



**UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”
LAMBAYEQUE**



**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN**

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

**TRABAJO ACADÉMICO
PARA OBTENER EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIALIDAD
PROFESIONAL CON MENCIÓN EN**

DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL

Programa de juegos tradicionales para desarrollar la noción de conteo en los niños de 4 años de la I.E.I.P. “Real Colegio del Arce” distrito, provincia y región Lambayeque.

AUTORA

Azucena Isabel Quinde Neyra

ASESORA

Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado

LAMBAYEQUE

2024



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”

LAMBAYEQUE

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE SEGUNDA ESPECIALIDAD



TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL CON MENCIÓN EN DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL

Programa de juegos tradicionales para desarrollar la noción de conteo en los niños de 4 años de la I.E.I.P. “Real Colegio del Arce” distrito, provincia y región Lambayeque.

Lic. Azucena Isabel Quinde Neyra
AUTORA

Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado
ASESORA

JURADOS

Dra. María Elena Segura Solano
PRESIDENTE

Dra. Graciela Vera Carpio
SECRETARIA

M.Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
VOCAL

ACTA DE SUSTENTACIÓN



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



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO **N° 182-2024**

Siendo las 10:00 horas, del día viernes 17 de mayo de 2024 en los Ambientes de la FACHSE: Laboratorio de Cómputo 4, por mandato de la **Resolución N° 0522-2024-V-D-FACHSE** de fecha 15 de mayo de 2024 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según **Resolución N° 2505-2023-V-D-FACHSE** de fecha 04 de diciembre de 2023; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a) : Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
Secretario(a) : Dra. GRACIELA VERA CARPIO
Vocal : M.SC LUIS ALFONSO MANAY SÁENZ
Asesor(es) : Dra. LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO
:

Con la finalidad de evaluar la(el) Trabajo Académico titulada(o): "**PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE CONTEO EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I.P. "REAL COLEGIO DEL ARCE" DISTRITO, PROVINCIA Y REGION LAMBAYEQUE.**". Presentada por **QUINDE NEYRA AZUCENA ISABEL** para obtener el Título de **Segunda Especialidad Profesional con mención en DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL**.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 19 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Muy Bueno**. Siendo las 11:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.


Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
PRESIDENTE(A)


Dra. GRACIELA VERA CARPIO
SECRETARIO(A)


M.SC LUIS ALFONSO MANAY SÁENZ
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20º, 33º, 46º, 54º o 66º del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

**CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DEL TRABAJO
ACADÉMICO**

Yo, Laura Isabel Altamirano Delgado Asesora del Trabajo Académico de la estudiante Azucena Isabel Quinde Neyra.

Titulada: **PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE CONTEO EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I.P. "REAL COLEGIO DEL ARCE" DISTRITO, PROVINCIA Y REGIÓN LAMBAYEQUE.** Luego de la revisión exhaustiva del documento constato que la misma tiene un índice de 19 % verificable en el reporte de similitud del programa Turnitin.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender este trabajo académico cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

Lambayeque, 02 de Agosto del 2024



ASESORA: LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO

DNI: 16689491

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de talleres de juegos tradicionales a todas las profesoras que contribuyeron a mi buena formación como profesional, a mi familia que estuvo en todo momento a mi lado, a mis amigas que estuvieron cerca de mí para apoyarme.

A la Universidad Pedro Ruiz Gallo por abrir las puertas de su institución y crear espacios para seguir profesionalizándome.

Finalmente dedico este trabajo a mis hijos y a mi esposo que me permitieron compartir su tiempo para poder superarme y ser una profesional competente.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, a Dios por darme la oportunidad de cumplir con una de mis grandes metas, además de protegerme durante todo mi camino y darme fuerzas para superarlos obstáculos y dificultades que se me han presentado.

A mi familia por apoyarme en todo momento, por brindarme su colaboración en los momentos más difíciles de mi carrera.

A mis seres queridos que están en el cielo, por crear en mí el espíritu de superación y perseverancia.

Agradezco infinitamente a mi esposo e hijos por haberme apoyado para continuar y nunca renunciar, gracias por todo su amor y su apoyo incondicional y por toda su ayuda que me muestran siempre.

AZUCENA

RESUMEN

El presente trabajo académico tiene como objetivo ejecutar un programa de juegos tradicionales, para el desarrollo de la noción de conteo, en los niños de 4 años de edad de la I.E.I.P. “Real Colegio del Arce”, distrito, provincia y región Lambayeque. La metodología seguida fue partir con la identificación del desarrollo de la noción de conteo, en los niños de 4 años de edad a través de una evaluación de entrada que fue una guía de observación con 7 indicadores elaborada por la especialista autora de este trabajo académico donde se obtuvo un rendimiento del 6% en los indicadores establecidos, luego se procedió a diseñar y aplicar un programa de juegos tradicionales basado en los enfoques de Rencoret y Piaget, para continuar con la evaluación del desarrollo de la noción de conteo después de aplicado el programa de juegos, lográndose un nivel de aprobación “alto” con un 77%, y finalmente se procedió a comparar a través de la prueba de entrada y de salida demostrándose la mejora en el desarrollo de la noción de conteo en los niños que oscila entre el 69% y el 75%, con un promedio general de mejora del 71%. Estos resultados reflejan directamente la influencia positiva del programa de juegos tradicionales implementado.

Palabras Claves: Noción de Conteo, Juegos Tradicionales, Educación Inicial

ABSTRACT

The objective of this academic work is to execute a program of traditional games, for the development of the notion of counting, in 4-year-old children of the I.E.I.P. "Real Colegio del Arce", district, province and region of Lambayeque. The methodology followed was to start with the identification of the development of the notion of counting, in 4-year-old children through an entry evaluation that was an observation guide with 7 indicators prepared by the specialist author of this academic work where a performance of 6% was obtained in the established indicators, then we proceeded to design and apply a traditional game program based on the approaches of Rencoret and Piaget, to continue with the evaluation of the development of the notion of counting after applying the game program, achieving a "high" approval level with 77%, and finally a comparison was made through the entry and exit test, demonstrating the improvement in the development of the notion of counting in the children that ranges between 69% and 75%, with a general average improvement of 71%. These results directly reflect the positive influence of the traditional games program implemented.

Keywords: Notion of Counting, Traditional Games, Initial Education.

INDICE

DEDICATORIA.....	5
AGRADECIMIENTO	6
RESUMEN	7
ABSTRACT	6
INDICE	7
PRESENTACIÓN	11
I. Marco Referencial.....	14
1.1. Referencia teórico conceptual.....	14
1.1.1. Referencia Teórica	14
1.1.1.1. Rencoret Bustos y la noción del número	14
1.1.1.2. Teoría del juego según Jean Piaget	16
1.1.1.3. Planteamiento teórico	17
a) En relación a la noción de conteo.....	17
Noción de conteo.....	17
Noción de conteo y sus principios fundamentales	18
Noción de conteo y su desarrollo en el nivel inicial	19
b) En relación a los juegos tradicionales	20
Juegos tradicionales.....	20
Juegos tradicionales y sus características	20
Juegos tradicionales y sus beneficios	21
Juegos tradicionales y sus valores educativos	21
1.1.2 Referencia conceptual.....	20
Programa	20
Desarrollo.....	21
Noción conteo	21
Juegos tradicionales	23
1.2. Propósitos de la intervención.....	23
1.2.1. Objetivo general:	24
1.2.2. Objetivos específicos:.....	24
1.3. Estrategias de intervención	24
1.3.1. Coordinaciones previas	25
1.3.2. Metodología específica	25

1.3.3. Cronograma	26
II. Contenido	28
2.1. Evaluación de entrada.....	28
2.2. Instrumento de evaluación entrada y salida para evaluar el desarrollo de la noción de conteo.....	28
2.2. Propuesta didáctica	35
2.2.1. Generalidades	35
2.2.2 Componente didáctico	35
2.2.3. Modelo didáctico	36
2.2.4 Sesiones de enseñanza - aprendizaje.	37
2.3. Evaluación de salida.....	70
2.4. Resultados finales	72
III. Conclusiones y recomendaciones.....	79
3.1. Conclusiones	79
3.2. Recomendaciones	80
Bibliografía	81

PRESENTACIÓN

La ciudad de Lambayeque, una urbe de larga trayectoria, establecida en 1553, posiblemente en honor al líder indígena Efuempisa, que habitaba la región y mostró amabilidad hacia los colonizadores españoles.

En 1578, sufrió las consecuencias de las inundaciones originadas por el río Lambayeque, que lo sumieron en el agua, pero después se recuperó y experimentó un gran avance. A raíz de los frecuentes embates de desastres naturales y los asaltos de piratas que impactaron a ZAÑA, y especialmente debido a la inundación devastadora del 15 de marzo de 1720, la ciudad de Lambayeque emergió como el lugar de elección para las familias acomodadas que se vieron obligadas a abandonar Zaña en busca de refugio. También, tomó el control del Partido Lambayeque en la región gobernada por la intendencia de Trujillo, lo que llevó a que San José reemplazara a Chérrepe como el puerto principal.

El significativo progreso económico y político que experimentó Lambayeque en el Siglo XVIII y comienzos del Siglo XIX, junto con su ventajosa ubicación geográfica, al disponer de un puerto que facilitaba la comunicación con los centros culturales y revolucionarios más importantes de América Latina y del mundo, le posibilitaron convertirse en una referencia central y difusora, tanto en el norte del país como a nivel nacional, de las ideas y acciones revolucionarias que buscaban romper el yugo colonial impuesto por España.

La capacidad estratégica de Juan Manuel Iturregui y el coraje de Pascual Saco, quienes fueron expertos en aprovechar y canalizar eficazmente el respaldo de la población, llevaron a la proclamación de la independencia de Lambayeque la noche del 27 de diciembre de 1820, sin necesidad de recurrir a la violencia. La victoria fue lograda de manera relativamente fácil gracias a la combinación de astucia conspirativa, habilidades de persuasión política, el apoyo de la población y una audaz estrategia. Tres congregaciones populares y tres declaraciones sellaron esta determinación: la del 27 y 31 de diciembre de 1820 y la del 14 de enero de 1821, todas con un mensaje claro: ¡basta ya de opresión colonial!.

El 15 de junio de 1822, la ciudad de Lambayeque recibió el reconocimiento de "Ciudad Generosa y Benemérita" como tributo a su significativa aportación a la causa de la

independencia. Esta distinción fue ratificada por el Congreso el 18 de diciembre del mismo año.

La Institución Educativa Privada Inicial “Real Colegio del Arce” se crea mediante la Resolución Directoral N° 000747-2014/GR.LAMB/GRED/UGEL-LAMB., ubicado en la Mz “A” – Lote 18-21 - Urbanización Las Dunas de la ciudad de Lambayeque. Se encuentra bajo la conducción de la Promotora Sra. Luzmila Ramos Ordoñez y como Directora Lic. Daixy Karina Martínez Rojas.

La I.E.I.P. “Real Colegio del Arce”; es un hogar abierto a la comunidad, su principal objetivo es ofrecer a los niños y niñas menores de 6 años una educación integral de excelencia, fundamentada en sólidos principios y valores, formar personas capaces de construir sus aprendizajes, solucionar problemas, comprometidos con la sociedad y su patria, e integra a los padres de familia como principales actores de la formación de sus hijos e hijas, contribuyendo de esta manera el desarrollo sostenible de la sociedad.

Dispone de un equipo docente altamente capacitado y dedicado a la enseñanza. En la actualidad nuestra I.E.I.P. tiene una población escolar de 80 niños, distribuidos en las Aulas de 2, 3, 4 y 5 años.

En la actualidad brinda una infraestructura moderna, amplias áreas verdes, docentes especializados, sala de estimulación temprana, departamento de psicología, talleres: ballet, mini chef y otros.

En los niños de 4 años se observa dificultades para contar y reconocer los números muchos de ellos no cuentan en forma ordenada. Frente a esta situación la propuesta del taller para mejorar el conteo es aplicar diferentes juegos tradicionales siendo innato en los niños el juego.

El objetivo de este trabajo académico es proporcionar a los estudiantes y profesores una contribución que enriquezca la calidad de la educación integral que se ofrece a los niños, con el propósito de impulsar mejoras en el Nivel de Educación Inicial.

I. MARCO REFERENCIAL

I. Marco Referencial

1.1. Referencia teórico conceptual

1.1.1. Referencia Teórica

1.1.1.1. Rencoret Bustos y la noción del número

Según Bustos (1994), los números en sus diversas formas (naturales, cardinales, racionales, etc.) y otros conceptos matemáticos son intangibles para los sentidos, solo accesibles a la mente, una característica distintiva de los seres humanos y un componente esencial de la habilidad matemática.

El fundamento del concepto de número natural se apoya en las conexiones que pueden establecerse entre conjuntos finitos, especialmente en la idea de igualdad entre conjuntos. Únicamente los conjuntos poseen la propiedad numérica; mientras un objeto puede caracterizarse como rojo, grande, atractivo o largo, ninguno puede ser identificado por su cualidad numérica, como sería el caso de ser tres. El número no se considera una propiedad inherente del objeto físico en sí, sino que se adquiere al tratarlo como un concepto abstracto.

El desarrollo de la idea de número se relaciona con la característica de un conjunto de objetos que permite identificar un elemento específico ubicado en una posición particular, único dentro de una secuencia de clases numéricas. En síntesis, al identificar la categoría, se establece el número cardinal. De esta manera, el desarrollo del concepto de número como categoría implica una operación que, partiendo de situaciones concretas, avanza hacia la abstracción.

La autora reconsidera que la edificación del concepto numérico se encuentra estrechamente ligada al progreso del pensamiento lógico. Además, señala que en la fase prelógica se manifiesta una etapa previa a la comprensión numérica. Esto implica que la adquisición del concepto numérico sigue un proceso escalonado y está intrínsecamente conectada con la etapa específica de desarrollo en la que se encuentra el niño. En las primeras fases, los niños carecen de una aprehensión de la magnitud; esta habilidad debe forjarse gradualmente a través de actividades que impliquen comparaciones cuantitativas y que empleen términos de cantidad en su expresión verbal. La internalización de la noción de magnitud no solo fomenta el desarrollo del pensamiento lógico, sino que también constituye una piedra angular para la comprensión de los números. Significa entender que las magnitudes se mantienen consistentes, formando una entidad constante, que es independiente de cualquier alteración en la forma o disposición de sus componentes.

Antes de convertirse en un proceso meramente intelectual, las operaciones lógico-matemáticas en el contexto preescolar implican que los niños construyan estructuras internas y comprendan ciertos conceptos que, en esencia, se derivan de la interacción de los niños con personas y objetos. Mediante una reflexión posterior, estas experiencias posibilitan la internalización de conceptos fundamentales como la clasificación, la seriación y la comprensión numérica. En esta fase de aprendizaje, el adulto que acompaña al niño debe planificar estrategias didácticas que fomenten la interacción con objetos concretos que forman parte de su entorno: individuos, juguetes, prendas de vestir, seres vivos, plantas, entre otros.

