

---

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR  
EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.**

**RAYITOS DEL SOL TRUJILLO 2017.**

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

**AUTORA:**

**MODESTO HERRERA, VANESSA CAMILA**

**ORCID: 0000-0003-0201-2593**

**ASESOR:**

**AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO**

**ORCID: 0000-0002-8638-6834**

**TRUJILLO - PERÚ**

**2019**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA:**

Modesto Herrera, Vanessa Camila

ORCID: 0000-0003-0201-2593

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

### **ASESOR:**

Dr. Amaya Saucedo, Rosas Amadeo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

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

### **JURADO:**

Mendoza Reyes Domingo Pascual

ORCID: 0000-0002-2426-476X

Zavala Chávez Elsa Margot

ORCID: 0000-0001-7890-2918

Jacinto Reinoso Milagros

ORCID: 0000-0002-6616-4070

## **HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR**

**Dr. Domingo Pascual Mendoza Reyes**

**Presidente**

**Mgtr. Elsa Margot Zavala Chávez**

**Secretaria**

**Dra. Jacinto Reinoso Milagros**

**Miembro**

**Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo**

**Asesor**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por darme la fe y fortaleza de vida.

Agradezco a los docentes por las enseñanzas que impartieron y por su apoyo incondicional en todos los momentos difíciles de este trabajo de investigación.

## DEDICATORIA

A mi familia, que me ha acompañado y apoyado en todos los momentos en que la he necesitado.

Al Dr. Amadeo Amaya, por su Valioso apoyo profesional que ha permitido cristalizar el presente trabajo y sembrar el espíritu por la *Investigación Educativa*.

## **RESUMEN**

La presente investigación ha tenido como propósito aplicar el programa de juegos lúdicos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Rayitos del Sol Trujillo 2017. Esta investigación tuvo como objetivo general Determinar en qué medida la aplicación de un programa de juegos lúdicos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I. E. Rayitos del Sol Trujillo 2017. Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, juegos lúdicos y aprendizaje en el área de matemática. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste la prueba t student de en la cual se pudo apreciar el valor de  $P= 0,001 < 0,05$ , es decir existe una diferencia significativa en el Logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto, se concluye que el programa de juegos lúdicos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Rayitos del Sol Trujillo 2017

Palabras clave: Juegos, juegos lúdicos, Aprendizaje.

## **ABSTRACT**

The present investigation has had as purpose to apply the program of playful games in the learning in the area of mathematics in the children of 5 years of the I.E. Rayitos del Sol Trujillo 2017. This investigation had like general objective To determine to what extent the application of a playful games program in the area of mathematics in children of 5 years of the I.E. Rayitos del Sol, Trujillo 2017. For the data processing, descriptive and inferential statistics were used for the interpretation of the variables, playful games and learning in the area of mathematics. For the test of the hypothesis, the test statistic was used, in which the value of  $P = 0,001 < 0.05$  could be appreciated, that is, there is a significant difference in the Learning Achievement obtained in the Pre Test and Post Test. Therefore it is concluded that the program of playful games in learning in the area of mathematics in children of 5 years of the I.E Rayitos del Sol Trujillo 2017

Keywords: Games, playful games, Learning.

## ÍNDICE GENERAL

TÍTULO .....	i
EQUIPO DE TRABAJO .....	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR .....	iii
AGRADECIMIENTO .....	iv
DEDICATORIA .....	v
RESUMEN .....	vi
ABSTRACT.....	vii
ÍNDICE GENERAL .....	viii
ÍNDICE DE TABLAS .....	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA .....	5
2.1. Antecedentes.....	5
2.2. Bases teóricas.....	9
2.2.1. Juegos didácticos .....	9
2.2.1.1. Definición: .....	9
2.2.1.2. Efectividad de los juegos didácticos .....	9
2.2.1.3. Juego didáctico y aprendizaje .....	10
2.2.1.4.- Definición de juegos Lúdicos: .....	11



3.2.1.5. Juego simbólico: .....	12
2.2.1.6. Juego de reglas:.....	12
2.2.2.- El aprendizaje en el área de matemática.....	12
2.2.2.1.- Aprendizaje.....	12
2.2.2.2 Aprendizaje de la matemática:.....	12
III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.....	15
IV. METODOLOGÍA.....	16
4.1. Diseño de la investigación .....	16
4.2. Población muestra.....	17
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	18
4.4. Técnicas e instrumentos.....	22
4.4.1. La observación.....	22
4.4.2. Lista de cotejo.....	22
4.5. Plan de análisis.....	23
4.6. Matriz de consistencia .....	23
4.7. Principios éticos.....	25
V. RESULTADOS.....	26
5.1.-Resultados: .....	26
5.2. Análisis de resultados. ....	40
VI. CONCLUSIONES.....	44
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS .....	45

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....46

ANEXOS .....51

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 01: Población .....	17
Tabla N° 02: muestra .....	18
Tabla N° 03 Operacionalización de las variables .....	19
Tabla N° 04: Baremo de la variable logro de capacidades .....	21
Tabla N° 05 Puntuaciones de los niños de la muestra en el pre test .....	26
Tabla N° 06 Puntuaciones de los niños de la muestra sesión primera. ....	27
Tabla N° 07 Puntuaciones de los niños de la muestra segunda sesión. ....	28
Tabla N° 08 Puntuaciones de los niños de la muestra tercera sesión.....	29
Tabla N° 09 Porcentaje de los niños de la muestra cuarta sesión. ....	30
Tabla N° 10 Puntuaciones de los niños de la muestra quinta sesión. ....	31
Tabla N° 11 Puntuaciones de los niños de la muestra sexta sesión .....	32
Tabla N° 12 Puntuaciones de los niños de la muestra séptima sesión. ....	33
Tabla N° 13 Puntuaciones de los niños de la muestra octava sesión. ....	34
Tabla N° 14 Puntuaciones de los niños de la muestra novena sesión. ....	35
Tabla N° 15 Puntuaciones de los niños de la muestra décima sesión. ....	36
Tabla N° 16 Puntuaciones de los niños de la muestra onceava sesión. ....	37
Tabla N° 17 Puntuaciones de los niños de la muestra onceava sesión doceava. ....	38
Tabla N° 18 Puntuaciones de los niños de la muestra pos test .....	39
Tabla N° 19 Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon .....	40
Tabla N° 20: Estadísticos de contraste .....	40

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 01 Porcentaje de los niños de la muestra en el pre test .....	26
Gráfico N° 02 Porcentaje de los niños de la muestra primera sesión.....	27
Gráfico N° 03 Porcentaje de los niños de la muestra segunda sesión. ....	28
Gráfico N° 04 Porcentaje de los niños de la muestra tercera sesión .....	29
Gráfico N° 05 Porcentaje de los niños de la muestra cuarta sesión. ....	30
Gráfico N° 06 Porcentaje de los niños de la muestra quinta sesión. ....	31
Gráfico N° 07 Porcentaje de los niños de la muestra sexta sesión.....	32
Gráfico N° 08 Porcentaje de los niños de la muestra séptima sesión.....	33
Gráfico N° 09 Porcentaje de los niños de la muestra octava sesión.....	34
Gráfico N° 10 Porcentaje de los niños de la muestra novena sesión.....	35
Gráfico N° 11 Porcentaje de los niños de la muestra decima sesión.....	36
Gráfico N° 12 Porcentaje de los niños de la muestra onceava sesión.....	37
Gráfico N° 13 Porcentaje de los niños de la muestra doceava sesión .....	38
Gráfico N° 14 Porcentaje de los niños de la muestra post test.....	39

## I. INTRODUCCIÓN

Según Bacall (1989) en los últimos años, el estudio sobre el aprendizaje de la matemática alcanzado por el niño, ha sido uno de los tópicos más trabajados en la psicología del desarrollo cognoscitivo. Los resultados muestran una conceptualización significativa sobre el desarrollo temprano de la matemática y de cómo se efectúa su aprendizaje en la escuela. La mayoría de las investigaciones consideraran que el aprendizaje de los números y la aritmética constituyen una parte importante del currículum escolar y que los conceptos numéricos representan la base sobre la cual pueden desarrollarse elevadas competencias numéricas.

Solari, D. (2010) en la modernidad educativa la concepción es diferente, pues se ejercita el pensar para el actuar, se busca un equilibrio en la formación de las dimensiones cognitiva, afectiva y psicomotora. El niño y niña tienen que aprender, indagar, comunicarse, expresarse, saber escuchar, saber reflexionar, saber razonar, saber dialogar, saber discutir, saber actuar entre otros aspectos formativos, por lo que en la concepción moderna de la educación tanto en matemática como en otras áreas curriculares, existe un camino por recorrer y en efecto se está recorriendo, pero entre la concepción y la práctica, el conocer y el hacer existen discrepancias o vacíos, sobre todo como se ha dicho, en el desarrollo de habilidades, capacidades, actitudes y ello exige solución para fortalecer la formación integral de los estudiantes.

Salvador (2008) Cabe destacar que las matemáticas también han ido evolucionando o perfeccionándose en cuanto a los métodos o estrategias de aprendizaje, en este sentido el juego desempeña un papel de suma importancia porque se encuentra asociado a la actividad lúdica que es muy natural en la vida y desarrollo del niño y niña de tal suerte que se constituye en una herramienta muy valiosa para que los niños y niñas aprendan matemática disfrutando y de este

modo despertar en ellos una actitud positiva frente a la matemática contrarrestando los temores infundados que existen frente a dicho aprendizaje de la matemática por no pocos estudiantes.

El problema de investigación se observó en la I.E. Rayitos del Sol, según las actas de evaluación 2017, se observaron que en el área de matemática hay un 50 % de niños desaprobados. Ellos tienen dificultades para expresarse, tienen inseguridad al hablar frente a un público o docente de aula, el taller de dramatización ayudó a mejorar habilidades comunicativas y logrando satisfactoriamente el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas, superando su timidez, desarrollando su lenguaje donde pudieron expresarse con los demás libremente sin miedo y sin temor alguno.

¿En qué medida la aplicación de un programa de juegos lúdicos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Rayitos del Sol Trujillo 2017?

Determinar en qué medida la aplicación de un programa de juegos lúdicos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Rayitos del sol, Trujillo 2017.

Conocer el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E. Rayitos del Sol Trujillo. Mediante el Pre Test.

Diseñar y Aplicar el programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Rayitos del Sol Trujillo 2017.

Evaluar los resultados de la aplicación del programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Rayitos del Sol Trujillo 2017.

Comparar los resultados de la aplicación del programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Rayitos del Sol Trujillo 2017.

La presente investigación responde a cómo influye la aplicación del programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática que va a permitir que los estudiantes construyan sus conocimientos y resuelvan situaciones cotidianas a partir de sus experiencias en el aula.

El uso de juegos lúdicos permite que el estudiante pueda desarrollar sus habilidades, despierte la creatividad a partir de sus experiencias en el aula, también pueden dirigir y reorganizar su pensamiento lógico, favoreciendo de esta manera un aprendizaje cada vez más significativo. El juego lúdico en la matemática indudablemente es básico para todos los estudiantes en general.

La importancia de la investigación de los juegos lúdicos permite que los niños y niñas de educación inicial, desarrollen la imaginación, el lenguaje matemático, el pensamiento, se comunican con lo que le rodea para así lograr un aprendizaje colaborativo.

En el campo teórico, se llevará a cabo actividades de juegos lúdicos en el aula, de manera grupal utilizando diversos materiales educativos, concretos y recursos que existen en el aula y en el entorno para mejorar el desempeño en el área de Matemática.

En lo metodológico, permite que los niños y niñas pongan en juego sus conocimientos previos y partir de allí para el fortalecimiento de los nuevos.

En lo práctico, la investigación generará expectativas en el aula, ya que tendrá un gran impacto en la docente y en los estudiantes en el área de Matemática.

En consecuencia, la presente investigación es relevante para los futuros docentes ya que deben ser capaces de crear juegos lúdicos favorables en los que los niños y niñas reconozcan sus

conocimientos previos en los juegos, los profundicen, creen nuevo conocimiento y lo apliquen, buscando que sean creadores de su propio aprendizaje, que el mismo interactúe con el mundo que le rodea tomando retos que se presente en su vida. Alsina, C. (2001).



## II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

### 2.1. Antecedentes

Torres (2016) tesis “efecto de un programa basado en el juego y el juguete como mediadores lúdicos en la transmisión Y adquisición de valores y actitudes en el alumnado de 4 años, llegaron a las siguientes conclusiones: Las familias responden de manera mayoritaria (66%) que siempre tienen en cuenta el precio del juguete antes de comprarlo, dándole importancia al presupuesto previsto para este gasto. Existe unanimidad en que los juguetes que se compran deben atenerse prioritariamente al criterio de seguridad, en ello coinciden las familias, la escuela y los expertos. Los datos del cuestionario, la opinión de los expertos y las reflexiones del profesor plasmadas en su Diario, coinciden en que no es un criterio mayoritario de compra el que el juguete entre dentro del grupo denominado juguete educativo. La compra de los juguetes por parte de los padres está influenciada en primer lugar por el gusto de los hijos y en segundo lugar por la influencia ejercida por la televisión y los medios publicitarios.

Ortecho y Quijano 2016) en su trabajo de investigación ,Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 “Alfredo pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo, en el año 2016”,llegaron a Las siguientes conclusiones: El programa de juegos cooperativos ha permitido mejorar significativamente el desarrollo social en niños de 4 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo en el año 2011 con un nivel de significancia de 5.18 según la prueba T Student. Los resultados del pre test de los niños y niñas del grupo experimental y grupo control son similares, logrando un puntaje promedio respectivamente. Los niños y niñas del grupo experimental mejoraron su desarrollo social con una diferencia de 13.1 entre el pre-test y post test. Según los indicadores del instrumento lograron un mejor desempeño en los indicadores de Actitudes Sociales e Identidad Personal y Autonomía, logrando una diferencia de 4.6 en ambos. En menor proporción lograron una diferencia de 3.9 en el indicador de Relaciones de Convivencia Democrática.

Urbina, E. (2017), tesis desarrollo de las habilidades comunicativas a través de actividades lúdicas en niños menores de 4 años de las salas de estimulación temprana ,llega a las siguientes conclusiones: El desarrollo de la expresión y comprensión oral es favorable a través de actividades lúdicas en niños menores de 4 años de las SET del módulo 41 – Puente Piedra así lo demuestra la Prueba de U Mann-Whitney al obtenerse un indicador estadístico  $Z = -2.821$  y una significación  $p = 0.005 < 0.01$ , esto significa que al trabajarse de forma sistemática en la discriminación secuencial de sonidos, sílabas y palabras, así como trabajar con el reconocimiento de rimas, permite desarrollar bases para la comunicación oral y establecer una diferencia significativa entre las puntuaciones de expresión y comprensión oral, entre el grupo control y el grupo experimental, en la fase de postest.

Campos, M. & Espinoza, I. (2016) en su tesis, E l juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa, llegaron las siguientes las siguientes conclusiones: Los juegos realizados consideraron, a juicio de las y los educandos, una menor actividad física que la que hubiesen deseado, sin embargo, de igual modo participaron con alegría y entusiasmo de los juegos más pasivos, llegando incluso, a mencionar en el plenario al juego “fracciarmando” (pasivo) como uno de los juegos más entretenidos. Además, es preciso mencionar que el hecho de haber complementado un juego activo con el objeto pelota, provocó que niños y niñas catalogaran el juego “fraccipelotas” como uno de los más entretenidos, destacando el hecho de correr, buscar/encontrar objetos ocultos y trabajar en equipo. Por contrapartida, el haber conjugado un juego pasivo con un objeto de gran complejidad (dominó), suscitó reacciones adversas, señalando el juego “a dominar fraccionando” como el menos entretenido. Lo expuesto en los párrafos anteriores, a nuestro parecer, da cuenta que el hecho que el juego sea activo o pasivo puede influir en el componente motivacional del juego, pero si se potencian otros aspectos, es factible soslayar la actividad física del juego,

manteniendo la motivación de niños y niñas, dado que -como se ha mencionado en el marco teórico del presente trabajo- el juego tiene para el niño una motivación intrínseca que se complementa con una extrínseca.

López, A.(2016) el juego, estrategia lúdica para facilitar el aprendizaje en las matemáticas en los estudiantes del grado cuarto (4°) de la básica primaria, llega a las siguientes conclusiones Las características principales de los estudiantes son las siguientes: La edad de los estudiantes oscila entre 9 y 10 años, procedentes de familias de estrato 1 y 2, cuyos miembros se dedican a las ventas ambulantes, comerciantes y oficios domésticos como medio de sustento y sobrevivencia, la mayoría de estas familias residen en los barrios cercanos de la institución. De acuerdo con su edad pueden clasificarse dentro de la etapa de desarrollo de niños escolares, a lo cual puede contribuir en gran medida el hecho de que se encuentren vinculados a la escuela primaria sitio en el que se lleva a cabo su mayor socialización. Los docentes que intervienen en el presente proyecto se caracterizan por ser personas idóneas, interesadas y comprometidas con el proceso formativo.

Esteban, J. (2017) El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica. Educación Infantil Como docentes tenemos que reforzar el pensamiento divergente y las conductas creativas del niño, llegó a las siguientes conclusiones: El éxito se logrará cuando el niño no haga una repetición de lo que percibe, sino que sea capaz de elaborar y de transformar aquello en otra realidad, dándole un toque personal. Es el educador infantil quien desarrolla los proyectos o propuestas relacionados con dicha expresión en la etapa de Educación Infantil, de ahí que deba conocer sus técnicas y recursos. Las actividades plásticas influyen en el desarrollo del niño, y por tanto en su proceso madurativo en todos los ámbitos: afectivo, emocional, de representación, intelectual, motriz, social, de atención. En el ámbito educativo, y más concretamente en la etapa de educación infantil, esta materia es un componente indispensable,

por la riqueza de los medios que utiliza, la sencillez de las técnicas de las que se sirve, y la gran cantidad de soportes sobre los que trabaja.

Valderrama, A. (2016) tesis, Implementación de la lúdica como estrategia metodológica para un aprendizaje significativo de las matemáticas en niños de grado primero del centro educativo nueva Jerusalén del municipio de Florencia Caquetá, llega a las siguientes conclusiones: Todas las actividades lúdicas que se desarrollaron para llevar a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje de las matemáticas, que se implementaron en el proyecto de aula y que hicieron parte importante de una metodología diseñada para innovar, fueron instrumentos valiosos para poder concluir que permitir a los estudiantes interactuar con elementos lúdicos y didácticos, facilitan el aprendizaje, Permitir a los estudiantes interactuar con elementos lúdicos y didácticos, facilitan el aprendizaje, pues relacionan elementos de las matemáticas con su entorno inmediato. Se debe diseñar estrategias metodológicas a través del juego que le facilite al docente el proceso de enseñanza y aprendizaje de las operaciones básicas iniciales. Entender y trabajar las matemáticas no es en algo aburrido ni mecánico, sino divertido y útil. La corta edad de los alumnos hace necesario utilizar el componente lúdico para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es por ello que se debe primar lo intuitivo frente a lo arbitrario, conocer lo elemental partiendo del propio conocimiento, haciendo el aprendizaje significativo y relevante. No obsesionarse por los conceptos, sino favorecer los procedimientos y actitudes.

