UNIVERSIDAD NACIONAL "PEDRO RUIZ GALLO"

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

UNIDAD DE POSGRADO

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

TRABAJO ACADÉMICO

PRESENTADO PARA OBTENER EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL CON MENCION EN DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL

PROGRAMA DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA DESARROLLAR CONTEO NUMÉRICO EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. DIVINO NIÑO JESUS DE ANDAGUA DISTRITO DE ANDAGUA. PROVINCIA CASTILLA - REGIÓN AREQUIPA

AUTORA
YULIANA SOLEDAD LUQUE CONCHA

ASESORA
Mg. MERCY CARMEN PAREDES AGUINAGA

AREQUIPA

2019

JURADO:

JURADO:

PRESIDENTE:

Dra. LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO

SECRETARIA:

Dra. YVONNE DE FATIMA SEBASTIANI ELIAS

VOCAL:

Mg. WALTHER ZUNINI CHIRA

Nº 0000234

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

UNIDAD DE POSGRADO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

Siendo las 13:30 horas del día 21 de Enero del año dos mil Veinte; en las ambientes de la FACHSE se reunieron los miembros del jurado designados mediante Resolución N° 0031 -2019 - UP-FACHSE, de fecha 09 de setiembre de 2019 integrado por:

Presidente (a) : Laura Isabel Altamirano Delgado

Secretario (a) : Yenny de Fátima Sebastiani Elías

Vocal : Walther Zunini Elera

La finalidad es evaluar el trabajo académico, con carácter de Informe Técnico Profesional, titulado: Programa de juegos educativos para desarrollar control Dinámico en los niños de 4 años de la I.E.I. Divino Niño Jesús de Andagua Distrito de Andagua. Provincia Castilla - Región Arequipa.

Presentado por Luque Concha Yuliana Soledad

Asesorado por: Mercy Carmen Paredes Aquinaga

Sustentación que es autorizada mediante Resolución N° 236 - 2019 UP-D- FACHSE de fecha 01/10/2019

Para obtener el título de especialista en: Didáctica de la Educación Inicial

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento de Titulación del Programa de Segunda Especialidad y el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva en torno a la estructura del Informe, contenido profesional y calidad expositiva, con participación de los sustentantes.

Culminada la evaluación, se procedió a la calificación del Informe Técnico Profesional en condición de Aprobado ; con mención de: Bueno

Siendo las 14:30 horas, del mismo día, en la ciudad de Lambayeque se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado:

PRESIDENTE SECRETARIO VOCAL

DEDICATORIA

Con todo mi amor y cariño a mis hijos: Nayel Jordan Ybarcena Luque y

Justhyn Alexis Ybarcena Luque por ser mi fuente de motivación e inspirara

para poder superarme cada día más y más así poder

luchar para que la vida nos depare un futuro mejor.

A mí amado amorcito por la felicidad y amor que me da

quienes con sus palabras y aliento de superación no me dejaban de caer

para que siguiera adelante y siempre sea perseverante y cumpla con lo deseado.

A mis padres quien me da mucha fuerza de superación

de conseguir algo más con el anhelo de superación para seguir

complementando mi carrera profesional.

YULIANA

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por bendecirnos la vida, por guiarnos

a lo largo de nuestra existencia, ser el apoyo y fortaleza

en aquellos momentos de dificultad y de debilidad.

Agradecemos a nuestros docentes de la de la

Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo de Lambayeque,

por haber compartido sus conocimientos

a lo largo de la preparación

de nuestra profesión.

YULIANA

ÍNDICE

JURADO:.....2
DEDICATORIA.....4
AGRADECIMIENTO 5
ÍNDICE 6
RESUMEN 8
PRESENTACIÓN.....9
CAPITULO I.- Marco referencial.....12
1.1. Referencia teórico conceptual 12
1.1.1. Referencia teórica 12
1.1.2. Planteamiento teórico 16
1.1.3 Referencia conceptual 25
1.2. Propósitos de la intervención 26
1.2.1. Objetivo general:.....26
1.2.2. Objetivos específicos: 26
1.3. Estrategias de intervención 27
1.3.1. Coordinaciones previas 27
1.3.2. Metodología específica.....28
1.3.3. Cronograma 30
CAPITULO II.- Contenido 32
2.1. Evaluación de entrada.....32
2.2. Instrumentos de evaluación entrada y salida para desarrollar del conteo numérico. 32
2.2. Propuesta o programa 39
2.2.1. Generalidades.....39
2.2.2. Componente didáctico 40
2.2.3. Modelo didáctico.....41
2.2.4 Sesiones de enseñanza - aprendizaje.....43
II. COMPONENTES DIDÁCTICOS: 73
2.3. Evaluación de salida 92
2.4. Resultados finales 97

CAPITULO III.- Conclusiones y recomendaciones 101
3.1. Conclusiones 101
3.2. Recomendaciones 102
Bibliografía 103
ANEXOS 105

RESUMEN

El presente trabajo académico se realiza en la Institución Educativa Inicial Divino niño Jesús de Andagua, Distrito de Andagua, Provincia de Castilla - Región Arequipa del aula de 4 años de edad, el objetivo general diseñar y aplicar un programa de juegos educativos para desarrollar el conteo numérico a los niños de 4 de años con una población de 13 niños. Se aplicó la metodología de la matemática**,** los resultados del desarrollo del conteo numérico se obtuvieron en un nivel alto con un promedio de un 80% del logro en los indicadores, observándose que logran realizar representaciones de cantidades con objetos, logran contar hasta 10 objetos utilizando su propio lenguaje; esto refleja que la gran mayoría de niños superó las dificultades que tenían en cuanto al conteo numérico, a través de estrategias de juegos educativos utilizando material concreto durante las actividades diarias obteniendo aprendizajes significativos, en el cual va ser favorable para su desarrollo cognitivo, obteniendo un mejor nivel de conteo sin dificultades

Palabras claves: programa, juegos educativos, conteo, numérico, niños.

PRESENTACIÓN

El Distrito de Andagua o Andahua es uno de los catorce distritos que conforman la provincia de Castilla en de la Región Arequipa, bajo la administración del gobierno regional de Arequipa, en el sur del Perú

Limita por el norte con los distritos de Cayani, Chilcaymarca y Orcopampa, Al sur con los distritos de Machaguay y de Uñon, al este con los Distritos de Chachas y de Ayo, por el oeste con el de Salamanca

Su clima es de frio por encontrarse a una altitud de 3574 mts sobre el nivel del mar.

Andagua es el centro poblado que ayuda articular a los distritos de Ayo Chachas y Uñon Su principal actividad es el comercio y la agropecuaria de subsistencia, pero no cuenta con infraestructura de servicios adecuada.

Cuenta con los servicios básicos y tiene instituciones educativas desde Inicial hasta superior.

La Institución Educativa Inicial Divino niño Jesús de Andagua cuenta con docentes profesionales capacitadas, que practican valores y contribuyen al desarrollo humano sostenible de la Institución Educativa; asimismo, logran aprendizaje de calidad en sus estudiantes; con compromiso y participación de los padres de familia y comunidad; desarrollando capacidades de acuerdo a las necesidades e intereses de los niños y niñas del nivel inicial, respetando la interculturalidad, formando un conciencia ambientalista y democrática en los y las estudiantes.

A pesar de que una de las fortalezas de la Institución Educativa es contar con docentes nombrados, con amplia experiencia pedagógica, sin embargo, en la práctica todavía aun no desarrollan estrategias para la expresión oral y los niños teniendo deficiencias en este aspecto, se observa también que algunas docentes ceden a los requerimiento de los padres de familia, quienes exigen que sus hijos lean, escriban, sumen y resten sin tener en cuenta su preparación o la adquisición de ciertas habilidades y destrezas básicas necesarias.

En lo que se refiere a infraestructura está conformada por dos ambientes que están construidas paredes de material noble techos de material noble y pisos de concreto. Tiene agua entubada y luz eléctrica. Dentro de su mobiliario cuenta con 4 mesas rectangular y 26 sillas en buen estado. Además Cuenta con diversos materiales educativos como: módulo de psicomotricidad y módulo de ciencia y ambiente además de diversos libros de cuentos y láminas

Los Padres de Familia se encuentran organizados en la Asociación de Padres de Familia, provienen de diferentes sectores laborales, en su mayoría, agricultores, comerciantes menores, y amas de casa. Un buen número constituyen hogares constituidos y demuestran interés por la formación de sus hijos, no obstante, algunos niños provienen de hogares desintegrados, algunos viven con sus abuelos ya sean paternos o maternos, muchos de ellos son muy impacientes por conseguir rápidos progresos en el aprendizaje de sus hijos, llegando incluso al castigo físico sin saber las consecuencias negativas en la personalidad de los niños.

La población de estudiantes el presente año asciende a 40 niños y niñas cuyas edades fluctúan entre 3, 4 y 5 años. El grupo de intervención lo constituyeron 10 niños de 5 años.

A través de la revisión de los resultados obtenidos de la evaluación de entrada, así como la entrevista a la profesora de aula de 5 años., como la observación directa se pudo detectar algunas dificultades que presentan los niños para desarrollar la noción de número entre ellos tenemos:

- Algunos niños no reconocen el número y no pueden relacionar con la cantidad
- La mayoría de niños no pueden contar los objetos y no pueden escribir el número que corresponde.
- Para realizar operaciones simples agregando o quitando elementos
- Tienen dificultad para dibujar la cantidad de elementos correspondientes al cardinal dado
- No reconoce el número anterior y posterior de que se le presenta.

Frente a esta situación hemos tenido por conveniente diseñar y aplicar un programa de juegos didácticos para desarrollar la noción de conteo numérico en el nivel inicial de 5 años de la I.E.I. Divino niño Jesús de Andagua

El trabajo académico en su estructura presenta tres partes:

La primera está referida a la referencia teórica.-conceptual y la segunda al contenido y la tercera parte cuenta con conclusiones, recomendaciones bibliográficas y anexos.

La parte I: Denominado marco referencial trata de reunir referencia teórica, conceptual y plantear los aspectos teóricos y conceptuales que han orientado el diagnóstico realizado, así como los propósitos y estrategias de intervención como especialistas.

En la parte II: titulada contenido está formado por la evaluación inicial, resultados e interpretación de la misma, diseño del programa de los juegos didácticos para lograr la adquisición del conteo numérico en el nivel inicial de 5 años

En la parte III: se encuentran las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos que ayudarán a comprender su contenido.

Por último resulta necesario señalar que el presente trabajo servirá de orientación para futuras investigaciones, que al igual que esta buscan dirigir su accionar hacia el perfeccionamiento de la enseñanza en el área de matemática

La autora

CAPITULO I.

MARCO

REFERENCIAL

CAPITULO I.- Marco referencial

1.1. Referencia teórico conceptual

1.1.1. Referencia teórica

Las teorías citadas en el presente trabajo académico, reforzando el desarrollo de la noción numérica y el programa de juegos educativos

1.1.1.1. Teoría cognitiva de Piaget

Esta Teoría se basa en los resultados de experiencias realizados con niños, muchos de estos experimentos se fundaron en conceptos matemáticos. Los trabajos realizados por Piaget han demostrado que la comprensión de las matemáticas elementales es función de la construcción de nociones lógicas que el niño elabora espontáneamente en interacción con su ambiente, tal como él construye su lengua materna o su conocimiento del mundo de acuerdo a su propia cultura.

Piaget J. (1980) considera que la construcción del número es correlativa con el desarrollo del pensamiento lógico, y que al nivel pre lógico se corresponde con un periodo pre numérico". Es decir que el conocimiento del número se organiza por etapas y está en estrecha relación con el estadio particular de desarrollo en el que se encuentra el niño

Los niños de edades tempranas poseen una considerable cantidad de conocimientos y estrategias informales de resolución, que les capacitan para enfrentarse con éxito a diversas situaciones que implican las operaciones aritméticas básicas (adición, substracción, multiplicación y división). Estos conocimientos informales son adquiridos fuera de la escuela sin mediación del aprendizaje formal.

Piaget estableció una distinción fundamental entre dos tipos de conocimiento, el físico y el de naturaleza lógico-matemático (Piaget, 1980). El entendimiento relativo a cómo son los objetos (su color, su forma) y cómo interaccionan (ruedan, se caen, se paran) son aspectos concernientes al dominio físico mientras que el conocimiento de las palabras que utilizamos para contar los objetos o de las reglas

de un juego, corresponden al ámbito de las convenciones sociales.

Para Piaget, el significado del número implica una serie de operaciones lógicas que realiza la mente al considerarlo. En tal sentido debe señalarse un concepto fundamental: el número en sí es una síntesis de dos aspectos, el cardinal y el ordinal que, a su vez, tiene por base dos operaciones lógicas la seriación y la clasificación.

El conocimiento físico: es el que pertenece a los objetos del mundo natural; se refiere básicamente al que está incorporado por abstracción empírica, en los objetos. La fuente de este razonamiento está en los objetos (por ejemplo la dureza de un cuerpo, el peso, la rugosidad, el sonido que produce, el sabor, la longitud, etcétera).

Es la abstracción que el niño hace de las características de los objetos en la realidad externa a través del proceso de observación: color, forma, tamaño, peso y la única forma que tiene el niño para descubrir esas propiedades es actuando sobre ellos físico y mentalmente. El conocimiento físico es el tipo de conocimiento referido a los objetos, las personas, el ambiente que rodea al niño, tiene su origen en lo externo. En otras palabras, la fuente del conocimiento físico son los objetos del mundo externo, ejemplo: una pelota, el carro, el tren, el tetero, etc.

El conocimiento lógico-matemático: es el que no existe por si mismo en la realidad (en los objetos). La fuente de este razonamiento está en el sujeto y éste la construye por abstracción reflexiva. De hecho se deriva de la coordinación de las acciones que realiza el sujeto con los objetos. El ejemplo más típico es el número, si nosotros vemos tres objetos frente a nosotros en ningún lado vemos el "tres", éste es más bien producto de una abstracción de las coordinaciones de acciones que el sujeto ha realizado, cuando se ha enfrentado a situaciones donde se encuentren tres objetos.

El conocimiento lógico-matemático es el que construye el niño al relacionar las experiencias obtenidas en la manipulación de los objetos. Por ejemplo, el niño diferencia entre un objeto de textura áspera con uno de textura lisa y establece que

son diferentes. El conocimiento lógico-matemático "surge de una abstracción reflexiva", ya que este conocimiento no es observable y es el niño quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos, desarrollándose siempre de lo más simple a lo más complejo, teniendo como particularidad que el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida, ya que la experiencia no proviene de los objetos sino de su acción sobre los mismos. De allí que este conocimiento posea características propias que lo diferencian de otros conocimientos.

