curricular inicial 2018

GUIA DE OBSERVACION

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR		
		utiliza conteo hasta, en situaciones cotidianas en las que se requiere contar, empleando material concreto o con su propio cuerpo		
		Siempre	A veces	Nunca
1	Arteaga Santos, Radamel Rajhul			
2	Cruzalegui Jacobo , Axel Adrián			
3	Fernández Villanueva, Thiago Sebastián			
4	Guzmán zapata , Nadia Kalesi			
5	Jiménez Navarro , Richard Anthony			
6	Moreno Espejo, Saul Felipe			
7	Quiroz Yucra, Jimmy Alexander			
8	Ramos Sebastián , Jeico David			
9	Rodríguez Aredo, Jesús Alejandro			
10	Rodríguez Silva, Ashley Frayany			
11	Torres Eustaquio, Yassumy Aymet			
12	Valdivieso Rodríguez, Axel Fabián			
13	Vásquez Alfaro Jhonatan Smaikel			
14	Vejarano Veintemilla, Thiago Dominic			
15	Villena Aranda, Jaasiel Atalia			

Dibuja el árbol con las manzanas que recogiste



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I.- Datos Generales

1. Institución Educativa: María Reina
2. Sección: 4 años
3. Área: Matemática
4. Responsable: García Barreto
5. Nombre de la Sesión: huellas de animales

II. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	utiliza conteo hasta, en situaciones cotidianas en las que se requiere contar, empleando material concreto o con su propio cuerpo	utiliza conteo hasta, en situaciones cotidianas en las que se requiere contar, empleando material concreto o con su propio cuerpo	Guía de observación

III. SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Presentamos a los niños un video de los números bailarines</p> <p>¿ de que se trato el video?</p> <p>¿Que eran?</p> <p>¿Les gusto su baile?</p>	<p>- Bolsa de regalo</p> <p>- Manzanas</p> <p>- Cinta adhesiva</p>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Dibujamos unas huellas grandes de animal, huellas de colores diferentes por ejemplo. 5 huellas azules, 3 rojas y 4 amarillas, y pedimos a los niños que salten de una huella a otra contando • Luego pedimos a los niños que salten por cada huella contando 1 azul, 2 azul 3 azul, 1 roja 2 roja, 1 amarilla, 2 amarilla, 3 amarilla! • Brindamos a los niños plastilina y pedimos que modelen las huellas que observaron durante el juego • Luego pedimos que dibujen lo que mas les gusto del juego y que lo describan. 	-
CIERRE	<p><i>Evaluación:</i></p> <p>- Hetero evaluación.</p>	

	<p><i>Metacognición:</i></p> <p>- ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar?</p>	
--	--	--

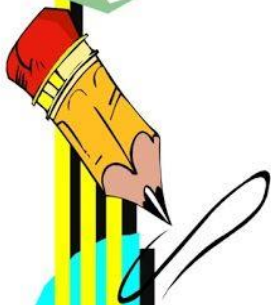
IV. BIBLIOGRAFIA

- Programación curricular inicial 2018

GUIA DE OBSERVACION

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR		
		utiliza conteo hasta, en situaciones cotidianas en las que se requiere contar, empleando material concreto o con su propio cuerpo		
		Siempre	A veces	Nunca
1	Arteaga Santos, Radamel Rajhul			
2	Cruzalegui Jacobo , Axel Adrián			
3	Fernández Villanueva, Thiago Sebastián			
4	Guzmán zapata , Nadia Kalesi			
5	Jiménez Navarro , Richard Anthony			
6	Moreno Espejo, Saul Felipe			
7	Quiroz Yucra, Jimy Alexander			
8	Ramos Sebastián , Jeico David			
9	Rodríguez Aredo, Jesús Alejandro			
10	Rodríguez Silva, Ashley Frayany			
11	Torres Eustaquio, Yassumy Aymet			
12	Valdivieso Rodríguez, Axel Fabián			
13	Vásquez Alfaro Jhonatan Smaikel			
14	Vejarano Veintemilla, Thiago Dominic			
15	Villena Aranda, Jaasiel Atalia			

Dibuja lo que mas te gusto de la actividad



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I.- Datos Generales

1. Institución Educativa: María Reina
2. Sección: 4 años
3. Área: Matemática
4. Responsable: García Barreto
5. Nombre de la Sesión: jugamos utilizando el conteo

II. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	utiliza conteo hasta, en situaciones cotidianas en las que se requiere contar, empleando material concreto o con su propio cuerpo	- utiliza conteo hasta, en situaciones cotidianas en las que se requiere contar, empleando material concreto o con su propio cuerpo	Guía de observación