Vanegas, M. (2015), en su trabajo de investigación “Incidencia del uso de juegos didácticos en el aprendizaje de las operaciones de multiplicación y división”, llegó a las siguientes conclusiones: Los alumnos se muestran participativos en esta estrategia lúdica. Aparte de emitir respuestas novedosas y reducir las incorrectas; se muestran activos al colaborar y

discutir las actividades de clase. En general se puede concluir que las estrategias planteadas en esta investigación producen un efecto positivo en el aprendizaje de las matemáticas.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Juegos Lúdicos**

#### **2.2.1.1. Definición:**

Abad (2009) Define al juego lúdico como un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto logra satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras. Para su realización ha de tener libertad plena tanto externa como interna.

#### **2.2.1.2. Efectividad de los juegos lúdicos**

Cruz (2011). Sostiene que los juegos no son una estrategia de enseñanza nueva, pero si efectiva siempre y cuando se organicen con un propósito claro y de manera organizada. Deben corresponderse con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y adecuarse al ritmo de aprendizaje de los estudiantes, las pautas acerca de la evaluación y la organización en el aula. Cada actividad de comprender las competencias y capacidades a lograr, así como las reglas claras, ya que esto optimizará el aprendizaje de los estudiantes en una situación determinada, en tal sentido se recomienda preparar una ficha auxiliar de trabajo que comprenda:

Las capacidades matemáticas a lograr, es decir los aprendizajes esperados.

La descripción y reglas del juego en forma clara y adecuada al ritmo de aprendizaje de los estudiantes.

Los materiales a utilizar deben poseer condiciones de seguridad, motivación y ser facilitadores de la actividad lúdica, es decir manejables e higiénicos.

Después de cada juego o actividad lúdica, debe realizarse la socialización para facilitar el aprendizaje e internalización de los conocimientos logrados en dicha actividad impulsada por el juego didáctico.

Hay que tener en cuenta el tiempo de duración en función la edad de los estudiantes y ritmo de aprendizaje de los mismos.

El juego debe estructurarse convenientemente y de igual manera los grupos que van a intervenir en dicho juego de tal manera que no haya imposiciones.

Culminado el juego y realizada la socialización debe llevarse a cabo la evaluación de la actividad lúdica.

### **2.2.1.3. Juego lúdicos y aprendizaje**

Según Bandet (2005) “Manifiesta que el juego es una actividad voluntaria y flexible que supone la participación y dinamización de estados internos del niño y la niña, que se orienta fundamentalmente al proceso antes que a la meta; por consiguiente, el juego es una actividad voluntaria, flexible y espontánea que le permite al niño interactuar con el contexto en el que se desenvuelve; desarrollando de esta manera su creatividad e imaginación en cualquier campo de aprendizaje: matemática, comunicación, personal social” (p. 76).

Paulter( 2007). Para el presente estudio el juego implica formas de comportamiento recreativo, en donde el niño y la niña o cualquier otra persona sigue un patrón formado y compartido por varios individuos. Ello implica que los juegos son actividades lúdicas y de naturaleza social, done los participantes, individualmente o como miembros de un equipo, intentan por habilidad alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego. El juego es el tipo de ocupación fundamental del niño y niña porque representa para ellos una actividad muy interesante, en donde disfruta con sus iguales o pares, es decir, comprende lo que el juego representa para él, pues los juegos más simples infantiles están cargados de significación.

Gálvez, V, (2008). Además de lo establecido en párrafos anteriores, el juego didáctico tiene una naturaleza pedagógica, socioeducativa, psicopedagógica y biológica. En el sentido didáctico, se estipula que el juego es una actividad infantil fundamental, mediante el cual el niño da a conocer su vida interior, que el docente dirige y canaliza con un fin formador; permite un grado de desarrollo del niño y por ser la manifestación libre y espontánea del interior; pues, el juego es la actividad importante en la educación y socialización del niño.

Bauzer (2009). El programa de juegos didácticos tiene en cuenta las características del juego en general, ya que en la enseñanza aprendizaje se busca reproducir el juego respetando su naturaleza motivacional que lo hace atractivo para que el niño y niña aprendan disfrutando, la matemática o cualquier otra área curricular. En tal sentido el programa de juegos didácticos presenta una organización en donde se presuponen reglas prefijadas y obedecidas por todos, habiendo, general-mente, penalidades para los infractores. También presenta fases regularmente, previstas, culminando generalmente con el logro de la habilidad prevista en la sesión de juego-aprendizaje. Además se tiene en cuenta los objetivos a lograr, pues el jugador o jugadores saben a dónde llegar y como llegar para alcanzar el éxito o el entretenimiento del caso respetando reglas establecidas. Así mismo, considera la competición cuya intensidad es muy variable, yendo desde una pequeña actividad hasta un esfuerzo mayor. Indudablemente que por ser didáctico debe ser graduado al ritmo de aprendizaje de los estudiantes. Igualmente, se considera que el juego no es el fin sino un medio, por ello la sistematización de las actividades están reguladas por las capacidades, habilidades o aprendizajes esperados a alcanzar.

#### **2.2.1.4. juegos Lúdicos:**

Mallart (2000) “juegos Lúdicos se lo considera una disciplina de enseñanza y aprendizaje con el fin de conseguir otra mirada del educando”

### **3.2.1.5. Juego simbólico:**

El juego simbólico según Piaget, aparece a los dos años de edad y se prolonga hacia los siete años. Se caracteriza por que el niño actúa como si fuera otra persona o en otra situación diferente a la real. Al principio el juego simbólico es muy simple, pero hacia los tres años de edad el niño puede recrear escenas verdaderamente complejas.

### **2.2.1.6. Juego de reglas:**

Se trata de juegos en los que hay que acatar una serie de normas impuestas por el grupo. Aunque los juegos de reglas aparecen antes, es a partir de los siete años y hasta los doce cuando tienen mayor predominio.

## **2.2.2.- El aprendizaje en el área de matemática**

### **2.2.2.1.- Aprendizaje**

Fernández (2011) "El aprendizaje es un proceso de modificación en el comportamiento, incluso en el caso de que se trate únicamente de adquirir un saber".

### **2.2.2.2 Aprendizaje de la matemática:**

Para el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2012), El aprendizaje de la matemática está vinculado con el acrecentamiento de capacidades, conocimientos y actitudes matemáticas además del desarrollo del pensamiento matemático, el pensamiento tecnológico científico y el razonamiento lógico matemático y no solo se basa en el hecho de memorizar conceptos sino que es de ayuda para favorecer la investigación en los estudiantes.

Uno de los propósitos educativos para la educación peruana al 2021 señala que el aprendizaje de la matemática ofrece a los estudiantes experiencias enriquecedoras para el desarrollo de sus capacidades y actitudes científicas, así como la adquisición y aplicación de conocimientos



científicos naturales y tecnológicos, teniendo como sustento conceptual el dominio de la matemática como ciencia formal y el desarrollar el pensamiento matemático contribuye decisivamente al planteamiento y solución de problemas de la vida. MINEDU, 2012.

Ser competente matemáticamente supone tener habilidad para usar los conocimientos con flexibilidad y aplicar con propiedad lo aprendido en diferentes contextos. Esta situación contrasta con los objetivos expresados en los planes y programas oficiales: "la asignatura de Matemática se propone crear las condiciones para que el alumno pueda desarrollar su espíritu investigador crítico y creativo, que estimula su curiosidad intelectual y le proporciona técnicas de autoaprendizaje permanente" (Ministerio de Educación del Perú, 2013).

Los objetivos en el proceso de enseñanza - aprendizaje en el curso de Matemática responden a la pregunta ¿para qué? Y describen lo que deben lograr los alumnos en cuanto al aprendizaje de nuevos conocimientos y desarrollo de habilidades matemáticas, el desarrollo de capacidades mentales y la formación de convicciones de carácter educativo. Por ello, en su enunciado, se pueden identificar los siguientes campos: del saber, el poder, del desarrollo intelectual y el educativo.

Ballester P, (1992) Menciona que las funciones que cumplen los objetivos son las siguientes: determinativa, pues según los propósitos se seleccionan el contenido, los métodos, medios, etc.; orientadora, pues sirven de guía al maestro y los alumnos y valorativa, ya que al describir lo que debe lograr el alumno se puede evaluar el estado del rendimiento de su aprendizaje. Por eso se plantea que el objetivo es la categoría rectora del proceso de enseñanza - aprendizaje.

El aprendizaje de la matemática debe generar un aprendizaje significativo para mejorar el nivel de logro del estudiante contribuyendo de esta manera a un desarrollo educativo sostenido y humano aceptando que el binomio docente alumno como actores del proceso enseñanza aprendizaje favorecerá su propio desarrollo integral.

Para el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2012), los componentes números, relaciones y funciones; geometría y medición; estadística y probabilidad son aprendidos por los estudiantes de una manera integral y que permitirán abordar con éxito la investigación científica generando asimismo el desarrollo personal, profesional y social.

### **III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN**

La aplicación de un programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Rayitos del Sol Trujillo 2017.

#### **Hipótesis estadística**

##### **a) Hipótesis alternativa**

**Ha:** La aplicación de un programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Rayitos del Sol Trujillo 2017.

##### **b) Hipótesis Nula**

**Ho:** La aplicación de un programa de juegos lúdicos no mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Rayitos del Sol Trujillo 2017.

## IV. METODOLOGÍA

### 4.1. Diseño de la investigación

El tipo de investigación cuantitativo, porque la recolección de datos y la presentación de los resultados se han utilizado procedimientos estadísticos e instrumentos de medición. El nivel del presente estudio de investigación es de carácter explicativo porque pretende responder a preguntas relacionadas con las propiedades, características del programa y aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E Rayitos del Sol Trujillo 2017.

El diseño de estudio que se utilizó en el presente trabajo es cuasi – experimental.

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

León, O. & Montero, I. (1997). Son aquellos diseños formulados para establecer algún tipo de asociación entre dos o más variables. En este Diseño de un solo grupo con medición antes y después del tratamiento es por eso que se aplica un pre-test y post-test. Tiene como objetivo comparar los resultados en un mismo grupo de estudio ilustrando la forma en que la variable independiente puede influir en la validez interna de un diseño, es decir, nos dan a conocer lo que no se debe hacer y lo que se deberá de hacer.

En éste diseño de estudio cuasi experimental se aplica el pre-test y pos-test al grupo experimental. Programa de comprensión lectora utilizando cuentos para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 4 años de la I.E Rayitos del sol, Trujillo 2017. El grupo experimental participa activamente del

El esquema a seguir es el siguiente:

GE

01

X

02

Dónde:

GE= Grupo Experimental

O= niños de 5 años de la I.E Rayitos del sol, Trujillo 2017.

01= Pre-test aplicado al grupo experimental.

02= Pos-test aplicado al grupo experimental

X= programa de comprensión lectora

#### 4.2. Población muestra

Está conformada por los niños de la I.E. Rayitos del Sol, Trujillo 2017.

**Tabla Nª 01: Población**

Institución Educativa	Grado	Estudiantes
la I.E Rayitos	3 años	15
	4 años	25
	5 años	36
<b>Total</b>		<b>71</b>

Fuente: Nómina de matrícula del año 2017

**Muestra** Está conformada por niños de 5 años de la I.E. Rayitos del Sol, Trujillo 2018.

**Tabla N° 02: muestra**

Institución Educativa	Ámbito	Niños de 5 años de edad
la I.E Rayitos	Trujillo	36

Fuente: Nómina de matrícula del año 2017

**Criterios de inclusión.**

Niños de 5 años de edad.

Disposición a participar en el programa.

**Criterios de exclusión.**

Niños que se integren a la I. E. después de haber iniciado el taller.

**4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores**

**Juegos lúdicos**

Rodríguez, E. (2003) manifiesta que un programa es un conjunto de actividades, información, comunicación y educación a desarrollarse en un período de tiempo determinado. Se divide en tres etapas: Planificación, Ejecución y Evaluación.

**Programa**

Rodríguez, E. (2003), manifiesta que un programa es un conjunto de actividades, información, comunicación y educación a desarrollarse en un período de tiempo determinado. Se divide en tres etapas: Planificación, Ejecución y Evaluación. Son pautas para analizar el proceso de aprendizaje. Ayudan a reflejar capacidades que

deben ser evaluadas oportunamente para identificar dominio o dificultad. Frente a la dificultad es necesaria la retroalimentación del proceso para reconocer la causa de esta y poder superarla con eficiencia. Esta retroalimentación requiere de las capacidades del docente para identificar la dificultad y ayudar al estudiante a reconocerla.

### **Programa juegos lúdicos**

Rodríguez, E. (2003) manifiesta que un programa es un conjunto de actividades, información, comunicación y educación a desarrollarse en un período de tiempo determinado. Se divide en tres etapas: Planificación, Ejecución y Evaluación.

**aprendizaje:** Correll W. (1999) Son pautas para analizar el proceso de aprendizaje. Ayudan a reflejar capacidades que deben ser evaluadas oportunamente para identificar dominio o dificultad. Frente a la dificultad es necesaria la retroalimentación del proceso para reconocer la causa de esta y poder superarla con eficiencia. Esta retroalimentación requiere de las capacidades del docente para identificar la dificultad y ayudar al estudiante a reconocerla.

**Tabla n° 3 Operacionalización de las variables**

<b>Variab le</b>	Definición conceptual	Definició n operacio nal	Dimensi ones	Indicadores
<b>Variab le</b>	Chacón, P. (2011), el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en	El programa a juegos lúdicos es una propuesta	Planificación	<p>Seleccionar los juegos lúdicos apropiados para las actividades didácticas en el aula acorde a su edad.</p> <p>Agrupar adecuadamente a los alumnos para el trabajo en aula.</p>

<b>independiente</b> Juegos lúdicos	cualquier nivel o modalidad educativa, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.	a pedagógica basada en estrategias metodológicas, para desarrollar conceptos matemáticos a partir de situaciones relacionadas con la vida de los alumnos, trabajando en equipo y compartiendo conocimientos.	Ejecución	Resuelve situaciones problemáticas de su entorno social y natural propuestas por la docente a través de trabajos en equipo. Socializa sus conocimientos y experiencias en el marco de un clima de aprendizaje y de responsabilidad. Promueve estrategias didácticas para potenciar el desarrollo de las capacidades de los alumnos de cinco años del Área de Matemática: Desarrolla actividades de aprendizaje empleando estrategias metodológicas, usando material concreto, medios, recursos y materiales educativos adecuados, variados y actualizados.
	Corell, W. (1999), "Son pautas para analizar el proceso de aprendizaje. Ayudan a reflejar capacidades que deben ser evaluadas oportunamente para identificar dominio o dificultad. Frente a la dificultad es necesaria la retroalimentación del proceso para reconocer la causa de esta y poder superarla con eficiencia.			Evaluación



## Variable 2: Aprendizaje

Según Corell, W. (1999) Son pautas para analizar el proceso de aprendizaje. Ayudan a reflejar capacidades que deben ser evaluadas oportunamente para identificar dominio o dificultad. Frente a la dificultad es necesaria la retroalimentación del proceso para reconocer la causa de esta y poder superarla con eficiencia. Esta retroalimentación requiere de las capacidades del docente para identificar la dificultad y ayudar al estudiante a reconocerla.

**TABLA N<sup>o</sup> 4: Baremo de la variable logro de capacidades**

Tipo de Calificación	Escala de calificación		Descripción
	Cuantitativa	Cualitativa	
Literal y Descriptiva	3	<b>A</b> <b>Logro previsto</b>	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	2	<b>B</b> <b>En proceso</b>	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	1	<b>C</b> <b>En inicio</b>	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

*Fuente: Diseño Curricular Nacional*

Los aspectos vinculados a la promoción, se establecen en la normatividad respectiva.

#### **4.4. Técnicas e instrumentos**

##### **4.4.1. La observación**

La observación como técnica permite apreciar de forma natural y espontánea el comportamiento del estudiante en todas sus manifestaciones. Es decir que el docente puede observar directamente todo el proceso de aprendizaje. Guidaz, M. (2005).

La técnica utilizada en la investigación estuvo referida a la aplicación de la observación, siendo la lista de cotejo el instrumento que se utilizó, lo cual el uso de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la muestra

Utilizar la observación como técnica, permite al investigador evaluar a los niños, lo cual implica aprender a mirar lo que el niño y la niña hace registrando objetivamente. La docente observa y establece interacciones con el niño y la niña para obtener información, es por eso que se utilizó en la investigación realizada en la de la institución educativa de la muestra

En conclusión la técnica de la observación es un complemento excelente de otras técnicas, de esta manera se logran obtener otros puntos de vista y una perspectiva mucho más amplia de la situación. Aunque también es preciso dejar claro que es una herramienta más en el trabajo diario del docente, es por esta razón que la observación es utilizada en los diferentes campos de la investigación.

##### **4.4.2. Lista de cotejo**

La lista de cotejo es un instrumento de investigación. Este instrumento se utiliza para anotar las observaciones, las cuales consisten en una lista con características

relacionadas con el comportamiento de los estudiantes y el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuales están presentes y cuáles ausentes.

Este instrumento es apropiado para registrar desempeños de acciones corporales, destrezas motoras, o bien, los resultados o productos de trabajos realizados. Guidaz, M. (2005).

#### **4.5. Plan de análisis**

Para el análisis de datos obtenidos en la recolección se hará uso de la estadística descriptiva e inferencial. En cuanto al análisis descriptivo se elaborará el registro base de datos según sujetos de la muestra, e ítems clasificados por dimensiones con la finalidad de copiar las puntuaciones respectivas en la medida antes o pre test y en la medida después o el pos test. Dichas puntuaciones se sistematizarán en forma global y por dimensiones. Luego se expresarán en tablas de frecuencia porcentual, según niveles alcanzados en la comprensión de textos y realizando comparaciones entre el pre y pos test. También se calcularán la media aritmética, la desviación estándar y el coeficiente de variabilidad con la finalidad de efectuar algunas interpretaciones a los resultados. Las tablas como las medidas de tendencia central como de variabilidad se expresarán en gráficas o figuras con el fin de objetivar resultados.