Las operaciones lógico matemáticas, antes de ser una actitud puramente intelectual, requiere en el preescolar la construcción de estructuras internas y del manejo de ciertas nociones que son, ante todo, producto de la acción y relación del niño con objetos y sujetos y que a partir de una reflexión le permiten adquirir las nociones fundamentales de clasificación, seriación y la noción de número. El adulto que acompaña al niño en su proceso de aprendizaje debe planificar didáctica de procesos que le permitan interaccionar con objetos reales, que sean su realidad: personas, juguetes, ropa, animales, plantas, etc.

1.1.1.2. Vygotsky y la teoría constructivista del juego

Vygotsky L. (1968), el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño, surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen

para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

No podemos dejar de referirnos, en esta sección sobre Juegos, Juguetes y Ludotecas, a Vygotsky, quien otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria.

Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vygotsky llama “zona de desarrollo próximo“

La “zona de desarrollo próximo” es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces. Vygotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas:

Habría una primera fase, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entono social más inmediato les otorga.

Esta primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo:

- ✓ En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten.
- ✓ En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos.

Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.

Después vendría una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del "juego socio-dramático". Ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo "construyen" imitativamente, lo representan.

De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entono próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas.

A medida que el niño crece el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

Según Vygotsky, el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás, es decir, es una actividad social en la que confluyen dos líneas: una biológica, la necesidad que el niño o la niña tiene de jugar y otra de tipo sociocultural, forma de integrarse en su propia cultura y en la sociedad. Con el juego, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

Referente al juego simbólico señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo. Con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Finalmente Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

1.1.2. Planteamiento teórico

a. En relación a la noción de conteo numérico:

Noción del número

Rencoret B. (1994), El número es su concepto más amplio (natural, cardinal, racional, etc.) es un constructo teórico, como todos los entes matemáticos, esto

significa que es inaccesible a nuestro sentidos y que sólo puede ser percibido con los ojos de la mente, capacidad privativa de los seres humanos y uno de los componentes de la denominada habilidad matemática.
El número no es una cualidad del objeto físico mismo, sino que se logra cuando se le trasciende y se lo considera un elemento. El concepto de número emerge así como característica del conjunto de objetos, como una clase. Esta clase se conforma por un elemento que ocupa un lugar determinado, único en la sucesión de clases numéricas. En definitiva, al distinguir la clase se conoce el número cardinal. Por ende el construir la noción de número como clase es una actividad operatoria que partiendo de la realidad concreta, alcanza lo formal.

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

Principios fundamentales del conteo

(Pardo de Sande, 1990), la técnica de contar implica unos principios básicos fundamentales para el dominio de este procedimiento.

Esos principios son los siguientes:

- **Principio de Abstracción:** Cualquier colección de objetos es un conjunto que se puede contar. En este sentido el trabajo del aula se basará en identificar el mayor número posible de colecciones de objetos.
- **Principio de orden estable:** Se refiere a los números, los términos utilizados en el conteo o números que deben seguir un orden establecido, término a término que no se puede cambiar. Convienen por lo tanto utilizar con los niños la secuencia numérica ordenada estableciendo las diferencias entre cada número.
- **Principio de irrelevancia en el orden de los elementos a contar:** El orden en que se cuenten los objetos o elementos es irrelevante. Conviene

comprobar con los niños que el contar varia veces la misma colección en diferente orden se obtiene siempre el mismo cardinal. Una vez hecho esto conviene en ayudar al niño a fijar un orden establecido, que será el de la lectura de IZQUIERDA a DERECHA, de ARRIBA a ABAJO.

- **Principio de biunivocidad:** Cada objeto o elemento debe hacerse corresponder con un término numérico y solo uno, para trabajar esto en el aula los niños elaboran una estrategia en el conteo para ir recorriendo todos los objetos sin repetir ni dejarse ninguno. También conviene realizar correspondencias biunívocas entre conjuntos de objetos.
- **Principio de cardinalidad:** El último término obtenido al contar todos los elementos nos indica el cardinal de esa colección o de ese conjunto. Para trabajar esto aplicaremos el conteo con los números que conocen.

Aprendizaje del conteo numérico

González A. (2000), el niño aprende inicialmente la serie numérica, como una lista de palabras emitidas de formas ordenada, en este momento no existe todavía una comprensión del concepto de número. En un segundo momento la lista numérica constituye un todo indivisible que no se puede romper de forma que si se interrumpe al niño no sabe continuar y tiene que comenzar de nuevo.

Aprende la lista como si fuera un todo. Posteriormente la lista de los números se hace más flexible y se puede iniciar la mente por cualquiera de ellos sin dificultad.

Más adelante la cadena numérica se convierte en unidades que se cuentan y el conteo se hace más flexible y bidireccional, estos logros se afianzan progresivamente con las correspondencias y con la adquisición del pensamiento reversible.

Douady R. (1990) en definitiva conocer la lista de los números no es suficiente, ya que el concepto de número es complejo y requiere el desarrollo de habilidades lógicas. Para que el conteo sea eficaz hay que emparejar cada término numérico con un único objeto o elemento, de forma que todos los elementos a contar queden emparejados con un número.

Por otro lado el conteo no debe finalizar sin haber considerado todos y cada uno de los objetos. Además no se contara ningún elemento más de una vez ni se darán saltos atrás en la lista numérica. Ni se repetirá ningún número. Todos estos errores son comunes en los niños que están aprendiendo a contar.

Desarrollo de la noción de conteo numérico en los niños.

Fuenlabrada (2009), enseñar los números en el nivel preescolar resulta un gran desafío, el objetivo de la enseñanza no es sólo que los niños aprendan las tradicionales reglas aritméticas, si no lo contrario los pongan en práctica y puedan resolver problemas y aplicar los conceptos y habilidades matemáticas para desenvolverse en la vida cotidiana.

El conocimiento matemático en cuanto en la enseñanza tradicional, deja a la memorización de símbolos y procesos de resolución como la única alternativa para sobrevivir en el sistema educativo. La aspiración del aprendizaje es la posibilidad de replicar lo enseñado por el maestro en el momento que así lo demande. Pero quizás uno de los efectos más perversos de la enseñanza tradicional, es hacer creer al alumno, que es incapaz de pensar, si no hay alguien (su docente) que le diga que debe hacer.

b. En relación a los juegos educativos:

Juegos educativos.

Ramírez M. (2001) Define al juego educativo como “una actividad física o mental, gratuita, generalmente basada en convención o la ficción y que, en la conciencia de la persona que se entrega a ella, no tiene otro objetivo que sí misma y el placer que procura”; lo cual implica entonces debe aprender jugando los conocimientos relacionados con la competencia: nociones de cantidad.

Ramírez, “Por medio del juego el adulto tiene la oportunidad de interactuar con el niño, el cual le permite vivenciar la alegría, la participación, la comunicación, establece vínculos de afectividad, permite conocerlo de forma más cercana; sus necesidades, virtudes; y de ésta forma darle una mejor valoración.

El niño y la niña tienen como característica especial, el impulso innato a jugar y lo hacen por un impulso natural de divertirse y a la vez, con el juego desarrollan sus habilidades mentales y psico emocionales y conocen su entorno; por lo que la capacidad actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad se aprende, valiéndose de esta característica, por esta razón los juegos matemáticos tienen un alto potencial educativo y permite que los niños y niñas tengan un acercamiento

agradable y placentero a diversos contenidos y formas de pensar propias de la matemática.

Reactivar los juegos educativos como estrategia didáctica, implica desarrollar en los niños, capacidades y habilidades que estimulan su pensamiento, sentimientos y emociones ya que a través del juego modelan representando sus propias vivencias.

Importancia de los juegos educativos

Según Castillo (2007): En efecto el juego es el medio más importante para educar, adquiriendo importancia en los criterios de la nueva educación, Motiva al niño y a la niña a explorar-descubrir, permite que reconozcan al mundo que los rodea: sus formas, figuras, movimientos, ayuda a que representen como si fuera la realidad pero no lo es, proporciona elementos para desarrollar su creatividad e imaginación, ofrece condiciones para que usen su libertad, tomen conciencia de sí mismos y del otro, propicia relaciones con sus pares y el trabajo en equipo, favorece la organización al establecer reglas y acuerdos grupales, ayuda a tomar distancia de la realidad, para volver a ella fortalecidos, permite que ensayen una y otra vez, minimizando la sensación de error o fracaso, transmite valores y productos culturales, ensaya conductas o comportamientos que más adelante aplicarán en su vida cotidiana, permite la integración de diversas áreas de aprendizaje, da oportunidad a los niños y las niñas para expresar su mundo interior.

Características del juego educativo

Ortega R. (1990) expresa que, el juego se caracteriza por su espontaneidad, interés y plena voluntad, por tanto:

- **Es una actividad espontánea y libre**; es la mejor manera de vivir del niño y niña como vía de autoconstrucción libre y espontánea en su espíritu creador y en su imaginación.
- **No tiene interés material**; la intención de las situaciones lúdicas es la recreación de escenas e imágenes del mundo real o fantástico a través de lo imaginario.
- **Se desarrolla con orden**; aunque no pareciera compartido va precedido de alboroto observándose una etapa de preparación, y es en el desempeño en

donde se manifiesta una estructura sencilla, coherente y con rumbo especificado, por lo que las situaciones lúdicas siempre tiene un objetivo y por tanto una orientación.

- **Manifiesta regularidad y consistencia**; tanto en su ejecución como en su estructura, el niño y niña expresan la actividad lúdica correspondiente a sus condiciones tanto psicológicas como sociales, lo que implica que el infante incrementará o disminuirá el tiempo designado al juego de acuerdo con sus necesidades personales de desarrollo o evasión de la realidad.
- **Es una construcción de la realidad**; en el plano de lo imaginario y cuyo fin es la recreación y desarrollo de potencialidades.
- **Las situaciones lúdicas se auto-promueven**; es de decir se refuerza dinámicamente por las consecuencias que él mismo produce.
- **Es un espacio liberador**; por cuanto permite disminuir las tensiones y aunque esta función no es característica de su origen, es una resultante frecuentemente observada de su práctica, pues la tendencia es poner en juego la inteligencia del individuo.
- **El juego no aburre**; pero en caso de que la actividad se vuelva tediosa o desinteresada, entonces deja de ser lúdica por lo que a los niños y niñas no se les puede obligar a jugar, de otro lado, el límite del juego lo marca las acciones de violencia deliberada.
- **El juego es una fantasía hecha realidad**: que se convierte en espacios imaginarios que los infantes construyen y es una reproducción de la realidad en el plano físico de la fijación: es decir, es una reproducción de lo que se observa.
- **Desinteresada**; caso contrario deja de ser lúdica por lo que a los niños y niñas y niñas no se les puede obligar a jugar, de otro lado, el límite del juego lo marca las acciones de violencia deliberada.
- **El juego se expresa en tiempo y en espacio**; tanto físico como psicológico, es decir, si el niño y niña se dedica periodos o lapsos en términos de tiempo a la actividad lúdica, dicha actividad se traslada en su hacer a una dimensión temporal diferente de la de ese momento, igualmente pasa con el concepto de espacio.

Principios del juego educativo

Ortega R. (1990) la riqueza de estrategias que permite desarrollar hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje de la matemática y de comunicación; es lógico pensar que dadas estas posibilidades estemos ante un método didáctico y una estrategia que permite una más adecuada educación en la diversidad. Los principios para su ejecución didáctica son:

Algunos de los principios de la actividad lúdica, a través de los cuales estemos en mejores condiciones de comprender el porqué de la atención a la diversidad a través de juegos y juguetes, son:

- **Participación**, que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicomotrices e intelectuales de los niños y las niñas. La participación, además, es un elemento clave en la atención educativa a la diversidad.
- **Dinamismo**, expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica del niño y la niña. El juego es interacción activa en la dinámica de los acontecimientos.
- **Entrenamiento**, la actividad lúdica, ejerce un fuerte efecto emocional en el niño y la niña; puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitivos.
- **Interpretación de papeles**, está basada en la modelación lúdica de la actividad humana y refleja los fenómenos de la imitación. La modelación lúdica es el modo de representarse en otra persona, animal o cosa; el método de reproducir una actividad que se asume.
- **Retroalimentación**, la cual en su materialización para ajustar el proceso de enseñanza supone:
    - La obtención de información.
    - Su registro, procesamiento y almacenamiento.
    - La elaboración de efectos correctores.
    - Su realización.

Elementos del juego educativo

(García, 2007), en cada juego educativo se destaca tres elementos:

- El objetivo educativo. Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc. El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.

- Las acciones lúdicas. Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico.

  Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman.

  Los docentes deben tener en cuenta que, en esta edad, el juego didáctico es parte de una actividad dirigida o pedagógica, pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que esta tiene asignado.

- Las reglas del juego. Constituyen un elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y además, dan la pauta de cómo cumplimentar las actividades planteadas.

Objetivos del juego educativo

García A. (2007) un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa.

Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad. En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc.

1.1.3 Referencia conceptual

Programa

Instrumento curricular donde se organizan las actividades de enseñanza-aprendizaje, que permite orientar al docente en su práctica con respecto a los objetivos a lograr, las conductas que deben manifestar los niños, las actividades y contenidos a desarrollar, así como las estrategias y recursos a emplear con este fin.

Desarrollo

Es un proceso multidimensional, que abarca todos los aspectos de manera integral, es decir, que los diferentes elementos del desarrollo del niño están interrelacionados y deben ser considerados en su conjunto; los cambios que se producen en una dimensión influyen en el desarrollo de las otras y viceversa.

Juegos Educativos

Un juego educativo es un juego diseñado para enseñar a los niños sobre un tema específico y/o darles una habilidad. Juegos y juguetes basados en el aprendizaje han sido una parte de la educación durante décadas. “Los juegos para aprender están hechos para adaptarse a las diferentes tareas a las que los niños se enfrentarán.”

Conteo numérico

Es un proceso paulatino que construye el niño a partir de las experiencias que le brinda la interacción con los objetos físicos, su entorno y situaciones de su diario

vivir. Le permite crear mentalmente relaciones, comparaciones estableciendo semejanzas y diferencias de sus características para poder clasificarlos, seriarlos y compararlos.

1.2. Propósitos de la intervención

El presente trabajo académico tiene como principal propósito desarrollar el conteo numérico, en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial divino niño Jesús de Andagua y Distrito de Andagua, Provincia de Castilla - Región Arequipa, en área de matemática a través de la aplicación de un programa de juegos educativos, con las cuales se podrá desarrollar la noción de conteo numérico en los niños que pertenecen al grupo de investigación.

Los propósitos de la intervención han sido definidos por objetivos; general y específicos siendo estos:

1.2.1. Objetivo general:

- Proponer y ejecutar un programa de juegos educativos, para desarrollar el conteo numérico, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Divino niño Jesús de Andagua, Distrito de Andagua, Provincia Castilla y Región Arequipa

1.2.2. Objetivos específicos:

- Identificar el nivel de desarrollo del conteo numérico, en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial Divino niño Jesús de Andagua, Distrito de Andagua, Provincia Castilla y Región Arequipa, a través de la evaluación de entrada.