La capacidad numérica en un niño se refiere a su aptitud para reunir y estructurar objetos de su entorno, lo que otorga al concepto numérico la particularidad de ser tanto cardinal como ordinal al mismo tiempo. Para alcanzar este estadio, el niño empieza por llevar a cabo comparaciones simples entre los objetos; en este proceso, coloca uno junto a otro al identificar atributos comunes o parecidos, lo que indica el logro de una correspondencia. La correspondencia puede expresarse de múltiples maneras, como igualar objetos uno a uno (comparando objetos que son parecidos), combinar objetos con sus complementos (uniendo un objeto con su correspondiente complemento), relacionar un objeto con su etiqueta escrita (vinculando un objeto con su nombre escrito), o conectar un nombre de objeto con un símbolo que lo representa (asociando el nombre de un objeto con una representación simbólica de dicho objeto).

De manera paralela, los niños tienen la capacidad de reunir diversos objetos. A esta capacidad se le conoce como clasificación. Los niños comienzan a construir esta habilidad al configurar objetos en formas particulares, un proceso denominado clasificación figural. Posteriormente, avanzan a agrupar objetos siguiendo ciertas pautas, lo cual se conoce como clasificación intuitiva. Finalmente, logran organizar objetos en grupos y subgrupos, lo que se denomina clasificación lógica.

Otra destreza que contribuye a dar forma al entendimiento numérico en los niños es su capacidad para poner en orden objetos, lo que implica que el niño comienza a estructurar su percepción al organizar objetos en una secuencia ascendente. Este proceso se fundamenta en su habilidad para inducir patrones. Posteriormente, llega a organizar estos objetos en una secuencia descendente, aunque no puede realizar ambas acciones al mismo tiempo. Es solo después de los siete años cuando finalmente adquiere la capacidad de secuenciar objetos en forma ascendente y descendente de manera simultánea.

1.1.1.2. Teoría del juego según Jean Piaget

Según Piaget (1956), él sostiene que el juego representa un elemento fundamental en la inteligencia infantil, representando la manera en que el niño asimila y replica funcionalmente la realidad de acuerdo con cada etapa de su desarrollo. Las capacidades sensoriomotoras, simbólicas o cognitivas, que desempeñan un papel crucial en el avance de la persona, son determinantes en el inicio y desarrollo del juego.

Piaget establece una correspondencia entre las tres estructuras principales del juego y las etapas del desarrollo mental de las personas: el juego como actividad física elemental (similar al comportamiento de los animales); el juego simbólico (que implica conceptos abstractos y situaciones ficticias); y el juego con reglas (que es colectivo y se basa en acuerdos grupales). Su principal enfoque se orienta hacia el aspecto cognitivo, otorgando menor relevancia a las emociones y motivaciones de los infantes. El punto central de su investigación se centra en una "inteligencia" o "lógica" que cambia en sus manifestaciones a medida que una persona progresa en su desarrollo. Propone una teoría de desarrollo en etapas, donde cada una implica la cohesión y consistencia de todas las funciones cognitivas a un nivel concreto de desarrollo. Esto significa que se produce un quiebre, señalando que cada etapa siguiente muestra distinciones en términos cualitativos en comparación con la anterior. Es importante subrayar que, incluso durante la transición de una etapa a otra, es posible que se integren y asimilen elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas claramente definidas: la fase sensoriomotora, que cubre desde el nacimiento hasta los dos años; la etapa preoperacional, que se extiende desde los dos hasta los seis años; la fase operativa concreta, que abarca desde los seis o siete años hasta los once años; y finalmente, la etapa del pensamiento operacional formal, que comienza aproximadamente a los doce años y continúa en adelante. Estas etapas representan cambios cualitativos en el pensamiento y la comprensión a medida que los niños avanzan en su desarrollo.

Etapa sensomotriz.

En la etapa sensoriomotora, las capacidades del niño para entender y representar el mundo, y, en consecuencia, para desarrollar el pensamiento, se encuentran limitadas. Sin embargo, el aprendizaje del niño proviene de sus acciones, exploración y manipulación constante del entorno. A lo largo de este período, los niños van

incorporando gradualmente la idea de la permanencia de los objetos, lo que significa que entienden que los objetos continúan existiendo, aunque no los vean.

Etapa pre operativa,

El niño interpreta su entorno desde su propia perspectiva, empleando juegos, imágenes, lenguaje y dibujos como medios para dar sentido a su entorno.

Etapa operativa o concreta

El niño puede gestionar un conjunto limitado de procesos lógicos, sobre todo cuando se le proporciona material para manipular y clasificar, como, por ejemplo. En esta etapa, la comprensión aún se basa en experiencias concretas relacionadas con eventos y objetos específicos, y no se apoya en conceptos abstractos o supuestos.

Etapa del pensamiento operativo formal

Desde esta etapa en adelante en el desarrollo, adquieren la capacidad de llevar a cabo razonamientos lógicos y generar hipótesis de naturaleza abstracta.

Según la perspectiva de Piaget, el desarrollo se concibe como un resultado de la interacción entre la madurez física, que abarca la estructuración de cambios en la estructura del cuerpo y procesos fisiológicos, junto con las vivencias adquiridas. Mediante estas vivencias, los niños adquieren sabiduría y alcanzan comprensión. A partir de esta base surge la noción de construcción del conocimiento y se establece un vínculo paradigmático entre la pedagogía basada en el constructivismo y la elaboración del plan de estudios.

1.1.1.3. Planteamiento teórico

a) En relación a la noción de conteo

Noción de conteo

De acuerdo a las ideas presentadas por Piaget (1992), el concepto de número puede entenderse como una agrupación de unidades que comparten la misma característica, lo que lo convierte en una categoría. En este sentido, las subdivisiones de esta categoría se vuelven más similares al eliminar ciertos atributos. Además, el número también puede ser visto como una secuencia ordenada, lo que lo transforma en una serie que refleja las relaciones de orden entre los elementos. En consecuencia, resulta crucial que los niños desarrollen por sí mismos los fundamentos matemáticos esenciales, adaptados a sus capacidades y basados en sus conocimientos previos. Además, se espera que puedan aplicar de manera efectiva los diferentes conocimientos que han adquirido a lo largo de su proceso de crecimiento y aprendizaje. Desde una etapa temprana de la

infancia, los niños muestran la capacidad de evaluar el tamaño de un grupo sin la necesidad de contar, simplemente a través de la observación. Este proceso es más evidente cuando se trata de grupos pequeños, usualmente de 2 o 3 elementos, y se conoce como subitaci3n.

Desde una edad temprana, los ni1os tienen la capacidad de sumergirse en el intrigante universo de los n1meros y las interrelaciones matemáticas. No obstante, si se les impone un aprendizaje forzado y memorizan de manera mecánica los n1meros y las operaciones mäs simples, podrían encontrarse con dificultades en el futuro al intentar construir conceptos s3lidos, incluso si inicialmente logran resolver problemas bäsicos con facilidad. A medida que el ni1o avanza, es probable que pueda identificar agrupaciones mäs grandes sin necesidad de recurrir al conteo. A medida que progresa en el proceso de contar, el ni1o tiene la capacidad de emplear de forma espontánea una variedad de enfoques para resolver operaciones. Sin embargo, no siempre es evidente para el docente el conjunto completo de estrategias que el ni1o utiliza en este proceso.

De forma similar, el desarrollo de la noci3n de conteo es un proceso que se construye de manera gradual en el ni1o a partir de las experiencias derivadas de su interacci3n con objetos f3sicos, su entorno y las situaciones que experimenta en su d3a a d3a. Esto le brinda la oportunidad de crear mentalmente conexiones, establecer comparaciones que identifican similitudes y diferencias entre diferentes tipos de objetos, permitiéndole así clasificarlos, ordenarlos y realizar contrastes.

Noci3n de conteo y sus principios fundamentales del conteo

De acuerdo con las ideas de Pardo (1990), se plantea que la aprehensi3n del conteo implica la internalizaci3n de principios bäsicos cruciales para la adquisici3n de habilidades en este procedimiento.

Las bases fundamentales a considerar son las siguientes:

- **Principio de cardinalidad:** El n1mero final alcanzado al contar todos los elementos refleja el tama1o de esa colecci3n o conjunto en t3rminos cardinales. Para abordar este concepto, aplicaremos el proceso de conteo utilizando los n1meros con los que los ni1os ya est3n familiarizados.
- **Principio de Abstracci3n:** Cualquier agrupaci3n de elementos constituye un conjunto susceptible de ser cuantificado. En esta l3nea, la actividad en el entorno educativo se enfocará en identificar la mayor diversidad de agrupaciones de elementos que sea viable.
- **Principio de irrelevancia en el orden de los elementos a contar:** El orden en el que los objetos o elementos son contados no tiene relevancia. Es provechoso

realizar con los niños la verificación de que al contar repetidamente una misma colección en distintos órdenes, el resultado numérico es siempre constante. Después de este paso, resulta aconsejable acompañar al niño en la adopción de un patrón consistente, que se establecerá como el de la lectura de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

- **Principio de orden estable:** Este concepto hace referencia a los números, que son los términos utilizados en el proceso de conteo y que deben seguir una secuencia preestablecida, sin que sea posible cambiar el orden de cada término. Por lo tanto, es conveniente enseñar a los niños utilizando la secuencia numérica en su orden correspondiente, resaltando las distintas características entre cada número.
- **Principio de biunivocidad:** Cada objeto o elemento debe ser vinculado con un solo número y ningún otro, y para abordar este concepto en el aula, los niños crean una táctica en el proceso de conteo que les permite recorrer todos los objetos sin omitir ninguno ni repetir alguno. Igualmente, es provechoso establecer asociaciones uno a uno entre conjuntos de objetos.

Noción de conteo y su desarrollo en el nivel inicial

De acuerdo con las observaciones presentadas por Fuenlabrada (2009), la enseñanza de los números en el nivel preescolar se plantea como un desafío significativo. En este contexto, el objetivo educativo no se limita meramente a que los niños memoricen las reglas aritméticas convencionales, sino que puedan aplicarlas activamente y resolver problemas, además de emplear los conceptos y habilidades matemáticas en situaciones de la vida diaria.

El proceso de contar juega un papel crucial al permitir que los niños se familiaricen con la secuencia numérica. Sin embargo, antes de abordar el conteo propiamente dicho, es esencial que los niños desarrollen una comprensión básica de los números, considerada como una de las habilidades numéricas más tempranas en su desarrollo. No obstante, resulta un desafío identificar cómo los niños desarrollan estas habilidades. En las etapas iniciales de su crecimiento, estas capacidades pueden basarse en una comprensión mecánica o en una memorización sin un significado profundo. En este contexto, los contenidos que deben ser transmitidos mediante recursos didácticos como la banda numérica engloban: la secuencia numérica, el reconocimiento de números escritos, la representación de cantidades, la comprensión de los números que los preceden y siguen, la relación entre números mayores y menores, la expresión oral de los números y el proceso de conteo. Todos estos elementos conforman pilares cruciales en el campo del pensamiento matemático infantil y son esenciales para todos los niños en el entorno

preescolar. En el enfoque educativo tradicional, la tendencia es a limitar el conocimiento matemático a la memorización de símbolos y a los procedimientos de resolución, lo que a menudo se convierte en la única opción para adaptarse al sistema educativo.

b) En relación a los juegos tradicionales

Juegos tradicionales.

Según la perspectiva de Suarez (1996), los juegos autóctonos tradicionales son aquellos que se llevan a cabo sin depender de juguetes altamente tecnológicos. En su lugar, estos juegos se desarrollan utilizando recursos fácilmente disponibles en la naturaleza, como arena, piedrecitas, hojas, flores y ramas, así como objetos cotidianos presentes en los hogares, como cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones y dedales. Además, estos juegos pueden hacer uso de utensilios reciclados obtenidos de la cocina o talleres, especialmente aquellos relacionados con actividades como la costura.

Se trata de juegos de naturaleza más formal, transmitidos a lo largo de generaciones, cuyo origen se sitúa en épocas muy remotas en la historia. El propósito de estos juegos puede variar considerablemente, y pueden ser tanto actividades individuales como colectivas. Sin embargo, es más frecuente que involucren la interacción entre dos o más jugadores, a menudo interpretando roles con diferentes niveles de fantasía. Estos juegos generalmente se caracterizan por tener reglas simples y suelen utilizar objetos y juguetes de diseño básico. Además, recurren al propio cuerpo y a recursos al alcance, como patios, jardines, ramas, hojas, piedras, botones, semillas y objetos cotidianos como ropa y zapatos. También están los juegos que utilizan juguetes tradicionales como muñecas y muñecos hechos de materiales como tela o madera, cometas, balones, dados, canicas, figuras de soldados de juguete, cochecitos, yoyos, loterías, juegos de serpientes y escaleras, y otros objetos similares.

Juegos tradicionales y sus características

Duque (2009) afirma que los juegos tradicionales se destacan por haber sido transmitidos de manera oral a lo largo de diferentes generaciones. Estos juegos carecen de atribución individual y son compartidos a nivel mundial, dejando rastros de su existencia en múltiples regiones del globo, incluso emergiendo en contextos geográficos totalmente independientes. Contienen un valor excepcional como objeto de investigación en los campos de la antropología y la cultura, al transmitir de generación en generación creencias y relatos tradicionales. Los niños se involucran en estas actividades lúdicas principalmente por el placer intrínseco que experimentan al jugar, satisfaciendo así sus necesidades esenciales, y siguiendo reglas adaptables y de comprensión sencilla. Adicionalmente, estos juegos actúan como una fuente fácilmente

disponible, ya que no demandan recursos costosos o abundantes, son fáciles de compartir y pueden ser practicados en cualquier entorno y momento.

Sin lugar a dudas, los juegos tradicionales tienen un valor invaluable que difícilmente puede ser suplantado por los juegos multimedia. No se debe restringir la creatividad de los niños, se deben incluir los juegos tradicionales como parte arraigada en las costumbres escolares. Solo es necesario retroceder en el tiempo y recordar cuáles fueron aquellos juegos que nos brindaron momentos tan felices durante nuestra infancia.

Juegos tradicionales y sus beneficios

Según Alfaro (2002), los juegos tradicionales conllevan una serie de ventajas notables, entre las cuales se resalta el incremento de las habilidades físicas y motrices en todos los niños que se involucran en estas actividades. Estos juegos desafían la capacidad de superación personal y el desarrollo de nuevas capacidades en los niños que los practican, lo que a su vez estimula el desarrollo del sistema locomotor, perfeccionando así la coordinación de sus movimientos. Además de esto, estos juegos contribuyen al perfeccionamiento de la agudeza visual, la precisión en la puntería y la capacidad de ejecutar movimientos rápidos y precisos.

Aunque los juegos tienen la posibilidad y la intención de ser dirigidos por los propios jugadores, es aconsejable contar con la supervisión de un adulto que establezca normas claras e imparciales para asegurar que el juego fluya sin problemas y, si es necesario, para nivelar los equipos en caso de requerirse, así el juego tradicional adquirirá más vigor y generará una competencia aún más intensa.