La estadística inferencial se aplicará con la finalidad de evaluar la hipótesis, es decir comprobarla mediante la prueba t de student.

#### **4.6. Matriz de consistencia**

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicador	Escala de medición
¿Cómo influye la aplicación de un programa de juegos lúdicos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E Rayitos del Sol Trujillo 2017?	<p>objetivo general</p> <p>Determinar en qué medida la aplicación de un programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Rayitos del Sol Trujillo 2017.</p> <p>objetivos específicos:</p> <p>Conocer el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Rayitos del Sol Trujillo 2017. mediante el Pre Test.</p> <p>Diseñar y Aplicar el programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Rayitos del Sol Trujillo 2017.</p> <p>Evaluar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Rayitos del Sol Trujillo 2017. mediante el Pre Test</p> <p>Comparar los resultados de la aplicación del programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Rayitos del Sol Trujillo 2017.</p>	La aplicación de un programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E Rayitos del Sol N° 601, Trujillo 2017	Variable independiente: juegos Lúdicos	Planificación	<p>Elabora estrategias metodológicas basadas en problemas de su entorno social y natural de los alumnos.</p> <p>Socializa sus conocimientos y experiencias en el marco de un clima de aprendizaje y de responsabilidad.</p> <p>Desarrolla actividades de aprendizaje empleando medios, recursos y materiales educativos adecuados, variados y actualizados.</p> <p>Determinar los efectos del Programa juegos didácticos y el nivel de logro de las capacidades de los alumnos.</p> <p>Se aplica una evaluación de diagnóstico de proceso y salida.</p>	<p>Deficiente (0 – 10)</p> <p>Regular (11 - 13)</p> <p>Bueno (14 – 20)</p>
			Variable dependiente : aprendizaje en la matemática	Razonamiento y Demostración		
				Comunicación Matemática		
				Resolución de problemas		

#### **4.7. Principios éticos**

En cuanto a las cuestiones éticas se llevó a cabo el consentimiento informado, es decir todas las personas involucradas en la investigación han sido tratadas con respeto y consideración pensando que los niños constituyen un fin en sí mismo y no un medio para conseguir algo. En tal sentido los niños han tenido total libertad para participar. También se ha tenido y tiene en cuenta la confidencialidad para asegurar y proteger a los niños de la muestra de estudio en calidad de informantes de la investigación, por ello se ha trabajado con códigos evitando en el informe la identificación de los participantes; además los datos han sido utilizados estrictamente para la investigación. Además, se ha respetado la autenticidad de los datos obtenidos, evitando manipulaciones de tal manera que los resultados muestren calidad y autenticidad dando valor.

## V. RESULTADOS

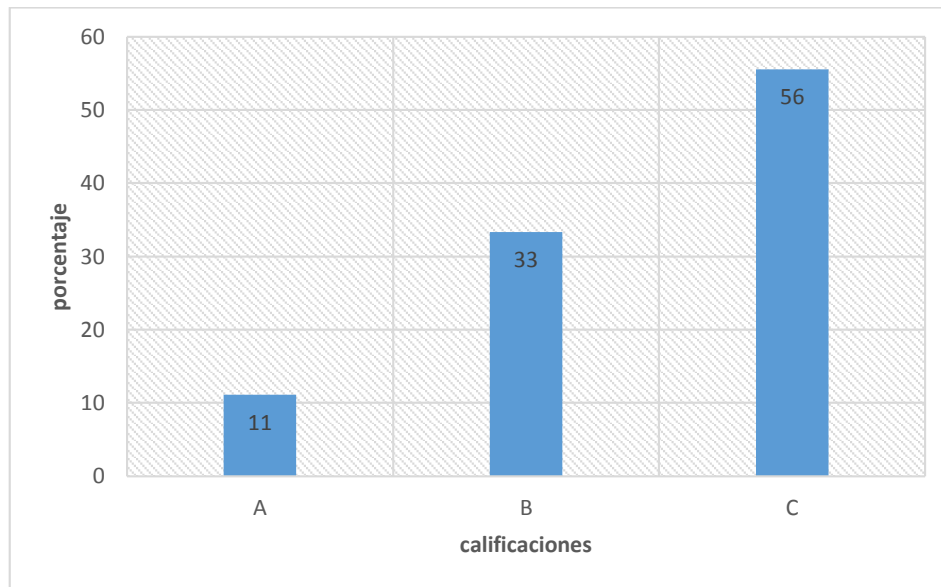
### 5.1. Resultados:

Tabla N° 05 Puntuaciones de los niños de la muestra en el pre test

Calificaciones	fi	%
A	4	11
B	12	33
C	20	56
Total	36	100

*Fuente: Matriz de notas*

Gráfico N° 1 Porcentaje de los niños de la muestra en el pre test



*Fuente: Tabla N° 05*

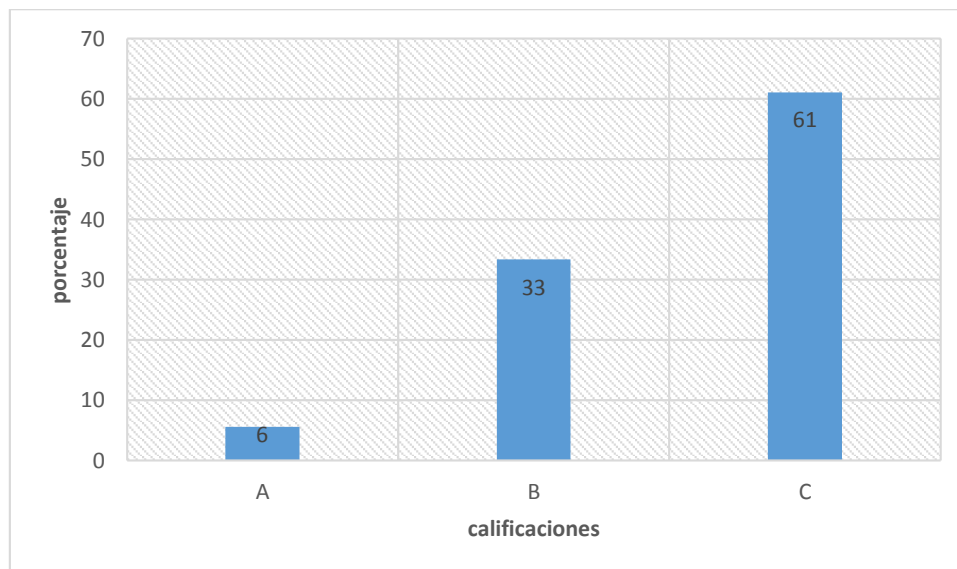
Se observa que el 11 % de los niños ha obtenido A, el 33 % de los niños ha obtenido B y el 56 % han obtenido C.

**Tabla N° 06 Puntuaciones de los niños de la muestra sesión primera.**

Calificaciones	fi	%
A	2	6
B	12	33
C	22	61
Total	36	100

*Fuente: Matriz de notas*

**Gráfico N° 02 Porcentaje de los niños de la muestra primera sesión.**



*Fuente: Tabla N° 06*

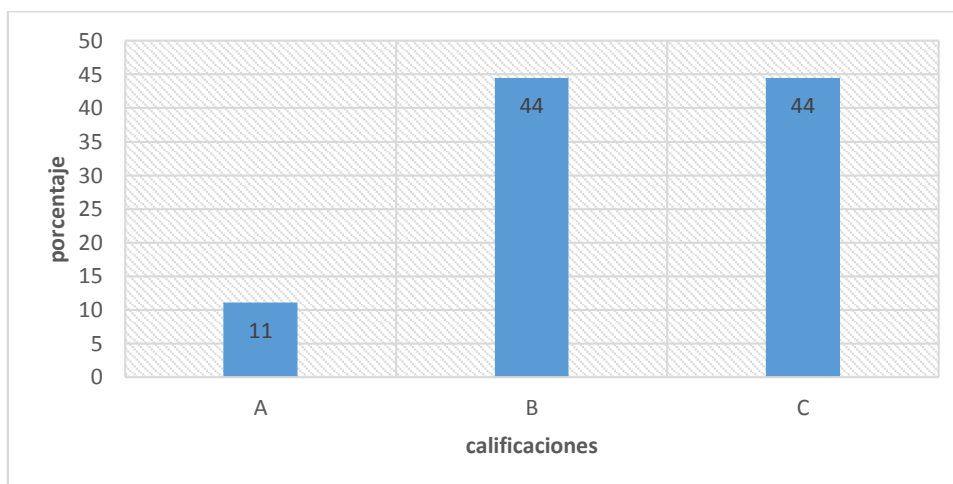
Se observa que el 6 % de los niños ha obtenido A, el 33 % de los niños ha obtenido B y el 61 % han obtenido C.

**Tabla N° 07 Puntuaciones de los niños de la muestra segunda sesión.**

<b>Calificaciones</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
<b>A</b>	4	11
<b>B</b>	16	44
<b>C</b>	16	44
<b>Total</b>	36	100

*Fuente: Matriz de notas*

**Gráfico N° 03 Porcentaje de los niños de la muestra segunda sesión.**



*Fuente: Tabla N° 07*

Se observa que el 11 % de los niños ha obtenido A, el 44% de los niños ha obtenido B y el 44 % han obtenido C.

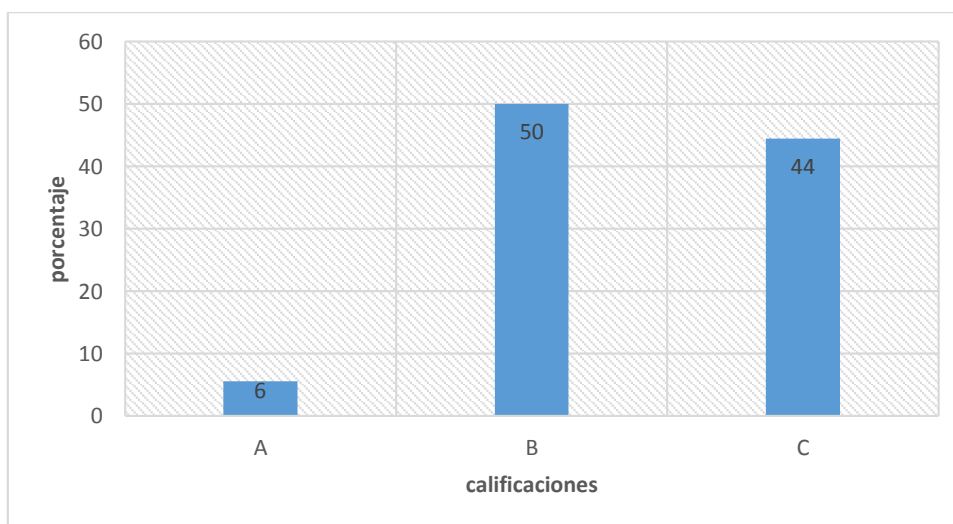


**Tabla N° 08 Puntuaciones de los niños de la muestra tercera sesión.**

<b>Calificaciones</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
A	2	6
B	18	50
C	16	44
Total	36	100

*Fuente: Matriz de notas*

**Gráfico N° 04 Porcentaje de los niños de la muestra tercera sesión**



*Fuente: Tabla N° 08*

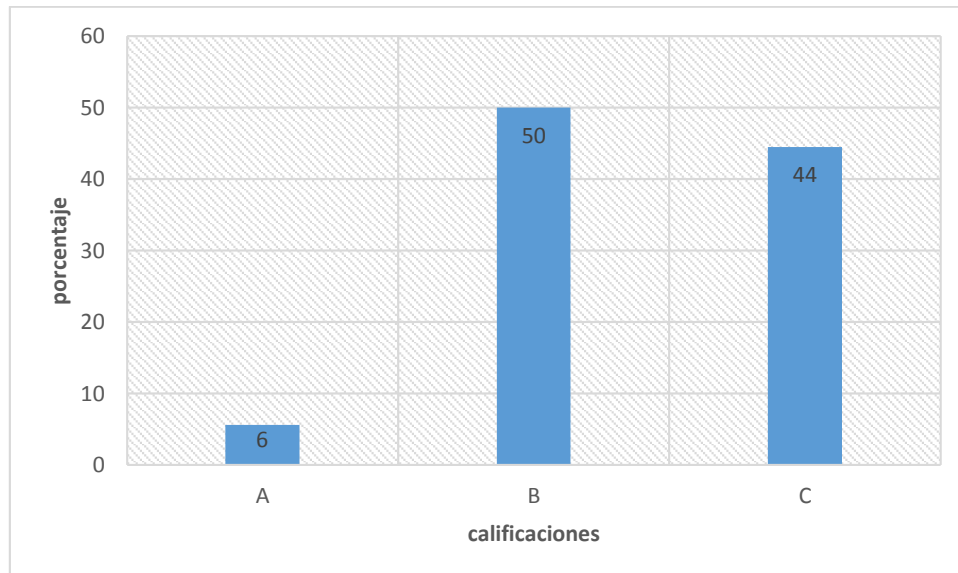
Se observa que el 8 % de los niños ha obtenido A, el 69 % de los niños ha obtenido B y el 23 % han obtenido C.

**Tabla N° 09 Porcentaje de los niños de la muestra cuarta sesión.**

Calificaciones	fi	%
A	4	11
B	16	44
C	16	44
Total	36	100

*Fuente: Matriz de notas*

**Gráfico N° 05 Porcentaje de los niños de la muestra cuarta sesión.**



*Fuente: Tabla N° 09*

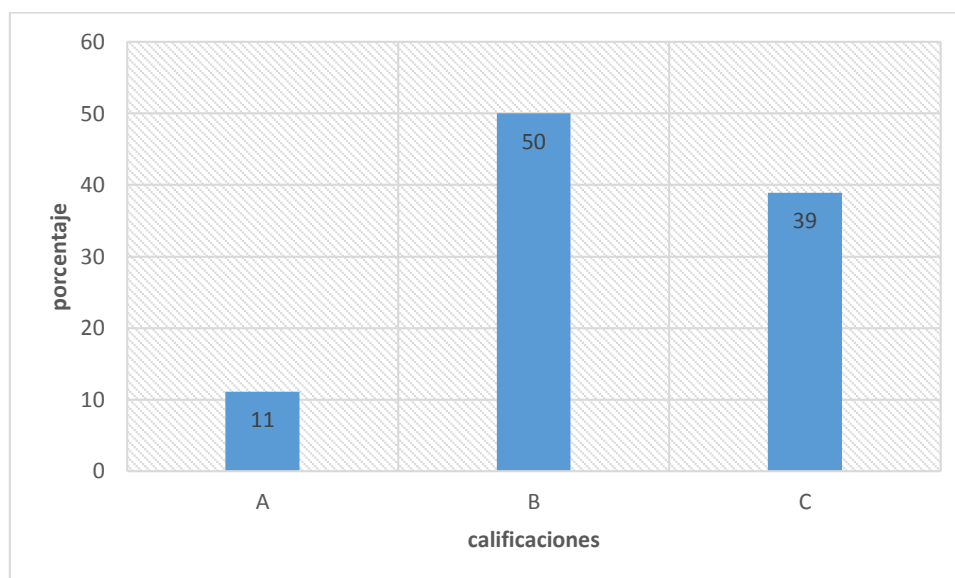
Se observa que el 6 % de los niños ha obtenido A, el 50 % de los niños ha obtenido B y el 44 % han obtenido C.

**Tabla N° 10 Puntuaciones de los niños de la muestra quinta sesión.**

Calificaciones	fi	%
A	4	11
B	18	50
C	14	39
Total	36	100

*Fuente: Matriz de notas*

**Gráfico N° 06 Porcentaje de los niños de la muestra quinta sesión.**



*Fuente: Tabla N° 10*

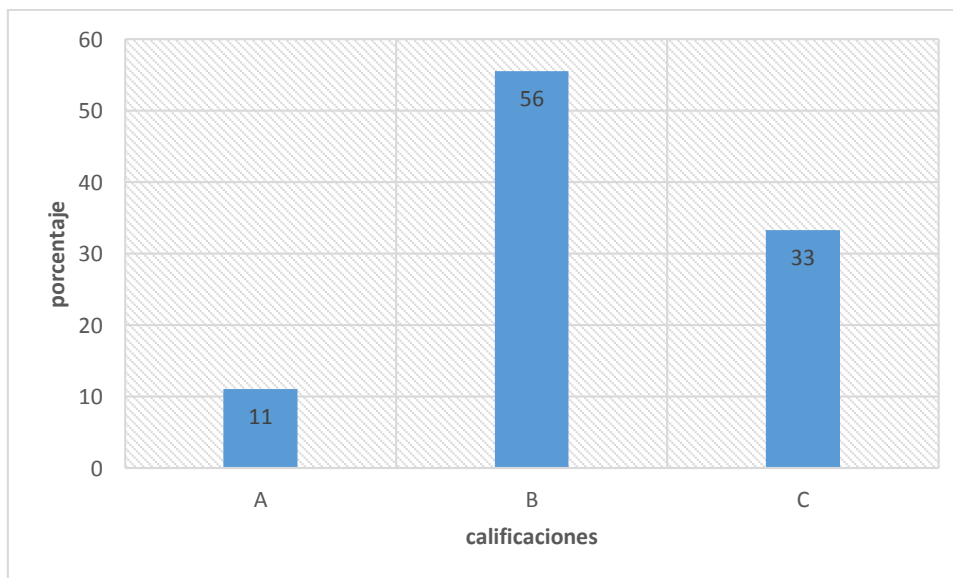
Se observa que el 11 % de los niños ha obtenido A, el 50 % de los niños ha obtenido B y el 39 % han obtenido C.