- Diseñar sesiones de enseñanza-aprendizaje con juegos educativos, que permita el nivel de desarrollo del conteo numérico, en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial Divino niño Jesús de Andagua, Distrito de Andagua, Provincia Castilla y Región Arequipa

- Aplicar sesiones de enseñanza-aprendizaje con juegos educativos, que permita el nivel de desarrollo del conteo numérico, en los niños de 4 años de edad de la

Institución Educativa Inicial Divino niño Jesús de Andagua, Distrito de Andagua, Provincia Castilla y Región Arequipa.

- Evaluar el nivel de desarrollo de la noción del conteo numérico, en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial Divino niño Jesús de Andagua, Distrito de Andagua, Provincia Castilla y Región Arequipa, después de la aplicación de un programa de juegos educativos, mediante la evaluación de salida**.**

- Comparar el nivel de desarrollo del conteo numérico, a través de la evaluación de entrada y salida en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial Divino niño Jesús de Andagua, Distrito de Andagua, Provincia Castilla y Región Arequipa.

1.3. Estrategias de intervención

El presente programa tuvo como finalidad desarrollar el nivel del conteo numérico con los niños de la Institución Educativa Inicial Divino niño Jesús de Andagua, Distrito de Andagua, Provincia Castilla y Región Arequipa. Se ha tenido a bien realizar la investigación aplicando un programa de juegos educativos.

1.3.1. Coordinaciones previas

Se efectuaron las coordinaciones con la Directora de la Institución Educativa Inicial Divino niño Jesús de Andagua, Distrito de Andagua, Provincia Castilla y Región Arequipa.

Luego se dio a conocer la importancia del programa que se va a realizar entre ellas el acceso a la aplicación de instrumentos y recolección de información.

Para iniciar el presente trabajo se seleccionó el aula de 4 años. El aula estuvo conformada por 13 niños, estos niños son matriculados en el año 2019, en la cual se aplicó la evaluación de entrada.

Todos los niños y niñas tuvieron la misma posibilidad de matrícula en los días indicados, lo que nos lleva a indicar cierto nivel de representatividad (nómina de matrícula).

Luego se procedió a aplicar la evaluación de entrada con indicadores para conocer el desarrollo de la noción de conteo numérico de los niños sometidos al estudio antes de la aplicación del programa. Los resultados demostraron que el grupo no había desarrollado la noción de conteo numérico de acuerdo a su edad. Se diseñó un programa de juegos educativos, para desarrollar de la noción de conteo numérico en los niños de 4 años, procediendo luego a aplicarla al grupo de estudio.

1.3.2. Metodología específica

Primer momento

Se seleccionó el aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial Divino niño Jesús de Andagua, Distrito de Andagua, Provincia Castilla y Región Arequipa. El aula estuvo conformada por 13 niños para efecto del estudio se decidió homogenizar la muestra en cuanto a edad.

AULA DE INTERVENCIÓN	TOTAL DE NIÑOS
Aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial Divino niño Jesús de Andagua, Distrito de Andagua, Provincia Castilla y Región Arequipa.	13

Fuente: Nómina de matrícula 2019

Segundo momento

Luego se procedió a aplicar una evaluación de entrada para mejorar el desarrollo del conteo numérico, en los 13 niños antes de la aplicación de un programa de juegos educativos, luego de analizar los resultados se demostró que el grupo de estudio tenía dificultad para desarrollar la noción de número en matemática.

Tercer momento

Se aplicó un programa de juegos educativos, para mejorar el desarrollo del conteo numérico en los niños de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial Divino niño Jesús de Andagua, Distrito de Andagua, Provincia Castilla y Región Arequipa.

Finalmente se procedió a su aplicación al grupo de niños en estudio durante los meses de abril – junio 2019

Cuarto momento

Para comprobar la eficacia del programa de juegos educativos, se aplicó la evaluación de salida cuyos resultados demostraron que los niños del aula de 4 años habían incrementado y mejorar el desarrollo del conteo numérico de manera significativa.

Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y salida se puede comprobar la validez del programa realizado.

1.3.3. Cronograma

N°	ACTIVIDADES	2019		
		Abril	Mayo	Junio
01	Coordinaciones previas.	X		
02	Formulación de la problemática.	x		
03	Elaboración del instrumento.	x		
04	Aplicación de la evaluación de entrada para diagnosticar la noción de conteo numérico.	x		
05	Análisis de resultados.	x		
06	Diseño del programa.	x		
07	Aplicación del programa 15 sesiones.		x	X
08	Aplicación de la evaluación de salida para verificar resultados del programa aplicado.			X
09	Sistematización de resultados.			X
10	Sustentación del trabajo académico			X

II. CONTENIDO

CAPITULO II.- Contenido

2.1. Evaluación de entrada

Se definió adecuadamente el grupo de intervención objeto de la propuesta, para lo cual se seleccionó de aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial Divino niño de Jesús, Distrito de Andagua, Provincia de Castilla y Región Arequipa.

La evaluación inicial refleja un momento significativo para saber cuáles son los conocimientos previos y las necesidades que tiene cada niño en relación a la noción de conteo numérico. Ello nos permitirá adecuar la intervención educativa a sus características concretas

La necesidad de conocer el estado en que se encontraba el desarrollo del conteo numérico, planteo la exigencia de buscar un instrumento de evaluación validado la cual consta de 7 indicadores relacionados a la noción de conteo numérico.

2.2. Instrumentos de evaluación entrada y salida para desarrollar del conteo numérico.

N°	INDICADORES	ESCALA LITERAL		
		A	B	C
01	Realiza representaciones de cantidades con objetos.			
02	Reconoce las cantidades de objetos hasta 10.			
03	Expresa la comparación de conteos de objetos.			
04	Cuenta hasta 10 objetos utilizando su propio lenguaje.			
05	Identifica cantidades de elementos con el número.			
06	Describe los números de forma cardinal.			
07	Ordena cantidades hasta 10 objetos.			

TABLA DE VALORACIÓN

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

TABLA 01: EVALUACIÓN DE ENTRADA PARA EVALUAR LA NOCIÓN DE CONTEO NUMÉRICO

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Realiza representaciones de cantidades con objetos.	Reconoce las cantidades de objetos hasta 10.	Expresa la comparación de conteos de objetos.	Cuenta hasta 10 objetos utilizando su propio lenguaje.	Identifica cantidades de elementos con el número.	Describe los números de forma cardinal.	Ordena cantidades hasta 10 objetos.
		NOCIÓN CONTEO NUMÉRICO						
1	Lizet Melany	C	C	C	C	C	C	C
2	Brayan Rodrigo	C	C	C	C	C	C	C
3	Thiago Gabriel	B	B	B	C	B	C	C
4	Josue Rahul	C	C	C	C	C	C	C
5	Yamir Eloy	C	C	C	C	C	C	C
6	Sumilud Mariella	C	C	C	C	C	C	C
7	Yackson Romario	C	C	C	C	C	C	C
8	Stephano David	A	A	A	B	B	B	B
9	Milder Josue	C	C	C	C	C	C	C

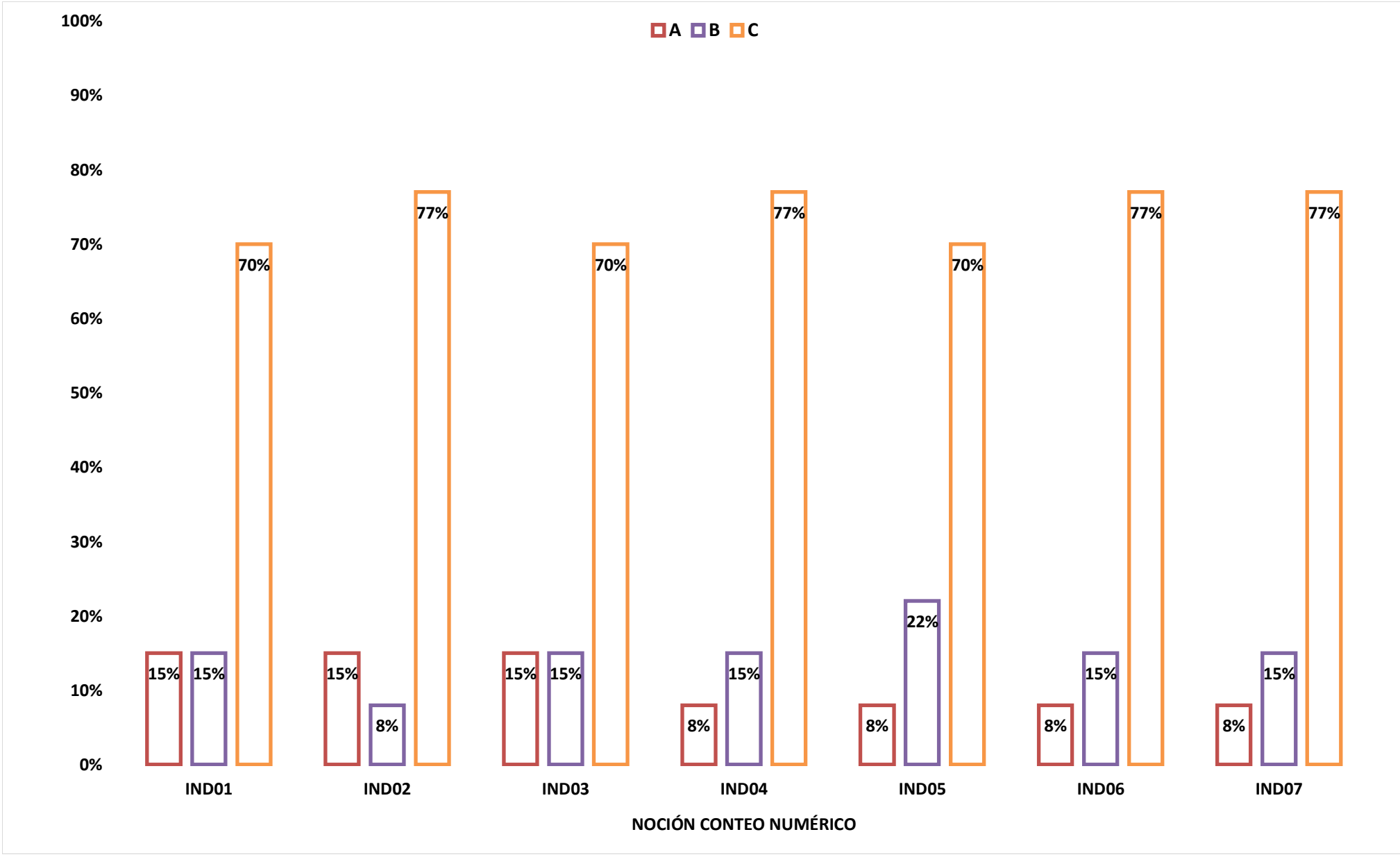
10	Abigail Nataly	B	C	B	B	B	B	B
11	Kaori Yumiko	C	C	C	C	C	C	C
12	Oliver Ricardo	C	C	C	C	C	C	C
13	Yesica Doris	A	A	A	A	A	A	A
Puntaje	**A**	2	2	2	1	1	1	1
	B	2	1	2	2	3	2	2
	C	9	10	9	10	9	10	10
Porcentaje	**A**	15%	15%	15%	8%	8%	8%	8%
	B	15%	8%	15%	15%	22%	15%	15%
	C	70%	77%	70%	77%	70%	77%	77%

Fuente: Evaluación entrada abril 2019

TABLA 02: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

INDICADORES		EVALUACIÓN ENTRADA						PROMEDIO		
		A		B		C		A	B	C
NOCIÓN CONTEO NUMÉRICO	Realiza representaciones de cantidades con objetos.	2	15%	2	15%	9	70%	11%	15%	74%
	Reconoce las cantidades de objetos hasta 10.	2	15%	1	8%	10	77%			
	Expresa la comparación de conteos de objetos.	2	15%	2	15%	9	70%			
	Cuenta hasta 10 objetos utilizando su propio lenguaje.	1	8%	2	15%	10	77%			
	Identifica cantidades de elementos con el número.	1	8%	3	22%	9	70%			
	Describe los números de forma cardinal.	1	8%	2	15%	10	77%			
	Ordena cantidades hasta 10 objetos.	1	8%	2	15%	10	77%			

GRÁFICO 01: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE ENTRADA



Fuente: Resumen de la evaluación de entrada abril 2019

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

En la tabla N° 02 nos indica el porcentaje de los indicadores en la evaluación de entrada, para medir el nivel del desarrollo del conteo numérico; en los niños 4 años de la Institución Educativa Inicial Divino niño Jesús de Andagua, Distrito de Andagua, Provincia Castilla y Región Arequipa; se puede notar un nivel bajo de logro en el aprendizaje.

En lo que respecta logro (A) nos muestra un promedio bajo en los indicadores evaluados de la noción de conteo numérico con un 11% de logro, en lo que respecta a inicio (C) los indicadores evaluados, tienen un promedio de 74% en inicio; observándose que no realizan representaciones de cantidades con objetos, no expresan la comparación de conteos de objetos, y no identifican cantidades de elementos con el número; todos con respecto a una población de 13 niños (100%), esto refleja que más de la mitad de niños tienen dificultades en cuanto a su noción de conteo numérico.

Estos resultados evidenciándose en el gráfico N°01, nos llevaron a la determinación de que se requería aplicar un programa de juegos educativos, encaminadas a mejorar el nivel del desarrollo del conteo numérico, niños del aula de 4 años.

2.2. Propuesta o programa

2.2.1. Generalidades

a) Información General

- **I.E.I:** Divino niño Jesús de Andagua, Distrito de Andagua, Provincia Castilla y Región Arequipa.
- **Edad:** 4 años
- **Número de niños:** 13 niños
- **Docente responsable:** Yuliana Soledad Luque Concha
- **Docente asesora:** Mercy Carmen Paredes Aguinaga

Fundamentación del programa

El programa de juegos educativos para desarrollar la noción de conteo numérico se sustenta en dos teorías

Jean Piaget afirma que la enseñanza tiene como finalidad favorecer el crecimiento intelectual, afectivo y social del educando, sustento que avala que la educación es integral y por lo tanto lo que se percibe es la gran ventaja del nivel cognitivo con respecto a las otras, referencias que nos hacen testigos de una educación incompleta.

Por su parte Vigotsky señala que la educación esta entendida como un proceso la misma que está determinada por el nivel de interrelación y por el grado de contexto cultural que haya aceptado el sujeto. Considera también que el profesor es un mediador del aprendizaje y de cultura social

b) Objetivos:

- Desarrollar el conteo numérico, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Divino niño Jesús de Andagua, Distrito de Andagua,

Provincia Castilla y Región Arequipa., a través de la aplicación de un programa de juegos educativos.

c) **Contenido del programa:**

La relación que presentamos es el programa de juegos educativos seleccionados para desarrollar la noción de conteo numérico.