Otra ventaja significativa de estas actividades radica en la posibilidad que ofrecen a los niños de interactuar con diversos entornos naturales, alejándose de la rutina cotidiana y del avance tecnológico que cada vez consume más tiempo en sus días. Sin lugar a dudas, esto representa una forma distintiva de buscar entretenimiento y diversión en proporciones equilibradas.

Resumiendo, es factible concluir que los juegos de antaño desempeñan un papel fundamental en la mejora de las destrezas físicas y motoras de los niños, al mismo tiempo que propician el desarrollo de sus habilidades psicomotoras, mientras fomentan la construcción de conexiones con su entorno inmediato.

Juegos tradicionales y sus valores educativos

De acuerdo con García (1996), el juego en los niños desempeña un papel crucial al satisfacer sus necesidades esenciales de actividad física, ofreciéndoles una vía para manifestar y dar forma a sus deseos, lo que a su vez prepara el terreno para el desarrollo

de su sentido moral y la maduración de sus conceptos. Además, el juego surge como un canal mediante el cual pueden expresar y liberar emociones, ya sean positivas o negativas, desempeñando un papel fundamental en el mantenimiento de su equilibrio emocional y su bienestar psicológico.

A través del juego, se promueve la expansión de las capacidades innatas, la autonomía en las habilidades y el estado emocional equilibrado; por esta razón, el juego alberga cualidades con la capacidad de engendrar resultados beneficiosos en la persona, que pueden ser agrupados en las siguientes categorías:

- **Valor intelectual:** Posibilita la capacidad de darle significado a través de la imaginación, la creatividad y la fantasía.
- **Valor físico:** Mediante la participación en juegos, se logra liberar la energía física acumulada, lo cual se traduce en una mayor agilidad y flexibilidad, como se observa en actividades como los juegos de caza, ladrón y policía, entre otros. También se experimenta un incremento en la resistencia tanto aeróbica como anaeróbica, lo cual se manifiesta claramente en juegos que involucran carreras, saltos y lanzamientos. Además de estos beneficios, a nivel fisiológico, los músculos y las extremidades se desarrollan y fortalecen como resultado de estas actividades lúdicas.
- **Valor psicológico:** Cuando tiene un efecto en la formación de una personalidad equilibrada, a través de la implicación en actividades de juego, el niño o la niña tienen la oportunidad de construir su propia identidad, experimentar sus gustos y preferencias sin las restricciones del mundo adulto. Esto permite que desarrollen una comprensión más completa de sí mismos y una mayor flexibilidad en la exploración de su mundo interior.
- **Valor social:** Al brindar experiencias que promuevan la interacción social, se fomenta la comprensión de los derechos de los demás, la adaptación a contextos sociales y la internalización de valores como el trabajo en equipo, la autorregulación, la colaboración, el liderazgo y las destrezas comunicativas.

1.1.2 Referencia conceptual

Programa

Estructura curricular que planifica las actividades educativas, brindando orientación al maestro sobre los objetivos a alcanzar, los comportamientos deseados de los estudiantes, las tareas y temas a abordar, así como las estrategias y recursos adecuados para lograrlo.

Desarrollo

Un proceso integral que engloba todos los ámbitos de manera interconectada, es decir, que los distintos elementos del desarrollo del niño están relacionados y deben ser considerados en conjunto; las transformaciones que ocurren en una dimensión afectan el desarrollo de las otras y viceversa.

Noción conteo

Implica asignar una etiqueta numérica a cada objeto dentro de un conjunto específico. Cada objeto debe ser contado y solo una vez. Es común observar cómo los niños, al contar, a veces omiten algunos elementos o mencionan más de una etiqueta numérica para un mismo objeto.

Juegos tradicionales

Estos juegos tienen un carácter más ceremonial y también han sido heredados de generación en generación, con un origen que se remonta a tiempos muy lejanos. Su objetivo puede variar y pueden ser juegos individuales o en grupo. Sin embargo, lo más común es que implican la interacción entre dos o más jugadores, a menudo asumiendo roles con distintos grados de imaginación, y generalmente tienen reglas simples.

Niño de 4 años

Los niños de 4 años, de acuerdo con diversos expertos y autores en el campo del desarrollo infantil, son aquellos que se encuentran en una etapa crucial de crecimiento y aprendizaje. Durante esta fase, los niños generalmente muestran un mayor desarrollo en términos de habilidades motoras, cognitivas, lingüísticas y sociales. En términos cognitivos, su capacidad para resolver problemas simples, hacer conexiones entre ideas y comprender conceptos básicos continúa aumentando.

1.2. Propósitos de la intervención

El enfoque central de este estudio académico radica en abordar el campo de las matemáticas en los niños de 4 años inscritos en la I.E.I.P. "Real Colegio del Arce", situada en el distrito, provincia y región Lambayeque. Esto será llevado a cabo mediante la implementación de un programa de juegos tradicionales, que se propone como medio para enriquecer y fortalecer la comprensión de la noción de conteo en los niños que integran el grupo de investigación.

Los propósitos de la intervención se han desglosado en objetivos, tanto generales como específicos. Estos últimos se establecen para lograr el propósito principal de la intervención en cuestión, habiendo quedado definidos de la siguiente manera:

1.2.1. Objetivo general:

Ejecutar un programa de juegos tradicionales, para el desarrollo de la noción de conteo, en los niños de 4 años de edad de la I.E.I.P. "Real Colegio del Arce", distrito, provincia y región Lambayeque.

1.2.2. Objetivos específicos:

- Identificar el desarrollo de la noción de conteo, en los niños de 4 años de edad de la I.E.I.P. "Real Colegio del Arce", distrito, provincia y región Lambayeque, a través de la evaluación de entrada.
- Diseñar un programa de juegos tradicionales, que permita el desarrollo de la noción de conteo, en los niños de 4 años de edad de la I.E.I.P. "Real Colegio del Arce", distrito, provincia y región Lambayeque.
- Aplicar un programa de juegos tradicionales, que permita el desarrollo de la noción de conteo, en los niños de 4 años de edad de la I.E.I.P. "Real Colegio del Arce", distrito, provincia y región Lambayeque.
- Evaluar a través de la prueba de salida, el desarrollo de la noción de conteo, en los niños de 4 años de edad de la I.E.I.P. "Real Colegio del Arce", distrito, provincia y región Lambayeque, después de la aplicación de un programa de juegos tradicionales.
- Comparar a través de la prueba de entrada y de salida la mejora en el desarrollo de la noción de conteo en los niños de 4 años de edad de la I.E.I.P. "Real Colegio del Arce", distrito, provincia y región Lambayeque.

1.3. Estrategias de intervención

El enfoque central de este programa se orientó hacia el avance de la comprensión numérica en los niños pertenecientes a la I.E.I.P. "Real Colegio del Arce", situada en el distrito, provincia y región de Lambayeque. Para lograr este objetivo, se implementó una intervención basada en la aplicación de juegos tradicionales.

1.3.1. Coordinaciones previas

Se establecieron comunicaciones y acuerdos con la directora de la I.E.I.P. "Real Colegio del Arce", ubicada en el distrito, provincia y región de Lambayeque. La composición del aula incluyó a 19 estudiantes, abarcando tanto a niños como niñas de 4 años de edad.

GRUPO	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
Niños de 4 años de la I.E.I.P. "Real Colegio del Arce", distrito, provincia y región Lambayeque	11	8	19
TOTAL	58%	42%	100%

Fuente: Nómina de matrícula 2022.

1.3.2. Metodología específica

Primer momento

Fue escogida la clase de 4 años en la I.E.I.P. "Real Colegio del Arce", situada en el distrito, provincia y región Lambayeque. El conjunto estaba compuesto por 19 niños, y con fines de investigación, se optó por uniformizar el grupo de intervención en términos de edad.

Segundo momento

Posteriormente, se realizó una evaluación inicial con el propósito de evaluar el grado de desarrollo de la comprensión del conteo en los 19 niños antes de llevar a cabo el programa de juegos tradicionales. Después de un análisis detenido de los resultados, se llegó a la conclusión de que el grupo de estudio presentaba desafíos en la comprensión y aplicación de la noción de conteo.

Tercer momento

Se ejecutó un programa centrado en juegos tradicionales con el objetivo de promover la comprensión del concepto de conteo en el grupo de niños de 4 años de la I.E.I.P. "Real Colegio del Arce" en el distrito, provincia y región Lambayeque. Esta iniciativa se desarrolló en el lapso de tiempo que abarca desde agosto hasta octubre de 2022.

Cuarto momento

Con el propósito de evaluar la efectividad del programa de juegos tradicionales, se llevó a cabo una evaluación posterior que reveló que los niños del grupo de 4 años habían experimentado un notorio avance en su comprensión del concepto de conteo.

Quedando confirmado al comparar los resultados de la evaluación de entrada y salida pudiendo afirmar entonces que el programa aplicado realmente contribuye al desarrollo de la noción de conteo en niños de 4 años del Nivel Inicial.

1.3.3. Cronograma

Actividades	AGOSTO	SETIEMBRE	OCTUBRE
Coordinaciones previas	X		
Coordinación con la docente de aula.	X	X	X
Aplicación del instrumento de evaluación entrada.		X	
Aplicación del programa de juegos tradicionales.		X	X
Evaluación del instrumento de evaluación salida.			X
Comparación de la evaluación de entrada y salida			X

II. CONTENIDO

II. Contenido

2.1. Evaluación de entrada

La docente especialista realizó una precisa selección del grupo de enfoque de la propuesta, eligiendo a los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I.P. "Real Colegio del Arce", en el distrito, provincia y región Lambayeque, compuesto por un total de 19 estudiantes, con 8 niñas y 11 niños.

La necesidad de comprender el estado en el que se encontraba el progreso de la noción de conteo condujo a la necesidad de crear una herramienta de evaluación adecuada. Por consiguiente, la docente especialista encargada de este trabajo académico elaboró una ficha de observación, la cual comprende 7 indicadores relacionados con los aspectos de mejora en el desarrollo de la noción de conteo.

2.2. Instrumentos de evaluación entrada y salida para mejorar el desarrollo de la noción de conteo.

INDICADORES		VALORACIÓN		
		A	B	C
NOCION DE CONTEO	Usa números en diferentes situaciones cotidianas			
	Expresa en forma oral el conteo de números			
	Realiza representaciones de cantidad con objetos			
	Ordena cantidades hasta 5 elementos			
	Expresa cantidades de números a través de juegos			
	Identifica la cantidad en material concreto hasta el 5			
	Relaciona cantidades con el numeral hasta 5			

TABLA DE VALORACIÓN

ESCALA LITERAL	ESCALA DESCRIPTIVA	ESCALA VALORATIVA
A	APRENDIZAJE LOGRADO	ALTO
B	APRENDIZAJE EN PROCESO	MEDIO
C	APRENDIZAJE EN INICIO	BAJO

CUADRO 01: EVALUACIÓN DE ENTRADA PARA EVALUAR LA NOCIÓN DE CONTEO

N°	NIÑAS Y NIÑOS	NOCION DE CONTEO						
		Usa números en diferentes situaciones cotidianas	Expresa en forma oral el conteo de números	Realiza representaciones de cantidad con objetos	Ordena cantidades hasta 5 elementos	Expresa cantidades de números a través de juegos	Identifica la cantidad en material concreto hasta el 5	Relaciona cantidades con el numeral hasta 5
01	A.N.P	C	B	C	C	B	B	B
02	B.S.V.	C	C	C	C	C	C	C
03	C.T.R	C	C	C	C	C	C	C
04	C.A.F	C	C	C	C	C	C	C
05	J.S.C	B	B	B	B	B	B	B
06	L.P.R	C	C	C	C	C	C	C
07	M.E.D	C	C	C	C	C	C	C
08	N.G.Y	C	C	C	C	C	C	C
09	O.M.C	C	C	C	C	C	C	C
10	P.H.L	B	B	B	B	B	B	A
11	S.I.J	C	C	C	C	C	C	C

12	T.G.B.	C	C	C	C	C	C	C
13	T.D.S	C	C	C	C	C	C	C
14	V.O.P	C	C	C	C	C	C	C
15	V.F.N	C	C	C	C	C	C	B
16	V.V.D	C	C	C	C	C	C	C
17	Y.P.S	A	A	A	A	A	A	A
18	Z.A.V	C	C	C	C	C	C	C
19	Z.I.P	B	B	B	B	B	B	C
PUNTAJE	A	1	1	1	1	1	1	2
	B	3	4	3	3	4	4	3
	C	15	14	15	15	14	14	14
PORCENTAJE	A	5%	5%	5%	5%	5%	5%	11%
	B	15%	21%	15%	15%	21%	21%	15%
	C	80%	74%	80%	80%	74%	74%	74%

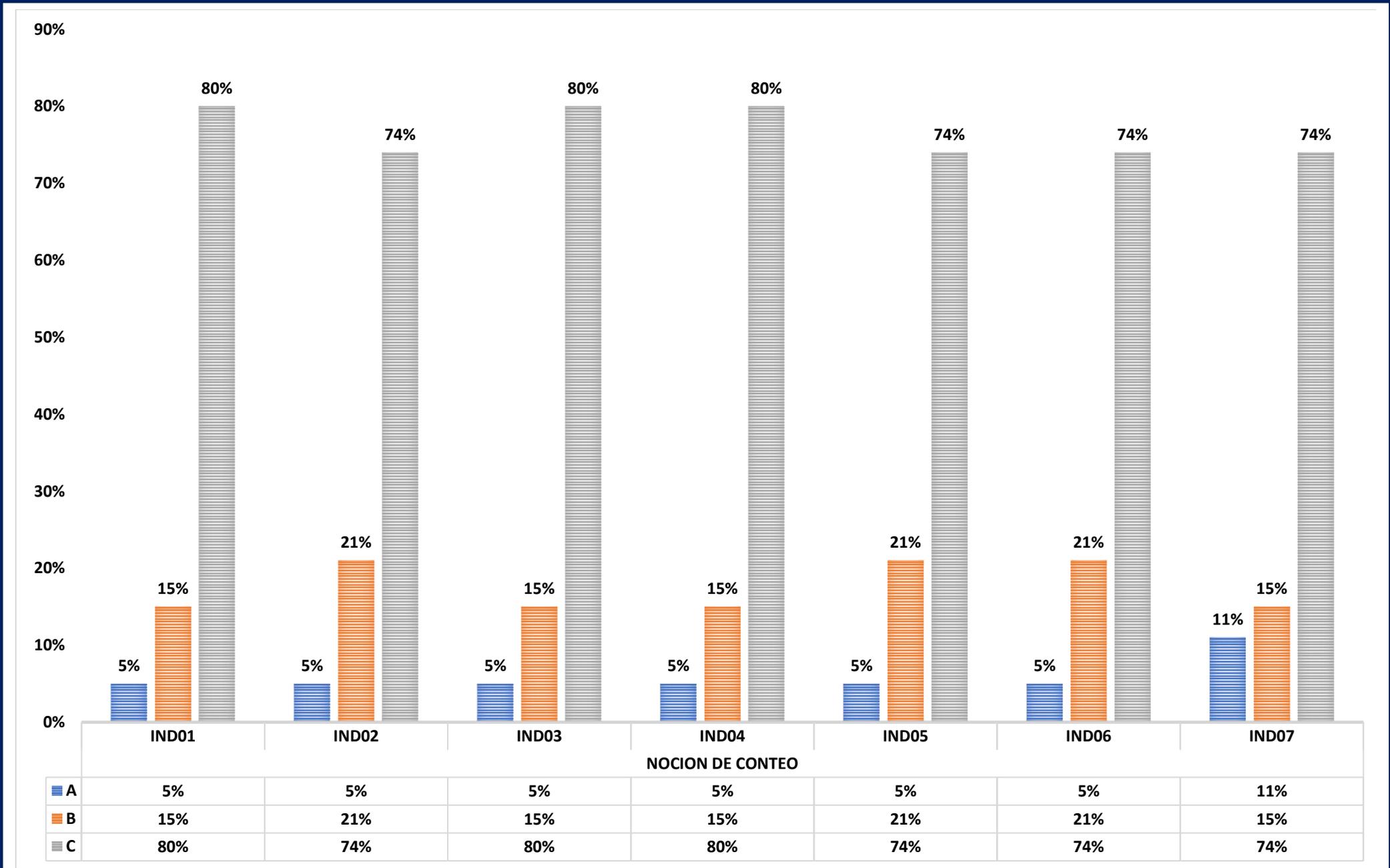
Fuente: Evaluación entrada agosto 2022.