III. SESIÓN DE APRENDIZAJE
IV. BIBLIOGRAFIA

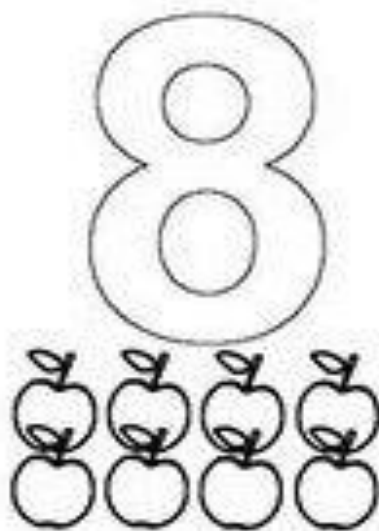
MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Pedir a los alumnos que me acompañen al patio y pedirles que salten libremente ,que exploren el patio por donde empezaremos a jugar</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Juego
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Indicar a los alumnos que jugarán a las ovejas a su corral, previamente colocar en el patio dos ula-ula que representara la casa. - Explicar a los alumnos las reglas del juego: ellos pueden desplazarse por todo el patio saltando o corriendo y cuando la profesora indique todas las ovejas deben estar dentro de una casa ,luego contamos cuantas ovejas hay en el corral , luego invitarlas a salir nuevamente y antes de volver a jugar retiramos un ula-ula y repetimos la actividad. La oveja que se quede fuera, ayudara la profesora a indicar el juego. Luego, formular las siguientes preguntas entre juego y juego: ¿Cuándo debían estar dentro de casa? ¿Qué ocurría con la ovejita que se quedaba fuera de su casa? - Enseñar a los niños la canción “Yo tengo una casita” y solicitarles que se expresen utilizando movimientos corporales. Proporcionar a los alumnos la ficha y preguntarles: ¿Qué observan en la ficha? 	<ul style="list-style-type: none"> - Ula ula - Casita - Ficha
CIERRE	<p><i>Evaluación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Hetero evaluación. <p><i>Metacognición:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? 	

- Programación curricular inicial 2018

GUIA DE OBSERVACION

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR		
		utiliza conteo hasta, en situaciones cotidianas en las que se requiere contar, empleando material concreto o con su propio cuerpo		
		Siempre	A veces	Nunca
1	Arteaga Santos, Radamel Rajhul			
2	Cruzalegui Jacobo , Axel Adrián			
3	Fernández Villanueva, Thiago Sebastián			
4	Guzmán zapata , Nadia Kalesi			
5	Jiménez Navarro , Richard Anthony			
6	Moreno Espejo, Saul Felipe			
7	Quiroz Yucra, Jimmy Alexander			
8	Ramos Sebastián , Jeico David			
9	Rodríguez Aredo, Jesús Alejandro			
10	Rodríguez Silva, Ashley Frayany			
11	Torres Eustaquio, Yassumy Aymet			
12	Valdivieso Rodríguez, Axel Fabián			
13	Vásquez Alfaro Jhonatan Smaikel			
14	Vejarano Veintemilla, Thiago Dominic			
15	Villena Aranda, Jaasiel Atalia			

Colorea como se te indica



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I.- Datos Generales

1. Institución Educativa: María Reina
2. Sección: 4 años
3. Área: Matemática
4. Responsable: García Barreto Leyci Araceli
5. Nombre de la Sesión: Piedras numéricas

II. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Identifica y establece en colecciones la relación entre el numero y cantidad	<ul style="list-style-type: none"> - Propone acciones para contar hasta 5, comparar u ordenar con cantidades hasta 3 objetos. - Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para resolver problemas para contar hasta 5, comparar u ordenar cantidades hasta 3 con apoyo de material concreto. 	Guía de observación

III. SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Pedir a los alumnos que me acompañen al patio y pedimos que salten al compás de la pandereta, luego mostramos a una amiga la rana rane vino visitarnos y nos y trajo unas piedras numéricas preguntemos ¿que haremos? ¿ Que aprenderemos?	Pandereta Rana rane Piedras numéricas
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Colocamos las piedras numéricas al centro de cada mesa de trabajo de los niños y la profesora dirá numero 1 y ellos deben seleccionar el numero 1 y levantar luego numero 4 y levantar así sucesivamente. - Finalmente le damos una ficha de trabajo 	- Piedras numéricas
CIERRE	<p><i>Evaluación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Hetero evaluación. <p><i>Metacognición:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? 	