N°	JUEGOS EDUCATIVOS
1	Juego “Los numeritos”
2	Juego “Mi tiendita”
3	Juego “Los instrumentos musicales”
4	Juego “La ronda de las sillas”
5	Juego “La gallinita ciega”
6	Juego “Vamos saltando”
7	Juego “La frutería”
8	Juego “Conociendo los números”
9	Juego “La granja”
10	Juego “Mis juguetes favoritos”
11	Juego “Contando los balones”
12	Juego “El trencito”
13	Juego “Representando cantidades”

2.2.2. Componente didáctico

Demostrar que al finalizar la aplicación de un programa de juegos educativos, los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Divino niño Jesús de Andagua, Distrito de Andagua, Provincia Castilla y Región Arequipa.., realizarán los juegos educativos.

Utilizar los juegos educativos para desarrollar el conteo numérico en los niños de 4 años. El programa se encuentra distribuidos en 13 actividades dosificadas y pertinentes para su edad.

Los juegos educativos, que se proponen tienen un sustento teórico manejado en este caso por la docente, pero cuando se trabaja con niños lo importante es lo práctica característica del nivel inicial.

2.2.3. Modelo didáctico

Teniendo entendido existe en la actualidad una variedad de modelos o esquemas de sesiones de enseñanza aprendizaje. Por tal sentido existe una gran variedad de modelos de como ordenar los componentes del proceso enseñanza aprendizaje: objetivo, contenido, método, medios, forma y evaluación.

El problema radica que en muchos casos algunos esquemas no consideran algunos componentes, por diferentes razones. Pero si se trata de componentes básicos y sustanciales. Ninguno debe estar ausente. Bajo esta visión el modelo que aquí se propone es el modelo que hemos desarrollado en el transcurso de nuestros estudios de segunda especialidad y que se presenta a continuación:

Sesión enseñanza – aprendizaje

Se ha elegido esta denominación pues consideramos que todo proceso implica la conjugación de la enseñanza y del aprendizaje. Además en todo proceso de enseñanza aprendizaje se ponen de manifiesto varios tipos de aprendizaje no solo el aprendizaje significado.

I.Parte Informativa

Se registran los datos institucionales donde se lleva a cabo la experiencia, la ubicación de los niños, las referencias curriculares, el tema y la autora.

II. Aspectos didácticos

Donde se ordenan los seis componentes básicos del proceso enseñanza aprendizaje.

2.1. Objetivos (logros de aprendizaje)

El para que de la enseñanza y el aprendizaje.

2.2. Contenidos

En razón a sus elementos básicos:

CAPACIDAD/HABILIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUDES

Como se ha dicho, en el acápite de los conocimientos corresponde a ubicar el tema propuesto.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO				
PROCESO				
SALIDA				

Como se aprecia, la ruta establecida tomo en cuenta los seis componentes básicos del proceso enseñanza-aprendizaje: objetivo, contenido, método, medios, forma (tiempo) y evaluación. Los primeros expresan la intencionalidad pedagógica en relación a que debe enseñarse y aprender (contenido) y para que se enseñes y se aprende (objetivo) y que van separados de los demás. Los cuatro restantes aparecen juntos dentro de lo que se denomina secuencia didáctica, tratando de mostrar en que momento y como deben ser desarrollados. Las sesiones tienen una duración aproximada de 50 minutos.

El componente método no solo abarca la metodología donde se muestra la secuencia de estrategias, métodos, técnicas y procedimientos que van a utilizarse, sino también, los momentos, en la medida que representan las grandes fases o etapas que debe seguir el desarrollo de la clase o sesión.

2.2.4 Sesiones de enseñanza - aprendizaje.

Siguiendo con el esquema diseñado se aplicaron trece sesiones de enseñanza aprendizaje, una para cada técnica propuesta y que se expresan a continuación.

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 01

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial **:** Divino niño Jesús de Andagua

1.2. Nivel Educativo **:** Inicial

1.3. Sección **:** Única

1.4. Área Curricular **:** Matemática

1.5. Denominación de la actividad **:** Juego: “Los numeritos”

1.6. Fecha **:** abril 2019

1.7. Duración **:** 50 Minutos

1.8. Docente **:** YULIANA SOLEDAD LUQUE CONCHA

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar representaciones de cantidades con objetos, mediante el juego “Los numeritos”, demostrando predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.2.- Contenido

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Conteo numérico juego “Los numeritos”	Demuestra predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.3.- Secuencia didáctica:

Momento	Metodología	Medios y materiales	tiempo	Indicadores de evaluación
I N I C I O	La docente iniciará la sesión con una situación cotidiana La docente invita a todos los niños y niñas a jugar vendiendo y comprando productos A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de productos que deseen. • Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: • ¿Qué productos compraron? • ¿Quiénes vendieron? • ¿Cuánto monedas tenían para comprar? ¿Creen que todos los productos cuestan el mismo precio? ¿Qué pasaría si no hubiera quien venda o compre? La docente da a conocer el propósito de la sesión: Traduce cantidades a expresiones numéricas	Siluetas de diferentes productos Monedas de cartulina	10 min.	Participa activamente en el juego contando siluetas.
P R O C E S O	Salimos al patio y realizamos juegos donde los niños en forma grupal iniciarán su juego. Un grupo de 6 y el otro de 7 niños realizan el juego. El juego consiste en que la docente ira incrementando la cantidad de niños por grupos al término del juego	Latas Bloques lógicos Cajas	30 min	Realiza representaciones de cantidades con objetos

	contara cuantos niños incrementaron. Presentamos material concreto: bloques lógicos, cajas, pompones, bastones de madera, chapas, botones Preguntamos ¿Qué es un número? Observamos a cada grupo lo que han realizado Con los niños repasamos las cantidades con el número que se les presento La docente entregará por grupos siluetas de frutas y un papelote dibujado en número, los niños procederán a pegar según el número que les toco por cada grupo Se les entrega una ficha de trabajo para que relacione el número con la cantidad. Ficha de trabajo N°01. Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.	Pompones de madera Chapas Botones siluetas		
C **I** **E** **R** **R** **E**	**Evaluación** Se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?	Voz Pizarra Plumones	10 min.	Dice con sus propias palabras lo que realizo

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 02

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial **:** Divino niño Jesús de Andagua

1.2. Nivel Educativo **:** Inicial

1.3. Sección **:** Única

1.4. Área Curricular **:** Matemática

1.5. Denominación de la actividad **:** Juego: “Mi tiendita”

1.6. Fecha **:** abril 2019

1.7. Duración **:** 50 Minutos

1.8. Docente **:** YULIANA SOLEDAD LUQUE CONCHA

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de reconocer las cantidades de objetos hasta 10, mediante el juego “Mi tiendita”, demostrando predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.2.- Contenido

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Conteo numérico juego “Mi tiendita”	Demuestra predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.3.- Secuencia didáctica:

Momento	Metodología	Medios /Materiales	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	La docente iniciará la sesión con una situación cotidiana: visita a una tienda. La docente invita a todos los niños y niñas a realizar una pequeña salida a compras a una tienda. Los niños compraran productos con las monedas que ellos tienen (monedas y billetes de papel). • Ellos cancelan su producto • Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: • ¿Qué producto compraron? • ¿Cuántas monedas llevaron? • ¿podemos ir comprando con más dinero? • ¿Qué pasaría si no tenemos dinero podemos comprar, de que otra manera lo podemos hacer? La docente da a conocer el propósito de la sesión: Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Productos de la bodega monedas y billetes de papel	10 min.	Participa activamente en la visita junto con sus compañeros contando productos.
P R O C	Salimos al patio y realizamos el juego, todos los niños se colocan en círculo y a la orden de la música empiezan a bailar para la música y tiene que decir un numero donde se desplazan contando sus pasos hasta llegar al número que dijeron Presentamos material concreto: chapas, botones, cuentas, cubos,		30 min	Muestra interés al realizar el juego con sus

E **S** **O**	pompones. Preguntamos ¿Qué observamos? Pedimos que reúnan cantidades de material y comparen con el número. ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo lo que han realizado. Con los niños repasamos las cantidades con el número que se les presentó. Se les entregará por grupos siluetas de frutas y un papelote dibujado en número, los niños procederán a pegar según el número que les tocó por cada grupo. Se les entrega una ficha de trabajo para que relacione el número con la cantidad.Ficha de trabajo N°02. Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.	chapas botones cuentas cubos pompones Ficha de trabajo		compañeros. Reconoce las cantidades de objetos hasta 10.
C **I** **E** **R** **R** **E**	**Evaluación** Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?	Voz Pizarra Plumones	10 min.	Dice con sus propias palabras lo que realizó.

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 03

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial **:** Divino niño Jesús de Andagua

1.2. Nivel Educativo **:** Inicial

1.3. Sección **:** Única

1.4. Área Curricular **:** Matemática

1.5. Denominación de la actividad **:** Juego: “Los instrumentos musicales”

1.6. Fecha **:** abril 2019

1.7. Duración **:** 50 Minutos

1.8. Docente **:** YULIANA SOLEDAD LUQUE CONCHA

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de expresar la comparación de conteos de objetos, mediante el juego “Los instrumentos musicales”, demostrando predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.2.- Contenido

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Conteo numérico juego “Los instrumentos musicales”,	Demuestra predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.3.- Secuencia didáctica:

Momento	Metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	La docente iniciará la sesión con una situación problemática. La docente invita a los niños y niñas a jugar a la banda musical (tambor, pandereta, matraca, flauta, triangulo) A la voz de la docente cada niño forma grupos de instrumentos que no se repitan Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: • ¿Qué instrumentos tienen? • ¿Cuántos instrumentos hay en esta banda? ¿Cómo podemos saber cuántos instrumentos hay? La docente da a conocer el propósito de la sesión: Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	siluetas tambor pandereta matraca flauta triangulo	10 min.	Participa activamente en el juego
P R O C E S O	Salimos al patio y realizamos el juego de “Los instrumentos musicales”, se forman dos grupos cada niño tendrá un solapin de un instrumento musical a la orden del silbato formaran su banda musical sin que se repita ningún instrumentos Luego contaran cuantos conforman la banda Presentamos material concreto: bloques lógico, bastones de madera, chapas,	Silbato Tiza patio	10 min 15 minutos	Muestra Interés al realizar el juego con sus compañeros. Expresa la

	botones Preguntamos ¿Qué observamos? Los niños colocaran lo elementos dentro de una cuerda con el número que corresponde a la cantidad ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo lo que han realizado Con los niños repasamos las cantidades con el número que se les presento. Se les entregará por grupos siluetas de bloques lógico y un papelote dibujado en número, los niños procederán a pegar según el número que les toco por cada grupo Se les entrega una ficha de trabajo para que relacione el número con la cantidad. Ficha de Trabajo N°03. **Verbalización** Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.	bloques lógico, bastones de madera, chapas, botones	10 min.	comparación de conteos de objetos. Dice con sus propias palabras lo que realizo
C I E R R E	**Evaluación** Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?	interrogantes	5 min.	

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 04

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial **:** Divino niño Jesús de Andagua

1.2. Nivel Educativo **:** Inicial

1.3. Sección **:** Única

1.4. Área Curricular **:** Matemática

1.5. Denominación de la actividad **:** Juego: “La ronda de las sillas”

1.6. Fecha **:** abril 2019

1.7. Duración **:** 50 Minutos

1.8. Docente **:** YULIANA SOLEDAD LUQUE CONCHA

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de contar hasta 10 objetos utilizando su propio lenguaje, mediante el juego “La ronda de las sillas”, demostrando predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.2.- Contenido

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Conteo numérico juego “La ronda de las sillas”	Demuestra predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.3.- Secuencia didáctica:

Momento	Metodología	Medios /Materiales.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	La docente iniciará la sesión con una situación problemática La docente plantea que fue a una frutería a comprar naranjas, manzanas, plátanos, peras, mangos. Y luego le dieron en una bolsa y no sabe cuántos hay. Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: • ¿Qué podemos hacer para contarlos? • ¿de qué manera lo haremos? • ¿Cuántos creen que hay? La docente da a conocer el propósito de la sesión: Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Frutas: naranjas manzanas plátanos peras mangos	10 min.	Participa activamente en el juego contando frutas.
P R O C E	Ubicamos a las sillas en dos columnas siendo una silla más que los niños Cada niño tiene su silla y a la orden de la música los niños van dando vuelta cuando la música pare y se ha retirado con	Silbato Parlante	30 min	Muestran interés al realizar el juego

S **O**	anticipación una silla los niños buscarán donde sentarse. Pierde el niño que no se sienta. Y van contando cuantas sillas quedan Presentamos material concreto: bloques lógico, chapas, botones, piedras Preguntamos ¿Qué observamos? Pedimos que cuenten cuantos materiales han cogido y comparen con el número. ¿Cómo lo hemos contado? Observamos a cada grupo lo que han realizado. Con los niños repasamos las cantidades con el número que se les presentó La docente entregará por grupos siluetas de frutas y un papelote dibujado en número, los niños procederán a pegar según el número que les toco por cada grupo Se les entrega una ficha de trabajo para que relacione el número con la cantidad. Ficha de Trabajo N°04	usb sillas bloques lógicos piedras chapas botones siluetas de ropa papel sábana plumones fichas de trabajo colores		Cuenta hasta 10 objetos utilizando su propio lenguaje. Compara material concreto la cantidad con el número.

	Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente			
C **I** **E** **R** **R** **E**	**Evaluación** Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?	Voz Pizarra plumones	10 min.	Dice con sus propias palabras lo que realizó.