**Tabla N° 11 Puntuaciones de los niños de la muestra sexta sesión**

<b>Calificaciones</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
A	4	11
B	20	56
C	12	33
Total	36	100

*Fuente: Matriz de notas*

**Gráfico N° 07 Porcentaje de los niños de la muestra sexta sesión**



*Fuente: Tabla N° 11*

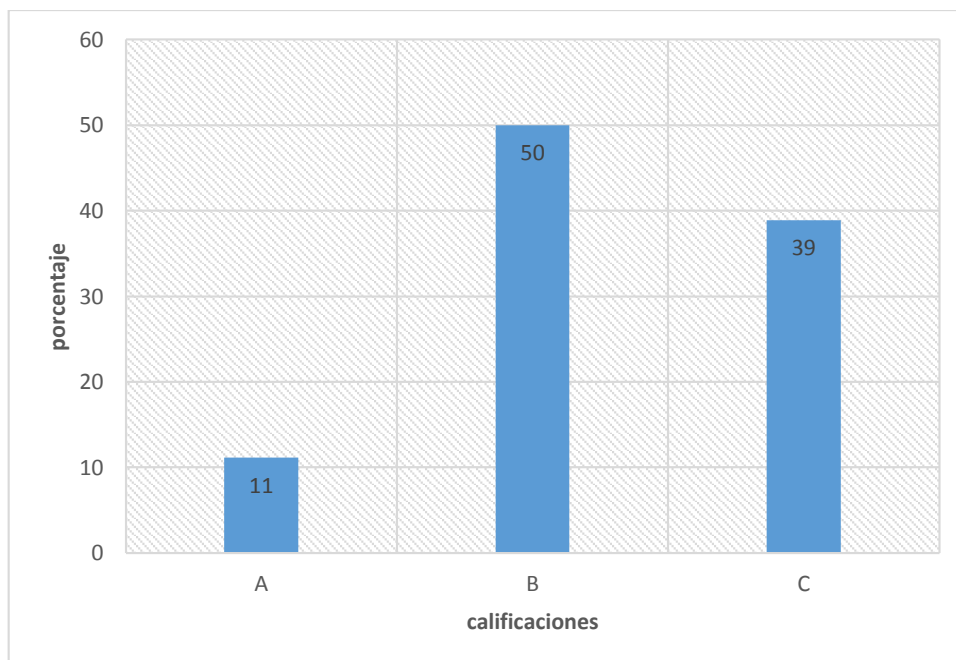
Se observa que el 11 % de los niños ha obtenido A, el 56 % de los niños ha obtenido B y el 33 % han obtenido C.

**Tabla N° 12 Puntuaciones de los niños de la muestra séptima sesión.**

Calificaciones	fi	h%
A	4	11
B	18	50
C	14	39
Total	36	100

*Fuente: Matriz de notas*

**Gráfico N° 08 Porcentaje de los niños de la muestra séptima sesión.**



*Fuente: Tabla N° 12*

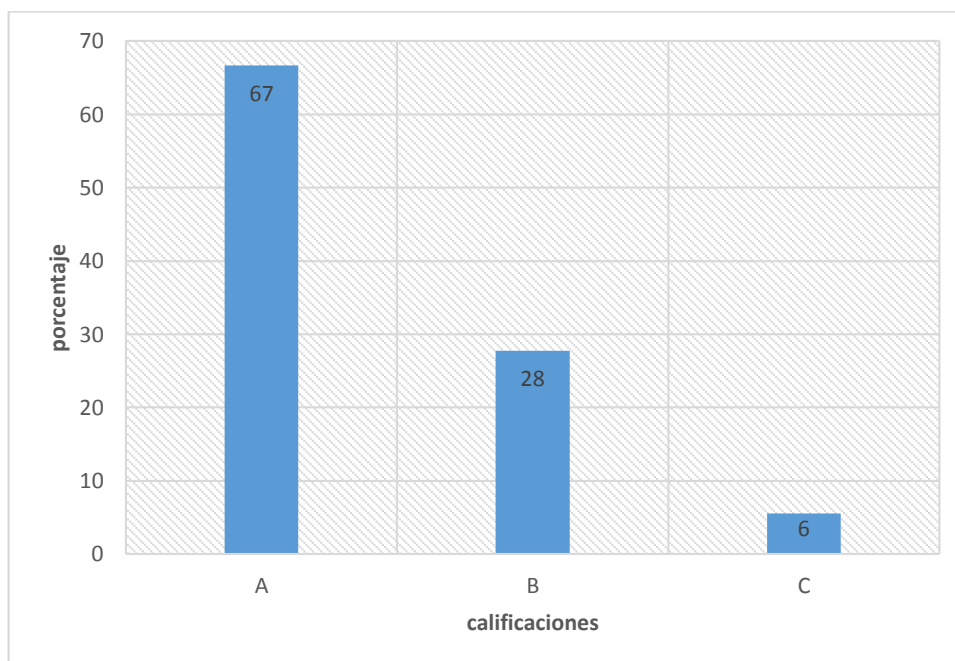
Se observa que el 11 % de los niños ha obtenido A, el 50 % de los niños ha obtenido B y el 39 % han obtenido C.

**Tabla N° 13 Puntuaciones de los niños de la muestra octava sesión.**

Calificaciones	fi	%
A	24	67
B	10	28
C	2	6
Total	36	100

*Fuente: Matriz de notas*

**Gráfico N° 09 Porcentaje de los niños de la muestra octava sesión.**



*Fuente: Tabla N° 13*

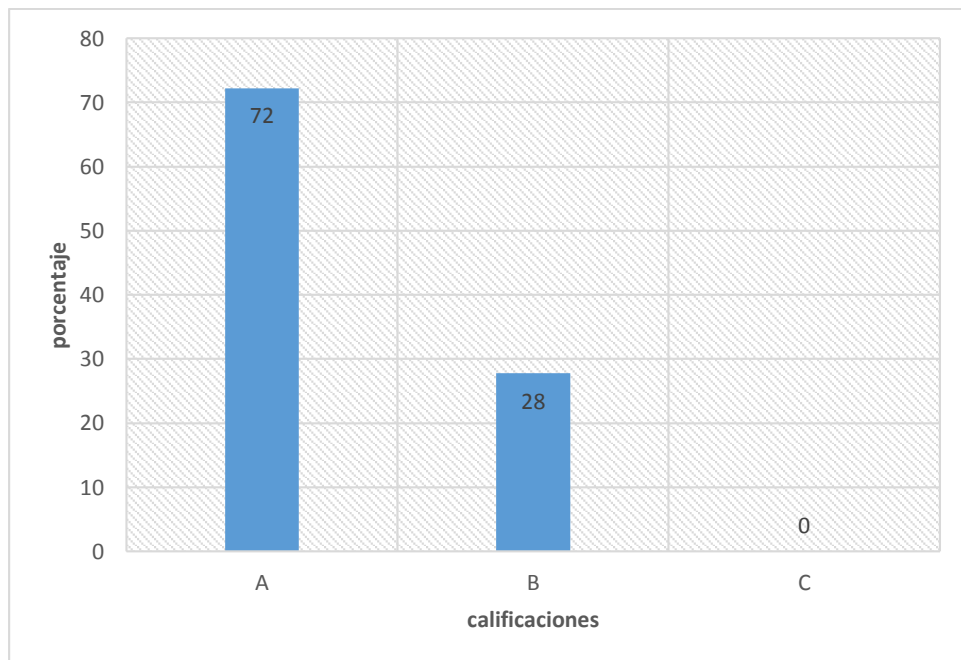
Se observa que el 67 % de los niños ha obtenido A, el 28 % de los niños ha obtenido B y el 6 % han obtenido C.

**Tabla N° 14 Puntuaciones de los niños de la muestra novena sesión.**

<b>Calificaciones</b>	<b>fi</b>	<b>hi%</b>
A	26	72
B	10	28
C	0	0
Total	36	100

*Fuente: Matriz de notas*

**Gráfico N° 10 Porcentaje de los niños de la muestra novena sesión**



*Fuente: Tabla N° 14*

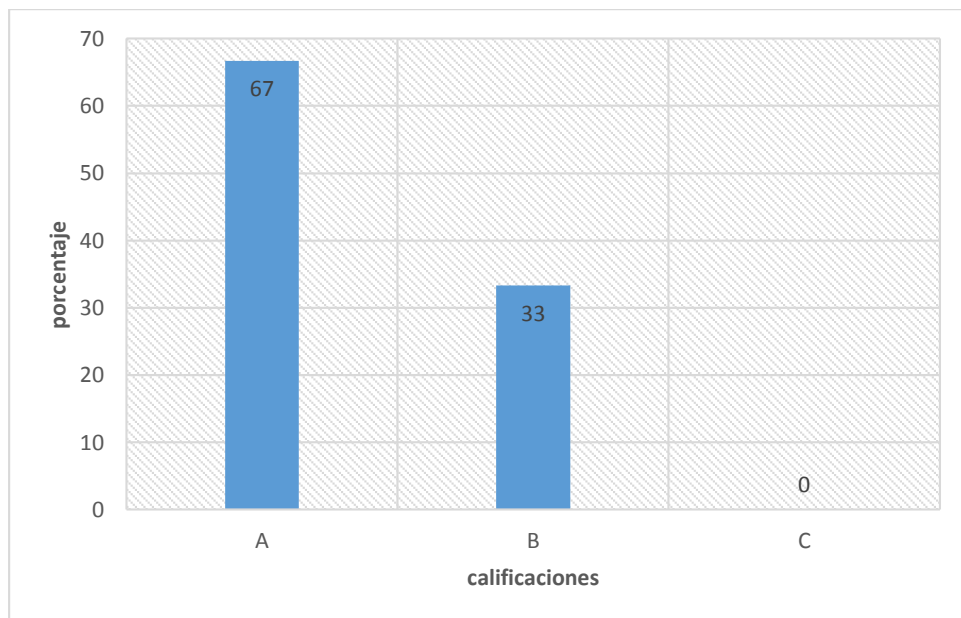
Se observa que el 72 % de los niños ha obtenido A, el 28 % de los niños ha obtenido B y el 0 % han obtenido C.

**Tabla N° 15 Puntuaciones de los niños de la muestra décima sesión.**

Calificaciones	fi	%
A	24	67
B	12	33
C	0	0
Total	36	100

*Fuente: Matriz de notas*

**Gráfico N° 11 Porcentaje de los niños de la muestra decima sesión.**



*Fuente: Tabla N° 15*

Se observa que el 67 % de los niños ha obtenido A, el 33 % de los niños ha obtenido B y el 0 % han obtenido C.

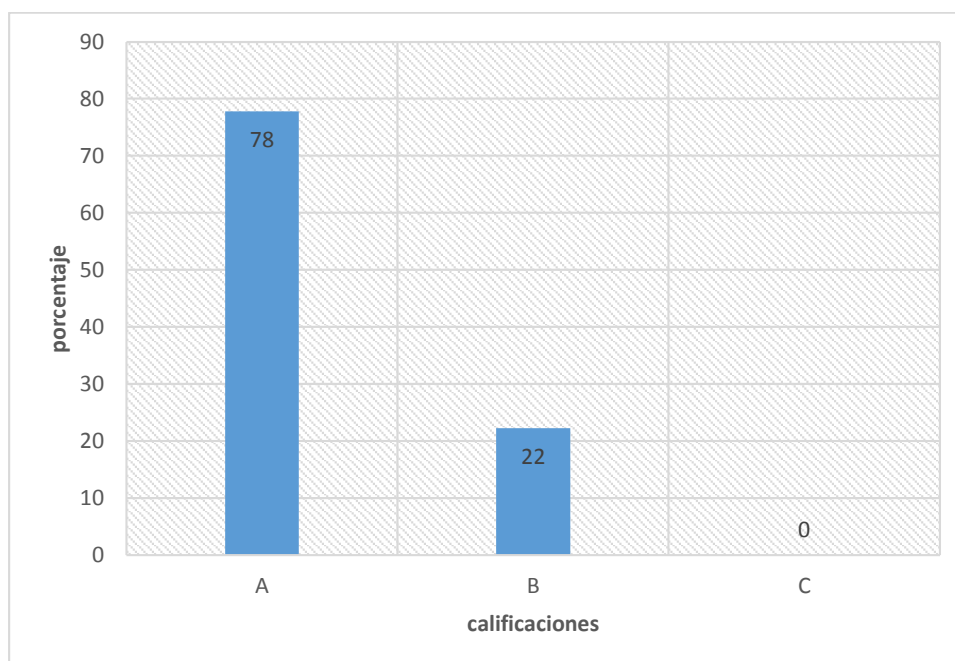


**Tabla N° 16 Puntuaciones de los niños de la muestra onceava sesión.**

Calificaciones	fi	hi%
A	28	78
B	8	22
C	0	0
Total	36	100

*Fuente: Matriz de notas*

**Gráfico N° 12 Porcentaje de los niños de la muestra onceava sesión.**



*Fuente: Tabla N° 16*

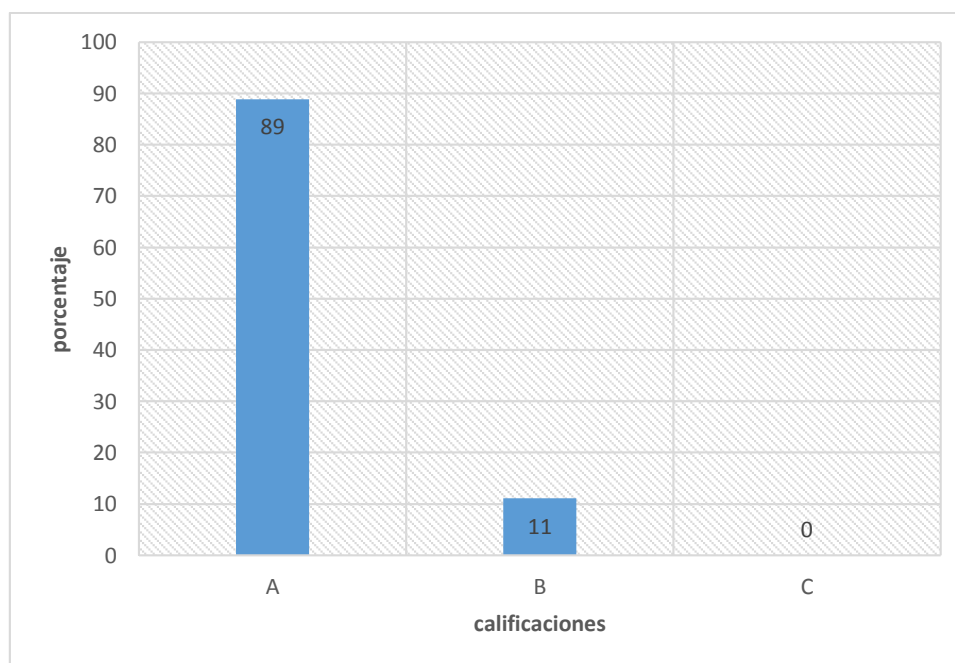
Se observa que el 78 % de los niños ha obtenido A, el 22 % de los niños ha obtenido B y el 0 % han obtenido C

**Tabla N° 17 Puntuaciones de los niños de la muestra onceava sesión doceava.**

Calificaciones	fi	%
A	32	89
B	4	11
C	0	0
Total	36	100

*Fuente: Matriz de notas*

**Gráfico N° 13 Porcentaje de los niños de la muestra doceava sesión**



*Fuente: Tabla N° 17*

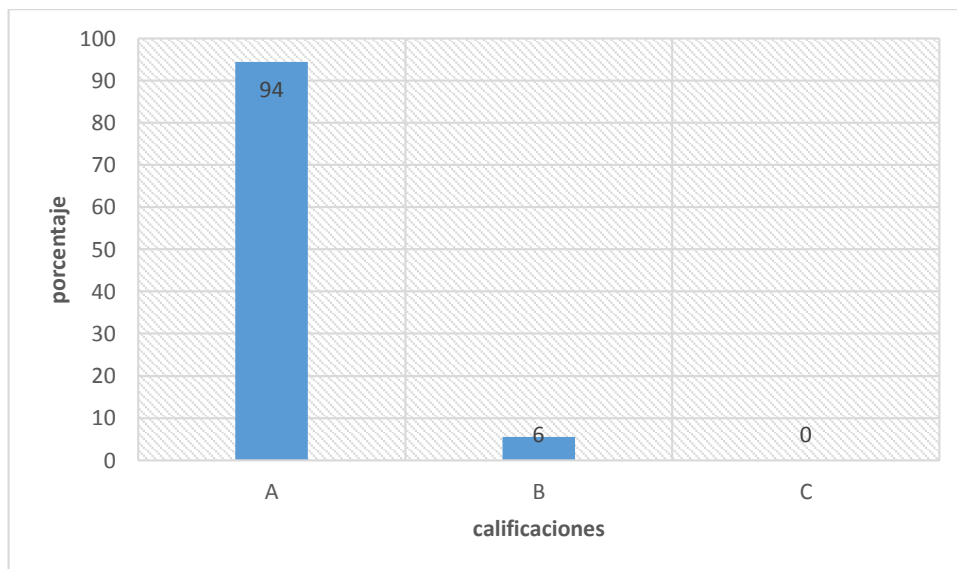
Se observa que el 89 % de los niños ha obtenido A, el 11 % de los niños ha obtenido B y el 0% han obtenido C

**Tabla N° 18 Puntuaciones de los niños de la muestra pos test**

<b>Calificaciones</b>	<b>fi</b>	<b>hi%</b>
A	34	94
B	2	6
C	0	0
Total	36	100

*Fuente: Matriz de notas*

**Gráfico N° 14 Porcentaje de los niños de la muestra post test**



*Fuente: Tabla N° 18*

Se observa que el 94 % de los niños ha obtenido A, el 6 % de los niños ha obtenido B y el 0 % han obtenido C.

**Tabla N° 19 Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon**

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
Rangos positivos	35 <sup>b</sup>	14,00	176,00
Empates	0 <sup>c</sup>		
Total	36		

a. VAR00002 < VAR00001

b. VAR00002 > VAR00001

c. VAR00002 = VAR00001

**Tabla N° 20: Estadísticos de contraste**

	VAR00002 - VAR00001
T	-12,267 <sup>b</sup>
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

En la tabla 19 y 20 se puede apreciar que según estadístico de contraste prueba de Wilcoxon el valor de  $P= 0,001 < 0,05$ , es decir, existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática obtenidos en el Pre Test y Post Test.

## 5.2. Análisis de resultados.

**En relación al primer objetivo específico:**

Al aplicar el instrumento de investigación, los resultados del Pre-Test demostraron que el 6 % de los niños tienen calificación A, el 33 % de los niños tienen calificación B, y el 61 % de los niños tienen calificación C.

Ruesga R.M.P. (2010) en la tesis Educación del razonamiento lógico matemático en educación infantil, Tesis Doctoral. Universidad de Barcelona. El diseño corresponde con el de una investigación cuasi experimental multivariada, con grupo piloto. Se trabajó con 203 niños y niñas de 3 a 5 años. Entre las conclusiones, señala las siguientes:

La clara diferencia en el porcentaje de acierto que presenta la tarea de clasificación en modo directo frente a las demás, apoya la afirmación piagetiana que considera la clasificación como una de las actividades lógico-relacionales de más temprana aparición en el ser humano. Y más concretamente, los resultados hallados en la tarea de clasificación en modo directo, muestran que este tipo de actividad es accesible a todos los niños.