CUADRO 02: EVALUACIÓN DE ENTRADA PARA EVALUAR LA NOCIÓN DE CONTEO

NOCION DE CONTEO	EVALUACIÓN ENTRADA						PROMEDIO		
	A		B		C		A	B	C
Usa números en diferentes situaciones cotidianas.	1	5%	3	15%	15	80%	6%	17%	77%
Expresa en forma oral el conteo de números.	1	5%	4	21%	14	74%			
Realiza representaciones de cantidad con objetos.	1	5%	3	15%	15	80%			
Ordena cantidades hasta 5 elementos.	1	5%	3	15%	15	80%			
Expresa cantidades de números a través de juegos.	1	5%	4	21%	14	74%			
Identifica la cantidad en material concreto hasta el 5.	1	5%	4	21%	14	74%			
Relaciona cantidades con el numeral hasta 5.	2	11%	3	15%	14	74%			

Fuente: Resumen de la evaluación de entrada agosto 2022.

GRÁFICO 01: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA



Fuente: Resumen de la evaluación de entrada agosto 2022.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LOS INDICADORES EN LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

El cuadro número 2 presenta el porcentaje correspondiente a los indicadores en la evaluación inicial, que busca medir el avance en la comprensión de la noción de conteo en los niños de 4 años de la I.E.I.P. "Real Colegio del Arce", ubicada en el distrito, provincia y región de Lambayeque. En este análisis, se observa un nivel considerablemente bajo de logro en el proceso de aprendizaje.

Los indicadores en el desarrollo de la noción de conteo; en el **logro (A)**, solo 2 niños (11%) lograron su aprendizaje en relacionar cantidades con el numeral hasta 5, y los demás indicadores solo 1 niño (5%) lograron su aprendizaje, teniendo un promedio global demasiado bajo del 6%, y en lo que respecta al **inicio (C)**, tienen un promedio global muy alto del 77%; esto refleja que más de la mitad de niños presentan mayores dificultades en: Usar números en diferentes situaciones cotidianas, expresar en forma oral el conteo de números, realizar representaciones de cantidad con objetos, ordenar cantidades hasta 5 elementos, expresar cantidades de números a través de juegos, identificar la cantidad en material concreto hasta el 5, y relacionar cantidades con el numeral hasta 5, todos con respecto a una población de 19 niños (100%).

Estos hallazgos, respaldados adicionalmente por el gráfico número 1, destacan la necesidad de implementar un programa basado en juegos tradicionales que apunte a mejorar la comprensión de la noción de conteo en los niños y niñas de 4 años. Debido a las características de esta población, se consideró que los juegos tradicionales serían particularmente atractivos para ellos. En consecuencia, se optó por diseñar un programa que abarca específicamente los indicadores de la noción de conteo en los que los niños presentaban mayores dificultades.

2.2. Propuesta didáctica

2.2.1. Generalidades

a) Información General

- I.E.I.P. “Real Colegio del Arce”, distrito, provincia y región Lambayeque.
- Edad: 4 años
- Número de niños: 19 niños
- Docente responsable: Azucena Isabel Quinde Neyra
- Docente asesora: Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado

b) Objetivo

Desarrollar la noción de conteo, en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I.P. “Real Colegio del Arce”, distrito, provincia y región Lambayeque, a través de la aplicación de un programa de juegos tradicionales.

c) Programa

Nº	JUEGOS TRADICIONALES
1	Juego Tradicional “Que pase el rey”
2	Juego Tradicional “Salta sogá”
3	Juego Tradicional “Lobo estás”
4	Juego Tradicional “Gallinita ciega”
5	Juego Tradicional “Sillas musicales”
6	Juego Tradicional “Mata gente”
7	Juego Tradicional “La Rayuela”
8	Juego Tradicional “Kiwi”
9	Juego Tradicional “Las escondidas”
10	Juego Tradicional “La mantequilla”

2.2.2 Componente didáctico

Los componentes didácticos priorizados son los componentes contenido y método, el contenido estructurado en un conjunto de juegos tradicionales para desarrollar la noción de conteo y la utilización de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo de la noción de conteo en los niños de 4 años de la I.E.I.P. “Real Colegio del Arce”, distrito, provincia y región Lambayeque permitirá el logro de los objetivos

propuestos. El programa se encuentra distribuido en 15 sesiones de juegos tradicionales dosificados y pertinentes para su edad.

Las actividades propuestas se basan en un fundamento teórico proporcionado por el docente especialista, considerando especialmente la naturaleza práctica que prevalece en el ámbito del Nivel de Educación Inicial al trabajar con niños.

2.2.3. Modelo didáctico

Basándonos en la amplia gama de modelos y enfoques para las sesiones de enseñanza-aprendizaje, junto con la diversidad de alternativas para organizar los elementos del proceso educativo, tales como objetivos, contenidos, métodos, recursos, enfoque y evaluación.

El desafío se encuentra en que en ocasiones algunos modelos no incluyen todos los elementos esenciales debido a diversas razones. Sin embargo, estos componentes básicos y fundamentales no deberían faltar en ningún caso. Siguiendo esta perspectiva, el modelo que se expone aquí es el resultado de nuestro análisis durante la segunda especialidad y se detalla a continuación:

Sesión enseñanza – aprendizaje

Se ha seleccionado esta terminología debido al conocimiento de que todo proceso engloba tanto la enseñanza como el aprendizaje. Además, en cada proceso de enseñanza-aprendizaje, se presentan diversos tipos de aprendizaje, no limitándose únicamente al aprendizaje significativo.

I. Parte Informativa

Se anotan los datos de la Institución Educativa donde se realiza la intervención, la ubicación de los niños, las referencias curriculares, el tema y los docentes.

II. Aspectos didácticos

En este apartado se estructuran los seis elementos fundamentales del proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.1. Objetivos (logros de aprendizaje)

Se consigna el “para que” del proceso de enseñanza y el aprendizaje.

2.2. Contenidos

Basado en sus componentes esenciales:

CAPACIDAD/HABILIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUDES

Dentro de la sección de conocimientos, se encuentra la ubicación del tema propuesto.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO				
PROCESO				
SALIDA				

Tal como se puede observar, el enfoque adoptado abarca los seis elementos esenciales del proceso educativo: objetivo, contenido, método, recursos, estructura temporal y evaluación. Los dos primeros reflejan la finalidad pedagógica en relación a qué debe ser enseñado y aprendido (contenido) y con qué propósito (objetivo), siendo abordados por separado de los otros cuatro. Los últimos componentes están agrupados en lo que se denomina una secuencia didáctica, ilustrando cuándo y cómo deben ser ejecutados. Cada sesión se prevé que tenga una duración aproximada de 50 minutos.

El aspecto relacionado con el método no solamente engloba la metodología en sí, en la que se detalla la secuencia de estrategias, técnicas, métodos y procedimientos a emplear, sino también, los momentos clave que denotan las fases o etapas fundamentales que la clase o sesión debe abarcar en su desarrollo.

2.2.4 Sesiones de enseñanza - aprendizaje.

Continuando con la estructura planificada, se implementaron quince sesiones de enseñanza-aprendizaje, una para cada juego tradicional propuesto, las cuales se detallan a continuación.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I.- Información general:

- 1.1. Institución educativa : "Real colegio del Arce"
- 1.2. Nivel educativo : Inicial
- 1.3. Edad : 4 años
- 1.4. Área curricular : Matemática-
- 1.5. Denominación : Juego Tradicional "Que pase el rey"
- 1.6. Fecha : agosto 2022
- 1.7. Duración : 50 minutos
- 1.8. Docente : Azucena Quinde Neyra

II.- Componentes didácticos:

2.1. Objetivo.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de representar números con material concreto a través del juego "Que pase el rey" demostrando predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.2. Contenido.

Habilidad/ capacidad	Conocimiento	Actitud
Representa números cardinales con material concreto.	Juego tradicional: "Que pase el rey"	Demuestra predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.1. Secuencia didáctica.

Momento	Metodología	Medios y Materiales	Tiempo	Indicadores de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • La sesión se iniciará con una escena típica: "Entrega de juguetes". Los niños se alinearán para recibir sus obsequios. • Los juguetes serán proporcionados a los niños en una bolsa. • A partir de las indicaciones de la maestra, los niños se organizan en una fila y colocan sus juguetes en el suelo para llevar a cabo un recuento y determinar cuántos tienen. • A continuación, iniciamos una charla empleando preguntas como: ¿Cuáles fueron los obsequios que les entregaron? ¿Cómo se organizaron para recibir los juguetes? ¿Quién fue el primero en recibir uno? ¿Quién ocupó la tercera posición en la fila? • PROPÓSITO: "Hoy Juguemos con los números" 	<ul style="list-style-type: none"> • Bolsas. • Juguetes 	10 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en el juego contando juguetes.
Proceso	<p>Vivenciar con el propio cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vamos al patio y participamos en la actividad denominada "Pase el rey", donde dos niños se ubican uno frente al otro, mientras que los demás forman una fila detrás de uno de ellos. Cuando termine la canción, se le preguntará al niño en esa posición hacia dónde le gustaría moverse. • La actividad concluye cuando cada niño en la posición delantera y utilizando los números ordinales cuenta a sus compañeros en la fila. <p>Manipulación de material concreto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cajas • Chapas • Cuentas • Botones • Botellas • Papel sábana • Cinta adhesiva • Bloques lógicos • Plumones • Siluetas de animales. 	35 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Muestran interés al realizar el juego "Que pase el rey" con sus compañeros. • Compara material concreto la cantidad con el número.

	<ul style="list-style-type: none"> • Presentamos objetos tangibles tales como cajas, bloques lógicos, botellas, cuentas, botones y chapas. • Planteamos la siguiente interrogante: ¿Qué observamos en estos materiales? • Pedimos que realicen agrupaciones de los materiales según sus cantidades y las comparen con los números respectivos. Indagamos: ¿Cómo hemos organizado esto? • Analizamos lo que cada equipo ha logrado. • Revisamos junto a los niños las cantidades empleando los números en orden (números ordinales). <p>Representación gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se proporcionarán a los grupos recortes de animales en forma de siluetas, junto con una lámina de la granja en tamaño grande. Los niños organizarán a los animales en fila pegándolos en el papel. • Se entrega una hoja de actividades en la cual los niños recortarán y pegarán los números ordinales en la secuencia adecuada. <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bajo la dirección de la maestra, los niños describen verbalmente sus producciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta adhesiva • Ficha de trabajo • Tijeras • Goma 		<p>Representa a través de material gráfico las cantidades con el número.</p>
--	---	---	--	--

Cierre	<p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formulamos las preguntas que se detallan: <p>¿Cuál es el aprendizaje en esta sesión? ¿Has tenido alguna dificultad? En caso afirmativo, ¿Cómo conseguiste superarla?</p>	Plumones Pizarra Voz	5 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Dice con sus propias palabras lo que realizó.
---------------	--	----------------------------	--------------	---

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I.- Información general:

- | | | |
|------|-----------------------|-----------------------------------|
| 1.1. | Institución educativa | : “Real colegio del Arce” |
| 1.2. | Nivel educativo | : Inicial |
| 1.3. | Edad | : 4 años |
| 1.4. | Área curricular | : Matemática |
| 1.5. | Denominación | : Juego Tradicional “Salta sogas” |
| 1.6. | Fecha | : agosto 2022 |
| 1.7. | Duración | : 50 minutos |
| 1.8. | Docente | : Azucena Quinde Neyra |

II.- Componentes didácticos:

2.1. Objetivo.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de representar cantidades con material concreto a través del juego tradicional “Salta sogas”, demostrando predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.2. Contenido.

Habilidad/ capacidad	Conocimiento	Actitud
Representa cantidades con material concreto a través del juego.	Juego tradicional: “Salta sogas”	Demuestra predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.3. Secuencia didáctica.

Momento	Metodología	Medios y Materiales	Tiempo	Indicadores de evaluación
<p>Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La sesión se iniciará planteando una situación problemática: una actividad conocida como "La Librería". • La maestra motiva a sus estudiantes a involucrarse en la actividad lúdica de la librería, en la cual se encuentran presentes objetos como cuadernos, lápices, tajadores, borradores y tijeras. • Bajo la orientación de la maestra, los niños seleccionan la cantidad de productos que prefieran. • Luego, se establece un diálogo a través de preguntas como: ¿Qué productos eligieron? ¿Cuál es su color?, ¿Cómo de grande son?, ¿Para qué se utilizan?, ¿Los han visto previamente?, ¿Cuántos productos hay?, ¿De dónde los obtuvimos? <p>PROPÓSITO: "Hoy representamos cantidades con material concreto"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Material de escritorio: • Cuadernos • Lápices • Borradores • Tijeras • Tajadores 	<p>10 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en el juego contando útiles.