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 05

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial **:** Divino niño Jesús de Andagua

1.2. Nivel Educativo **:** Inicial

1.3. Sección **:** Única

1.4. Área Curricular **:** Matemática

1.5. Denominación de la actividad **:** Juego: “La gallinita ciega”

1.6. Fecha **:** mayo 2019

1.7. Duración **:** 50 Minutos

1.8. Docente **:** YULIANA SOLEDAD LUQUE CONCHA

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de identificar cantidades de elementos con el número, mediante el juego “La gallinita ciega”, demostrando predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.2.- Contenido

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Conteo numérico Juego: “La gallinita ciega”	Demuestra predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.3.- Secuencia didáctica:

Momento	Metodología	Medios /Materiales.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	La docente iniciará la sesión con una situación cotidiana: visita a una tienda. La docente invita a todos los niños y niñas a realizar una pequeña salida a compras a una tienda. Los niños compraran productos con las monedas que ellos tienen (monedas y billetes de papel). • Ellos cancelan su producto • Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: • ¿Qué producto compraron? • ¿Cuántas monedas llevaron? • ¿podemos ir comprando con más dinero? • ¿Qué necesitas para comprar? ¿Qué podemos hacer sino tenemos dinero? La docente da a conocer el propósito de la sesión: Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Productos de la bodega monedas y billetes de papel	10 min.	Participa activamente en la visita junto con sus compañeros contando productos.
P	Salimos al patio y realizamos el juego “La gallinita ciega”. Los			Muestran

R **O** **C** **E** **S** **O**	niños se colocan en círculo y un niño que hace de gallina es tapado sus ojos, en un tiempo determinado se inicia la canción y la gallina ciega tratara de coger niños para que ella será liberada. Presentamos material concreto: chapas, botones, cuentas, cubos, pompones. Preguntamos ¿Qué observamos? Pedimos que reúnan cantidades de material y comparen con el número. ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo lo que han realizado. Con los niños repasamos las cantidades con el número que se les presentó. Se les entregará por grupos siluetas y un papelote dibujado en número, los niños procederán a pegar según el número que les tocó por cada grupo. Se les entrega una ficha de trabajo para que relacione el número con	chapas botones cuentas cubos pompones Siluetas Papel sábana Plumones	30 min	interés al realizar el juego con sus compañeros. Reconoce las cantidades de objetos hasta 10.

	la cantidad. Ficha de trabajo N°05. Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.	Ficha de trabajo		
C **I** **E** **R** **R** **E**	**Evaluación** Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?	Voz Pizarra Plumones	10 min.	Dice con sus propias palabras lo que realizó.

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 06

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial **:** Divino niño Jesús de Andagua

1.2. Nivel Educativo **:** Inicial

1.3. Sección **:** Única

1.4. Área Curricular **:** Matemática

1.5. Denominación de la actividad **:** Juego: “Vamos saltando”

1.6. Fecha **:** mayo 2019

1.7. Duración **:** 50 Minutos

1.8. Docente **:** YULIANA SOLEDAD LUQUE CONCHA

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de describir los números de forma cardinal, mediante el juego “Vamos saltando”, demostrando predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.2.- Contenido

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Conteo numérico Juego: “Vamos saltando”	Demuestra predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.3.- Secuencia didáctica:

Momento	Metodología	Medios /Materiales	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	Se iniciará la sesión con una situación problemática : La docente invita a los niños y niñas a jugar a los músicos. A la voz de la docente cada niño se les dirá que se necesita para tocar en una banda los niños escogen instrumentos que deseen tocar. Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: • ¿Qué instrumentos se han agrupados? • ¿Qué color tienen? • ¿De qué tamaño son? • ¿Para qué sirven? • ¿Cuántos instrumentos hay en esta banda? La docente da a conocer el propósito de la sesión: Describir los números de forma cardinal.	tambor pandereta matraca flauta triángulo	10 min.	Participa activamente en el juego contando instrumentos.

P R O C E S O	Salimos al patio y realizamos el juego “Vamos saltando” donde se coloca el número de acuerdo a la descripción de la docente en todo el patio los niños saltan de acuerdo al número que pertenece. Termina el juego cuando todos los niños repitan la actividad Presentamos material concreto: bloques lógicos, botones, bolsitas de tela, pompones, bastones de madera, tapas, palitos. Preguntamos ¿Qué observamos? Los niños colocaran lo elementos dentro de una cuerda con el número que corresponde a la cantidad. ¿Cómo lo hemos agrupado? Observamos a cada grupo lo que han realizado Con los niños repasamos las cantidades con el número que se les presentó. La docente entregará por grupos siluetas de bloques lógico y un papelote dibujado en número, los niños procederán a pegar según el número que les tocó por cada	Silbato bloques lógicos botones bolsitas de tela pompones	30 min	Describe los números de forma cardinal

	grupo Se les entrega una ficha de trabajo para que relacione el número con la cantidad. Ficha de Trabajo N°06. **Verbalización** Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.	ficha de trabajo lápices de colores		
C **I** **E** **R** **R** **E**	**Evaluación** Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?	Voz Pizarra Plumones	10 min.	Dice con sus propias palabras lo que realizo

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 07

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial **:** Divino niño Jesús de Andagua

1.2. Nivel Educativo **:** Inicial

1.3. Sección **:** Única

1.4. Área Curricular **:** Matemática

1.5. Denominación de la actividad **:** Juego: “La frutería”

1.6. Fecha **:** mayo 2019

1.7. Duración **:** 50 Minutos

1.8. Docente **:** YULIANA SOLEDAD LUQUE CONCHA

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de ordenar cantidades hasta 10 objetos, mediante el juego “La frutería”, demostrando predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.2.- Contenido

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Usa estratégicamente y procedimientos de estimación y cálculo.	Conteo numérico Juego: “La frutería”	Demuestra predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.3.- Secuencia didáctica:

Momento	Metodología	Medios /Materiales	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	La docente iniciará la sesión con una situación problemática. La docente invita a todos los niños y niñas a jugar a la frutería: manzanas, peras, mangos, piñas. A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de productos que deseen. Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: • ¿Qué vestimenta tienes a la mano? • ¿Qué color tienen? • ¿De qué tamaño son? • ¿Cuántos habrán cogido cada uno de ustedes? • ¿Las han visto antes? • ¿Dónde las conseguimos? La docente da a conocer el propósito de la sesión: Ordenar cantidades hasta 10 objetos.	frutas	10 min.	Participa activamente en el juego contando frutas.
P R O C	La docente dibujara una balanza en el patio Salimos al patio y realizamos el juego de la balanza. Se le invita a cada niño a escoger que fruta va	Silbato Tiza		Expresa la comparación de conteos de objetos

E **S** **O**	a colocar. Al final contaran cuantas frutas ubicarse Presentamos material concreto: bloques lógico, bastones de madera, chapas, botones. Preguntamos ¿Qué observamos? Pedimos que realicen agrupaciones de cantidades de material y comparen con el número. ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo lo que han realizado. Con los niños repasamos las cantidades con el número que se les presento. Se les entregará por grupos siluetas de vestimentas y un papelote dibujado en número, los niños procederán a pegar según el número que les tocó por cada grupo Se les entrega una ficha de trabajo para que relacione el número con la cantidad. Ficha de Trabajo N°07 **Verbalización** Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía	bloques lógico, bastones de madera, chapas, botones Ficha de trabajo	30 min.	Ordena cantidades hasta 10 objetos. Representa a través de material gráfico las cantidades con el número.

	de la docente			
C **I** **E** **R** **R** **E**	**Evaluación** Se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?	Voz Pizarra plumones	10 min.	Dice con sus propias palabras lo que realizó.

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 08

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial **:** Divino niño Jesús de Andagua

1.2. Nivel Educativo **:** Inicial

1.3. Sección **:** Única

1.4. Área Curricular **:** Matemática

1.5. Denominación de la actividad **:** Juego: “Conociendo los números”

1.6. Fecha **:** mayo 2019

1.7. Duración **:** 50 Minutos

1.8. Docente **:** YULIANA SOLEDAD LUQUE CONCHA

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar representaciones de cantidades con objetos, mediante el juego “Conociendo los números”, demostrando predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.2.- Contenido

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Conteo numérico Juego: “Conociendo los números”	Demuestra predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.3.- Secuencia didáctica:

Momento	Metodología	Medios /Materiales	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	La docente iniciará la sesión con una situación problemática: se les presenta una cesta conteniendo números del uno al diez, con una pequeña historia. Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: • ¿Quién encontró la cesta? • ¿Qué deseaba la anciana? • ¿Por qué creen que se confundía? • ¿Cómo le podemos ayudar a la anciana? La docente da a conocer el propósito de la sesión: Realizar representaciones de cantidades con objetos.	Cesta Numero siluetas	10 min.	Participa activamente en el juego contando instrumentos.
P R O C E S	Salimos al patio y realizamos el juego “Conociendo los números” donde se coloca el número de acuerdo a la consigna de la docente en todo el patio Luego se les entregara a cada niño un número y a la voz del silbato se ubicaran en sus respectivos números que se	Silbato	30 min	realizar representaciones de cantidades con objetos

O	encuentra en el piso Presentamos material concreto: bloques lógicos, botones, bolsitas de tela, pompones, bastones de madera, tapas, palitos. Preguntamos ¿Qué objetos son? ¿Cómo podemos saber cuántos hay? Observamos a cada grupo lo que han realizado Por grupos los niños expondrán cuantos objetos les ha tocado. Con los niños repasamos las cantidades con el número que se les presentó. La docente entregará por grupos siluetas de bloques lógico y un papelote dibujado en número, los niños procederán a pegar según el número que les tocó por cada grupo. Se les entrega una ficha de trabajo para que relacione el número con la cantidad. Ficha de Trabajo N°08. Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.	bloques lógicos botones bolsitas de tela siluetas de bloques lógicos ficha de trabajo lápices de colores		

C **I** **E** **R** **R** **E**	**Evaluación** Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?	Voz Pizarra Plumones	10 min.	Dice con sus propias palabras lo que realizo

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 09

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial **:** Divino niño Jesús de Andagua

1.2. Nivel Educativo **:** Inicial

1.3. Sección **:** Única

1.4. Área Curricular **:** Matemática

1.5. Denominación de la actividad **:** Juego: “La granja”

1.6. Fecha **:** mayo 2019

1.7. Duración **:** 50 Minutos

1.8. Docente **:** YULIANA SOLEDAD LUQUE CONCHA

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de reconocer las cantidades de objetos hasta 10, mediante el juego “La granja”, demostrando predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.2.- Contenido

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Conteo numérico Juego: “La granja”	Demuestra predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.3.- Secuencia didáctica:

Momento	Metodología	Medios /Materiales	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	La docente presenta una situación del tío Tom en la granja. Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: • ¿Quién cuidaba la granja? • ¿Qué le paso a los animales de la granja? • ¿Cuántos animales tenía que tener el tío Tom?". La docente da a conocer el propósito de la sesión: Reconocer las cantidades de objetos hasta 10	siluetas	10 min.	Participa activamente en el juego contando siluetas.
P R O C E S O	Salimos al patio y realizamos el juego "Contando animalitos". Donde los niños han elegido una máscara de un animalito luego se agrupan por animalitos y al final contaran cuantos hay en cada grupo. Presentamos material concreto: conos, palitos de chupetes, piedras, chapas, tarros Preguntamos	máscaras Conos. palitos de chupetes, piedras, chapas, tarros	30 min	Reconocer las cantidades de objetos hasta 10

	¿Qué observamos? ¿Qué podemos hacer con todo este material? Observamos a cada grupo lo que han realizado Con los niños repasamos las cantidades con el número que se les presentó. La docente entregará por grupos siluetas de animales y un papelote dibujado en número, los niños procederán a pegar según el número que les tocó por cada grupo. Se les entrega una ficha de trabajo para que relacione el número con la cantidad. Ficha de trabajo N°09 Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.	papel sábana ficha de trabajo plumones		
C I E R R E	**Evaluación** Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?	Voz Pizarra Plumones	10 min.	Dice con sus propias palabras lo que realizó.

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 10

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial **:** Divino niño Jesús de Andagua

1.2. Nivel Educativo **:** Inicial

1.3. Sección **:** Única

1.4. Área Curricular **:** Matemática

1.5. Denominación de la actividad **:** Juego: “Mis juguetes favoritos”

1.6. Fecha **:** junio 2019

1.7. Duración **:** 50 Minutos

1.8. Docente **:** YULIANA SOLEDAD LUQUE CONCHA

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de expresar la comparación de conteos de objetos, mediante el juego “Mis juguetes favoritos”, demostrando predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.2.- Contenido

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Conteo numérico Juego: “Mis juguetes favoritos”	Demuestra predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.3.- Secuencia didáctica:

Momento	Metodología	Medios /Materiales	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	La docente iniciará la sesión con una situación cotidiana. La docente días ante pide a los padres enviar un juguete Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: • ¿Quiénes han traído estos juguetes? • ¿Cómo sabemos cuántos juguetes hay? La docente da a conocer el propósito de la sesión: Expresar la comparación de conteos de objetos.	Juguetes variados: Carritos Canicas Muñecos, etc.	10 min.	Participa activamente en el juego contando juguetes.
P R O C E S O	Salimos al patio y realizamos juegos donde los niños en forma grupal iniciarán su juego. Un grupo de 6 y el otro grupo de 7 niños realizan el juego. El juego consiste en que la docente irá incrementando la cantidad de juguetes por grupos al termino del juego contaran cuántos juguetes incrementaron.	Tarritos, cajitas,	30 min	Expresar la comparación de conteos de objetos

	Presentamos material concreto: bloques lógicos, tarritos, cajitas, chapas, botones. Preguntamos ¿Qué observamos? Pedimos que realicen agrupaciones de cantidades de material y comparen con el número. ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo lo que han realizado. Con los niños repasamos las cantidades con el número que se les presentó. La docente entregará por grupos siluetas de frutas y un papelote dibujado en número, los niños procederán a pegar según el número que les toco por cada grupo Se les entrega una ficha de trabajo para que relacione el número con la cantidad. Ficha de Trabajo N°10. **Verbalización** Se expresan verbalmente	chapas, botones. Papel sabana Plumones fichas de trabajo lápices		

	exponiendo sus trabajos con guía de la docente			
C **I** **E** **R** **R** **E**	**Evaluación** Se Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?	Voz Pizarra Plumones	10 min.	Dice con sus propias palabras lo que realizó.