A partir de los resultados, conjetura que las múltiples formas en las que los sujetos identifican ubicaciones (colocación de los triángulos y tarjetas código) en la tabla condicionadas por la situación de los dos triángulos-dato, de las cuales los árboles de solución son algunos ejemplos, se corresponden con la diversidad de situaciones vinculadas con la determinación de condiciones suficientes. A) La igualdad de respuesta de todos los grupos de edad ante la tarea de clasificación en modo directo y la seguridad con la que abordan la solución y que pone de manifiesto el proceso resolutivo, permite plantear la conveniencia de revisar los contenidos de las actividades de razonamiento lógico-matemático y orientarlos hacia actividades con otros niveles de dificultad no necesariamente vinculados con la edad b) Esta práctica

reflexiva, no es habitual en las aulas de Educación Infantil, más allá de la vinculada a la acción. Sin embargo, los resultados obtenidos en la investigación permiten conjeturar que la práctica habitual mejoraría los resultados escolares actuales

**En relación al tercer objetivo:**

Al aplicar el instrumento de investigación el cuestionario a manera de post- test, los resultados demostraron que el 94 % de los niños tienen calificativo A, el 6 % de los niños tienen calificativo B, y el 0 % de los niños tienen calificativo C. Zavaleta L. (2012) en la tesis “Programa de matemática recreativa “Matemática Kits” para desarrollar la noción de numeral en los niños de 5 años de la i.e. N° 1678 “Josefina Pinillos de Larco” de la ciudad de Trujillo en el año 2012. (Tesis de Licenciatura) en EAP de Educación Inicial. Tiene como objetivo principal; abordar la problemática que presentan los niños en la edad de pre escolar en lo que concierne al área de Matemática, específicamente en lo que es Noción de Numeral. Aplicó el diseño cuasi experimental con pre y postes. Trabajaron con 33 niños y niñas de educación inicial. Entre las conclusiones consideran: a) Los niños del grupo experimental según el post test lograron desarrollar la noción de numeral. La elaboración del programa, estuvo contextualizado al problema que presentaron los niños para poder desarrollar la noción de numera b) La aplicación del el programa de matemática recreativa “Matemática Kids” sirve para desarrollar la noción de numeral en los niños de 5 años, materia de nuestra investigación. C) La ejecución de las actividades del programa de matemática recreativa, realizadas al grupo experimental lograron desarrollar significativamente la noción del numeral en los niños en relación a los niños del grupo control puesto haciendo una diferencia entre ambos de 6.49 que equivale al 32.44%.

**En relación a la hipótesis de la investigación:**

se encontró que hay una diferencia de la aplicación del programa mejoró el aprendizaje en el área de Matemática entre el pre test y post test, La investigación de Arthur (1970), corrobora que el trabajo de un taller es mucho más que una metodología; es una forma de aprender, es un dispositivo que permite poner en juego el saber y el saber hacer, la teoría y la práctica, la acción y la reflexión acerca de ella. Es un espacio – tiempo, donde el pensamiento, el sentimiento y la acción se conjugan a través del diálogo y la participación a partir de una concepción integral del sujeto.

Por lo tanto el desarrollo del lenguaje según Ingram (1976), quien en su investigación sostiene que la adquisición y desarrollo del sistema fonológico constituye un proceso que culmina en torno a los 6 años, aunque dentro del mismo puede distinguirse algunas etapas fundamentales. En torno a los 9 meses aparecen las primeras vocales pronunciadas con claridad, y hacia el año, el niño emite los sonidos consonánticos básicos. A partir de ahí, deberá aprender a combinar fonemas en palabras, y a resolver las dificultades de producción que supone la articulación de las mismas.

## VI. CONCLUSIONES

1. Los resultados del pre-test en los niños mediante el Pre-Test demostraron que el 11 % de los niños tienen calificativo A, el 33 % de los niños tienen calificativo B, y el 56 % tienen de los niños tienen calificativo C.
2. Se diseñó y se aplicó el instrumento, el pre y post test, el cual se evidenció que 0% obtuvieron en la escala valorativa C. Un 6 % de niños y niñas obtuvieron B, demostrando que los niños y niñas lograron desarrollar su motricidad gruesa a su totalidad es decir el 94 % obtuvieron en la escala valorativa A.
3. Los resultados mediante el post test que el 94 % de los niños tienen calificativo A, el 6 % de los niños tienen calificativo B, y el 0 % tienen de los niños tienen calificativo C
4. Comparando los resultados del Pre – test y el Pos-Test se logró lograron a una diferencia del 83 % en el nivel logrado.
5. Se contrasta la hipótesis de investigación, mediante la Prueba T de Student



## **ASPECTOS COMPLEMENTARIOS**

Aplicar el Programa Juegos lúdicos en las diferentes edades de inicial, así como en los demás niveles de la Educación Básica Regular para lograr mejorar el aprendizaje en el área de matemática.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, J. (2009) Tesis doctoral. "*Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil*". Universidad Complutense de Madrid.
- Aberastury, A. (1998). *El niño y sus juegos*, España: Paidós.
- Alsina, C. (1991). *Enseñar y aprender matemáticas, puede y debe ser una experiencia feliz*. Paris.
- Álvarez, J. (1993). "*La enseñanza por computadora*". Revista de Pedagogía No. 356. Chile.
- Ander, E. (1997), "*Diccionario de Pedagogía*". Buenos Aires. Editorial Magisterio del Río de la Plata.
- Andrade, G. & Ante, B. (2010). Tesis, *Las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las instituciones educativas, Darío Egas Grijalva* "Abdon Calderón" y "Manuel. J. Bastidas" de la ciudad de San Gabriel provincia del Carchi. Universidad técnica del Norte. Ecuador.
- Ary, D. (1999). *El juego en la escuela*. Centro de investigación educativa. Madrid.
- Ausubel, D. & Novak, J. (1990). *Psicología educativa*. México. Edil. Trillas.
- Bautista Vallejo, (2002) *El juego como método didáctico. Propuestas didácticas y organizativas*. Granada, Adhara.
- Burgos, G, & Fica D. (2005). Tesis, *juegos educativos y materiales manipulativos un aporte a la disposición para el aprendizaje de la matemática*. Chile Universidad de Temuco.
- Brown, C. (1993). Becoming a matemáticas Teacher." En D. A. Grows. Handbook of.

- Caba, B. (2004). *“De jugar con el arte al arte de jugar”*. (Ensayo) [http:// storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf](http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf)
- Campos, M. & Espinoza, I. (2006). Tesis, *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*, Universidad de Chile, Santiago de Chile.
- Caneo, M. (1987). *El juego y la enseñanza de la Matemáticas*. Tesis para obtener un título de profesor. Universidad Católica de Temuco.
- Centro Nacional para el Mejoramiento de la Ciencia, (1998). *Actividades Científicas Juveniles*. Caracas: Autor.
- Chacón, P. (2011). *“El juego didáctico como estrategia de enseñanza ¿cómo crearlo en el aula?”* “Caracas: universidad pedagógica experimental libertador. Disponible en paulach. elpipcegmail.com.
- Corell, W. (1999) *“El aprender”*. Barcelona: Herder.
- Delval, J. (1997). *“Crecer y pensar, La construcción del conocimiento en la escuela.”* México: Paidós.
- Dienes, Z. (1970). *La construcción de la matemática* - Barcelona. Editorial Teide.
- Esparza, M. (2010), *“las dificultades en el aprendizaje de las matemáticas en el aprendizaje de la matemática”*. México Ciencia uanl.
- Esteban, J. (2009). *El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica*. Educación Infantil. Universidad de Valladolid.
- Estrada, G. (2007), *técnicas evaluativas* .Madrid gráficas Gráficas .Ráger.
- Fabbricatore O, & Méndez E, (2009), *Currículo del nivel de educación Básica*. Caracas: El pueblo.
- Fainholc, B. (2011) *Cedipro*.
- Flores, H. (2009), *tesis como estrategia alternativa para mejorar la adquisición de la lecto-escritura en los alumnos del primer grado de educación primaria de la Escuela*

2Manuel José Othón”, universidad Tangamanga.

<http://www.utan.edu.mx/~huasteca/documentos/biblioteca/thfs.pdf>

- Froilan, S. (1995). *Juegos ingeniosos para los adolescentes*. Aula Alegre. Magisterio Colombia.
- García, A. & Llull, J. (2009), “*El juego infantil y su metodología*” Madrid: Editex.
- Gimeno, J. (1992) *Comprender y Transformar la Enseñanza*. Marata Madrid.
- Grados, J. (2005).*Evaluación de la interacción educativa* .Lima Editorial San Marcos.
- Groos, K. (1998). *The Play Animes*. New York: Appleton
- Guidaz M. *Instrumentos de investigación*. 3 ed. España. Luria; 2005.
- Huerta, M. (2007). *El currículo escolar*. Lima: Editorial San Marcos.
- Huizinga, J. (1972), “*Homo ludens*”. Madrid: Alianza.
- Jiménez, A. (2003). *La Lúdica como experiencia Cultural*. Etnografía Hermenéutica del Juego. Edit. Mesa Redonda. Colombia.
- León, O. & Montero, I. (1997). *Diseño de Investigaciones*. Madrid: McGraw Hill
- López, A. (2000). *El juego, estrategia lúdica para facilitar el aprendizaje en las matemáticas en los alumnos del grado cuarto (4º) de la básica primaria*. Londres.
- Ludewig, C. & Rodríguez, A. (1998). *Taller de metodología de investigación*.
- Mallart, J. (2000). “*Didáctica: del currículum a las estrategias de aprendizaje*”: Revista Española de Pedagogía, N° 217.
- Marcelli, D. (2007), “*Psicología del niño*”. 7º edición Barcelona.
- Martínez, O. (1998). *El juego, creatividad y aprendizaje*. Revista del Centro de Información Educativa y Asesoría Profesional (CIEAPRO).
- Martínez, N. (2003), Tesis “*Planificación de estrategias para la enseñanza de la matemáticas en la segunda etapa de educación básica*”. Universidad de Santa María Venezuela Caracas.
- Minerva, C. (2007).*el juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Universidad

- de los andes.
- Murillo, F. & Román, M. (2009). *“el desempeño de los alumnos de América Latina”* Readaly.
- Ortecho, R. & Quijano, R. (2011). *Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 “Alfredo pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo, en el año 2011”*, Universidad César Vallejo.
- Paya, M. (2007), Tesis: *“la actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea”* España: servei de publicaciones.
- Piaget, J (1962). *Psicología del niño*. Ginebra. Suiza.
- Play, M. (1993) *“Currículo y Educación: Campo Semántico de la didáctica”*. Editorial Universitaria. Barcelona-España.
- Pulido, M.; Batista, L. y Álvarez, A. (1998). *El juego como estrategia*. Madrid.
- Rey, M. (1996). *“Didáctica de la matemática I”*, Nivel primario, primer ciclo. (8ª ed.). Argentina: Estrada.
- Ribes, D. (2006), *“Técnicos de la educación infantil”* España Madrid.
- Rodríguez, E. (2003). *Metodología de la investigación: La creatividad, el rigor del estudio y la integridad son factores que transforman al estudiante en un profesionalista de éxito*. 5 ed. México: Universidad Juárez autónoma de Tabasco.
- Rojas, J. (2001). *Programa de juegos lúdicos*. Barcelona.
- Santiváñez R. *Estrategia didáctica*. Chimbote. ULADECH; 2010.
- Torres, A. (2008). Tesis *“Efecto de un programa basado en el juego y el juguete como mediadores lúdicos en la transmisión y adquisición de valores y actitudes en el alumnado de 4 años”*. Universidad de Granada.

- Urbina, E. (2013). Tesis “*Desarrollo de las habilidades comunicativas a través de actividades lúdicas en niños menores de 4 años de las salas de estimulación temprana Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle*”. Lima
- Valderrama, A. (2010) tesis, *Implementación de la lúdica como estrategia metodológica para un aprendizaje significativo de las matemáticas en niños de grado primero del centro educativo nueva Jerusalén del municipio de Florencia Caquetá*.
- Vanegas. M. (2000), tesis, *Incidencia del uso de juegos didácticos en el aprendizaje de las operaciones de multiplicación y división*. La Universidad del Zulia Maracaibo
- Vidal, J. (1988). *Juego y Educación Las Ludotecas*. Madrid: Akal.
- Winnicott, D. (1999). *Realidad y juego*, Barcelona: Gedisa.

# ANEXOS

# PRE TEST DE MATEMÁTICA

Nombres y Apellidos: .....

Edad: ..... Sección: .....

Fecha: .....

- **Evita hacer borrones**

1. Cuántos lados tiene el cuadrado.

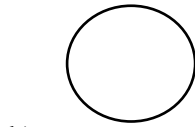
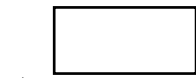
a) 1

b) 2

c) 3

d) 4

2. Marca con un aspa el cuadrado.



c)



d)



3. Marca la figura que continua en la secuencia:



c)



d)



4. Cuántos lados tiene el triángulo.

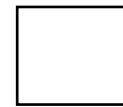
a) 1

b) 2

c) 3

d) 4

5. Marca la figura que continua en la secuencia:



c)

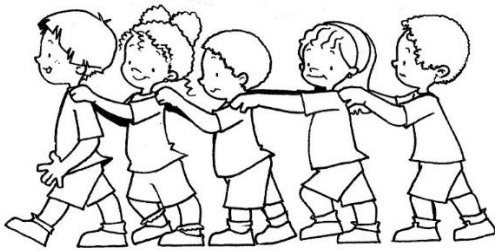


d)

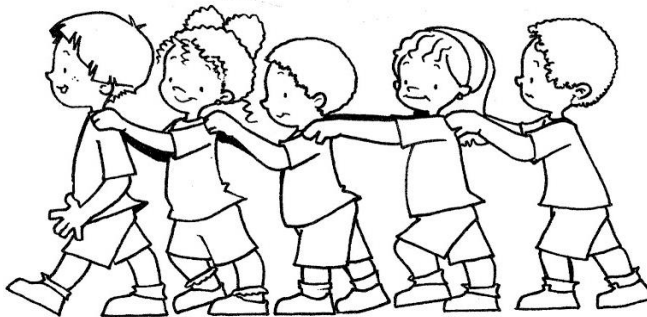




6. pinta al niño que está primero de la fila



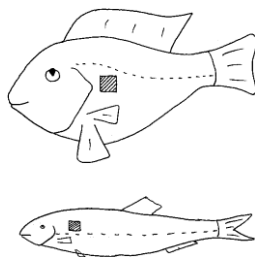
7. Marca con una (x) al niño que está ubicado al final de la fila



8. Encierra con un círculo a la figura más gruesa.



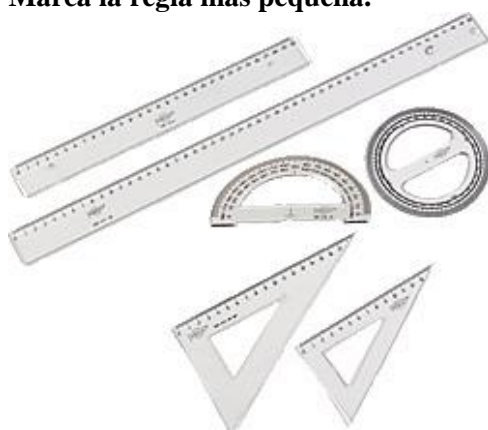
9. Colorea la figura que está más delgada.



10. Pinta la regla más grande.



11. Marca la regla más pequeña.



12. Encierra al número 5 correcto.

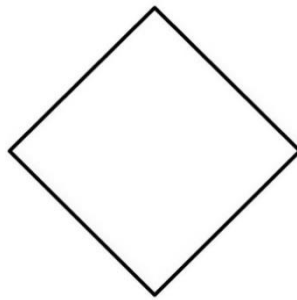


13. Escribe 5 veces el número 5.

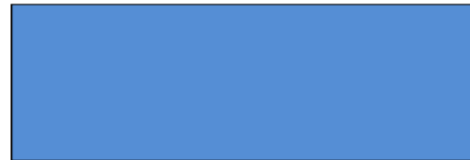
.....

14. Dibuja la figura geométrica “el rombo”.

15. Pinta al rombo de color azul.

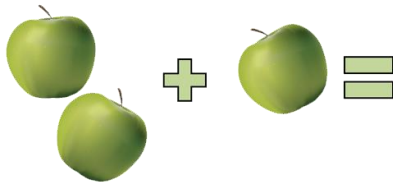


16. Escribe el nombre de esta figura.



.....

17. Suma



18. Suma

$$\begin{array}{c} \text{Apple} \\ \text{Apple} \\ \text{Apple} \end{array} + \begin{array}{c} \text{Orange} \\ \text{Orange} \end{array} =$$

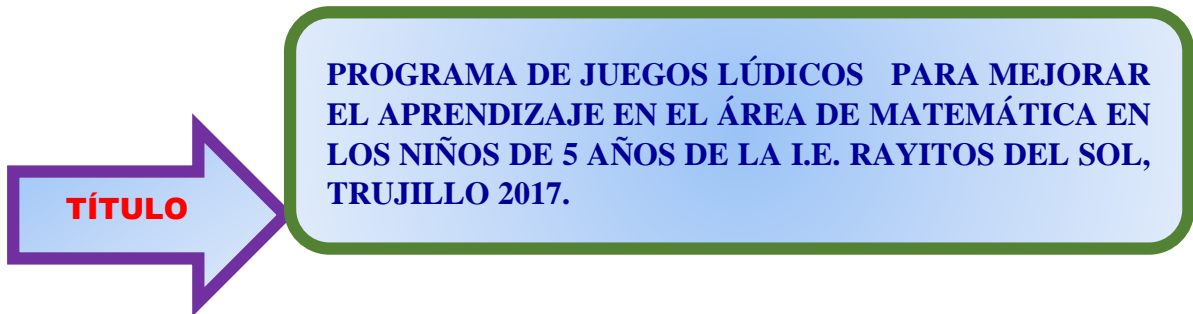
19. Continúa la secuencia



20. Sigue la secuencia



# PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS



## **I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. UGEL :
- 1.2. Institución Educativa :
- 1.3. Participantes :
- 1.4. Duración del Programa :
- Fecha de Inicio :
- Fecha de término :
- 1.5. Horas semanales : 06 horas pedagógicas
- 1.6. Responsable :

## **II. PARTE DIDÁCTICA:**

### **2.1. Fundamentación e Importancia del Programa:**

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

Por ello, el presente programa tiene como propósito mejorar el aprendizaje de los alumnos en el área de matemáticas.

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

La matemática por su naturaleza misma es también juego, si bien este juego implica otros aspectos, como el científico, instrumental, filosófico, que junto con la actividad matemática conforman uno de los verdaderos ejes de nuestra cultura.