IV. BIBLIOGRAFIA

- Programación curricular inicial 2018

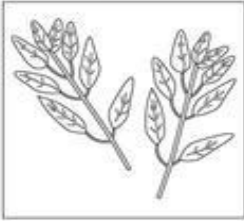
GUIA DE OBSERVACION

N°	Nombres y apellidos	INDICADOR					
		- Propone acciones para contar hasta 5, comparar u ordenar con cantidades hasta 3 objetos.			- Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para resolver problemas para contar hasta 5, comparar u ordenar cantidades hasta 3 con apoyo de material concreto.		
		Siempre	A veces	Nunca	siempre	A veces	Nunca
1	Arteaga Santos, Radamel Rajhul						
2	Cruzalegui Jacobo , Axel Adrián						
3	Fernández Villanueva,Thiago Sebastián						
4	Guzmán zapata , Nadia Kalesi						
5	Jiménez Navarro , Richard Anthony						
6	Moreno Espejo, Saul Felipe						
7	Quiroz Yucra, Jimy Alexander						
8	Ramos Sebastián , Jeico Davi						
9	Rodríguez Aredo, Jesús Alejandro						
10	Rodríguez Silva, Ashley Frayany						
11	Torres Eustaquio, Yassumy Aymet						
12	Valdivieso Rodríguez, Axel Fabián						
13	Vásquez Alfaro Jhonatan Smaikel						
14	Vejarano Veintemilla, Thiago Dominic						
15	Villena Aranda, Jaasiel Atalia						

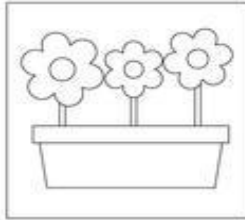
1 1



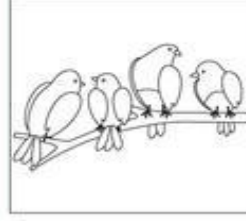
2 2



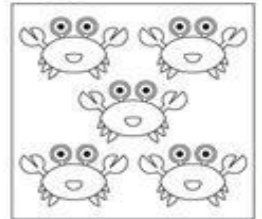
3 3



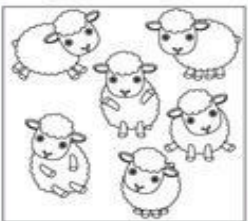
4 4



5 5



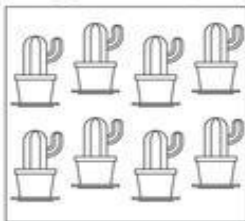
6 6



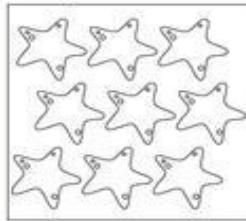
7 7



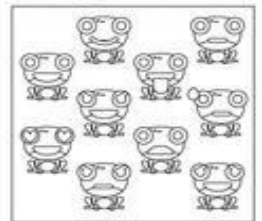
8 8



9 9



10 10



"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

Trujillo, 07 mayo del 2018

CARTA N° 45-2018-C—ULADECH-TRUJILLO

Se (a): Elizabeth Vilcapoma Jurga

Directora: I.E.P "María Reina"

Presente

Asunto: Permiso para aplicación de sesiones de aprendizaje

Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole nuestro cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que nuestros estudiantes egresados de la carrera de Educación Inicial, se encuentran realizando el curso de Titulación por Tesis, con la finalidad de optar el Título Profesional de Licenciado en Educación.

Los egresados se encuentran ejecutando la siguiente línea de investigación: **Programa de actividades lúdicas para mejorar la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E.P. María Reina. Trujillo. 2018**

Los resultados de la investigación realizada serán publicados en eventos científicos a nivel nacional, y en el congreso de investigación que realiza nuestra casa superior de estudios una vez al año.

Por tanto solicito a su despacho tenga a bien permitir el acceso a su institución para aplicar las sesiones de recogida de información a nuestra (o) bachiller.

GARCIA BARRETO LEYCI ARACELI

Agradeciendo su gentil aceptación que redundará en beneficio de la formación de educadores, me suscribo de usted, reiterándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente





Elizabeth Vilcapoma Jurga De Ulloa
GERENTE GENERAL
ULADECH S.R.L.