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 11

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial **:** Divino niño Jesús de Andagua

1.2. Nivel Educativo **:** Inicial

1.3. Sección **:** Única

1.4. Área Curricular **:** Matemática

1.5. Denominación de la actividad **:** Juego: “Contando los balones”

1.6. Fecha **:** junio 2019

1.7. Duración **:** 50 Minutos

1.8. Docente **:** YULIANA SOLEDAD LUQUE CONCHA

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de contar hasta 10 objetos utilizando su propio lenguaje, mediante el juego “Contando los balones”, demostrando predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.2.- Contenido

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Conteo numérico Juego: “Contando los balones”	Demuestra predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.3.- Secuencia didáctica:

Momento	Metodología	Medios /Materiales.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	La docente iniciará la sesión con una historia problemática, se les contara acerca de una tienda de pelotas. Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: • ¿De qué trata la historia? • ¿el dueño de la tienda podía contar las pelotas? ¿cómo podemos hacer para ayudar a contar las pelotas? La docente da a conocer el propósito de la sesión: Contar hasta 10 objetos utilizando su propio lenguaje.	Historia Siluetas de pelotas	10 min.	Participa activamente en el juego contando siluetas.
P R O C E S O	Salimos al patio y realizamos un juego donde los niños en forma grupal iniciarán su juego. Se les entregará balones y a la voz de tres los niños iniciaran a tirarlas luego en un tiempo determinado, por grupos recogerán hasta decir basta Se sentara y contaran cuantos	latas bloques lógicos cajas pompones bastones de	30 min	Contar hasta 10 objetos utilizando su propio lenguaje

	recogieron por grupos. Presentamos material concreto: bloques lógicos, cajas, pompones, bastones de madera, chapas, botones Preguntamos ¿Qué observamos? Pedimos que realicen agrupaciones de cantidades de material y comparen con el número. ¿Qué hemos observado? ¿De qué manera hemos contado cuantos hay? Con los niños repasamos las cantidades con el número que se les presento La docente entregará por grupos siluetas de frutas y un papelote dibujado en número, los niños procederán a pegar según el número que les toco por cada grupo Se les entrega una ficha de trabajo para que relacione el número con la cantidad. Ficha de Trabajo N°11.	madera chapas botones Papel sábana Plumones Cinta adhesiva Fichas de trabajo Lápices de colores		

	Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.			
C **I** **E** **R** **R** **E**	**Evaluación** Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?	Voz Pizarra plumones	10 min.	Dice con sus propias palabras lo que realizo

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 12

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial **:** Divino niño Jesús de Andagua

1.2. Nivel Educativo **:** Inicial

1.3. Sección **:** Única

1.4. Área Curricular **:** Matemática

1.5. Denominación de la actividad **:** Juego: “El trencito”

1.6. Fecha **:** junio 2019

1.7. Duración **:** 50 Minutos

1.8. Docente **:** YULIANA SOLEDAD LUQUE CONCHA

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de identificar cantidades de elementos con el número, mediante el juego “El trencito”, demostrando predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.2.- Contenido

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Conteo numérico Juego: “El trencito”	Demuestra predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.3.- Secuencia didáctica:

Momento	Metodología	Medios /Materiales	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	La docente les presenta una situación problemática donde los niños escucharan. ¿Qué le paso al tren?, ¿Cuantos vagones estaban llenos? ¿Qué podemos hacer para que puedan subir más pasajeros? La docente da a conocer el propósito de la sesión: Identificar cantidades de elementos con el número.	siluetas	10 min.	Participa activamente en el juego contando siluetas.
P R O C E S O	La docente invita a los niños subir al tren que tiene tres vagones, donde los niños elegirán su subida. A la voz de la docente cada niño subirá al vagón que más le guste. Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: • ¿Qué color tienen los vagones? • ¿De qué tamaño son? • ¿Para qué sirven? • ¿Las han visto antes? • ¿Dónde las conseguimos?	patio	30 min	Identificar cantidades de elementos con el número,.

	• ¿Cuántos subieron al vagón amarillo? • ¿Y al vagón marrón cuántos niños hay? Presentamos material concreto: conos, bloques lógicos, botones, cuentas, cubos. Preguntamos ¿Qué observamos? Pedimos que comparen con el número y la cantidad de objetos que hay en el grupo ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo lo que han realizado Con los niños repasamos las cantidades con el número que se les presentó. La docente les entregará por grupos siluetas y un papelote dibujado en número, los niños procederán a pegar según el número que les tocó por cada grupo. Se les entrega una ficha de trabajo para que relacione el número con la cantidad. Ficha de Trabajo N°12	Material concreto papel sábana plumones		

	Verbalización Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.	ficha de trabajo		
C **I** **E** **R** **R** **E**	**Evaluación** Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?	Voz Pizarra plumones	10 min.	Dice con sus propias palabras lo que realizó.

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 13

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial **:** Divino niño Jesús de Andagua

1.2. Nivel Educativo **:** Inicial

1.3. Sección **:** Única

1.4. Área Curricular **:** Matemática

1.5. Denominación de la actividad **:** Juego: “Representando cantidades”

1.6. Fecha **:** junio 2019

1.7. Duración **:** 50 Minutos

1.8. Docente **:** YULIANA SOLEDAD LUQUE CONCHA

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de describir los números de forma cardinal, mediante el juego “Representando cantidades”, demostrando predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.2.- Contenido

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Conteo numérico Juego: “Representando cantidades”	Demuestra predisposición al utilizar el lenguaje matemático.

2.3.- Secuencia didáctica:

Momento	Metodología	Medios/Materiales	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	La docente iniciará la sesión con una situación cotidiana La docente invita a todos los niños y niñas a jugar vendiendo y comprando productos A la voz de la docente cada niño toma la cantidad de productos que deseen. • Luego dialogamos a través de las siguientes interrogantes: • ¿Qué productos compraron? • ¿Quiénes vendieron? • ¿Cuánto monedas tenían para comprar? • ¿Creen que todos los productos cuesta lo mismo? La docente da a conocer el propósito de la sesión: Describir los números de forma cardinal.	Siluetas de diferentes productos Monedas de cartulina	10 min.	Participa activamente en el juego contando siluetas.

P **R** **O** **C** **E** **S** **O**	Salimos al patio y realizamos juegos donde los niños en forma grupal iniciarán su juego. Cuatro grupos de 5 niños realizan el juego. El juego consiste en que la docente ira incrementando la cantidad de niños por grupos al término del juego contara cuantos niños incrementaron. Presentamos material concreto: bloques lógicos, cajas, pompones, bastones de madera, chapas, botones Preguntamos ¿Qué observamos? Pedimos que realicen agrupaciones de cantidades de material y comparen con el número. ¿Cómo lo hemos ordenado? Observamos a cada grupo lo que han realizado Con los niños repasamos las cantidades con el número que se les presento Se les entregará por grupos siluetas de frutas y un papelote dibujado en número, los niños procederán a pegar según el	Latas Bloques lógicos Cajas Pompones Bastones de madera Chapas Botones	30 min	Describir los números de forma cardinal

	número que les toco por cada grupo Se les entrega una ficha de trabajo para que relacione el número con la cantidad. Ficha de trabajo N°13. **Verbalización** Se expresan verbalmente exponiendo sus trabajos con guía de la docente.	Fichas de trabajo Lápices de colores		
C **I** **E** **R** **R** **E**	**Evaluación** Se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?	Voz Pizarra Plumones	10 min.	Dice con sus propias palabras lo que realizo

2.3. Evaluación de salida

TABLA 03: EVALUACIÓN DE SALIDA PARA EVALUAR LA NOCIÓN DE CONTEO NUMÉRICO

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Realiza representaciones de cantidades con objetos.	Reconoce las cantidades de objetos hasta 10.	Expresa la comparación de conteos de objetos.	Cuenta hasta 10 objetos utilizando su propio lenguaje.	Identifica cantidades de elementos con el número.	Describe los números de forma cardinal.	Ordena cantidades hasta 10 objetos.
		NOCIÓN CONTEO NUMÉRICO						
1	LIZET MELANY	A	A	A	A	A	A	A
2	BRAYAN RODRIGO	A	A	A	A	A	A	A
3	THIAGO GABRIEL	A	A	A	A	A	A	A
4	JOSUE RAHUL	A	A	A	A	A	A	A
5	YAMIR ELOY	A	B	A	A	A	A	A
6	SUMILUD MARIELLA	A	A	A	A	A	A	A
7	YACKSON ROMARIO	A	A	A	A	A	A	A
8	STEPHANO DAVID	A	A	A	A	A	A	A

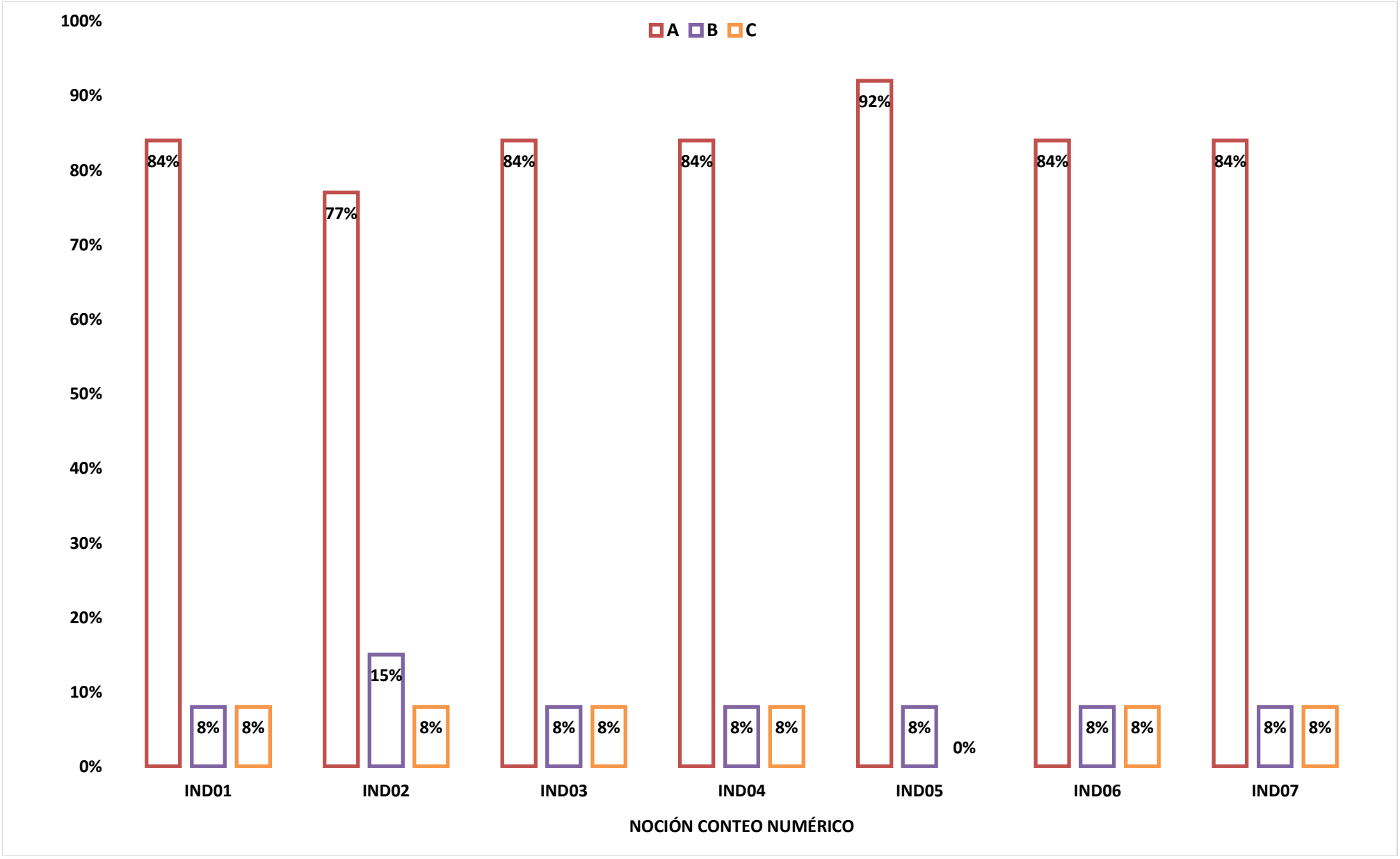
9	MILDER JOSUE	A	A	A	A	A	A	A
10	ABIGAIL NATALY	A	A	A	A	A	A	A
11	KAORI YUMIKO	B	B	B	B	A	B	B
12	OLIVER RICARDO	C	C	C	C	B	C	C
13	YESICA DORIS	A	A	A	A	A	A	A
Puntaje	**A**	11	10	11	11	12	11	11
	B	1	2	1	1	1	1	1
	C	1	1	1	1	0	1	1
Porcentaje	**A**	84%	77%	84%	84%	92%	77%	84%
	B	8%	15%	8%	8%	8%	15%	8%
	C	8%	8%	8%	8%	0%	8%	8%

Fuente: Evaluación salida junio 2019

TABLA 04: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA

INDICADORES		EVALUACIÓN SALIDA						PROMEDIO		
		A		B		C		A	B	C
NOCIÓN CONTEO NUMÉRICO	Realiza representaciones de cantidades con objetos.	11	84%	1	8%	1	8%	84%	9%	7%
	Reconoce las cantidades de objetos hasta 10.	10	77%	2	15%	1	8%			
	Expresa la comparación de conteos de objetos.	11	84%	1	8%	1	8%			
	Cuenta hasta 10 objetos utilizando su propio lenguaje.	11	84%	1	8%	1	8%			
	Identifica cantidades de elementos con el número.	12	92%	1	8%	0	0%			
	Describe los números de forma cardinal.	11	84%	1	8%	1	8%			
	Ordena cantidades hasta 10 objetos.	11	84%	1	8%	1	8%			

GRÁFICO 02: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE SALIDA



Fuente: Resumen de la evaluación de salida junio 2019

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

En la tabla N° 04 nos indica el porcentaje de los indicadores en la evaluación de salida, para medir el desarrollo de la noción de conteo numérico; luego de haberse aplicado el programa de juegos educativos, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Divino niño de Andagua, Provincia Castilla y Región Arequipa; se puede notar los logros alcanzados en un nivel alto.

En lo que respecta a logro (A), se aprecia en los indicadores evaluados obtienen un promedio del 80% de logro, y en inicio (C) los indicadores evaluados tienen un promedio de solamente un 8% están en inicio; observándose que logran realizar representaciones de cantidades con objetos, logran contar hasta 10 objetos utilizando su propio lenguaje; todos con respecto a una población de 13 niños (100%), esto refleja que la gran mayoría de niños superó las dificultades que tenían en cuanto al conteo numérico.

Estos resultados se evidencian además en el gráfico N°02 y permitieron demostrar que la aplicación del programa de juegos educativos, logró desarrollar el conteo numérico de los niños del aula de 4 años del nivel inicial.