<p>Proceso</p>	<p>Vivenciar con el propio cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vamos al área al aire libre y participamos en el juego de "Saltar la cuerda", en el que cada niño tendrá su propia cuerda para contar y el juego dará inicio al recibir la indicación de la maestra. • Cada niño usará su propia cuerda y comenzarán a saltar cuando la maestra indique. <p>Manipulación de material concreto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exhibimos objetos concretos como bloques lógicos, palitos de helado, conos, pompones, botones y chapas. A continuación, planteamos la pregunta: ¿Qué observan en estos materiales? • Pedimos que realicen agrupaciones de los materiales basadas en sus cantidades y las comparen con los números correspondientes. ¿Cómo hemos colocado esto en grupos? • Analizamos lo que cada equipo ha realizado. • Llevamos a cabo una revisión con los niños para repasar las correspondencias entre las cantidades y los números presentados. <p>Representación gráfica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bloques • Pompones • Conos • Sogas • Silbato • Baja lenguas • Botones • Chapas • Papel sábana • Papel sábana • Fichas de trabajo • Lápices de colores • Plumones 	<p>35 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Muestran interés al realizar el juego "Salta soga" con sus compañeros. • Compara material concreto la cantidad con el número. • Representa a través de material gráfico las cantidades con el número.
-----------------------	---	--	-------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños se organizarán en grupos y se les entregarán siluetas de frutas junto con un papel grande que tenga números dibujados. Después, pegarán las frutas de acuerdo al número designado para cada grupo. • Se les proporciona una hoja de ejercicios en la que deben hacer coincidir el número con la cantidad correspondiente. <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresan de manera oral sus trabajos con la guía de la maestra. 			
Cierre	<p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al concluir, se formulan las siguientes cuestiones: ¿Qué conocimientos has adquirido hoy? ¿Encontraste algún desafío durante la actividad? En caso de dificultad, ¿cómo lograste superarla? 	<ul style="list-style-type: none"> • Voz • Plumones • Pizarra 	5 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Dice con sus propias palabras lo que realizó.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I.- Información general:

- | | | |
|------|-----------------------|----------------------------------|
| 1.1. | Institución educativa | : "Real colegio del Arce" |
| 1.2. | Nivel educativo | : Inicial |
| 1.3. | Edad | : 4 años |
| 1.4. | Área curricular | : Matemática |
| 1.5. | Denominación | : Juego Tradicional "Lobo estás" |
| 1.6. | Fecha | : agosto 2022 |
| 1.7. | Duración | : 50 minutos |
| 1.8. | Docente | : Azucena Quinde Neyra |

II.- Componentes didácticos:

2.1. Objetivo.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de Identificar cantidades de objetos hasta el 10 a través del juego tradicional “Lobo estás”, demostrando autonomía en el juego.

2.2. Contenido.

Habilidad/ capacidad	Conocimiento	Actitud
Identifica cantidades de objetos hasta el 10 a través del juego.	Juego tradicional: “Lobo está”	Demuestra autonomía en el juego.

2.3. Secuencia didáctica.

Momento	Metodología	Medios y Materiales	Tiempo	Indicadores de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none">• La sesión se dará inicio por medio de una actividad planteada bajo el nombre de "Caminata".• La maestra motiva a los niños a participar en una actividad de paseo cerca de la zona de arena, donde los pequeños pueden recoger piedritas que encuentren.• Al regresar de la excursión, llevamos a cabo una conversación utilizando las siguientes interrogantes: ¿Qué hemos recolectado durante nuestro paseo? ¿Cuál es el color de lo que recolectado? ¿Qué tamaño tienen las piedras? ¿Se te ocurre alguna utilidad para estas piedras recolectadas? ¿Podrías decirnos el total de piedras que hemos obtenido durante la recolección?	<ul style="list-style-type: none">• Piedras.	10 minutos	<ul style="list-style-type: none">• Participa activamente en el juego contando piedras.

	PROPÓSITO: "Identificamos cantidades hasta 10"			
Proceso	<p>Vivenciar con el propio cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos dirigimos al área exterior con el objetivo de llevar a cabo la actividad conocida como "Lobo estás". En esta dinámica, uno de los niños será elegido para asumir el papel del lobo. Iniciamos el canto apropiado y continuamos hasta que el niño que actúa como lobo señale que está listo para capturar a los otros niños. Seguimos cantando hasta que el niño designado como lobo dé la señal para correr tras los niños. Dentro de un período de tiempo predefinido, el niño que actúa como lobo intentará agrupar a la mayor cantidad posible de niños. <p>Manipulación de material concreto.</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentamos varios objetos tangibles como semillas, flores de plástico, hojas secas y palitos, y a continuación, formulamos algunas cuestiones: ¿Qué detalles podemos ver en estos elementos? ¿Qué características vemos en estos materiales? ¿Qué características más importantes presentan estos objetos? Los niños organizarán los objetos dentro de las cuerdas, relacionando cada conjunto con el número correspondiente. Después de eso, exploraremos: ¿De qué manera hemos colocado los objetos en la cuerda? Junto a los niños, examinamos las 	<ul style="list-style-type: none"> Canción Flores de plástico Semillas Palitos. Hojas secas Siluetas de bloques lógicos Papel sábana Plumones 	35 minutos	<ul style="list-style-type: none"> Muestran interés al realizar el juego "Lobo está" con sus compañeros. Compara material concreto la cantidad con el número. Representa a través de material gráfico las cantidades con el número.

	<p>cantidades en relación con los números que se les han presentado.</p> <p>Representación gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • En equipos, se entregarán recortes de bloques lógicos a los niños junto con una hoja grande que presenta un número dibujado, después, los niños pegarán los bloques en concordancia con el número correspondiente en sus respectivos grupos. • Se entrega a los niños una ficha de trabajo con el propósito de que establezcan la relación entre cantidad y número. <p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentan verbalmente sus proyectos con la orientación de la docente, exhibiendo sus trabajos. 			
Cierre	<p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se plantean las siguientes cuestiones: ¿Qué conocimiento aprendiste hoy? ¿Tuviste algún problema durante la actividad? En caso afirmativo, ¿Cómo las superaste? 	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones • Voz • Pizarra 	5 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Dice con sus propias palabras lo que realizó.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I.- Información general:

- | | | |
|------|-----------------------|---------------------------------------|
| 1.1. | Institución educativa | : "Real colegio del Arce" |
| 1.2. | Nivel educativo | : Inicial |
| 1.3. | Edad | : 4 años |
| 1.4. | Área curricular | : Matemática |
| 1.5. | Denominación | : Juego Tradicional "Gallinita ciega" |
| 1.6. | Fecha | : setiembre 2022 |
| 1.7. | Duración | : 50 minutos |
| 1.8. | Docente | : Azucena Quinde Neyra |

II.- Componentes didácticos:

2.1. Objetivo.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de expresar cantidades a través del juego tradicional “Gallinita ciega” demostrando autonomía en el juego.

2.2. Contenido.

Habilidad/ capacidad	Conocimiento	Actitud
Expresa cantidades a través del juego.	Juego tradicional: “Gallinita ciega”	Demuestra autonomía en el juego.

2.3. Secuencia didáctica.

Momento	Metodología	Medios y Materiales	Tiempo	Indicadores de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none">• La sesión se iniciará con una escena común: una visita a una tienda.• La maestra sugiere a los niños realizar una breve excursión para hacer compras en una tienda.• Los niños efectuarán compras utilizando las monedas y billetes que poseen a su alcance para comparar productos.• Ellos proceden a pagar por su producto.• Después, llevamos a cabo una conversación planteando las siguientes preguntas: ¿Cuáles	<ul style="list-style-type: none">• Monedas y billete de papel.• Productos de la bodega.	10 minutos	<ul style="list-style-type: none">• Participa activamente en la visita junto con sus compañeros contando productos.

	<p>fueron los productos que adquirieron? ¿Cuántas monedas usaron para pagar? ¿Sería posible realizar compras con una mayor cantidad de dinero?</p> <p>PROPÓSITO: “Hoy juguemos con la cantidad y los números”</p>			
Proceso	<p>Vivenciar con el propio cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • En un ambiente abierto, llevamos a cabo la actividad conocida como "La gallinita ciega"; en esta dinámica, los niños forman un círculo y uno de ellos, quien representa a la gallina, tiene los ojos vendados durante un tiempo determinado. • Comenzamos a entonar la canción y la gallinita con los ojos vendados intentará ser libre al atrapar a otros niños. • Manipulación de material concreto. • Mostramos elementos tangibles como chapas, botones, cuentas, cubos y pompones, y luego planteamos la pregunta: ¿Qué podemos ver en estos objetos? • Solicitamos que agrupen los materiales en cantidades y los comparen con los números asignados. ¿De qué manera hemos organizado esto? • Examinamos lo que cada grupo ha completado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pompones • Cuentas • Chapas • Cubos • Botones • Siluetas de frutas • Papel sábana • Fichas de trabajo • Plumones 	35 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Muestran interés al realizar el juego "La gallina ciega" con sus compañeros. • Compara material concreto la cantidad con el número. • Representa a través de material gráfico las cantidades con el número.

	<ul style="list-style-type: none"> • Revisamos con los niños las cantidades asociadas al número presentado <p>Representación gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se entregarán a los grupos siluetas de frutas acompañadas de un papel que contendrá un número dibujado. • Los niños llevarán a cabo la actividad de pegar las siluetas de frutas de acuerdo al número que les haya sido asignado en cada grupo. • Se proporciona a los niños una hoja de ejercicios donde deberán establecer la correspondencia entre cantidad y el correspondiente número. <p>Verbalización.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresan oralmente sus trabajos con la guía de la docente. 			
Cierre	<p>Evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formulamos las interrogantes que se indican: ¿Cuáles son los conocimientos adquiridos en este día? ¿Ha enfrentado desafíos durante la actividad? En caso afirmativo, ¿cómo los ha superado? 	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones • Voz • Pizarra 	5 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Dice con sus propias palabras lo que realizó.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I.- Información general:

- | | | |
|------|-----------------------|--|
| 1.1. | Institución educativa | : "Real colegio del Arce" |
| 1.2. | Nivel educativo | : Inicial |
| 1.3. | Edad | : 4 años |
| 1.4. | Área curricular | : Matemática |
| 1.5. | Denominación | : Juego Tradicional "Sillas musicales" |
| 1.6. | Fecha | : setiembre 2022 |
| 1.7. | Duración | : 50 minutos |
| 1.8. | Docente | : Azucena Quinde Neyra |

II.- Componentes didácticos:

2.1. Objetivo.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar conteos de objetos hasta el 10 a través del juego tradicional "Sillas musicales" demostrando autonomía en el juego.

2.2. Contenido.

Habilidad/ capacidad	Conocimiento	Actitud
Realiza conteo de objetos hasta el 10 a través del juego.	Juego tradicional: "Sillas musicales"	Demuestra autonomía en el juego.

2.3. Secuencia didáctica.

Momento	Metodología	Medios y Materiales	Tiempo	Indicadores de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none">• La sesión se inicia introduciendo una situación problemática mediante el juego denominado "La Juguería".• La maestra anima a los niños a participar en el juego de la juguería, en el cual se incluyen elementos como plátanos, mangos, naranjas, peras y manzanas.• Siguiendo las indicaciones de la maestra, cada alumno recibe una fruta y luego se agrupan en cuatro equipos de cinco. La maestra desempeña el papel de una licuadora, y los niños que componen el licuado se acercan cuando la docente menciona sus nombres.• Después, entablamos una conversación usando las siguientes preguntas:• ¿Qué elementos tienen en sus manos?	<ul style="list-style-type: none">• Frutas:• Plátanos• Mangos• Peras• Manzanas• Naranjas	10 minutos	<ul style="list-style-type: none">• Participa activamente en el juego contando frutas.

	<p>¿Cuál es su color?</p> <p>¿Qué tamaño tienen?</p> <p>¿Para qué se emplean?</p> <p>¿Los habían observado previamente en otro sitio?</p> <p>PROPÓSITO: “Hoy jugaremos a representar cantidades con el número”</p>			
Proceso	<p>Vivenciar con su propio cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos dirigimos a un ambiente al aire libre y realizamos la actividad conocida como "Sillas Musicales". Una silla será asignada a cada participante, luego cuando comienza a sonar una melodía, se desplazan alrededor de las sillas. Cuando la música se detiene y una silla ha sido retirada previamente, los niños deben encontrar un lugar para sentarse rápidamente. El niño que no logra encontrar un asiento pierde en el juego. <p>Manipulación de material concreto.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mostramos materiales tangibles como bloques lógicos, cubos, chapas y botones. Luego, planteamos la pregunta: ¿Qué podemos ver en estos materiales? Solicitamos que hagan agrupaciones de los materiales en función de las cantidades y los comparen con los números correspondientes. ¿De qué manera hemos organizado esto? Revisamos lo que cada grupo ha realizado. Después, repasamos con los niños las cantidades correspondientes a los números que les fueron asignados. 	<ul style="list-style-type: none"> Usb Parlante Sillas Silbato Cubos Bloques lógicos Cubos Botones Chapas Papel sábana Siluetas de frutas Plumones Colores Ficha de trabajo 	35 minutos	<ul style="list-style-type: none"> Muestran interés al realizar el juego “Las sillas musicales” con sus compañeros. Compara material concreto la cantidad con el número. Representa a través de material gráfico las cantidades con el número.

	<p>Representación gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por grupos, les proporcionaremos siluetas de frutas junto con un papel grande en el que estará dibujado un número. • Los niños pegarán las siluetas de frutas en el papel grande de acuerdo al número que les haya sido asignado en los correspondientes equipos. • Se les proporciona una hoja de ejercicios para que establezcan la correspondencia entre el número y la cantidad. <p>Verbalización.</p> <p>Expresan de manera oral sus producciones con la guía de la maestra.</p>			
Cierre	<p>Evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar planteamos interrogantes: ¿El día de hoy que fue lo que aprendiste? ¿Encontraste alguna dificultad durante la actividad? Si tuviste algún obstáculo, ¿cómo lograste superarlo? 	<ul style="list-style-type: none"> • Voz • Pizarra • Plumones 	5 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Dice con sus propias palabras lo que realizó.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I.- Información general:

- | | | |
|------|-----------------------|----------------------------------|
| 1.1. | Institución educativa | : "Real colegio del Arce" |
| 1.2. | Nivel educativo | : Inicial |
| 1.3. | Edad | : 4 años |
| 1.4. | Área curricular | : Matemática |
| 1.5. | Denominación | : Juego Tradicional "Mata gente" |
| 1.6. | Fecha | : setiembre 2022 |
| 1.7. | Duración | : 50 minutos |
| 1.8. | Docente | : Azucena Quinde Neyra |

II.- Componentes didácticos:

2.1. Objetivo.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de representar cantidades de objetos con el número a través del juego "mata gente", demostrando autonomía en el juego.

2.2. Contenido.

Habilidad/ capacidad	Conocimiento	Actitud
Representar cantidades de objetos con el número a través del juego.	Juego tradicional: "Mata gente"	Demuestra autonomía en el juego.