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: TÍTULO: "PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA MEJORAR LA NOCIÓN DE NÚMERO EN EL AREA DE MATEMATICA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR MARIA REINA - TRUJILLO EN EL AÑO 2018"

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES					
				Siempre A veces Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEM		RELACIÓN ENTRE EL ITEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA									
					SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO								
PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS Es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando las actividades lúdicas. (Barrón, 2013)	Clasificación de las actividades lúdicas. Las actividades lúdicas motivan a los estudiantes a integrarse en actividades como: el dibujo, las copias, las dianas, para que ellos usen los conocimientos de su aprendizaje y desarrollo. (González, 2013)	Actividades lúdicas psicomotoras, Diagnóstico desarrollo psicomotor de los niños y las niñas	Establece relación de los juegos lúdicos con los números durante la actividad de clase																	
		Actividades lúdicas cognitivas, Logra desarrollar las habilidades cognitivas	Desarrolla atención, imaginación, memoria, pensamiento durante la clase.																	
	Actividad lúdica en el niño. Nos permite tener un esquema mental que nos hace entender mejor los juegos que los niños realizan y nos ayuda a seleccionar los programas de juego que los educadores pueden hacer. (Quere, 2012).	Actividades lúdicas matemáticas	Logra establecer una relación con los números a través de su cuerpo.																	
		Actividad lúdica en el juego manipulativo	Identifica de manera precisa los números y modelos matemáticos.																	
		Actividad lúdica de imitación	Expresa sus sentimientos a través de gestos y acciones.																	
		Actividad lúdica en el juego simbólico	Identifica los objetos y los asocia de manera imaginaria convirtiéndolos en parte de él.																	
		Actividad lúdica en los juegos verbales	Logra imitar los sonidos que realiza la profesora a través de las actividades lúdicas.																	
Actividad lúdica de reconocimiento (logos)	Identifica cada uno de las asociaciones que se le presenta.																			

Firma del Evaluador:  Elizabeth L. Vilcapoma Jorge
Instituto de Educación

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: TÍTULO: "PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA MEJORAR LA NOCIÓN DE NÚMERO EN EL AREA DE MATEMATICA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR MARIA REINA - TRUJILLO EN EL AÑO 2018"

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES					
				Siempre A veces Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEM		RELACIÓN ENTRE EL ITEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA									
					SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO								
Programa de actividades lúdicas Es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando las actividades lúdicas. (Barrón, 2013)	Actividad lúdica en el niño	Actividad lúdica de relaciones espaciales	Logra armar 1 a 3 rompecabezas y luego los cuenta correctamente.																	
			Ordena los números de forma secuencial correctamente.																	
			Logra recordar la clase anterior, a través de alguna actividad lúdica.																	
			Logra crear y dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando juegos numéricos a sugerencia de la profesora.																	

Firma del Evaluador:  Elizabeth L. Vilcapoma Jorge
Instituto de Educación

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: PRUEBA DE PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS

OBJETIVO: Determinar la influencia de las actividades ludicas para mejorar la nocion de numero en el área de Matematica de la I.E.P MARIA REINA - Trujillo 2018

DIRIGIDO A: niños de 4 años

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Elizabeth Vilcapoma Jorge

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Licenciada en Educación

VALORACIÓN:

Siempre	A veces	Nunca
--------------------	---------	-------


 FIRMA DEL EVALUADOR
 Elizabeth Vilcapoma Jorge
 Licenciada en Educación

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: "PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA MEJORAR LA NOCIÓN DE NÚMERO EN EL AREA DE MATEMATICA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR MARIA REINA - TRUJILLO EN EL AÑO 2018


VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				siempre	A veces	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Noción de número Una colección de unidades iguales entre sí y, como por tanto, un clasificar subclases se hacen equivalentes mediante la agrupación de los conjuntos, pero es también al mismo tiempo una serie ordenada y, por tanto, una seriación de las relaciones de orden" (Cobarr, 2015).	Clasificación	El niño se interesa en el inicio y final de cada fila de los números.	- Aprende el concepto de numero			✓		✓		✓		✓		
	Es el resultado de las operaciones lógicas como la clasificación y la seriación...". Por ejemplo, cuando agrupamos determinado número de objetos o los ordenamos en serie. (Alvarado, 2012).	El niño hace la correspondencia exacta entre los números y las figuras después de haber calculado con la mirada y de haber quitado un cuadrado sobrante.	- Identifica por percepción, la cantidad de elementos mediante el conteo			✓		✓		✓		✓		
			- Identifica cantidades de elementos en colecciones pequeñas y en colecciones mayores mediante el conteo			✓		✓		✓		✓		
	El niño ha logrado establecer las transformaciones que las cantidades varían en la medida que se agrega o quita un elemento, por lo tanto su equivalencia numérica es durable.	- Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo.				✓		✓		✓		✓		
			- identifica donde hay "más que", "menos que", "la misma cantidad que".			✓		✓		✓		✓		
	Principios de conteo Todas estas nociones se trabajando en los niños. De correspondencia uno a uno El principio de abstracción El principio de irrelevancia del orden. El principio de cardinal (Salas, 2015).	El niño asigna un número a cada objeto que se le presenta.	- Identifica de buena manera la correspondencia uno a uno.			✓		✓		✓		✓		
			- Utiliza la correspondencia uno-a-uno con objetos reales e imaginarios.			✓		✓		✓		✓		
	El orden en que se cuentan los elementos no influye para determinar cuántos objetos tiene la colección. Niño repite el último elemento de la secuencia de conteo, que pone un énfasis especial en el mismo o que lo repite una vez.	- enumera los elementos de un conjunto				✓		✓		✓		✓		
- Comprende que el último número nombrado es el que indica cuántos objetos tiene una colección					✓		✓		✓		✓			