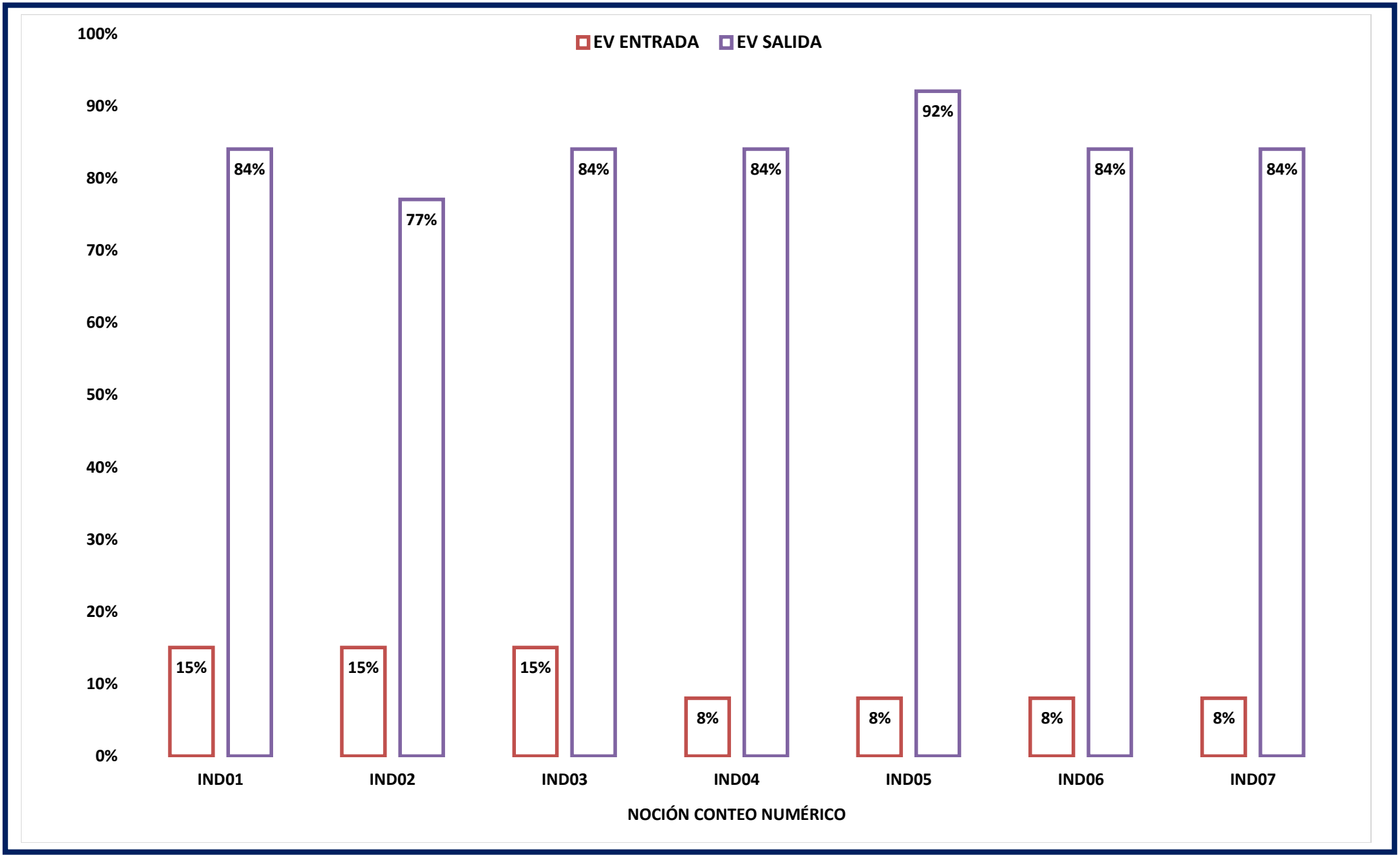
2.4. Resultados finales

TABLA 05: RESULTADOS FINALES OBTENIDOS EN LA EVALUACION DE ENTRADA Y SALIDA

INDICADORES		EVALUACIÓN ENTRADA		EVALUACIÓN SALIDA		% MEJORA
		A		A		
		F	%	F	%	
NOCIÓN CONTEO NUMÉRICO	Realiza representaciones de cantidades con objetos.	2	15%	11	84%	69%
	Reconoce las cantidades de objetos hasta 10.	2	15%	10	77%	62%
	Expresa la comparación de conteos de objetos.	2	15%	11	84%	69%
	Cuenta hasta 10 objetos utilizando su propio lenguaje.	1	8%	11	84%	76%
	Identifica cantidades de elementos con el número.	1	8%	12	92%	84%
	Describe los números de forma cardinal.	1	8%	11	84%	76%
	Ordena cantidades hasta 10 objetos.	1	8%	11	84%	76%
PROMEDIO						73%

Fuente: Evaluación de entrada y salida abril - junio 2019

GRÁFICO 03: GRÁFICO DE COMPARACIÓN EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA



Fuente: Evaluación de entrada y salida abril - junio 2019

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

En el tabla N° 05 el cual es complementado con el gráfico N° 03, se presentan los puntajes alcanzados por el grupo de niños intervenidos tanto en la evaluación de entrada como la de salida. Si comparamos resultados la aplicación del programa de juegos educativos, resultó ser muy significativo siendo el promedio logrado del 73%.

En la evaluación de entrada se observa que los indicadores con mayor nivel de mejora; donde podemos apreciar que logro (A) tiene un porcentaje del 11%, en tanto en su evaluación de salida, logro (A) alcanza un porcentaje del 84%, esto con respecto a una población de 13 niños (100%); obteniendo en su logro una mejora del 73%, de esta manera los niños intervenidos: Realizan representaciones de cantidades con objetos, reconocen las cantidades de objetos hasta 10, expresan la comparación de conteos de objetos, cuentan hasta 10 objetos utilizando su propio lenguaje, identifican cantidades de elementos con el número, describen los números de forma cardinal, y ordenan cantidades hasta 10 objetos.

En los 7 indicadores evaluados, se observa que los niños y niñas, al inicio del estudio alcanzaban un porcentaje bajo en el desarrollo de la noción de conteo numérico, entre el 8% al 15%; sin embargo luego de la aplicación del programa de juegos educativos, durante tres meses que duró el estudio, se evidenció una gran mejoría en todos los indicadores, con logros entre 77% y 92%.

Según los resultados obtenidos, los 13 niños evaluados tienen un alto porcentaje de mejora en el desarrollo de la noción de conteo numérico.

CONCLUSIONES

Y

RECOMENDACIONES

CAPITULO III.- Conclusiones y recomendaciones

3.1. Conclusiones

- Se identificó el desarrollo de la noción de conteo numérico de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Divino niño Jesús de Andagua, en la evaluación de entrada nos da como resultado que el desarrollo de la noción de conteo numérico es bajo, más de la mitad de los niños se encuentran en un nivel de inicio (c). observándose que no realizan representaciones de cantidades con objetos algunos expresan la comparación de conteos de objetos, y no identifican cantidades de elementos con el número.

- Se diseñó y se aplicó un programa de juegos educativos, a los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Divino niño Jesús de Andagua, a través de 13 sesiones de aprendizaje para el desarrollo de la noción de conteo numérico en los niños.

- Los resultados de la evaluación de salida los logros alcanzados por los niños de 4 años en el desarrollo de la noción de conteo numérico en sus siete indicadores, observándose que llegan a: Realizar representaciones de cantidades con objetos, expresar la comparación de conteos de objetos, contar hasta 10 objetos utilizando su propio lenguaje, identificar cantidades de elementos con el número, describir los números de forma cardinal y ordenar cantidades hasta 10 objetos.

- Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y evaluación de salida establecidas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Divino niño Jesús de Andagua, podemos determinar que han mejorado significativamente en un 73%, en los indicadores de la noción de conteo numérico.

3.2. Recomendaciones

- A las docentes de la Institución Educativa Inicial Divino niño Jesús de Andagua, Provincia Castilla y Región Arequipa, se le sugiere aplicar el programa de juegos educativos, como contenido didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje para desarrollar de la noción de conteo numérico que incluya sesiones de aprendizajes dialogados y participativos y que despierte el interés en los niños y niñas.

- Llevar a la reflexión crítica, sobre las ventajas de la aplicación del programa de juegos educativos, para el desarrollo de la noción de conteo numérico, ya que es posible el mejoramiento del presente trabajo y por lo que se considera que aún quedan pendiente muchas orientaciones por investigar en aras de alcanzar conocimientos que enriquezcan este tema de estudio.

- El papel de los adultos para facilitar el aprendizaje de la noción de conteo numérico, es proporcionar experiencias significativas y variadas dónde se empleen las mismas durante su ejecución para que el niño se vaya apropiando de ellas con su significación total incorporándolas de manera efectiva propias de la noción de conteo numérico, siendo generadores de aprendizajes en los niños de cuatro años.

Bibliografía

- Boule, F. (1995). *Manipular, Organizar, Representar: Iniciación a las Matemáticas.* Madrid: Edit. Narcea.
- Castillo (2007) Escribir una oportunidad para comunicar y opinar. Perú: San Marcos.
- Douady, Regine. (1990). *Situación actual de la enseñanza de la Matemática en el Nivel Preescolar.* Mexico.: Iberoamérica.
- Fuenlabrada, I. (2009). *Los niños del preescolar y su relación con la numerosidad de las colecciones y los números como signos que la representan.* MEXICO: IBEROAMERICA.
- García, A. (2007). *Clasificación de los juegos comunes en la primera infancia.* Lima: Editorial Santillana.
- González, Adriana. (2000). *El número y la serie numerica.* Buenos aires: Colihue.
- Ortega, Ruiz. (1990). *Principios básicos de los juegos didácticos.* Madrid.: Ed. Paidos.
- Pardo de Sande, I. (1990). *Didáctica de la matemática para la escuela.* Argentina: Edt. El Ateneo.
- Piaget, Jean. (1992). *Seis estudios de Psicología.* Lima: Edit. Blacavo.

- Ramírez, Marín. (2001). *Los juegos educativos.* Madrid: Editorial Santillana.
- Rencoret Bustos, M. (1994). *Propuesta de objetivos específicos para desarrollar las nociones para la iniciación matemática.* Santiago de Chile: Editorial Andrés Bello.
- Vigostky Lev, L. (1968). *Teoría constructivista del juego.* La Habana: Ediciones Revolucionarias.

ANEXOS

ANEXO N° 01

EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE CONTEO NUMÉRICO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS

Nombre:……

N°	INDICADORES NOCIÓN CONTEO NUMÉRICO	ESCALA LITERAL		
		A	B	C
01	Realiza representaciones de cantidades con objetos.			
02	Reconoce las cantidades de objetos hasta 10.			
03	Expresa la comparación de conteos de objetos.			
04	Cuenta hasta 10 objetos utilizando su propio lenguaje.			
05	Identifica cantidades de elementos con el número.			
06	Describe los números de forma cardinal.			
07	Ordena cantidades hasta 10 objetos.			

TABLA DE VALORACIÓN

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

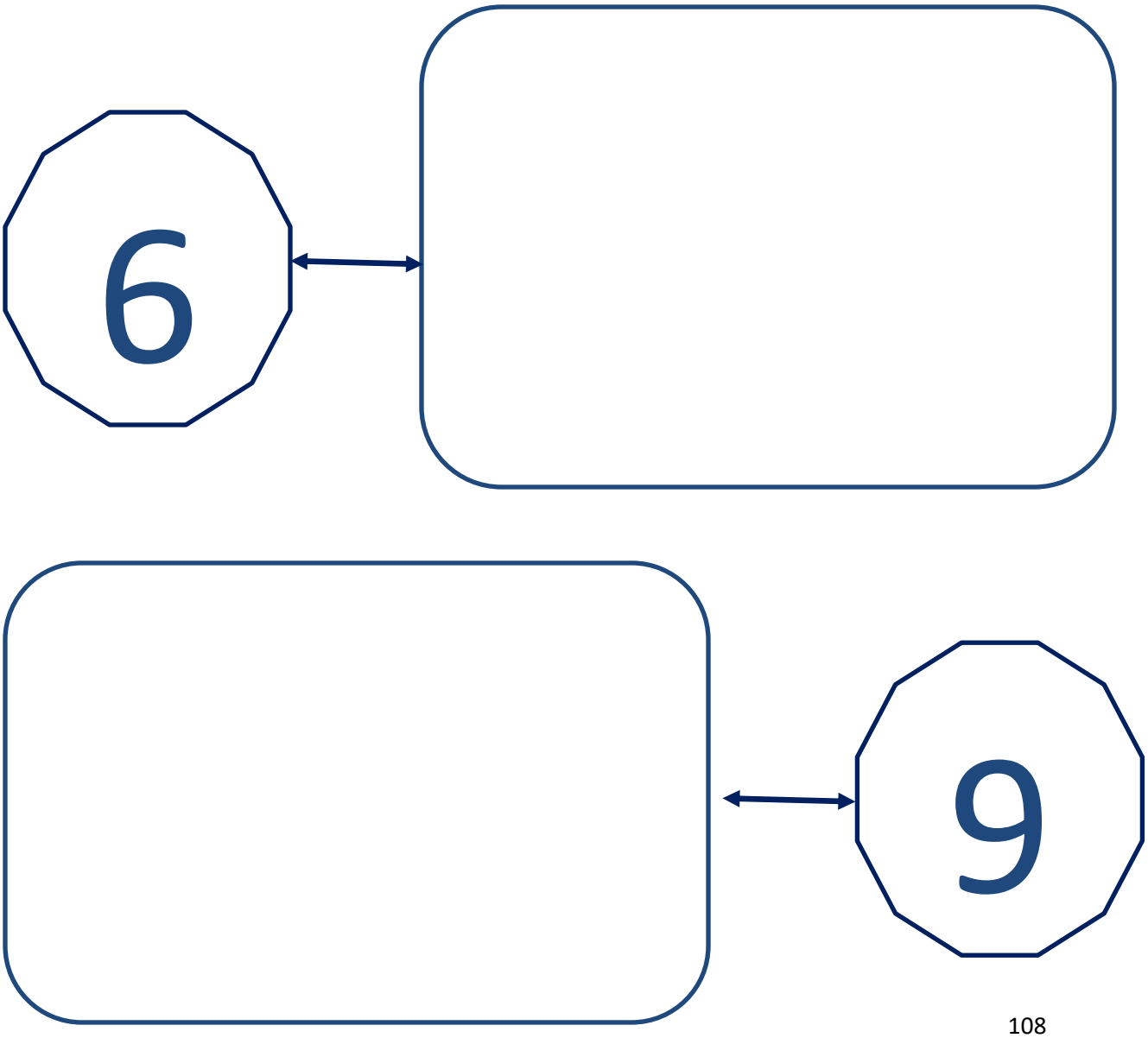
ANEXO N° 02: Fichas de Trabajo

FICHA DE TRABAJO N°01

JUEGO: "LOS NUMERITOS"

Nombres:…….

Consigna: Dibuja y colorea figuras de acuerdo a la cantidad de números.



FICHA DE TRABAJO N°02

JUEGO: "MI TIENDITA"

Nombres:…….

Consigna: Dibuja productos de la tienda de acuerdo a la cantidad de números y luego colorea creativamente.

FICHA DE TRABAJO N°03

JUEGO: "LOS INSTRUMENTOS MUSICALES"

Nombres:…….

Consigna: Cuenta cuantos instrumentos hay y escribe el numero dentro del círculo.