2.3. Secuencia didáctica.

Momento	Metodología	Medios y Materiales	Tiempo	Indicadores de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none">• Comenzamos nuestra actividad con un escenario común: "Venta de Juguetes".• La profesora anima a los niños a participar en un juego de simulación de venta y compra de productos.• De acuerdo a las indicaciones de la maestra, cada niño selecciona la cantidad de juguetes que desee.• Después, entablamos una conversación planteando las siguientes preguntas: ¿Cuáles fueron los juguetes que compraron? ¿Quiénes fueron los vendedores? ¿Cuántas monedas tenían para hacer sus compras? ¿Consideran que todos los productos tienen el mismo precio?	<ul style="list-style-type: none">• Juguetes variados• Muñecos• Canicas• Carritos, etc.	10 minutos	<ul style="list-style-type: none">• Participa activamente en el juego contando juguetes.

	PROPÓSITO: “Hoy vamos a trabajar la cantidad con el número”			
Proceso	<p>Vivenciar con su propio cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos dirigimos fuera del salón y participamos en la actividad lúdica "Mata Gente". En la actividad, los alumnos forman grupos y dos de ellos se sitúan en la parte delantera. como lanzadores de la pelota, mientras que los otros compañeros son blancos. Los blancos que son alcanzados por la pelota quedan fuera del juego. Después, se procede a contar la cantidad de niños que fueron alcanzados por la pelota. <p>Manipulación de material concreto.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mostramos elementos tangibles como bloques lógicos, pequeños recipientes, cajas, chapas y botones, y a continuación, formulamos la pregunta: ¿Qué pueden notar en estos materiales? Solicitamos que formen agrupaciones con las cantidades de estos materiales y las comparen con los números correspondientes. <p>¿De qué manera hemos organizado estos elementos?</p> <ul style="list-style-type: none"> Examinamos detenidamente el trabajo de cada grupo. Realizamos una revisión conjunta con los niños para repasar las cantidades en 	<ul style="list-style-type: none"> Bloques lógicos Botones Chapas Papel sábana Siluetas de frutas Ficha de trabajo Colores Plumones 	35 minutos	<ul style="list-style-type: none"> Muestran interés al realizar el juego "mata gente" con sus compañeros Compara material concreto la cantidad con el número. Representa a través de material gráfico las cantidades con el número.

	<p>relación con los números presentados.</p> <p>Representación gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proporcionaremos a los grupos recortes en forma de frutas y un papel grande con números dibujados. • Cada grupo de niños adherirá las siluetas de frutas en el papel siguiendo el número asignado a su grupo. • A cada niño se le proporciona una hoja de ejercicios donde deben establecer la correspondencia entre los números y las cantidades. <p>Verbalización.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada niño comparte oralmente sus trabajos bajo la orientación de la docente. 			
Cierre	<p>Evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Generamos un espacio para preguntar: ¿Qué has aprendido durante esta sesión? ¿Encontraste alguna dificultad? Si tuviste alguna dificultad, ¿cómo lograste superarlo? 	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones • Voz • Pizarra 	5 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Dice con sus propias palabras lo que realizó.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I.- Información general:

- 1.1. Institución educativa : "Real colegio del Arce"
- 1.2. Nivel educativo : Inicial
- 1.3. Edad : 4 años
- 1.4. Área curricular : Matemática
- 1.5. Denominación : Juego Tradicional "La Rayuela"
- 1.6. Fecha : setiembre 2022
- 1.7. Duración : 50 minutos
- 1.8. Docente : Azucena Quinde Neyra

II.- Componentes didácticos:

2.1. Objetivo.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comparar cantidades de objetos con el número que corresponde a través del juego tradicional "La rayuela" demostrando autonomía en el juego.

2.4. Contenido.

Habilidad/ capacidad	Conocimiento	Actitud
Compara cantidades de objetos con el número que le corresponde a través del juego.	Juego tradicional: "La rayuela".	Demuestra autonomía en el juego.

2.5. Secuencia didáctica.

Momento	Metodología	Medios y Materiales	Tiempo	Indicadores de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none">• Los alumnos son animados por la profesora para abordar tres vagones permitiéndoles escoger en cuál desean subir.• Bajo la guía de la maestra, cada niño se dirigirá al vagón de su elección cuando así se lo indiquen.• Luego, iniciamos una conversación mediante las siguientes preguntas: ¿Cuál es el color de los vagones? ¿Cómo podrían describir el tamaño de los vagones? ¿Cuál creen que es su propósito? ¿Han visto estos tipos de vagones antes?	<ul style="list-style-type: none">• Siluetas.	10	<ul style="list-style-type: none">• Participa activamente en el juego contando siluetas.

	<p>¿Dónde piensan que podríamos conseguirlos?</p> <p>¿Cuántos niños eligieron el vagón amarillo?</p> <p>¿Alguna razón en particular por la que algunos niños no eligieron el vagón marrón?</p> <p>• PROPÓSITO: “Hoy jugaremos número y cantidad por correspondencia”</p>			
Proceso	<p>Vivenciar con su propio cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos dirigimos a las áreas verdes y participamos en el clásico juego denominado "La rayuela". Cada niño saltará en los números de la rayuela según la elección que hayan hecho. <p>Manipulación de material concreto.</p> <ul style="list-style-type: none"> Introducimos materiales tangibles como conos, bloques lógicos, cubos, chapas, botones y cuentas. Luego, planteamos la pregunta: ¿Qué pueden notar en estos materiales? Interrogamos: ¿Qué podemos ver? Solicitamos a los alumnos para que se agrupen con las cantidades de los materiales para que comparen con los números que les hemos presentado. ¿De qué manera han organizado estos materiales en función de las cantidades? Examinamos detenidamente lo que cada grupo ha logrado realizar con los materiales y los números asignados. Llevamos a cabo una revisión conjunta con los niños para repasar y comparar las cantidades con los números que fueron 	<ul style="list-style-type: none"> Conos Cubos Botones Bloques lógicos Cuentas <ul style="list-style-type: none"> Cubos Chapas Fichas de trabajo Plumones Papel sábana Colores Ficha de trabajo 	35 minutos	<ul style="list-style-type: none"> Muestran interés al realizar el juego "La rayuela" con sus compañeros. Compara material concreto la cantidad con el número. Representa a través de material gráfico las cantidades con el número.

	<p>asignados previamente.</p> <p>Representación gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los grupos recibirán siluetas de frutas y una hoja con números dibujados para realizar una actividad conjunta. • Los alumnos llevarán a cabo la acción de pegar según el número asignado a cada grupo. • Luego, los niños organizarán y pegarán las siluetas de frutas de acuerdo al número asignado en cada grupo. <p>Verbalización.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada grupo comparte sus trabajos de manera verbal, guiados por la profesora. 			
Cierre	<p>Evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formulamos estas interrogantes: <p>¿Los nuevos conocimientos que aprendiste durante la sesión fueron?</p> <p>¿Encontraste algún desafío mientras trabajabas? Si es así, ¿cómo lograste superarlo?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones • Pizarra • Voz 	5 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Dice con sus propias palabras lo que realizó

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I.- Información general:

- | | | |
|------|-----------------------|----------------------------|
| 1.1. | Institución educativa | : "Real colegio del Arce" |
| 1.2. | Nivel educativo | : Inicial |
| 1.3. | Edad | : 4 años |
| 1.4. | Área curricular | : Matemática |
| 1.5. | Denominación | : Juego Tradicional "Kiwi" |
| 1.6. | Fecha | : setiembre 2022 |
| 1.7. | Duración | : 50 minutos |
| 1.8. | Docente | : Azucena Quinde Neyra |

II.- Componentes didácticos:

2.1. Objetivo.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de identificar cantidades de objetos con el número que le corresponde a través del juego tradicional "Kiwi" demostrando predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.2. Contenido.

Habilidad/ capacidad	Conocimiento	Actitud
Identifica cantidades de objetos con el número que le corresponde a través del juego.	Juego tradicional: "Kiwi"	Demuestra predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.3. Secuencia didáctica.

Momento	Metodología	Medios y Materiales	Tiempo	Indicadores de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Comenzaremos nuestra actividad introduciendo un acontecimiento común: "Comercialización de artículos". La maestra invita a los niños a participar en un juego de simulación donde podrán vender y comprar diversos productos. A solicitud de la maestra, cada niño elige la cantidad de productos que desea. Después, generamos una conversación utilizando las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué artículos decidieron comprar? ¿Quiénes hicieron de vendedores? ¿Cuántas monedas tenían disponibles para sus compras? 	<ul style="list-style-type: none"> Monedas de cartulina Siluetas de diferentes productos. 	10 minutos	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en el juego contando siluetas.

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Piensan que todos los productos tienen el mismo precio? • PROPÓSITO: "Hoy jugaremos número y cantidad donde corresponda" 			
Proceso	<p>Vivenciar con su propio cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos dirigimos al patio para llevar a cabo la actividad denominada "El juego del Kiwi". • Los niños se dividen en grupos y comienzan sus juegos en equipo • Hay dos grupos de 5 niños cada uno que participarán en el juego. • Un grupo actúa como "los que son cazados" y el otro como "los cazadores". • El juego comienza cuando el grupo que está siendo cazado derriba las latas y reconstruye la torre de latas. • El juego finaliza cuando todos los grupos hayan tenido la oportunidad de jugar. <p>Manipulación de material concreto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostramos materiales tangibles como, bastones de madera, cajas, botones, pompones, bloques lógicos, cubos, y chapas. Generamos una conversación a partir de estas observaciones. <p>¿Qué estamos observando?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Solicitamos a los niños que organicen los materiales en grupos según la cantidad. Estimulamos la comparación de estas agrupaciones con los números presentados. <p>¿Cómo lo habremos ordenado?</p> <p>Examinamos detenidamente las agrupaciones realizadas por cada grupo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos una revisión en conjunto con los 	<ul style="list-style-type: none"> • Bloques lógicos • Latas • Botones • Cajas • Pompones • Chapas • Bastones de madera • Papel sábana • Plumones • Siluetas de frutas • Lápices de colores • Cinta adhesiva • Ficha de trabajo 	35 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Muestran interés al realizar el juego "Kiwi" con sus compañeros • Compara material concreto la cantidad con el número. • Representa a través de material gráfico las cantidades con el número.

	<p>niños para confirmar las cantidades y sus números correspondientes.</p> <p>Representación gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por equipos, se distribuirán siluetas de frutas junto con un papel sábana con un número. • Los niños pegarán las siluetas de frutas de acuerdo al número asignado en sus grupos. • Se proporciona a los niños una hoja de ejercicios para que establezcan la correspondencia entre los números y las cantidades. <p>Verbalización.</p> <p>Los estudiantes presentan sus trabajos de forma verbal con la ayuda de la maestra.</p>			
<p>Cierre</p>	<p>Evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedimos responder a las siguientes preguntas: ¿Qué nuevos conocimientos adquiriste en esta sesión? ¿Tuviste dificultades durante las actividades? En caso afirmativo, ¿Cómo lograste superarlos? 	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones • Voz • Pizarra 	<p>5 minutos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dice con sus propias palabras lo que realizó.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I.- Información general:

- 1.1. Institución educativa : "Real colegio del Arce"
- 1.2. Nivel educativo : Inicial
- 1.3. Edad : 4 años
- 1.4. Área curricular : Matemática
- 1.5. Denominación : Juego Tradicional "Las escondidas"
- 1.6. Fecha : octubre 2022
- 1.7. Duración : 50 minutos
- 1.8. Docente : Azucena Quinde Neyra

II.- Componentes didácticos:

2.1. Objetivo.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de ordenar cantidades de objetos hasta el número 10 a través del juego tradicional "las escondidas" demostrando predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.2. Contenido.

Habilidad/ capacidad	Conocimiento	Actitud
Ordena cantidades de objetos hasta el 10 a través del juego.	Juego tradicional: "Las escondidas"	Demuestra predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.3. Secuencia didáctica.

Momento	Metodología	Medios y Materiales	Tiempo	Indicadores de evaluación
---------	-------------	---------------------	--------	---------------------------

<p>Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se iniciará la sesión con una dinámica planteada: el juego "La Banda Musical". • La maestra anima a sus alumnos invitándolos a ingresarse al juego denominado banda musical, que incluye instrumentos como el tambor, la pandereta, la matraca, la flauta y el triángulo. • Guiados por su profesora los niños se agrupan teniendo en cuenta que no se repitan los instrumentos. • Después, entablamos una conversación a través de las siguientes preguntas: ¿Qué instrumentos han sido reunidos en los grupos? ¿De qué color son? ¿Cuál es su tamaño? ¿Cuál es la función de cada uno? ¿Por cuántos instrumentos está conformada nuestra banda? <p>PROPÓSITO: "Expresa cantidades en objetos hasta el número 5"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pandereta • Tambor • Flauta • Triángulo • Matraca 	<p>10 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en el juego contando instrumentos
<p>Proceso</p>	<p>Vivenciar con su propio cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos dirigimos fuera de nuestra aula para jugar al juego de "Las escondidas". • Organizamos dos equipos: uno será el de los cazadores y el otro de los niños que corren para esconderse. El juego finaliza cuando todos los niños que corren quedan atrapados. • A medida que los equipos sean capturados, los niños contarán cuántos niños ya han sido atrapados. <p>Manipulación de material concreto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Silbato • Palitos • Bloques lógicos • Botones • Tapas • Bolsitas de tela • Pompones • Cubos 	<p>35 minutos</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> • Mostramos objetos tangibles como bloques lógicos, cubos, chapas, botones, bastones de madera y palitos, y luego formulamos la pregunta: ¿Qué podemos ver en estos materiales? • Invitamos a los niños a organizar los elementos dentro de una cuerda, asignando a cada grupo de elementos un número que corresponda a la cantidad. Después, indagamos: ¿De qué manera hemos organizado estos grupos de objetos? • Revisamos lo que cada grupo ha llevado a cabo. • Revisamos las cantidades junto con los niños utilizando los números correspondientes. <p>Representación gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Daremos a los grupos siluetas de bloques lógicos y un papel con números dibujados. • Cada grupo de niños pegará las siluetas de bloques lógicos en el papel de acuerdo al número que les ha sido asignado. • A cada niño se le proporciona una hoja de trabajo en la cual deben emparejar los números con las cantidades correspondientes. <p>Verbalización.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños comparten oralmente con la dirección de la profesora sus producciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bloques lógicos • Chapas • Botones • Papel sábana • Cinta adhesiva • Siluetas de bloques lógicos • Plumones • Lápices de Colores • Ficha de trabajo • 		<ul style="list-style-type: none"> • Muestran interés al realizar el juego "Las escondidas" con sus compañeros • Compara material concreto la cantidad con el número. • Representa a través de material gráfico las cantidades con el número.
--	--	--	--	--

Cierre	<p>Evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego, llevamos a cabo las siguientes interrogantes: <p>¿Qué aprendiste durante la actividad?</p> <p>¿Enfrentaste alguna dificultad mientras trabajabas? En caso afirmativo, ¿Cómo lograste resolverla?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones • Pizarra • Voz 	5 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Dice con sus propias palabras lo que realizó.
---------------	---	--	-----------	---

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I.- Información general:

- | | | |
|------|-----------------------|--------------------------------------|
| 1.1. | Institución educativa | : “Real colegio del Arce” |
| 1.2. | Nivel educativo | : Inicial |
| 1.3. | Edad | : 4 años |
| 1.4. | Área curricular | : Matemática |
| 1.5. | Denominación | : Juego Tradicional “La mantequilla” |
| 1.6. | Fecha | : octubre 2022 |
| 1.7. | Duración | : 50 minutos |
| 1.8. | Docente | : Azucena Quinde Neyra |

II.- Componentes didácticos:

2.1. Objetivo.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comparar cantidades de objetos con el número a través del juego tradicional “La mantequilla” demostrando predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.2. Contenido.