Si el juego y la matemática en su propia naturaleza, tienen tantos rasgos comunes, no es menos cierto que también participen de las mismas características en lo que respecta a su propia práctica. Esto es especialmente interesante cuando nos preguntamos por los métodos más adecuados para transmitir a nuestros alumnos el profundo interés y el entusiasmo que las matemáticas pueden generar y para proporcionar una primera familiarización con los procesos usuales de la actividad matemática.

La elaboración del presente Programa Educativo Juegos Lúdicos busca mejorar el aprendizaje en el área de Matemática la cual se fundamenta en el paradigma aprendizaje significativo de Ausubel, quién afirma que para que un aprendizaje sea significativo, se debe considerar los saberes previos del estudiante, también nos manifiesta sobre la importancia del juego.

Asimismo tenemos en cuenta los aportes de Vigotsky sobre la importancia del aprendizaje social cognitivo, afirma con profundidad que el potencial de aprendizaje (dimensión cognitiva) se desarrolla por medio de la socialización contextualizada (dimensión socio-cultural).

Como señala Alsina, C. (1991) que “Enseñar y aprender matemática puede y debe ser una experiencia feliz. Curiosamente casi nunca se cita a la felicidad dentro de los objetivos educativos pero es bastante evidente que sólo podremos hablar de una labor docente bien hecha cuando todos alcancemos un grado de felicidad satisfactorio” Ciertamente hay que hacer todo lo posible para que el aprendizaje de las matemáticas sea lo más feliz posible y esto se

puede lograr a través de la inclusión de las dinámicas y juegos en las actividades de aprendizaje en el área de matemática.

Este programa se inserta en un contexto que propone mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en el campo de la matemática. Surge desde una iniciativa docente, la cual es consciente del rechazo de muchos alumnos hacia el área. Los docentes artífices de esta innovación hemos querido romper con este prejuicio intentando que los alumnos se sientan contentos y participen activamente en las clases de matemáticas, que conozcan su aspecto lúdico y, mediante el juego, conducirles a descubrir su contenido y disfrutar con su aprendizaje.

La fundamentación del Programa subraya por un lado la importancia de ofrecer a los alumnos un adecuado acceso a los conocimientos y por otro, la necesidad de garantizar aprendizajes funcionales. Asimismo, asume que la actividad lúdica es un recurso especialmente apropiado para la realización de los aprendizajes escolares, ya que, además de ofrecer un acceso agradable a los conocimientos, puede ayudar al alumno a modificar y re-elaborar sus esquemas de conocimiento ayudándole a construir su propio aprendizaje.

## **2.2. Problema o necesidades educativas a resolver.**

En la Institución Educativa de la muestra tiene un bajo rendimiento académico, sobre todo en el área de Matemática, debido a diversos factores, entre ellos las inadecuadas estrategias metodológicas que emplean los docentes, la falta de un Proyecto Curricular Institucional, el poco interés y desmotivación de los alumnos para resolver problemas matemáticos.

El estudiante, evidencia distintos ritmos de aprendizajes, dificultad para comprender conceptos matemáticos, dificultad para resolver problemas, iniciándose en el pensamiento abstracto y con una marcada indiferencia por la práctica consciente y responsable del ejercicio matemático. De allí que para lograr una mejor respuesta de los alumnos es necesario manejar estrategias activas de aprendizaje como manipulación de objetos, juegos lúdicos, construcción

de materiales, elaboración de organizadores gráficos, investigación y profundización individual y socializado.

Por estas razones nos propusimos elaborar el Programa de Juegos lúdicos, como una propuesta pedagógica basado en la planificación, ejecución, evaluación y mejoramientos permanentes del Aprendizaje, tendientes a mejorar las capacidades de los alumnos en el Área de Matemática, Razonamiento y Demostración, Comunicación Matemática y Resolución de problemas y por ende mejorar el logro de capacidades.

### **2.3. Principios didácticos que la orientan:**

- El desarrollo de conceptos matemáticos parte de situaciones relacionadas con la vida de los alumnos.
- Trabajar en equipo compartiendo sus conocimientos.
- Construyen sus aprendizajes elaborando materiales concretos.
- Participan en los juegos lúdicos respetando normas.
- Lograr el dominio de las capacidades matemáticas.



## 2.4. Cartel de Capacidades e Indicadores:

Capacidades	Indicadores	SESIONES											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Razonamiento y Demostración	Identifica y ordena números naturales del 1 hasta el 10.	X											
	Reconoce las figuras geométricas como el cuadrado, círculo, rectángulo y rombo		X										
	Identifica tamaños: grande y pequeño.			X									
	Ordena secuencias de figuras geométricas de acuerdo al color.				X								
	Desarrolla situaciones problemáticas sencillas usando la adición.					X							
	Usa la recta numérica para ubicar los números naturales hasta el diez.						X						
Comunicación Matemática	Interpreta y representa números naturales del 1 al 10 en la recta numérica.							X					
	Relaciona los objetos del aula con las figuras geométricas dadas.								X				
	Escribe y lee correctamente los números naturales hasta el 10.									X			
	Expresa la relación ascendente y descendente de números naturales hasta el 10 a partir de situaciones cotidianas.										X		
Resolución de Problemas	Resuelve problemas de adición con números naturales de una cifra teniendo en cuenta situaciones cotidianas del entorno.											X	
	Resuelve problemas matemáticos usando los signos: “mayor que”, “menor que” e “igual que”.												X

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

**1.1. Institución Educativa: RAYITOS DEL SOL**

**1.2. Edades: 5 años**

**1.3. Sección : Única**

**1.4. Docente:**

**II. NOMBRE DE LA UNIDAD: “Jugando con los números”.**

**III. JUSTIFICACIÓN:** Siendo necesario que los niños(as) mejoren en la resolución de situaciones problemáticas, es que promovemos diversas actividades del programa de juegos lúdicos, despertando la creatividad.

**IV. TEMA TRANSVERSAL: Educación en valores y formación ética.**

**V. CARACTERIZACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA:**

Problema de impacto	Causa	Efectos	Actividades significativas
Alumnos que no emplean adecuadamente los medios y materiales educativos en la resolución de situaciones problemáticas.	Poco valor por parte de los alumnos hacia los medios y materiales educativos.  Inadecuado uso de las estrategias para el trabajo en el área de matemática.	Bajo rendimiento académico.  Proceso de enseñanza aprendizaje en forma rutinaria.  Desinterés por la resolución de situaciones problemáticas cotidianas.	Promover el uso adecuado de los medios y materiales educativos.  Aplicación de nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje en la matemática.  Incentivar la creatividad y juegos lúdicos en la resolución de situaciones problemáticas.

**VI. VALOR DEL MES: Responsabilidad**

**VII. TEMPORALIZACIÓN:**

Inicio	Término	Días	Semanas
14 de abril	14 de mayo	3 días a la semana	4



				el 10 en forma exacta.	
	<b>Geometría y Medición</b>	<p>Identifica y representa formas geométricas relacionándolas con objetos de su entorno: cuadrado, rectángulo y triángulo.</p> <p>Construye sucesiones de personas u objetos identificando el orden de cada uno, describiendo sus ubicaciones: primero y último.</p>	<p>Formas geométricas: cuadrado, rectángulo y triángulo.</p> <p>Órdenes y sucesiones.</p>	<p>Reconoce las formas geométricas en forma precisa.</p> <p>Establece la diferencia entre las figuras geométricas de manera clara y precisa.</p> <p>sólidos</p> <p>Realiza sucesiones de objetos y personas de manera precisa.</p> <p>Describe ubicaciones: primero y último en forma correcta.</p>	<p><b>Ficha de evaluación</b></p> <p><b>Lista de cotejo</b></p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

### I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Reconociendo el Cuadrado

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE:

1.6. DURACIÓN: 45 minutos

1.7. EDADES: 5

### II. APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

#### COMPETENCIA(S), CAPACIDADES E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

ÁREA	DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y Relaciones y Operaciones	Agrupa objetos, formas geométricas, con uno o dos atributos verbalizando los criterios de agrupación propuestos por él.	Figuras geométricas: cuadrado, rectángulo, triángulo.	Conoce las figuras geométricas verbalizando sus nombres de manera correcta.  Identifica el cuadrado dentro de varias figuras distintas de manera correcta.	Ficha de evaluación  Ficha de aplicación  Lista de cotejo

### III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo	
I N I C I O	Motivación y saberes previos	Los niños y niñas saludan a la maestra, se dirigen a los sectores de su preferencia, luego se les pregunta ¿Qué hicieron? ¿Para qué les servirá? Ordenan todo en su lugar.	Palabra Hablada	10'	
	C O N S T R U C C I Ó N	Problematización	Se les presenta una lámina con el cuadrado y se les pregunta a los niños ¿Cómo se llama esa figura? ¿De qué color está pintado? ¿Cuántos lados tiene Los niños salen a la pizarra a contar los lados de la figura presentada Hoy trabajaremos el tema el cuadrado.		Lámina  Palabra Hablada  Ruleta de Figura geométricas
C I E R R E		Construcción N° 1	Se les entrega una hoja impresa para que recorten las figuras ”  Luego explican cuántas figuras cuadradas cortaron.  Pegan en su cuaderno sus figuras.	Material informativo Fichas numéricas Material Base Diez Pizarra Tizas Cuaderno Lápiz Pizarra	30'
		Construcción N°2	. Los niños usando palitos de fósforo forman la figura geométrica del cuadrado. Con ayuda de la maestra los niños escriben el nombre de la figura que realizaron. Luego usando cartulina recortan figuras cuadradas.	Palitos de fosforo  lápiz  cartulina	
	Transferencia guiada	La maestra reparte la hoja impresa para que los niños trabajen Resuelven la hoja práctica.	Material hojas	5'	

		Desarrollan una ficha de meta cognición.	
	Transferen-cia autónoma	Realizan el proceso de metacognición a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo lo aprendí? ¿Les gustó el tema? ¿Qué dificultades encontré? ¿Qué hice para superar las dificultades?	Palabra oral

## V-. BIBLIOGRAFÍA

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú

Rutas de aprendizaje

### JUEGO: LA RULETA CON EL CUADRADO

**Desarrollo del juego:** La docente entrega 4 juegos de tarjetas con las figuras de cuadrados, indica que deberán reunirse en parejas, a uno se le entregará fichas numéricas y al otro material Base Diez para formar los números. Luego se procederá a girar la ruleta hasta encontrar la figura geométrica cuadrado. El estudiante hará lo mismo solo que utilizará el material multibase, por ejemplo la placa que indica las figuras por un cuadradito.

**Material multibase**



**Ruleta**



**Contenidos:** Figuras geométricas: cuadrado, rectángulo, triángulo.

**Propósitos:**

- Que el estudiante identifique la figura geométrica cuadrado.

**Objetivo:**

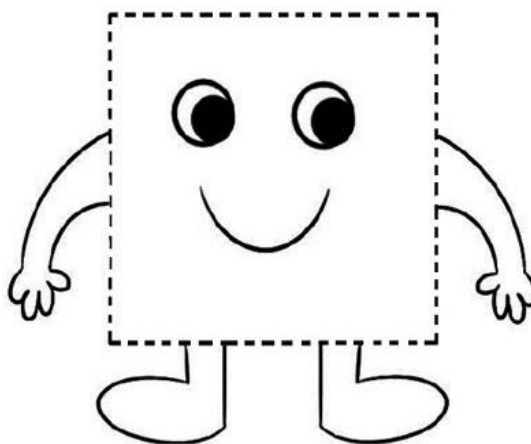
- Identificar la figura geométrica cuadrado comparando con los objetos de su entorno.

## EL CUADRADO



## ACTIVIDADES

1. Colorea los cuadrados de color verde





2. Repasa mis cuatro lados y coloréame.

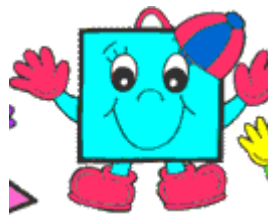
Nombre  Fecha

Soy el cuadrado.  
Repasa mis cuatro lados y coloréame.

3. Completa la secuencia:

número correcto \_\_\_\_\_ de cuadrados que hay


5. Escribe su nombre de esta figura.



**REFORZANDO LO APRENDIDO**



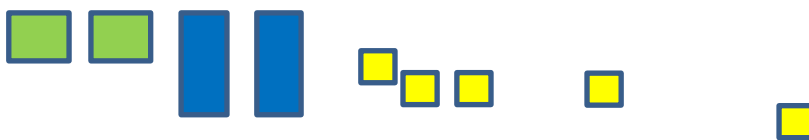
Nombres y Apellidos:.....Calificación

1. Cuenta y escribe el número de cuadrados que hay:



.....

2. Marca con un aspa (x) todos los cuadrados que encuentres





## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

### I. DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Conociendo el número cinco

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE:

1.6. DURACIÓN: 45 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 años

### II. APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

#### COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

ÁRE A	DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENT OS	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMEN TO
M A T E M Á T I C A	Número y Relaciones y Operaciones	Identifica y establece en colecciones la relación entre número y cantidad del 1 hasta 9.	Números naturales menores que 10.	<p>Conoce los números naturales menores que 10 verbalizando sus nombres de manera correcta.</p> <p>Identifica el número 5 dentro de los números naturales del 1 al 9.</p>	<p>Ficha de evaluación</p> <p>Ficha de aplicación</p> <p>Lista de cotejo</p>

### III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
I N I C I O  C O N S T R U C C I Ó N	Motivación y saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se inicia la clase con la realización de un juego didáctico “El laberinto de los números”, luego responden a las interrogantes: ¿Qué números no se encuentran en el laberinto?, ¿Conoces ubicación de los números que no se encuentran en el laberinto?, ¿Conoces el valor que tiene cada uno de los números faltantes?</li> </ul>	Palabra Hablada  Papelote.  Cartulina	5'
	Problematización	<ul style="list-style-type: none"> <li>Para recoger saberes previos la docente pregunta ¿Conoces la ubicación que tienen los números en la recta numérica?</li> <li>Se da a conocer el tema y los alumnos reconocen la importancia de los números en su vida diaria y el valor que cada uno de ellos posee.</li> </ul>	Juego lúdicos	
	Construcción N° 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>La docente provee del material informativo y muestra Ábaco en la cual se muestra la ubicación de los números.</li> </ul>	Ábaco Pizarra Tiza Cuaderno Lápiz	
	Construcción N°2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los alumnos socializan y comentan con sus compañeros sus experiencias al reconocer la ubicación que tienen en la recta numérica, respetando el trabajo realizado por sus compañeros.</li> <li>Los alumnos arriban a sus propias conclusiones con ayuda del docente</li> </ul>	Plumón Tizas Cuaderno Lápiz	
	Transferencia guiada	<ul style="list-style-type: none"> <li>Al finalizar los alumnos deberán de resolver una ficha práctica en la cual está plasmado lo que se trabajó, teniendo en cuenta las indicaciones dadas por la docente.</li> </ul>	Material impreso	
Transferencia autónoma	<ul style="list-style-type: none"> <li>Motiva a los alumnos a valorar el trabajo realizado durante la clase, mediante las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron?, ¿Terminaron a tiempo la tarea?, ¿Les fue difícil?, ¿Qué aprendimos?, ¿De cuántas formas diferentes representamos una cantidad?</li> </ul>	Palabra oral	30'	

I E R R E				10'
-----------------------	--	--	--	-----

**V-. BIBLIOGRAFÍA**

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú

RUTAS DEL APRENDIZAJE

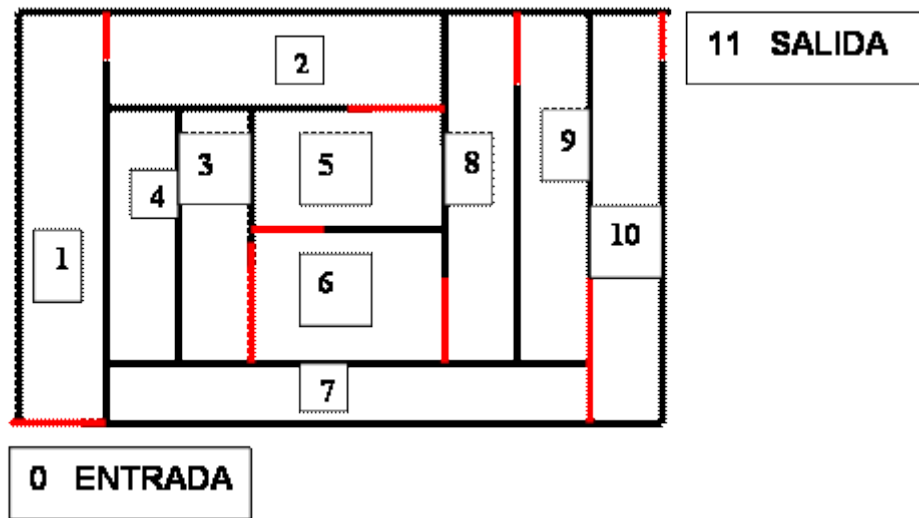


**ACTIVIDAD: EL LABERINTO**

**NOMBRE DEL JUEGO:** El laberinto de los números.

**DESARROLLO DEL JUEGO:** El juego se desarrollará teniendo como escenario el aula, se colocará en la pizarra un dibujo de un laberinto en el cual existe un inicio y un final, en su recorrido existirá espacios vacíos en los cuales se entregará a los alumnos que se encuentran divididos en dos grupos una fichas conteniendo diversos números que serán colocados en los lugares vacíos que se encuentran en el laberinto, los grupos deberán estar atentos en el

momento que consideren que el número que tienen en sus manos es el que continúa en la secuencia, una vez que se ha completado el laberinto el grupo ganador se llevará el tesoro.



#### Contenidos:

- Representación gráfica de los números.
- La recta numérica.

#### Propósitos:

- Brindar a los alumnos la oportunidad de reconocer sus habilidades en la ubicación de números.

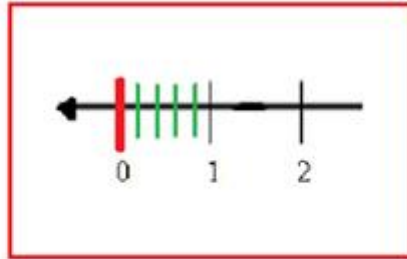
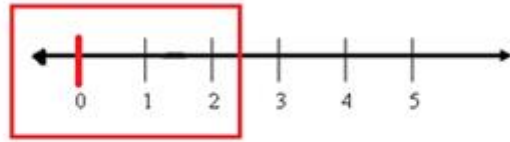


**Objetivos:** Que el estudiante logre ubicar los números en el espacio correspondiente.

### REPRESENTACIÓN GRÁFICA: NÚMEROS NATURALES HASTA EL 5

Para escribir o leer un número, lo ubicamos en cada línea divisoria de la recta numérica.