 FIRMA DEL EVALUADOR
 Elizabeth Vilcapoma Jorge
 Licenciada en Educación

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: "PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA MEJORAR LA NOCIÓN DE NÚMERO EN EL AREA DE MATEMATICA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR MARIA REINA - TRUJILLO EN EL AÑO 2018

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Siempre	A veces	Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Noción de número Una colección de unidades iguales entre sí y, como por tanto, una clase cuyas subclases se hacen equivalentes mediante la supresión de equivalencias; pero es también al mismo tiempo una serie ordenada y, por tanto, una seriación de las relaciones de orden". (Condor, 2015). El aprendizaje divertido resulta más provechoso para los niños porque les permite aprender más fácil (Padron, 2008).	Juegos didácticos para la noción de número.	Casillas con números	- Logra identificar relacionar los números con los elementos brindados				✓		✓		✓		✓		
		Círculos y ganchos de madera	- Relaciona los números con cada ganchos como se le indica				✓		✓		✓		✓		
		Piedras con números	- Reconoce e identifica los números que se les presenta.				✓		✓		✓		✓		


 FIRMA DEL EVALUADOR
Elizabeth L. Vilcapoma Jorge
 Licenciada en Educación

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: PRUEBA DE NOCIÓN DE NÚMERO

OBJETIVO: Determinar la influencia de actividades lúdicas para mejorar la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E.P MARIA REINA - Trujillo 2018

DIRIGIDO A: Niños de 4 años

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Elizabeth Vilcapoma Jorge

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Licenciada en Educación

VALORACIÓN:

<input checked="" type="checkbox"/> Siempre	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Nunca
---	----------------------------------	--------------------------------


 FIRMA DEL EVALUADOR
Elizabeth L. Vilcapoma Jorge
 Licenciada en Educación

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: TÍTULO: "PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA MEJORAR LA NOCION DE NÚMERO EN EL AREA DE MATEMATICA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR MARIA REINA - TRUJILLO EN EL AÑO 2018

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES						
				Siempre	Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEM		RELACIÓN ENTRE EL ITEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA								
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO							
PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS Es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este enfoque busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando las actividades lúdicas. (Puentes, 2012)	Clasificación de las actividades lúdicas Las actividades lúdicas sirven a los estudiantes a integrarse en actividades como el dibujo, las copias, las dacteos, para que ellos sean los protagonistas de su aprendizaje y desarrollo. (Estupión, 2013)	Actividades lúdicas psicoemocionales, Diagnóstico desarrollo psicoemocional de los niños y las niñas.	- Establece relación de los juegos lúdicos con los números dentro la actividad de clase																	
		Actividades lúdicas cognitivas, logra desarrollar las habilidades cognitivas	- Desarrolla atención, imaginación, memoria, pensamiento dentro la clase.																	
	Actividad lúdica en el niño Nos permite tener un contacto más directo que nos hace entender mejor los juegos que los niños realizan y nos ayuda a seleccionar las propuestas de juego que los estudiantes puedan hacer. (Quiroz, 2012).	Actividades lúdicas motoras.	- Logra establecer una relación con los números a través de su cuerpo																	
		Actividad lúdica en el juego manipulativo	- Identifica de manera precisa los números y modelos materiales.																	
		Actividad lúdica de imitación.	- Expresa sus sentimientos a través de gestos y acciones.																	
		Actividad lúdica en el juego simbólico	- Identifica los objetos y los sucesos de manera imaginaria convirtiéndolos en parte de él.																	
		Actividad lúdica en los juegos verbales	- Logra crear los sonidos que realicen la profesora a través de las actividades lúdicas.																	
Actividad lúdica de razonamiento lógico	- Identifica cada uno de los sucesos que se le presenta.																			

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: TÍTULO: "PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA MEJORAR LA NOCION DE NÚMERO EN EL AREA DE MATEMATICA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR MARIA REINA - TRUJILLO EN EL AÑO 2018

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES						
				Siempre	Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEM		RELACIÓN ENTRE EL ITEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA								
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO							
Programa de actividades lúdicas Es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando las actividades lúdicas. (Puentes, 2012)	Actividad lúdica en el niño	Actividad lúdica de relaciones espaciales	Logra armar 1 a 3 rompecabezas y luego los cuenta correctamente.																	
			Ordena los números de forma secuencial correctamente.																	
		Actividad lúdica de relaciones temporales	Logra recordar la clase anterior, a través de alguna actividad lúdica.																	
		Actividad lúdica en Juegos de fantasía	Logra crear y dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando juegos numéricos a sugerencia de la profesora.																	