Habilidad/ capacidad	Conocimiento	Actitud
Compara cantidades de objetos con el número a través del juego.	Juego tradicional: “La mantequilla”.	Demuestra predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.3. Secuencia didáctica.

Momento	Metodología	Medios y Materiales	Tiempo	Indicadores de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Empezaremos la sesión planteando un reto a través del juego "Frutería". • La docente motiva a los niños a involucrarse en el juego de la frutería, donde podrán encontrar diversas frutas como piñas, manzanas, plátanos, peras y mangos. • Bajo la guía de la maestra, cada niño selecciona la cantidad de productos que prefiera. • Después, entablamos una conversación mediante las siguientes preguntas: ¿Qué tipos de productos tienen en sus manos? ¿De qué color son esos productos? ¿Cómo describirían el tamaño de esos objetos? ¿Para qué creen que se utilizan estos artículos? ¿Estos objetos los han observado en algún otro lugar antes? ¿Dónde podríamos conseguir estos productos normalmente? <p>PROPÓSITO: "Hoy jugaremos a comparar cantidades con el número"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Frutas: • Piñas • Plátanos • Manzanas • Mangos • Peras 	10 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en el juego contando frutas.
	<ul style="list-style-type: none"> • Vivenciar con su propio cuerpo. • Dirigimos a los alumnos fuera del salón donde llevarán se realizará el juego "La pega". • En este juego, un niño es designado como "el que pega" y debe correr para capturar a sus compañeros tocándolos en la espalda 	<ul style="list-style-type: none"> • Silbato • Bloques lógicos • Tarritos • Cajas 	35 minutos	

	<p>mientras dice "la pega".</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después de finalizar el juego, cuentan cuántos niños han sido capturados por "el que pega". <p>Manipulación de material concreto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostramos una variedad de elementos concretos, como bloques lógicos, tarritos, cajitas, chapas y botones. • Iniciamos la actividad con una pregunta reflexiva: "¿Qué podemos notar en estos objetos?" • Les invitamos a organizar los objetos en grupos según la cantidad y a compararlos con los números correspondientes. • Les preguntamos: "¿Cómo hemos ordenado los elementos en grupos?" • Analizamos lo que cada grupo ha realizado y observamos cómo han agrupado los elementos. • Junto con los niños, revisamos las cantidades y su correspondencia con los números presentados. <p>Representación gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entregamos a cada grupo siluetas de frutas junto con papelotes en los que están dibujados números. • Luego, los niños pegarán las siluetas de frutas de acuerdo al número asignado en cada grupo. • A continuación, se les proporcionará una ficha de trabajo para que establezcan la relación entre el número y la cantidad. <p>Verbalización.</p> <p>Niños y niñas compartirán de forma oral las creaciones, guiados por la maestra.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Chapas • Botones • Siluetas de fruta • Pizarra • Cinta adhesiva 		<ul style="list-style-type: none"> • Muestran interés al realizar el juego "La mantequilla" con sus compañeros
--	--	---	--	---

<p>Cierre</p>	<p>Evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> Llevamos a cabo la formulación de interrogantes <p>¿Cuáles fueron tus aprendizajes en esta sesión?</p> <p>¿Enfrentaste algún problema durante la sesión? En caso afirmativo, ¿Cómo lograste superarlo?</p>	<ul style="list-style-type: none"> Voz Plumones Pizarra 	<p>5 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> Dice con sus propias palabras lo que realizó.
----------------------	--	--	------------------	---

2.3. Evaluación de salida

CUADRO 03: EVALUACIÓN DE SALIDA PARA EVALUAR LA NOCIÓN DE CONTEO

N°	NIÑAS Y NIÑOS	NOCIÓN DE CONTEO						
		Usa números en diferentes situaciones cotidianas	Expresa en forma oral el conteo de números	Realiza representaciones de cantidad con objetos	Ordena cantidades hasta 5 elementos	Expresa cantidades de números a través de juegos	Identifica la cantidad en material concreto hasta el 5	Relaciona cantidades con el numeral hasta 5
01	A.N.P	A	A	A	A	A	A	A
02	B.S.V.	A	B	A	A	A	B	B
03	C.T.R	A	A	B	B	A	A	A
04	C.A.F	B	A	A	A	A	A	A
05	J.S.C	A	A	A	A	A	A	A
06	L.P.R	A	A	B	A	B	A	B
07	M.E.D	A	A	A	A	A	B	A
08	N.G.Y	A	B	A	B	A	A	A
09	O.M.C	A	A	A	A	A	B	A
10	P.H.L	A	A	A	A	A	A	A
11	S.I.J	A	A	A	B	A	A	A
12	T.G.B.	A	A	A	A	A	A	A
13	T.D.S	B	C	B	C	B	C	B

14	V.O.P	A	A	A	A	A	A	A
15	V.F.N	B	A	B	A	B	A	A
16	V.V.D	C	B	C	B	C	B	C
17	Y.P.S	A	A	A	A	A	A	A
18	Z.A.V	A	A	A	A	A	A	A
19	Z.I.P	A	A	A	A	A	A	A
PUNTAJE	A	15	15	14	14	15	14	15
	B	3	3	4	4	3	4	3
	C	1						
PORCENTAJE	A	80%	80%	74%	74%	80%	74%	80%
	B	15%	15%	21%	21%	15%	21%	15%
	C	5%						

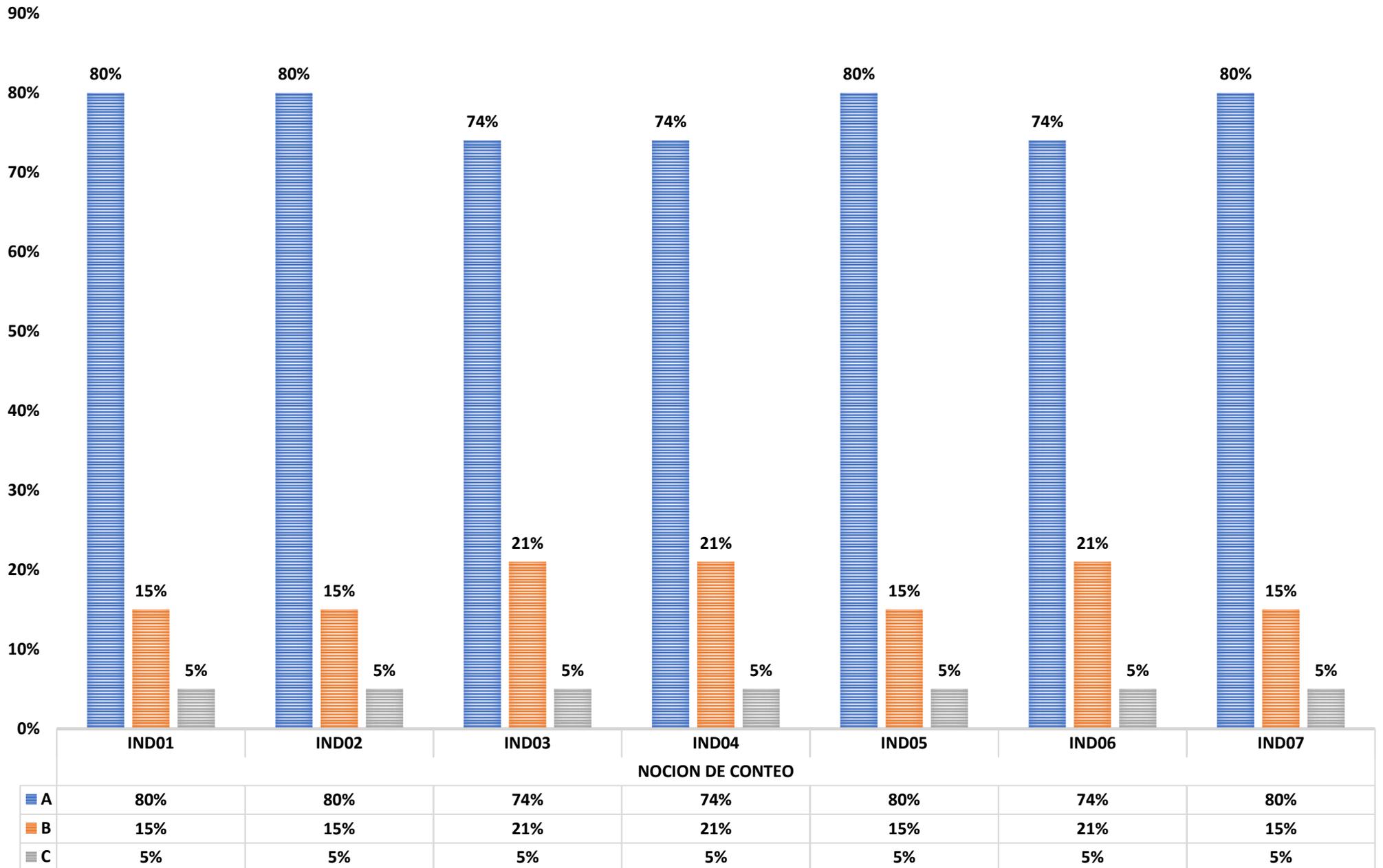
Fuente: Evaluación salida octubre 2022.

CUADRO 04: EVALUACIÓN DE SALIDA PARA EVALUAR LA NOCIÓN DE CONTEO

NOCION DE CONTEO	EVALUACIÓN SALIDA						PROMEDIO		
	A		B		C		A	B	C
	Usa números en diferentes situaciones cotidianas.	15	80%	3	15%	1	5%	77%	18%
Expresa en forma oral el conteo de números.	15	80%	3	15%	1	5%			
Realiza representaciones de cantidad con objetos.	14	74%	4	21%	1	5%			
Ordena cantidades hasta 5 elementos.	14	74%	4	21%	1	5%			
Expresa cantidades de números a través de juegos.	15	80%	3	15%	1	5%			
Identifica la cantidad en material concreto hasta el 5.	14	74%	4	21%	1	5%			
Relaciona cantidades con el numeral hasta 5.	15	80%	3	15%	1	5%			

Fuente: Resumen de la evaluación de salida octubre 2022.

GRÁFICO 02: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE SALIDA



Fuente: Resumen de la evaluación de salida octubre 2022.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LOS INDICADORES EN LA EVALUACIÓN DE SALIDA

En el cuadro N° 04 se presenta el porcentaje de los indicadores en la evaluación de salida, destinada a evaluar el desarrollo de la noción de conteo después de la implementación del programa de juegos tradicionales en los niños de 4 años de la I.E.I.P. “Real Colegio del Arce”, ubicada en el distrito, provincia y región de Lambayeque. Los resultados reflejan un notable incremento en los niveles de logro, con indicadores que han alcanzado niveles altos de mejora.

Los indicadores en el **logro (A)**, se evidencia que:

- 15 niños (80%) lograron su aprendizaje en: Usar números en diferentes situaciones cotidianas, expresar en forma oral el conteo de números, expresar cantidades de números a través de juegos y relacionar cantidades con el numeral hasta 5.
- 14 niños (74%) lograron su aprendizaje en: Realizar representaciones de cantidad con objetos, ordenar cantidades hasta 5 elementos, identificar la cantidad en material concreto hasta el 5.

Teniendo un promedio global alto del 77%, esto refleja que la gran mayoría de niños superaron las dificultades que tenían en cuanto al desarrollo de su noción de conteo; y en lo que respecta al **inicio (C)**, con un promedio global muy bajo del (5%), donde siguen presentando dificultades en su aprendizaje, todo ello respecto a una población de 19 niños (100%)

Estos resultados se hacen visibles en el gráfico N°02 y dan testimonio de que la implementación del programa de juegos tradicionales ha tenido un impacto significativo en la mejora del desarrollo de la noción de conteo en los niños pertenecientes al aula de 4 años del Nivel Inicial.

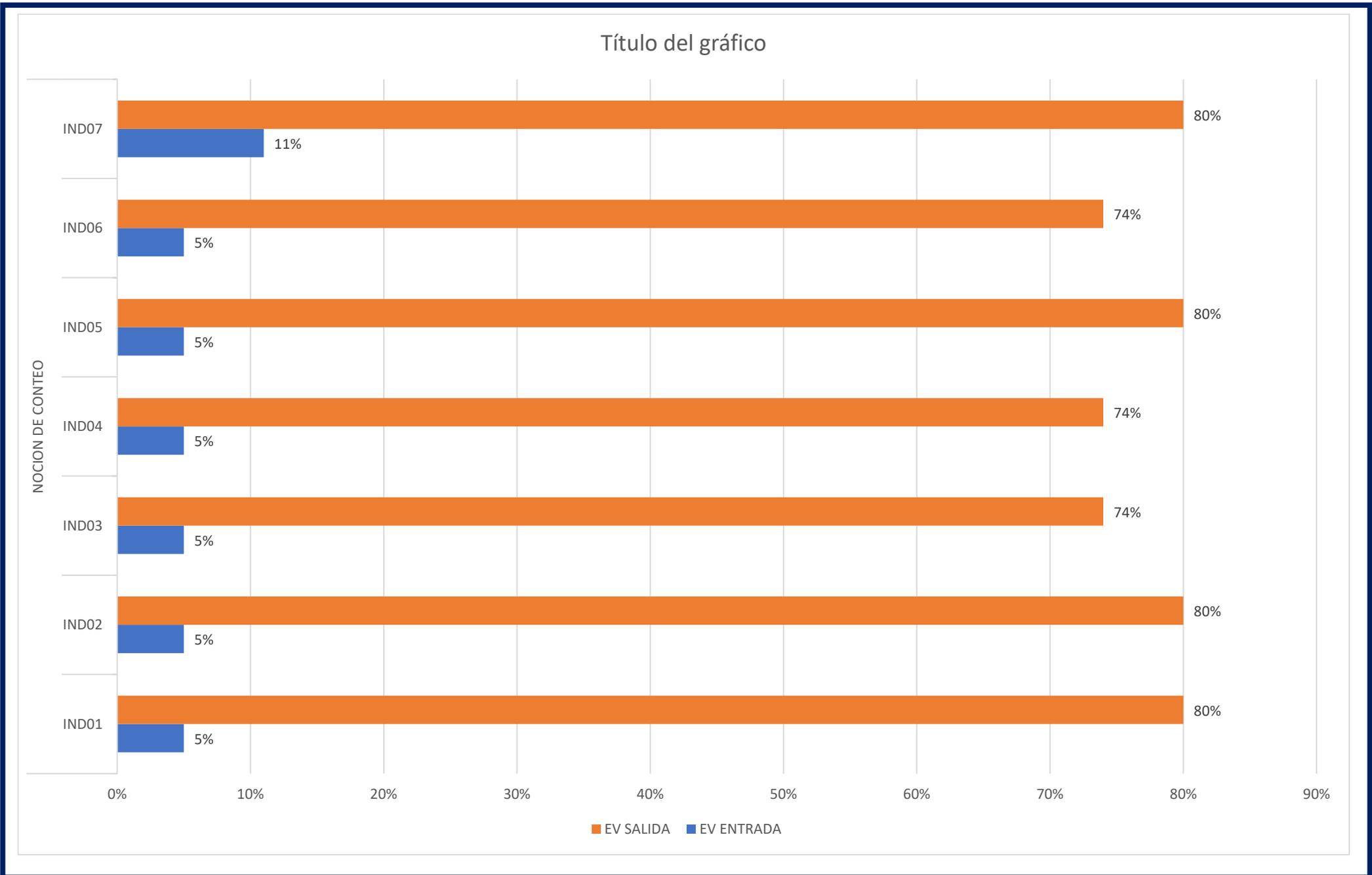
2.4. Resultados finales

CUADRO 05: RESULTADOS FINALES EN LA EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA

NOCION DE CONTEO		EVALUACIÓN ENTRADA		EVALUACIÓN SALIDA		% DE MEJORA
		A		A		
		F	%	F	%	
01	Usa números en diferentes situaciones cotidianas.	1	5%	15	80%	75%
02	Expresa en forma oral el conteo de números.	1	5%	15	80%	75%
03	Realiza representaciones de cantidad con objetos.	1	5%	14	74%	69%
04	Ordena cantidades hasta 5 elementos.	1	5%	14	74%	69%
05	Expresa cantidades de números a través de juegos.	1	5%	15	80%	75%
06	Identifica la cantidad en material concreto hasta el 5.	1	5%	14	74%	69%
07	Relaciona cantidades con el numeral hasta 5.	2	11%	15	80%	69%
PROMEDIO						71%

Fuente: Evaluación de entrada y salida agosto – octubre 2022.