**Ejemplo:** Dividimos en partes iguales la recta numérica y escribimos los números uno en cada línea.



**Ejercicios: Escribe los números en la recta numérica.**





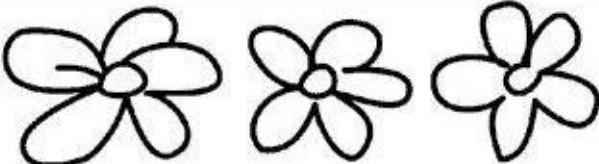
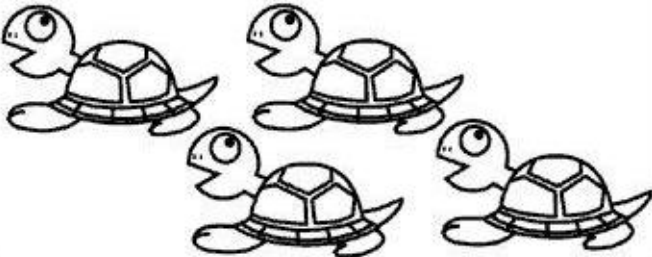

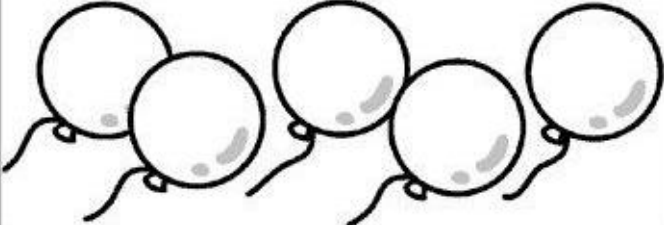

APLICO DE LO APRENDIDO



Nombres Y Apellidos:..... Calificación

INSTRUCCIONES:

Relaciona de acuerdo al número, luego colorea las figuras.

5	
2	
3	
4	
1	



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

### I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Jugamos a ubicarnos primero - último.

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE:

1.6. DURACIÓN: 45 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 años

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS: ORGANIZACIÓN DEL DOMINIO, CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	ORGANIZADOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	Número y operaciones	Comunica situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	Colección.	Nombra la ordinalidad de objetos según la serie que construye hasta el quinto lugar.	Ficha de evaluación
			Ubicación de objetos.	Ubica en la sucesión de 5 personas, objetos y figuras quien está primero y último.	Ficha de aplicación
			Números ordinales.		Lista de cotejo

### III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	<p>Observan láminas sobre colección de objetos.</p> <p>Se le pregunta a los niños:</p> <p>¿Qué observas?</p> <p>¿Cuántos objetos hay?</p> <p>¿Cómo se llaman estos objetos?</p>	Láminas	5´
<b>PROCESO</b>	<p>Salimos al patio en forma ordenada, formamos 3 grupos de 4 integrantes, explicamos el juego que realizaremos, por grupos construirán una torre con latas. El grupo que termine primero levantará la mano, luego los que terminaron segundo y últimos.</p> <p>Se les llama a los grupos y se les pide que formen una columna jugando a rimar palabras: primero marinero, segundo rey del mundo, tercero hombre de acero; se les entrega medallas según el orden de llegada, luego en una hoja dibujan las experiencias realizadas.</p>	<p>Patio escolar</p> <p>Hojas impresas.</p> <p>Medallas</p> <p>Latas.</p>	30´
<b>FINAL</b>	<p>Entregamos una ficha con un laberinto para que encuentren el camino que lleva al león a encontrarla casa del abuelito, exponen sus trabajos.</p>	Fichas.	10´

### V-. BIBLIOGRAFÍA

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

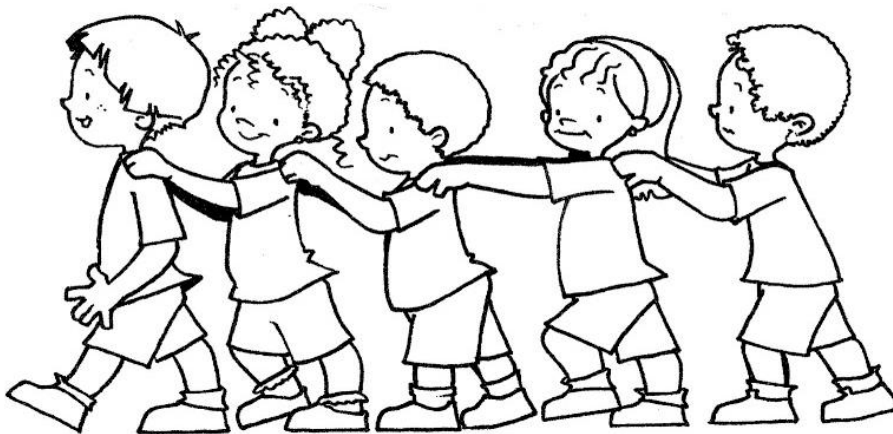
MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú

**PRIMERO Y ÚLTIMO**

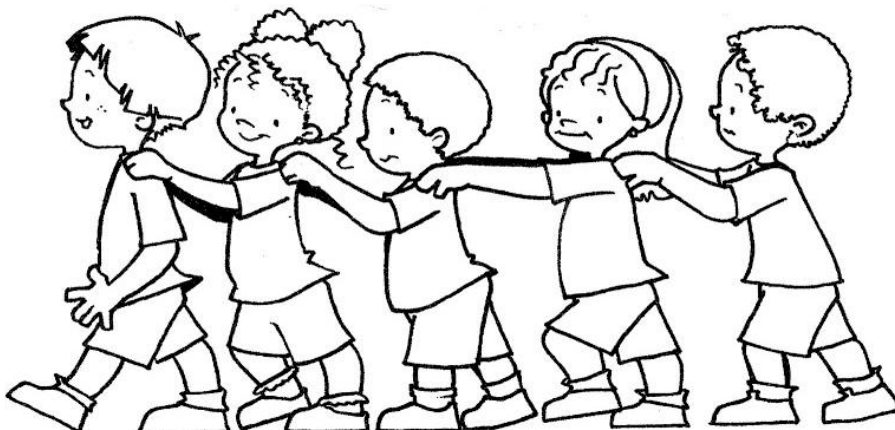


**Actividades:**

- 1. Pinta el niño que está primero en la fila.**



2. Encierra con una línea al niño que está al final de la fila.



APLICO DE LO APRENDIDO



Nombres y Apellidos:..... Calificación

**I.INSTRUCCIONES:** Responde ¿A quién coge de la mano la maestra al primero o último de la fila?







## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

### I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Contando figuras de objetos.

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE:

1.6. DURACIÓN: 45 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 2°

### II. ORGANIZACIÓN DEL DOMINIO CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	ORGANIZADOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y operaciones	Utiliza espontáneamente en conteo en situaciones de la vida diaria.	Números naturales menores que 10.  Secuencias de números naturales.	Deduce la cantidad de objetos presentados en los materiales de trabajo.  Cuenta ordenadamente los objetos.	Ficha de aplicación  Lista de cotejo

### III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

<b>Momentos</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Medios y materiales</b>	<b>Tiempo</b>
<b>INICIO</b>	Los niños y niñas se dirigen a los sectores de su preferencia, explican para que lo hicieron. Para que les servirá, luego guardan todo en su lugar.	Sectores del aula Materiales educativos	5´
<b>PROCESO</b>	Salimos al patio en forma ordenada, formamos 3 grupos de 4 integrantes, explicamos el juego que realizaremos, por grupos construirán una torre con latas. El grupo que termine primero levantará la mano, luego los que terminaron segundo y últimos.  Se les llama a los grupos y se les pide que formen una columna jugando a rimar palabras: primero marinero, segundo rey del mundo, tercero hombre de acero; se les entrega medallas según el orden de llegada, luego en una hoja dibujan las experiencias realizadas.	Patio escolar Hojas impresas. Medallas Latas.	30´
<b>FINAL</b>	Entregamos una ficha con un laberinto para que encuentren el camino que lleva al león a encontrarla casa del abuelito, exponen sus trabajos.	Fichas.	10´

## **V-. BIBLIOGRAFÍA**

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

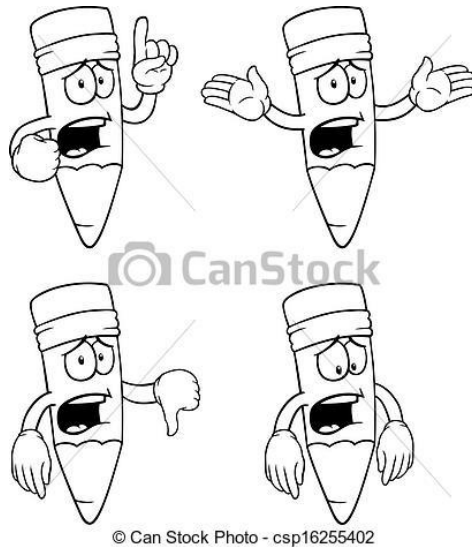
MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú.

## PRÁCTICA CALIFICADA DE MATEMÀTICA

Nombres y Apellidos:..... Calificación



### CONTEO DE FIGURAS DE OBJETOS

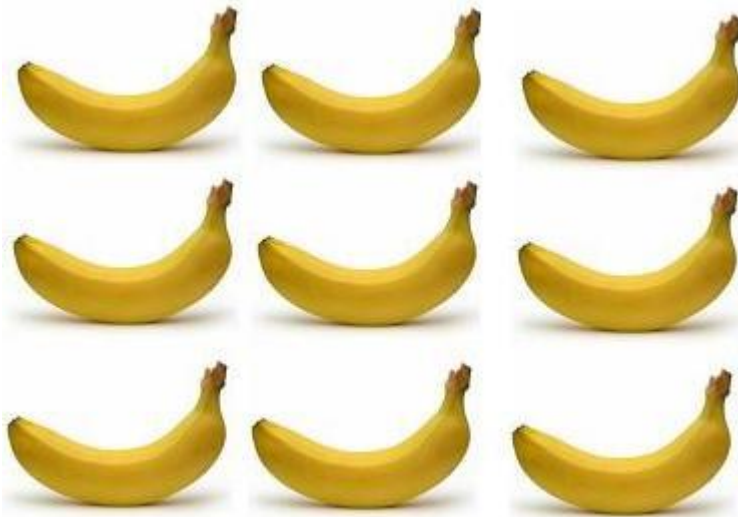


1. Escribe la cantidad de frutas que observas



.....

2. ¿Cuántos plátanos hay?



-----  
-----





### III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	Recepción de niños: Saludan a la maestra y a los compañeros, se dirigen a los sectores del aula según preferencia, expresan lo que realizaron, luego cantan la canción : “El gatito gordo”	Sectores del aula Siluetas. Máscaras.	5´
<b>PROCESO</b>	<p>Recogemos ramas de diferentes dimensiones, mostramos un estuche de plumones delgados y gruesos. ¿Son iguales los plumones de estos estuches?, ¿Cómo será el peso que llevan los campesinos?</p> <p>Hoy aprendemos a diferenciar el grosor de los objetos, lo cual servirá para comprar y saber si todos son iguales o no.</p> <p>Entregamos a cada grupo crayones, tubos, colores, lápices de colores, los observan y manipulan.</p> <p>La profesora dice colocar los que son gruesos y al otro lado los que son delgados.</p> <p>Todos los niños comparan sus brazos y determinan quienes tiene los brazos más delgados y quienes los más gruesos.</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p>	Plumones Lápices Colores Tubos	30´
<b>FINAL</b>	Aprendemos a hacer árboles con cartulinas. Dándoles los moldes del tronco, ramas y hojas.	Moldes Cartulina	10´

### V-. BIBLIOGRAFÍA

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

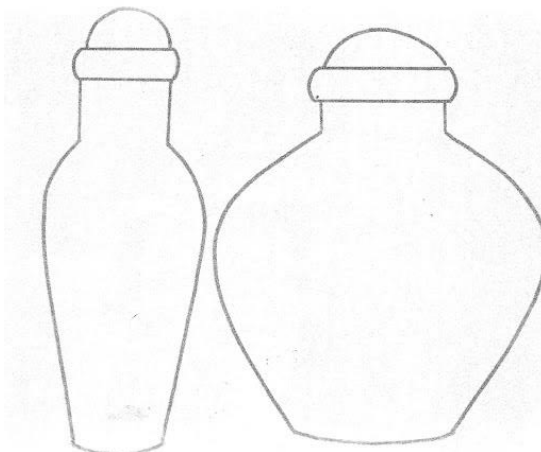
MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú.



## DIFERENCIAS ENTRE GRUESO Y DELGADO



**EJERCICIOS:** Pinta de rojo la botella más gruesa y de amarillo la más delgada.





**Marca con un aspa (x) el hongo más delgado y rellena con puntos el hongo más grueso.**



# PRÁCTICA CALIFICADA DE MATEMÀTICA



Nombres y Apellidos:..... Calificación

1. Dibuja 5 objetos de contextura gruesa.

2. ¿Cuántos plumones gruesos hay?.....





## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

### I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Reconociendo al círculo

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE:

1.6. DURACIÓN: 45 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 años

### II. ORGANIZACIÓN DEL DOMINIO, COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

ÁREA	ORGANIZADOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	Geometría	Identifica y representa formas geométricas relacionándolas con objetos de su entorno: cuadrado, triángulo, círculo, rectángulo y rombo.	Figuras geométricas	Grafica el círculo de manera correcta.  Encuentra diferencias de entre las figuras geométricas	Lista de cotejo

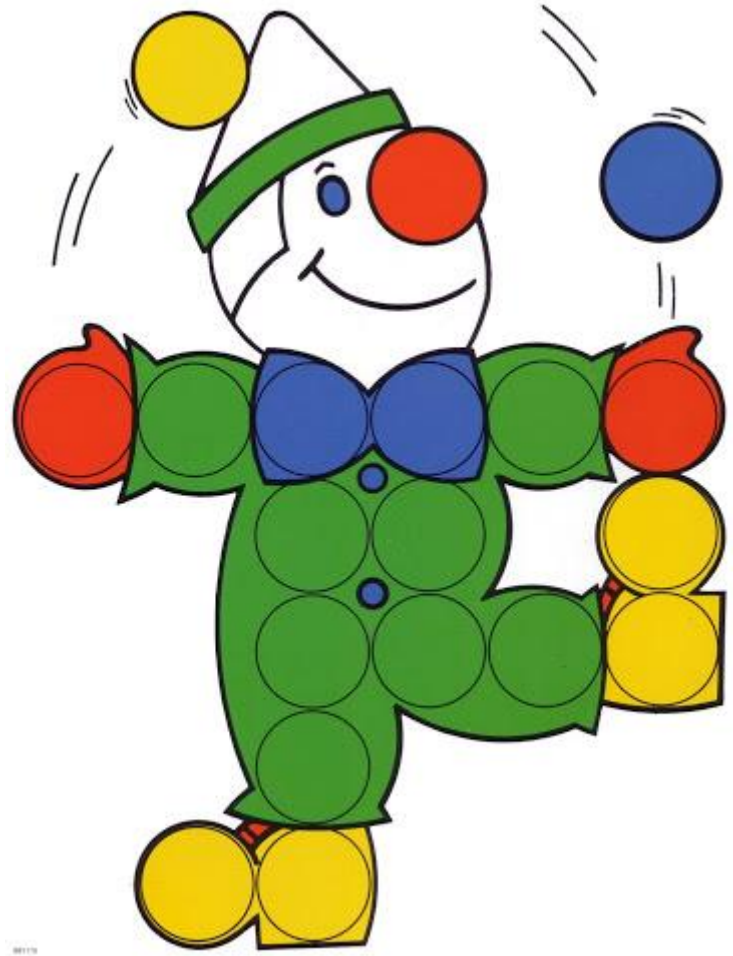
### III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	¿Niños buenos días?; ¿Cómo están hoy?; ¿Qué día es hoy?; ¿Quién faltó hoy?; ¿Alguien sabe por qué faltó el niño?, ¿Saben que área nos toca desarrollar?, ¿Qué clase hicimos la semana pasada?	Sectores del aula	5´
<b>PROCESO</b>	Salimos al patio, nos ubicamos en el contorno de los círculos que se dibujó, explicamos el juego “Al redondo redondo”.  Caminan por contorno de la figura, se ubican dentro de la figura.  Hoy trabajaremos la figura geométrica el círculo.  Identifican los objetos que tienen forma circular, repasan los círculos en las hojas impresas, luego dibujan los círculos en sus cuadernos y lo pintan con el color de su elección.  Explican sus trabajos.	Patio escolar  Tiza  Hojas impresas  Colores  Cuadernos	30´
<b>FINAL</b>	Rellenan con semillas las figuras dadas.	Semillas	10´

### V-. BIBLIOGRAFÍA

- MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.  
 MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú  
 RUTAS DEL APRENDIZAJE.

Clasifica los círculos según su color





## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

### I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Largo y corto

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE:

1.6. DURACIÓN: 45 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 años

### II. ORGANIZACIÓN DEL DOMINIO, COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

ÁREA	ORGANIZADOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y Operaciones y Geometría	Muestra curiosidad al manipular objetos y encontrar diferentes medidas (largo- corto).	Dimensiones: largo - corto.  Diferencias de magnitudes.	Establece diferencias entre largo y corto en objetos del aula y en material gráfico.	Lista de cotejo



### III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	<p>Arman rompecabezas, luego explican que hicieron, guardan todo en su lugar.</p> <p>Cantan la canción la tortuguita.</p>	Rompecabezas	5´
<b>PROCESO</b>	<p>A cada grupo formando le entregamos pelotas cada vez que la profesora aplauda lanzan la pelota, el otro grupo observa y menciona. ¿Quién hizo rebotar la pelota más alto? Se les entregará latas de leche vacía y por grupos las forman en una fila larga y otra más corta. ¿Son iguales? ¿Cómo son?</p> <p>Hoy aprenderemos a diferenciar lo largo de lo corto, se les explica que le servirá para aprender matemática, narramos el cuento el viaje por la selva con siluetas de caminos largos y cortos. Responden las preguntas de comprensión ¿Cómo era el camino por donde pasó el niño? ¿Cómo era el puente por donde pasaron los niños?</p> <p>Con cintas largas y cortas manipulan y comparan, guardan en una caja todos los largos y en otra los cortos.</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que más les gustó?</p>	<p>Pelotas</p> <p>latas</p> <p>siluetas</p> <p>cintas</p> <p>cajas</p>	30´

<b>FINAL</b>	<p>Narramos el cuento “El gusanito que perdió en una manzana”.</p> <p>Responden a las preguntas de comprensión.</p> <p>Moldean a los gusanos largos y cortos.</p>	Cuentos plastilina	10´
--------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------	-----

## V-. BIBLIOGRAFÍA

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú

Corto y largo





## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

### I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

1.2. **ÁREA:** Matemática

1.3. **TEMA:** Jugamos con los cuantificadores: muchos -pocos.