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: PRUEBA DE PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS

OBJETIVO: Determinar la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la Noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E.P. "María Reina"

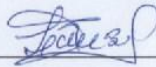
DIRIGIDO A: niños de 4 años

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Luján Villacorta Lilia Rocio

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Licenciada en Educación

VALORACIÓN:

Siempre	A veces	Nunca
--------------------	---------	-------

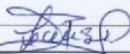


FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: "PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA MEJORAR LA NOCIÓN DE NÚMERO EN EL AREA DE MATEMATICA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR MARIA REINA - TRUJILLO EN EL AÑO 2018"

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Siempre	Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<p>Noción de número</p> <p>Una colección de unidades iguales entre sí y, como por tanto, una clase cuyas subclases se hacen equivalentes mediante la supresión de unidades, pero es también al mismo tiempo una serie ordenada y, por tanto, una serización de sus relaciones de orden". (Coudor, 2015).</p> <p>Es el resultado de las operaciones lógicas como la clasificación y la serización...". Por ejemplo: cuando agrupamos determinado número de objetos o los ordenamos en serie. (Alvarado, 2012).</p> <p>Principios de conteo Todas estas nociones se trabajando en los niños. De correspondencia uno a uno El principio de abstracción El principio de irrelevancia del orden. El principio de cardinal (Salas, 2015).</p>	Clasificación	El niño se interesa en el inicio y final de cada fila de los números.	- Aprende el concepto de número			✓		✓		✓		✓		
	Es el resultado de las operaciones lógicas como la clasificación y la serización...". Por ejemplo: cuando agrupamos determinado número de objetos o los ordenamos en serie.	El niño hace la correspondencia exacta entre los números y figuras después de haber calculado con la mirada y de haber quitado un cuadrado sobrante.	- Identifica por percepción, la cantidad de elementos mediante el conteo			✓		✓		✓		✓		
			- Identifica cantidades de elementos en colecciones pequeñas y en colecciones mayores mediante el conteo			✓		✓		✓		✓		
		El niño ha logrado establecer las transformaciones que las cantidades varían en la medida que se agrega o quita un elemento, por lo tanto su equivalencia numérica es durable.	- Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo.			✓		✓		✓		✓		
			- Identifica donde hay "más que", "menos que", "la misma cantidad que".			✓		✓		✓		✓		
		El niño asigna un número a cada objeto que se le presenta.	Identifica de buena manera la correspondencia uno a uno.			✓		✓		✓		✓		
		El niño es capaz de contar los juguetes, caramelos que se le presenta	- Utiliza la correspondencia uno-a-uno con objetos reales e imaginarios.			✓		✓		✓		✓		
	El orden en que se cuentan los elementos no influye para determinar cuántos objetos tiene la colección.	- enumera los elementos de un conjunto			✓		✓		✓		✓			
	Niño repite el último elemento de la secuencia de conteo, que pone un énfasis especial en el mismo o que lo repite una vez.	- Comprende que el último número nombrado es el que indica cuántos objetos tiene una colección			✓		✓		✓		✓			



FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: "PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA MEJORAR LA NOCION DE NÚMERO EN EL AREA DE MATEMATICA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR MARIA REINA - TRUJILLO EN EL AÑO 2018

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Siempre	A veces	Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Noción de número Una colección de unidades iguales entre sí y, como por tanto, una clase cuyos subclases se hacen equivalentes mediante la supresión de cantidades, pero es también al mismo tiempo una serie ordenada y, por tanto, una seriación de las relaciones de orden." (Cordero, 2015). El aprendizaje divertido resulta más provechoso para los niños porque les permite aprender más fácil. (Padron, 2008).	Juegos didácticos para la noción de número.	Casillas con números	- Logra identificar relacionar los números con los elementos brindados				✓		✓		✓		✓		
		Círculos y ganchos de madera	- Relaciona los números con cada ganchos como se le indica				✓		✓		✓		✓		
		Casillas con números	- Reconoce e identifica los números que se les presenta.				✓		✓		✓		✓		


 FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: PRUEBA DE NOCIÓN DE NÚMERO

OBJETIVO: Determinar la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E.P. María Reina - Trujillo 2018

DIRIGIDO A: Niños de 4 años

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Lujan Villacorta Lilia Rocío

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Licenciada en Educación

VALORACIÓN:

<input checked="" type="checkbox"/> Siempre	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Nunca
---	----------------------------------	--------------------------------


 FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: TÍTULO: "PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA MEJORAR LA NOCIÓN DE NÚMERO EN EL AREA DE MATEMATICA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR MARÍA REINA - TRUJILLO EN EL AÑO 2018

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES	
				Siempre	A veces	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
<p>Programa de actividades lúdicas</p> <p>Es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando las actividades lúdicas. -Rosaire Jhuana</p>	Actividad lúdica en el aula	Actividad lúdica de relaciones especiales	Logra armar 1 a 3 rampas azules y luego los cuenta correctamente.			✓		✓		✓		✓			
		Actividad lúdica de relaciones temporales	Ordena los números de forma secuencial correctamente.			✓		✓		✓		✓			
		Actividad lúdica de memoria:	Logra recordar la clase anterior, a través de alguna actividad lúdica			✓		✓		✓		✓			
		Actividad lúdica en Juegos de fantasía	Logra crear y dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando juegos numéricos a sugerencia de la profesora.			✓		✓		✓		✓			

Liliana
FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: PRUEBA DE PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS

OBJETIVO: Programa de actividades lúdicas para mejorar la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E.P "María Reina"

DIRIGIDO A: niños de 4 años

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Quispe Vizcarra Liliana

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctorado

VALORACIÓN:

Siempre	A veces	Nunca
--------------------	---------	-------

Liliana
Firma del Evaluador
ROSEMARY
FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: "PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA MEJORAR LA NOCION DE NÚMERO EN EL AREA DE MATEMATICA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR MARIA REINA - TRUJILLO EN EL AÑO 2018

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES	
				Cualitativa	Cuantitativa	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
<p>Noción de número</p> <p>Una colección de unidades iguales entre sí y, como por tanto, una clase cuyos miembros se hacen equivalentes mediante la adopción de cantidades, pero es también al mismo tiempo una serie ordenada y, por tanto, una serie de los números de contar. (Contar, 2012).</p> <p>Todas estas nociones se trabajan en los niños.</p> <p>De correspondencia uno a uno el principio de abstracción</p> <p>El orden en que se cuentan los elementos no influye para determinar cuántos objetos tiene la colección.</p> <p>El principio de irrelevancia del orden.</p> <p>El principio de cardinalidad (Salas, 2015).</p> <p>El niño repite el último elemento de la secuencia de conteo, que pone un énfasis especial en el mismo o que lo repite una vez.</p>	Clasificación	El niño se interesa en el inicio y final de cada fila de los números.	- Aprende el concepto de número			✓		✓		✓		✓			
	Es el resultado de las operaciones lógicas como la clasificación y la seriación...". Por ejemplo, cuando agrupamos determinado número de objetos o los ordenamos en serie.	El niño hace la correspondencia exacta entre los números y las figuras después de haber trabajado con la medida y de haber quitado un cuadrado sobrante.	- Identifica por percepción, la cantidad de elementos mediante el conteo			✓		✓		✓		✓			
	(Abarado, 2012).	El niño ha logrado establecer las transformaciones que las cantidades varían en la medida que se agrega o quita un elemento, por lo tanto la equivalencia numérica es inmutable.	- Identifica cantidades de elementos en colecciones pequeñas y en colecciones mayores mediante el conteo			✓		✓		✓		✓			
	El niño logra establecer las transformaciones que las cantidades varían en la medida que se agrega o quita un elemento, por lo tanto la equivalencia numérica es inmutable.	- Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo,				✓		✓		✓		✓			
	El niño asigna un número a cada objeto que se le presenta.	- identifica donde hay "más que", "menos que", "la misma cantidad que".				✓		✓		✓		✓			
	El niño es capaz de contar los juguetes, caramelos que se le presenta	Identifica de buena manera la correspondencia uno a uno.	- Utiliza la correspondencia uno-a-uno con objetos reales e imaginarios.			✓		✓		✓		✓			
	El orden en que se cuentan los elementos no influye para determinar cuántos objetos tiene la colección.	- enumera los elementos de un conjunto				✓		✓		✓		✓			
	El niño repite el último elemento de la secuencia de conteo, que pone un énfasis especial en el mismo o que lo repite una vez.	- Comprende que el último número mencionado es el que indica cuántos objetos tiene una colección				✓		✓		✓		✓			

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: "PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA MEJORAR LA NOCION DE NÚMERO EN EL AREA DE MATEMATICA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR MARIA REINA - TRUJILLO EN EL AÑO 2018