GRÁFICO 03: GRÁFICO DE COMPARACIÓN EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA



Fuente: Evaluación de entrada y salida agosto – octubre 2022.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LOS INDICADORES EN LA EVALUACION DE ENTRADA Y SALIDA

En el cuadro N° 05, acompañado por el gráfico N° 03, se exponen las puntuaciones obtenidas por el grupo de niños sujetos a intervención, tanto en la evaluación inicial como en la final. Si observamos los resultados, queda en evidencia la gran relevancia de la aplicación del programa de juegos tradicionales, evidenciándose un promedio alcanzado del 71%.

Como podemos apreciar en la evaluación de entrada de los indicadores, el **logro del aprendizaje(A)** tienen un porcentaje del 6%, en tanto en su evaluación de salida, el **logro del aprendizaje (A)** alcanza un porcentaje del 77%; obteniendo un mayor nivel de mejora, con un logro del 71%, de esta manera los niños intervenidos han mejorado significativamente en: Usar números en diferentes situaciones cotidianas, expresar en forma oral el conteo de números, realizar representaciones de cantidad con objetos, ordenar cantidades hasta 5 elementos, expresar cantidades de números a través de juegos, identificar la cantidad en material concreto hasta el 5, y relacionar cantidades con el numeral hasta 5; esto con respecto a una población de 19 niños (100%)

Los resultados obtenidos reflejan que, en los 7 indicadores evaluados, los niños al inicio del estudio presentaron un rango de desarrollo de la noción de conteo entre el 5% y el 11%. No obstante, tras la implementación del programa de juegos tradicionales durante los tres meses de estudio, se observó un marcado progreso en todos los indicadores, con logros que oscilaban entre el 74% y el 80%. Estos resultados indican un avance significativo en el desarrollo de la noción de conteo.

CONCLUSIONES

Y

RECOMENDACIONES

III. Conclusiones y recomendaciones

3.1. Conclusiones

- En relación al progreso en el desarrollo de la noción de conteo, evaluado mediante la prueba inicial en los niños de cuatro años de la I.E.I.P. “Real Colegio del Arce” en el distrito, provincia y región Lambayeque, se obtuvo un rendimiento del 6% en los indicadores establecidos.
- En base a la teoría del juego propuesta por Jean Piaget, se ha diseñado y ejecutado un programa de juegos tradicionales con el propósito de fomentar el desarrollo de la noción de conteo en niños de 4 años de la I.E.I.P. “Real Colegio del Arce”, ubicada en el distrito, provincia y región Lambayeque.
- Quedó demostrado que las dificultades en el desarrollo de la noción de conteo, en los niños intervenidos, cuya edad fue cuatro años en la I.E.I.P. “Real Colegio del Arce”, distrito, provincia y región Lambayeque, después de la evaluación final, fueron superadas, lográndose un nivel de aprobación “alto” con un 77%, evidenciado de esta forma que el programa de juegos tradicionales; alcanzó los objetivos propuestos.
- Mediante la comparativa de los resultados iniciales y finales en relación a las dificultades en el desarrollo de la noción de conteo, en los niños del estudio realizado en la I.E.I.P. “Real Colegio del Arce”, ubicada en el distrito, provincia y región Lambayeque, se puede afirmar que se observó una mejora sustancial en el porcentaje de avance. Esta mejora oscila entre el 69% y el 75%, con un promedio general de mejora del 71%. Estos resultados reflejan directamente la influencia positiva del programa de juegos tradicionales implementado.

3.2. Recomendaciones

- Se insta a los educadores de la I.E.I.P. “Real Colegio del Arce” en el distrito, provincia y región Lambayeque, a adoptar de manera decidida el programa de juegos tradicionales como un componente esencial en su enfoque pedagógico. Se sugiere que este programa sea incorporado como un elemento fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el propósito de fomentar y consolidar la comprensión numérica en los niños. Se aconseja que estas actividades se planifiquen como sesiones de aprendizaje dinámicas e interactivas, diseñadas para despertar el interés y la participación activa de los niños y niñas.
- Promover una reflexión profunda sobre los beneficios inherentes a la implementación del programa de juegos tradicionales con el propósito de fortalecer la comprensión numérica. Esta consideración se basa en la convicción de que aún hay muchas áreas de investigación por explorar, lo que podría enriquecer de manera sustancial el alcance y la calidad de este trabajo.

Bibliografía

- Alfaro, R. (2002). Juegos motrices. Casa Editorial Abril. Ciudad de La Habana. 2002. 182p.
- Ausubel, D. (1981). Psicología Educativa. 2 da. Edición. México: Editorial Trillas.
- Ausubel, D. (1990) Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo. México: Editorial Trillas.
- Bar, A. (1975). La Expresión por el Cuerpo. Buenos Aires. Ed. Búsqueda
- Barrow, H. (1992). "Introducción" en Hombre y Movimiento. Principios de educación física. Ediciones Coima S.A. Barcelona España, p. 32.
- Battle, L (1994) Investigo y aprendo. Desarrollo del Pensamiento Lógico. (5-6 años). Bogotá. Ed. CEPE
- Blázquez, D. (1991). La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años. Madrid. Ed. Cincel S.A.
- Bravo, L. (2006). Lectura inicial y psicología cognitiva.: Ediciones Pontificia Universidad Católica. Chile. (2da ed.)
- Carretero, M. (1999). Pedagogía de la escuela infantil. España: Aula XXI/Santillana.
- Chadwich, M. y Gary I., (1996). Juegos de Razonamiento Lógico: Evaluación y Desarrollo de las Nociones de Seriación, conservación y Clasificación. Chile: Editorial Andrés Bello.
- Decroly, Y (1986) El juego educativo iniciación a la actividad intelectual y motriz". Ediciones Morata.
- García, J. (1996). Juego y psicomotricidad.
- Piaget, J.(1976).Imitación, juego y sonido.
- Piaget, J.(1977). Desenvolvimiento del pensamiento: Equilibrarían de estructuras cognitivas.
- Piaget, J. (1981) El desarrollo mental del niño, en: Seis estudios de psicología. Barcelona. Ed. Ariel.

Piaget, J. (1995). El Juego Asumido por el Niño. Caracas: Editorial McGraw-Hill.

Pérez, E (1996) Juegos autóctonos y tradicionales para un mundo global. Barcelona.
Paidrotribo.

ANEXOS

ANEXO N° 01

**EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE
LA NOCIÓN DE CONTEO EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS**

Ficha de observación

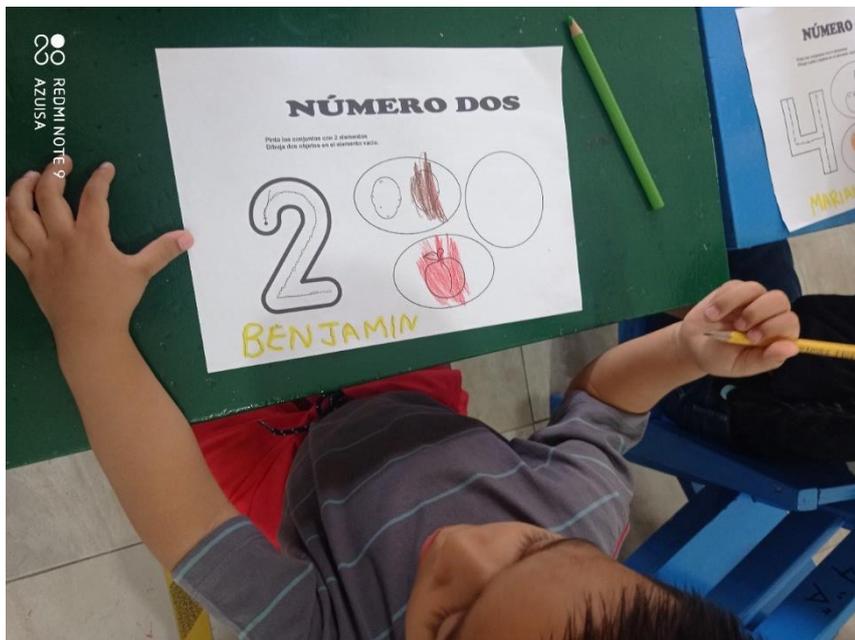
Nombre:.....

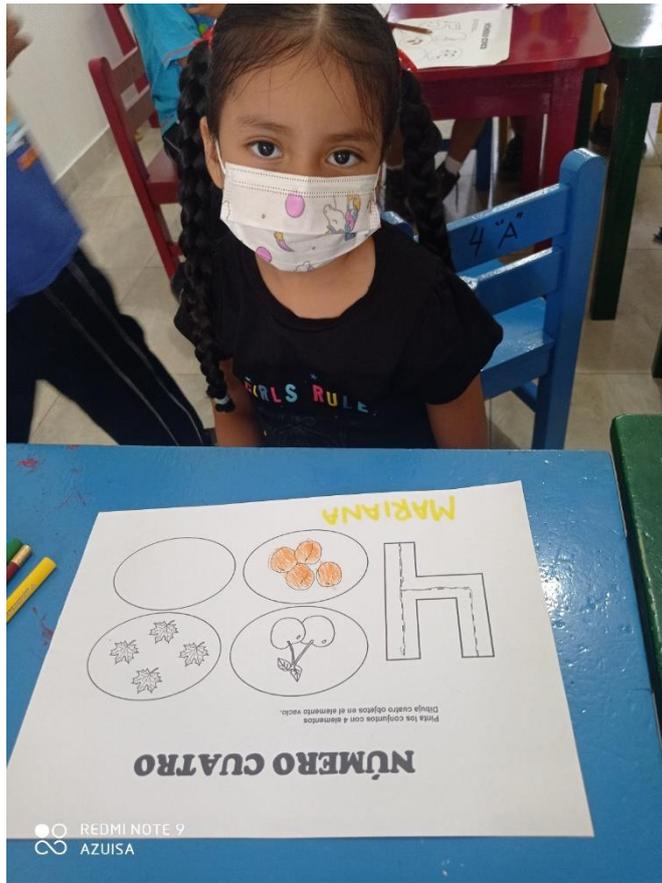
INDICADORES		VALORACIÓN		
		A	B	C
NOCIÓN DE CONTEO	Usa números en diferentes situaciones cotidianas			
	Expresa en forma oral el conteo de números			
	Realiza representaciones de cantidad con objetos			
	Ordena cantidades hasta 5 elementos			
	Expresa cantidades de números a través de juegos			
	Identifica la cantidad en material concreto hasta el 5			
	Relaciona cantidades con el numeral hasta 5			

EVIDENCIA DE LOS TRABAJOS REALIZADOS CON LOS NIÑOS DURANTE LA APLICACIÓN DEL PROGRAMA



Uso de material concreto y gráfico





Representación gráfica en sus fichas de trabajo.



Docente en actividades de motivación.





Uso de recursos musicales y material gráfico.





Uso de material gráfico: siluetas





Uso de material gráfico: siluetas





Uso de material gráfico: siluetas





Uso de material gráfico: siluetas





Sistematización de experiencias.





Sistematización de experiencias.



“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

C O N S T A N C I A

LA DIRECTORA: Daisy Karina Martinez Rojas

HACE CONSTAR:

Que la docente Azucena Isabel Quinde Neyra Identificado con el DNI 27435068.

HA DESARROLLADO UN PROGRAMA DENOMINADO:

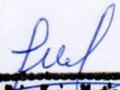
PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE NÚMERO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I.P. “REAL COLEGIO DEL ARCE”.

Desde el mes de agosto a octubre del 2022 contribuyendo de esta manera al mejoramiento de la calidad educativa.

Se expide la presente constancia a solicitud de las partes interesadas para los fines que se estime pertinentes.

Lambayeque 30 Octubre del 2022




Lic. Daisy Karina Martinez Rojas
DIRECTORA

PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE CONTEO EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I.P. "REAL COLEGIO DEL ARCE" DISTRITO, PROVINCIA Y REGION LAMBAYEQUE.

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	14%
2	1library.co Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	1%
4	Submitted to Unidad Central Del Valle Trabajo del estudiante	<1%
5	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1%
6	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1%
7	www.lambayeque.com Fuente de Internet	<1%

repositorio.ucv.edu.pe

8	Fuente de Internet	<1 %
9	archive.org Fuente de Internet	<1 %
10	silو.tips Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



DRA. LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO
ASESORA



Recibo digital

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

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Azucena Isabel Quinde Neyra
Título del ejercicio: TRABAJO ACADEMICO
Título de la entrega: PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR...
Nombre del archivo: TRABAJO_ACAD_MICO_AZUCENA_QUINDE_VERSI_N_FINAL.do...
Tamaño del archivo: 7.1M
Total páginas: 92
Total de palabras: 13,144
Total de caracteres: 71,082
Fecha de entrega: 11-sept.-2023 02:35a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega... 2162957351



DRA. LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO
ASESORA