1.4. **FECHA:**

1.5. **RESPONSABLE:**

1.6. **DURACIÓN:** 45 minutos

1.7. **GRADO/ SECCIÓN:** 5 años

### II. ORGANIZACIÓN DEL DOMINIO, COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

ÁREA	ORGANIZADOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y Operaciones	Comunica situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	Cuantifica colecciones de muchos, pocos, uno, ninguno.	Compara y describe colecciones de objetos utilizando cuantificadores aproximativos (muchos – poco, uno, ninguno) mediante el uso del material concreto y representativo en forma grupal e individual.	Lista de cotejo

#### IV. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	<p>Mostramos imágenes de figuras con cantidades diferentes.</p> <p>Se les pregunta a los niños ¿Qué figuras son?</p>	Láminas	5´
<b>PROCESO</b>	<p>La maestra muestra 2 envases en uno hay muchos objetos y en el otro pocos.</p> <p>Los niños dialogan sobre los envases dando su opinión sobre ello.</p> <p>A través de una breve narración se explica de estas cantidades muchos, pocos, uno o ninguno.</p> <p>Se entrega a cada uno ganchos de ropa para que los clasifiquen por color, luego se les pregunta: ¿Cuántos hay de cada color? Se les pide que verbalicen y cuenten los ganchos que agruparon, se les entrega un papelote donde recortan y pegan figuras de muchas, pocas y ninguna.</p> <p>Explican sus trabajos.</p>	Objetos ganchos	30´
<b>FINAL</b>	<p>En un plato descartable se coloca ténpera morada y blanca y se mezcla.</p> <p>Los niños observan los resultados. ¿Qué color salió?</p>	Témperas Pinceles Platos descartables	10´

#### V-. BIBLIOGRAFÍA

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

### I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Representamos el número 8.

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE:

1.6. DURACIÓN: 45 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 años

### II. ORGANIZACIÓN DEL DOMINIO, COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

Á R E A	ORGANIZA DOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIEN TO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMEN TO
M A T E M Á T I C A	Número y Operaciones	Identifica y establece en colecciones la relación entre número y cantidad del 1 hasta el 9.	Números naturales menores que 9.	Utiliza objetos para representar los números naturales menores que 9.  Con material concreto representa los números naturales.	Lista de cotejo.

## V. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	Se les reparte a los niños tarjetas numéricas del 1 al nueve, se les pregunta qué número tiene cada uno.  Creamos una canción a los números.	Tarjetas numéricas  Plumones  cartulina	5´
<b>PROCESO</b>	Con las tarjetas los niños ubican en la pizarra en orden del 1 hasta el nueve, luego simbolizan con imágenes formando pequeñas sumas no mayores que nueve, los niños y niñas resuelven en grupo las sumas sencillas. A continuación se les da una hoja impresa para que desarrollen luego exponen lo realizado.  Usando sus cuadernos los niños grafican y repasan al número 8.  Usando su cuerpo contamos 8 pasitos a la derecha y 8 a la izquierda, 8 palmadas con las manos y 8 saltitos con los pies.	Cuadernos  su cuerpo  hojas impresas  imágenes	30´
<b>FINAL</b>	Con latas forman torres de ocho pisos.	Latas	10´

## V-. BIBLIOGRAFÍA

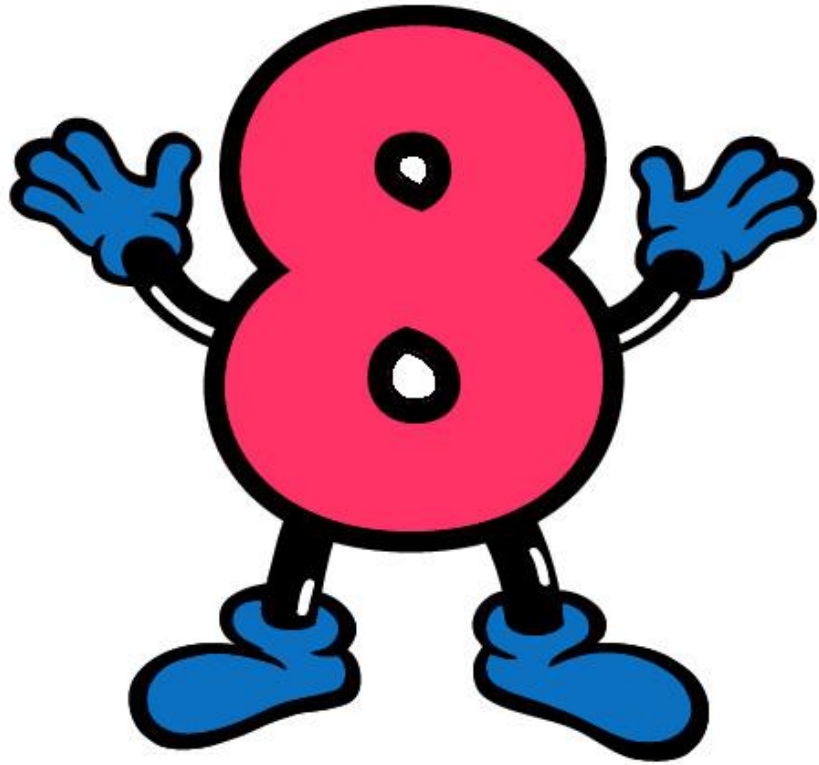
MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú

RUTAS DEL APRENDIZAJE.



El número 8





## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

### I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Jugando con las secuencias

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE:

1.6. DURACIÓN: 45 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 años

### II. ORGANIZACIÓN DEL DOMINIO, COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

ÁREA	ORGANIZADOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Geometría	Construye sucesiones de personas u objetos identificando el orden de cada uno describiendo sus ubicaciones: primero, segundo, tercero, cuarto y quinto.	Sucesiones de acontecimientos en la vida cotidiana.	Disfruta al descubrir diferentes secuencias.  Participa activamente en el desarrollo de secuencias.  Identifica el orden en las secuencia de figuras y objetos  Dibujas diversas secuencias.	Lista de cotejo































### III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	<p>Cantamos la canción: “De colores”.</p> <p>¿De qué nos habla la canción?, ¿A quiénes menciona la canción?, ¿Les gusta la canción?</p>	Papelote	5´
<b>PROCESO</b>	<p>Mostramos una lámina con figuras geométricas de diversos colores, describimos el material ¿Qué figuras son?, ¿De qué colores están?, ¿Cuántas figuras hay? Hoy trabajaremos a jugar con las secuencias.</p> <p>Sacamos a los niños al patio les formamos uno detrás de otro, secuencializando un niño, seguido una niña y así sucesivamente, se les pide que ellos solos lo realicen nuevamente las secuencia de niños.</p> <p>En el aula se les da una hoja impresa para que ellos sigan la secuencia de colores dando uso a las figuras geométricas.</p> <p>Salen a la pizarra y dibujan una secuencia de su preferencia.</p> <p>Comparan sus trabajos con los de los demás.</p>	<p>Lámina</p> <p>Figuras</p> <p>Patio</p> <p>Aula</p> <p>Hojas impresa</p> <p>Niños</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones acrílicos</p>	30´
<b>FINAL</b>	<p>Usando témpera pintamos los círculos con la secuencia de colores: rojo, azul.</p>	<p>Témperas</p> <p>pinceles</p> <p>agua</p> <p>tableta</p>	10´

### V.- BIBLIOGRAFÍA

- MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.
- MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú

## Secuencias de colores y figuras geométricas

2	<i>círculos</i>						
2	<i>cuadrados</i>						
2	<i>pentágonos</i>						
2	<i>círculos</i>						
2	<i>hexágonos</i>						



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

### I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Jugando con la resta

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE: Gladys Alvarado Rodríguez

1.6. DURACIÓN: 45 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 años

### II. ORGANIZACIÓN DEL DOMINIO, COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

ÁRE A	ORGANIZADO R/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y Operaciones	Utiliza espontáneamente el conteo en situaciones de la vida diaria	Situaciones cotidianas para resolver problemas.	Muestra interés al resolver situaciones de la vida diaria.	Lista de cotejo

### III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	Recepción de los niños al aula.  Arman su rompecabezas, explican para que lo hicieron como lo hicieron y como se sintieron, luego guardan todo en su respectivo lugar.	Rompecabezas	5´
<b>PROCESO</b>	Con material concreto como pepas de eucalipto, palitos de chupete, se les pide que lo pinten de diferentes colores, luego cuentan cuántos pintaron de acuerdo al color.  Hoy aprenderemos a restar números simbolizando con objetos.  Formaos grupos de cuatro integrantes para representar cada grupo una operación de resta usando material concreto, luego exponen sus trabajos y comparan con los de demás.  Se les entrega una de papel bond para que grafiquen sus operaciones de resta y pegan en la pizarra sus trabajos realizados.	Palitos de chupete pepas de eucalipto papel bond limpiatipos pizarra	30´
<b>FINAL</b>	La maestra pega en la pizarra una operación sencilla con fichas de figuras.  Los niños desarrollan la operación quitando figuras como se indican.	Figuras pizarra Limpiatipos	10´

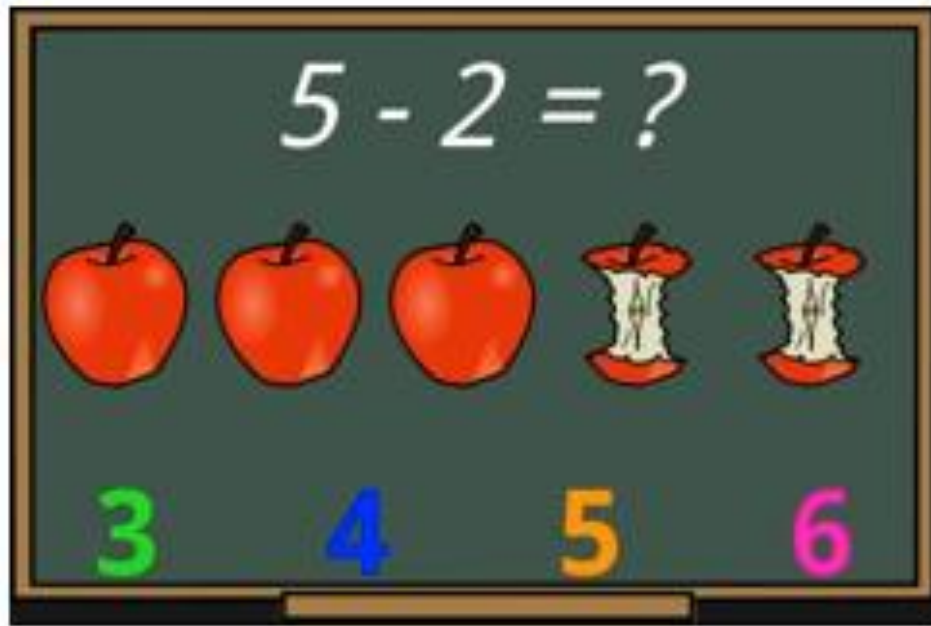
### V-. BIBLIOGRAFÍA

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú



Yo aprendo a restar





## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

### I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Conociendo mayor que y menor que  $>$   $<$

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE:

1.6. DURACIÓN: 45 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 años

### II. ORGANIZACIÓN DEL DOMINIO, COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

ÁRE A	ORGANIZADO R/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIEN TO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUM ENTO
M A T E M Á T I C A	Número y Operaciones	Interpreta relaciones “mayor que”, “menor que” “igual que” y ordena números naturales de hasta el 9 en forma ascendente y descendente	Signos “mayor que” y “menor que”.	<p>Compara números usando los signos <math>&gt;</math> que y <math>&lt;</math> que en forma correcta.</p> <p>Identifica cantidades diferentes utilizando los signos <math>&gt;</math>, <math>&lt;</math>.</p>	Lista de cotejo

### III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	<p>Los alumnos se dirigen a los sectores del aula de su preferencia.</p> <p>Observan el contenido de los materiales y textos.</p> <p>Explican lo que observaron.</p> <p>Rezan la oración Niño Jesusito.</p>	Sectores del aula	5´
<b>PROCESO</b>	<p>Salimos a la huerta de la institución para recolectar palitos secos, luego se les pide que formen figuras con el material.</p> <p>Explican las figuras formadas.</p> <p>La maestra con el mismo material se les enseña a formar los signos mayor y menor que pegándolo con cinta.</p> <p>Pegan en una cartulina los palitos con los signos.</p> <p>Exponen sus trabajos de manera individual.</p> <p>Repasan con plumón grueso sobre los signos presentados en el papelote.</p> <p>Se les pide que dibujen tres signos mayor que y tres signos menor que.</p>	<p>Huerta de la institución</p> <p>palitos</p> <p>cinta mas King</p> <p>cartulina</p> <p>plumones</p> <p>papelotes</p> <p>hojas bond</p>	30´
<b>FINAL</b>	<p>En una hoja impresa repasan con plumón rojo los signos mayor que y rellenan con la técnica del puntillismo los signos menor que.</p>	<p>Hoja impresa</p> <p>plumones</p>	10´

### V-. BIBLIOGRAFÍA

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú

## COMPARACIÓN DE NÚMEROS

$$3 > 2$$

mayor que



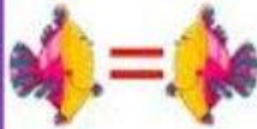
$$2 < 3$$

menor que



$$3 = 3$$

igual que







# POST TEST DE MATEMÀTICA

Nombres y Apellidos: .....

Edad: ..... Fecha: ..... Sección: .....

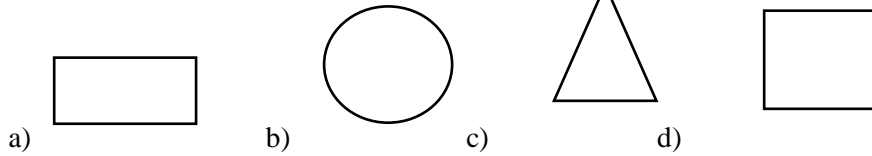
## INDICACIONES:

### ▪ Evita hacer borrones

1. Cuántos lados tiene el cuadrado.





- a) 1                                      b) 2                                      c) 3                                      d) 4

2. Marca con un aspa el cuadrado.



3. Marca la figura que continua en la secuencia:

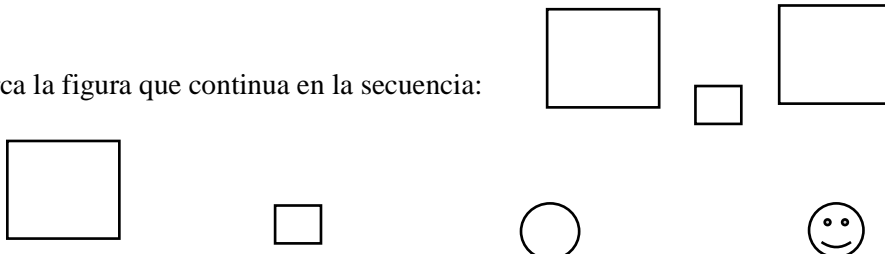


- a)       b)       c)       d) 

4. Cuántos lados tiene el triángulo.

- a) 1                                      b) 2                                      c) 3                                      d) 4

5. Marca la figura que continua en la secuencia:



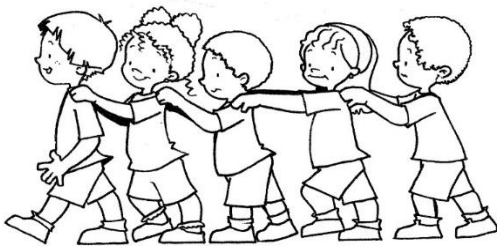
a)

b)

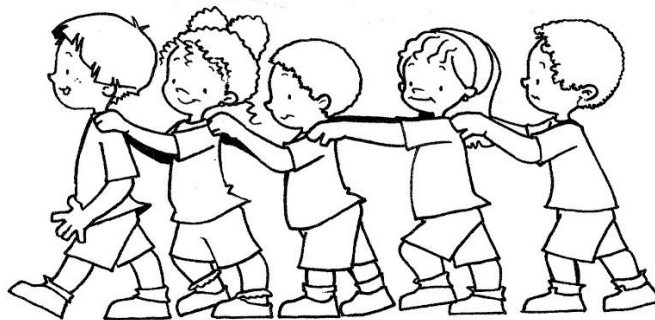
c)

d)

**6. Pinta al niño que está primero de la fila**



**7. Marca con una (x) al niño que está ubicado al final de la fila**

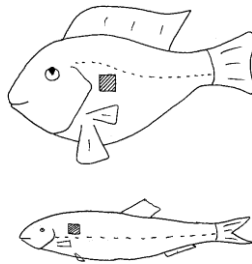


**8. Encierra con un círculo a la figura más gruesa.**

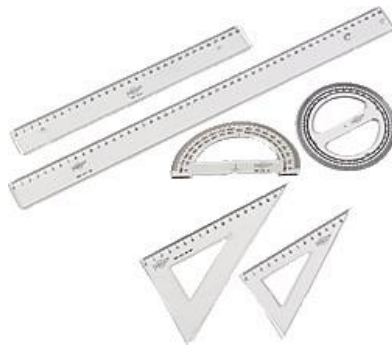




9. Colorea la figura que está más delgada.



10. Pinta la regla más grande.



11. Marca la regla más pequeña.



**12. Encierra al número 5 correcto.**

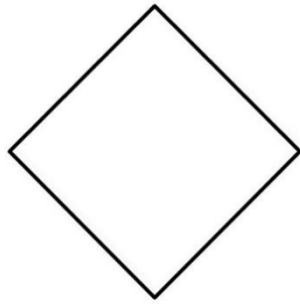


**13. Escribe 5 veces el número 5.**

.....

**14. Dibuja la figura geométrica “el rombo”.**

**15. Pinta al rombo de color azul.**

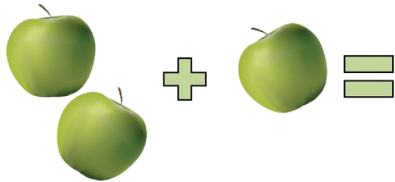


16. Escribe el nombre de esta figura.

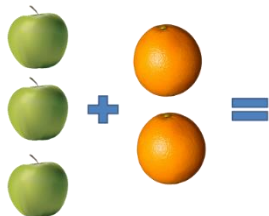


.....

17. Suma



18. Suma



19. Continúa la secuencia



20. Sigue la secuencia



Imágenes de la aplicación del programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Rayitos del Sol