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES	
				Cualitativa	Cuantitativa	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
<p>Noción de número</p> <p>Una colección de unidades iguales entre sí y, como por tanto, una clase cuyos miembros se hacen equivalentes mediante la adopción de cantidades, pero es también al mismo tiempo una serie ordenada y, por tanto, una serie de los números de contar. (Contar, 2012).</p> <p>El aprendizaje divertido resulta más provechoso para los niños porque les permite aprender más fácil. (Padron, 2008).</p>	Juegos didácticos para la noción de número.	Cuentas con números	- Logra identificar relacionar los números con los elementos brindados			✓		✓		✓		✓			
		Cercos y ganchos de madera	- Relaciona los números con cada gancho como se lo indica			✓		✓		✓		✓			
		Pedras con números	- Reconoce e identifica los números que se le presenta.			✓		✓		✓		✓			

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: PRUEBA DE NOCIÓN DE NÚMERO

OBJETIVO: Programa de Actividades Lúdicas para mejorar la noción de números en el caso de matemática en los niños de 4 años de la I.E.P "Mavis Reina" - el porvenir 2018

DIRIGIDO A: 4 años

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Quijpe Ricardo Liliana

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctorado

VALORACIÓN:

<input checked="" type="checkbox"/> Siempre	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Nunca
---	----------------------------------	--------------------------------


FIRMA DEL EVALUADOR:
Dra. Liliana Quijpe Ricardo
DOCENTE
EDUCACIÓN INICIAL

**INFORME DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO
GUIA DE OBSERVACION PARA MEDIR MEJORAR LA NOCION DE
NÚMERO EN EL AREA DE MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS
DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PRIVADA “MARIA REINA”**

Cuestionario específico: Programa de actividades lúdicas para mejorar la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa María Reina- el porvenir Trujillo, en el año 2018.

Nº de preguntas : 12

Nº de sujetos de la muestra piloto : 15 niños y niñas de cuatro años de edad.

Se ha usado el **método de alfa Cronbach**, debido a que cada ítem o proposición de la encuesta tiene varias opciones o alternativas ordinales de respuesta, el método de alfa Cronbach Solo se necesita una aplicación del instrumento a un grupo de sujetos y el valor de alfa se basa en las varianzas de los puntajes totales y los de cada ítem, cuales se les asigna los valores 1 y 0 según la respuesta sea en sentido afirmativo o negativo, para proceder a la validación, calculando la confiabilidad del instrumento con la siguiente fórmula .

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^n s_i^2}{s_T^2} \right]$$

Donde:

K = número de ítemes

s_i^2 = varianza de los puntajes por cada ítem

s_T^2 = varianza de los puntajes totales

El método de consistencia interna basado en el alfa de Cronbach permite estimar la fiabilidad de un instrumento de medida a través de un conjunto de ítems que se espera que midan el mismo constructo o dimensión teórica.

La medida de la fiabilidad mediante el alfa de Cronbach asume que los ítems (medidos en escala tipo Likert) miden un mismo constructo y que están altamente correlacionados (Welch& Comer, 1988). Cuanto más cerca se encuentre el valor del alfa a 1 mayor es la consistencia interna de los ítems analizados. La fiabilidad de la escala debe obtenerse siempre con los datos de cada muestra para garantizar la medida fiable del constructo en la muestra concreta de investigación.

Como criterio general, George y Mallery (2003, p. 231)

Según los datos tenemos el coeficiente de alfa de Cronbach es > 0.60 es excelente

Cálculo de la confiabilidad :

Reemplazando datos en la fórmula se obtiene:

$$\alpha = 1.056 \cdot 0.713$$

$$\alpha = 0.60$$

Sesión N° 1 NOCION DE NUMERO “colocando las cuentas en un hilo para luego contarlas



Sesión N° 1 Pintando las caritas, como se sintieron al realizar la sesión



Sesión N° 2 “CONTAMOS”
Los números micro poroso



Sesión N° 2 Ordenando los números del 1-9



Sesión N° 3: Caja numérica



Colocando cucharitas de acuerdo a los números



Sesión 4” POSICION DE LOS NUMEROS”

Preguntando que numero falta a cada manzana



Contando cuantos ganchos hay en e numero indicado



*Sesión N° 5 "El número 9"
Pintando la hoja gráfica del número 9*



*Sesión 6, Jugando con los globos
Contando cuantos globos obtuvo cada equipo*



Sesión 7

Los peces numéricos, colocando los peces de acuerdo al número que se pide



Sesión 9

Recogiendo y contando las manzanas



Sesión 10 “Huellas de animal”
Saltando y contando por encima de las huellas
de los animales



Sesión 11” jugamos utilizando el conteo”
Explicando el juego ovejas a su corral



El lobo contando cuentas ovejas atrapo