FICHA DE TRABAJO N°04

JUEGO: "LA RONDA DE LAS SILLAS"

Nombres:……

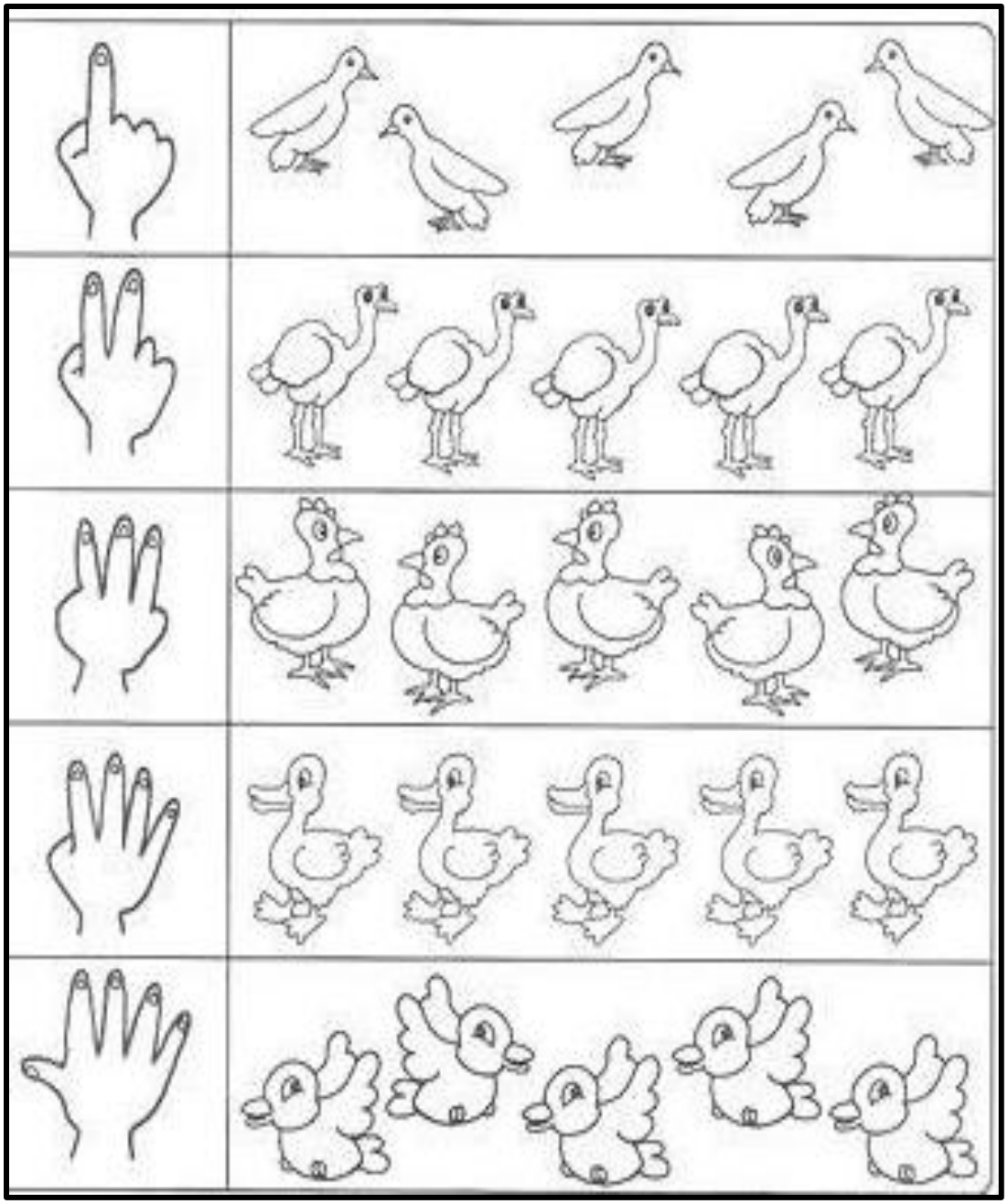
Consigna: Cuenta cuantas sillas hay en cada fila y escribe literalmente en el cuadrado el número.

FICHA DE TRABAJO N°05

JUEGO: "LA GALLINITA CIEGA"

Nombres:…….

Consigna: Colorea la cantidad de objetos que te indica el cuadro.



FICHA DE TRABAJO N°06

JUEGO: "VAMOS SALTANDO"

Nombres:……

Consigna: Escribe dentro del recuadro el número que pertenece

TRES ⟷ ☐

☐ ⟷ *SEIS*

NUEVE ⟷ ☐

☐ ⟷ *CINCO*

FICHA DE TRABAJO N°07

JUEGO: "LA FRUTERÍA"

Nombres:……

Consigna: Dibujemos frutas de acuerdo al número.

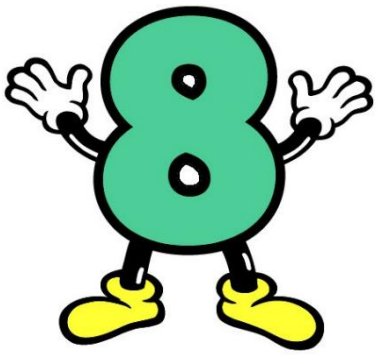
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

FICHA DE TRABAJO N°08

JUEGO: "CONOCIENDO LOS NÚMEROS"

Nombres:……

Consigna: Describe literalmente dentro del recuadro el número que aparece.

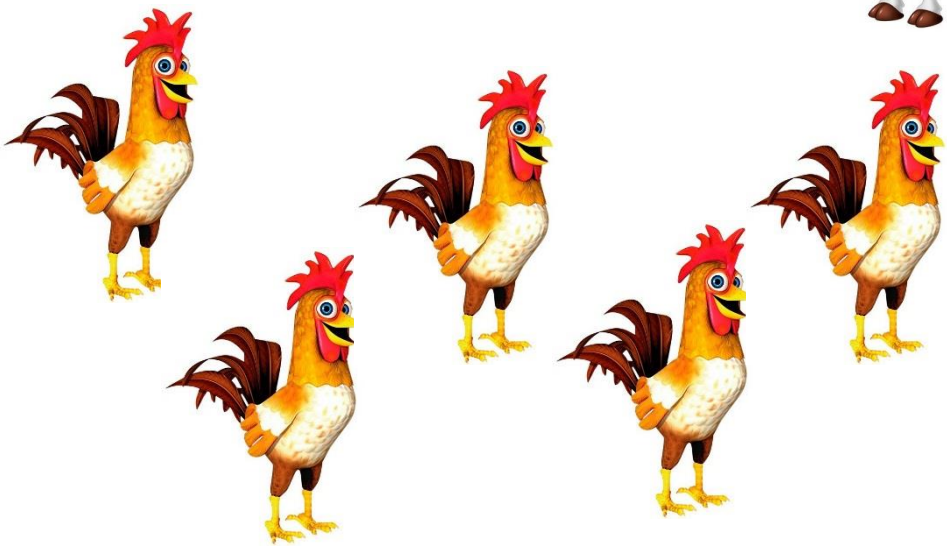


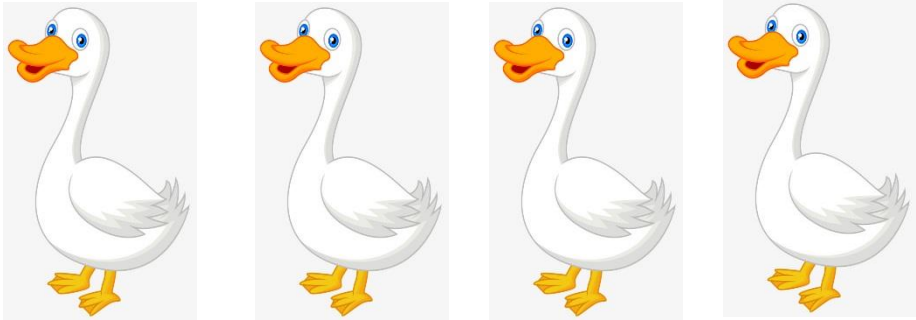
FICHA DE TRABAJO N°09

JUEGO: "LA GRANJA"

Nombres:…….

Consigna: Describe literalmente dentro del recuadro la cantidad de animales que aparece.



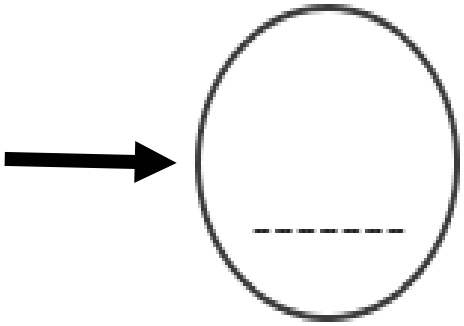


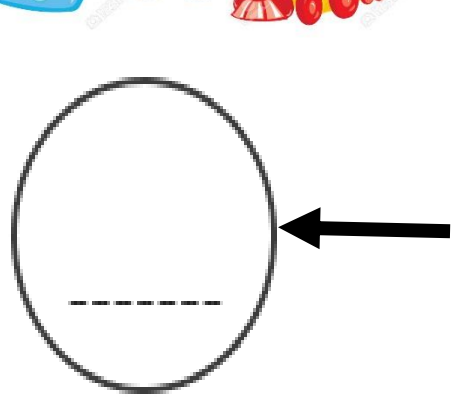
FICHA DE TRABAJO N°10

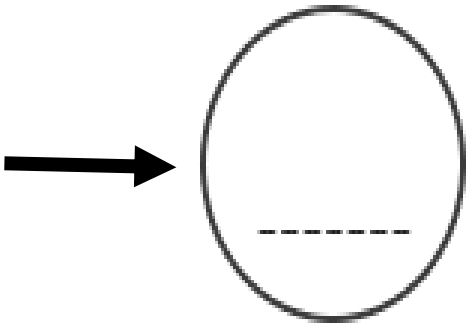
JUEGO: "MIS JUGUETES FAVORITOS"

Nombres:…….

Consigna: Cuenta cuantos juguetes hay y escribe el numero dentro del círculo.







FICHA DE TRABAJO N°11

JUEGO: "CONTANDO LOS BALONES"

Nombres:……

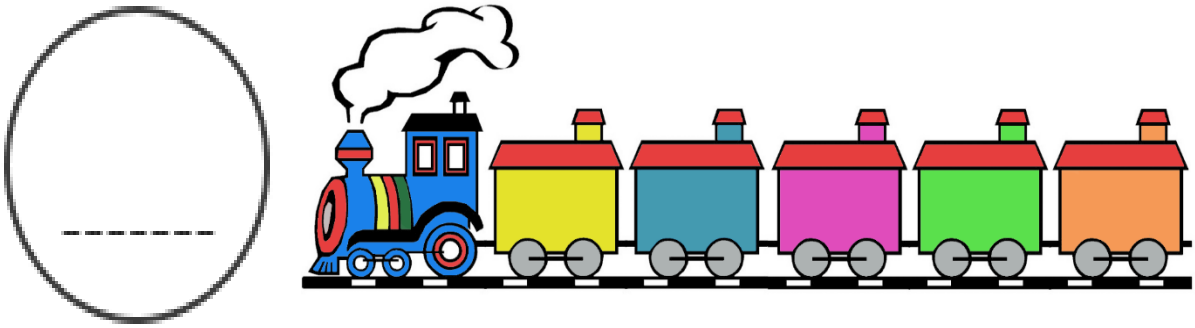
Consigna: Cuenta cuantos balones hay en cada fila y escribe literalmente en el cuadrado el número.

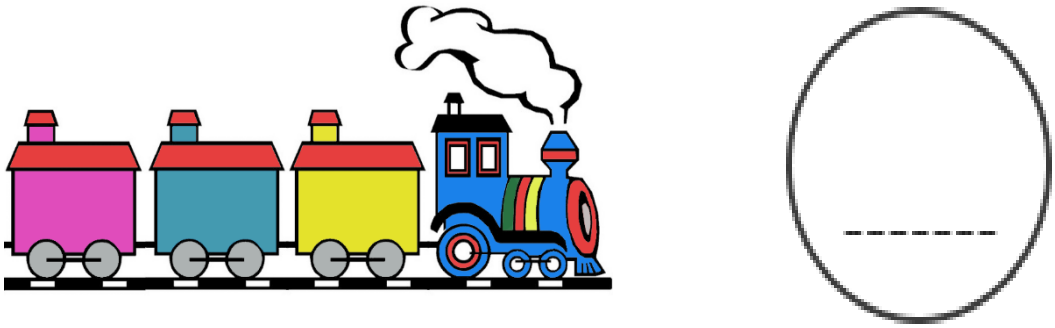
FICHA DE TRABAJO N°12

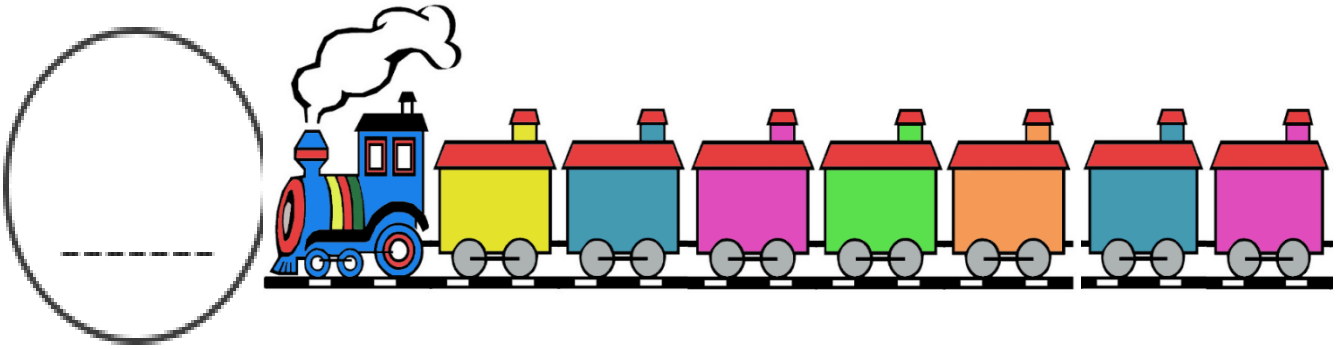
JUEGO: "EL TRENCITO"

Nombres:…….

Consigna: Cuenta los vagones hay en cada fila y escribe el número en el círculo.







FICHA DE TRABAJO N°13

JUEGO: "REPRESENTANDO CANTIDADES"

Nombres:……

Consigna: Dibuja y colorea en cada recuadro elementos de acuerdo a la cantidad que te asigna

9	**2**
6	**8**

N° 03: Galería Fotográfica

Niños desarrollando la actividad la ronda de las sillas

Docente realizando las respectivas coordinaciones con los niños para la ejecución de la actividad

Docente dando consigna de juntarse de acuerdo al número que ella indique

Niños realizando conteo con material concreto

niños desarrollando la actividad la gallina ciega

CONSTANCIA

...STITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "DIVINO NIÑO JESUS DE ANDAGUA"

"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCION Y LA IMPUNIDAD"

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA I.E.I. DIVINO NIÑO JESÚS DE ANDAGUA DISTRITO DE ANDAGUA. PROVINCIA CASTILLA - REGIÓN AREQUIPA

CONSTANCIA

HACE CONSTAR:

Que la alumna Yuliana Soledad Luque Concha identificada con DNI 40885111

HAN DESARROLLADO UN PROGRAMA DENOMINADO

PROGRAMA DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA DESARROLLAR CONTEO NUMÉRICO EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. DIVINO NIÑO JESÚS DE ANDAGUA DISTRITO DE ANDAGUA. PROVINCIA CASTILLA - REGIÓN AREQUIPA

Desde el mes de abril – junio 2019 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.

Andagua, Julio del 2019

DIRECTORA