



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR NOCIONES DE
MEDICIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS, INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 266 DE PICHU
QUINHUARAGRA, HUARI- 2018.**

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

AUTORA

CASTILLO OLIVARES, VIVIANA

ORCID: 0000- 0003-0285-9460

ASESOR

PADILLA MONTES, TIMOTEO AMADO

ORCID: 0000-0002-2005- 3658

HUARAZ - PERÚ

2019

Título de la Tesis

Juegos lúdicos para desarrollar nociones de medición en niños de 5 años, institución educativa inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari – 2019.

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Castillo Olivares Viviana

ORCID: 0000- 0003-0285-9460

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pre grado, Huaraz, Perú

ASESOR

Padilla Montes, Timoteo Amado

ORDIC: 0000- 0002-2005-3658

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

JURADOS

CRUZ GONZALES, Richard Josué

ORCID: 0000-0003-4455-3910

GONZALEZ SUAREZ, Lourdes Mayela

ORCID: 0000-0002-4593-0645

TARAZONA GRUZ, Natalia Albertina

ORCID: 0000-0002-7113-7472

HOJA DE FIRMA DE JURADO

.....
Mgtr. Richard Josue Cruz Gonzáles

ORCID: 0000-0003-4455-3910

PRESIDENTE

.....
Mgtr. Lourdes Mayela González Suarez

ORCID: 0000-0002-4593-0645

MIEMBRO

.....
Mgtr. Natalia Albertina Tarazona Cruz

ORCID: 0000-0002-71113-7472

MIEMBRO

DEDICATORIA

A mis hijos Johann y Max por ser una fuente de motivación y continua superación profesional.

VIVIANA

AGRADECIMIENTO

A los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari, por ser parte del estudio y su participación en el desarrollo del programa experimental.

A la directora y profesora de aula de niños y niñas de la edad de 5 años de la institución educativa inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari, por su aceptación y apoyo durante el desarrollo de la parte experimental del trabajo de investigación.

También quiero extender mis agradecimientos a los docentes de la Escuela Profesional de Educación Inicial de Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Filial Huaraz, por su profesionalismo y sus acertadas orientaciones durante el desarrollo de mi formación profesional.

RESUMEN

El estudio realizado tuvo como objetivo, evaluar el desarrollo de las nociones de medición en niños de 5 años, a través de los juegos lúdicos en la institución educativa inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari, 2018. Las mismas que surgieron de la observación a los estudiantes durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje del área de matemática y específicamente de las mediciones. La metodología implementada corresponde al tipo de investigación cuantitativo, nivel aplicado, con un diseño pre experimental; en una muestra de 11 niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, de la provincia de Huari. La técnica aplicada corresponde a la observación, cuyo instrumento fue la lista de cotejo, por el nivel a que pertenece. Los principios éticos a la que se sometió el estudio estuvo referido los principios: protección a la persona; justicia; integridad científica y consentimiento informado y expreso. Cuyos resultados muestra, en la pre prueba el 73% de niños se encuentran en el nivel en inicio; en la prueba de salida un 82% se encuentran en el nivel logro alcanzado. Concluye que; el desarrollo de las nociones de medición en niños de 5 años, fue significativa a través de los juegos lúdicos en la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huarí, 2018.

Palabras Clave: Juego – Ludismo – Medición – Noción.

ABSTRACT

The objective of the study was to evaluate the development of the notions of measurement in 5-year-old children, through playful games in the initial educational institution No. 266 of Pichiu Quinhuaragra, Huari, 2018. The same ones that arose from the observation to the students during the development of the learning activities of the area of mathematics and specifically of the measurements. The methodology implemented corresponds to the type of quantitative research, applied level, with a pre-experimental design; in a sample of 11 boys and girls of 5 years of age of the initial educational institution N ° 266 of Pichiu Quinhuaragra, of the province of Huari. The technique applied corresponds to the observation, whose instrument was the checklist, by the level to which it belongs. The ethical principles to which the study was submitted referred to the principles: protection of the person; Justice; scientific integrity and informed and express consent. Whose results it shows, in the pretest 73% of children are at the beginning level; in the exit test 82% are in the achievement level achieved. It concludes that; The development of the notions of measurement in 5-year-old children was significant through playful games in the Initial Educational Institution No. 266 of Pichiu Quinhuaragra, Huari, 2018.

Key words: Game - Ludismo - Measurement - Notion.

CONTENIDO

Título.....	i
Equipo d trabajo.....	ii
Hoja de firma de jurado.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
Contenido.....	viii
Índice de Tablas.....	x
Índice de gráficos.....	xi
I. Introducción.....	1
1.1.Planteamiento de la investigación.....	3
1.1.1. Planteamiento del problema.....	3
a) Caracterización del problema.....	4
b) Enunciado del problema.....	5
1.2. Objetivos de la investigación.....	6
1.3. Justificación de la investigación.....	.6
II. Revisión de Literatura.....	8
2.1. Antecedentes	8
2.2. Bases Teóricas de la investigación.....	13
2.2.1. Teoría que fundamenta el estudio	13
2.2.2. Los juegos lúdicos	14
2.2.2.1.Concepto de juego..	14
2.2.2.2.Clasificación de los juegos.....	14
2.2.2.3.Concepto de los juegos lúdicos	16
2.2.2.4.Importancia de los juegos lúdicos	16
2.2.2.5.Fases de los juegos lúdicos en los niños	17
2.2.2.6.Elementos de los juegos lúdicos	18
2.2.3. Nociones de medición y longitud	18
2.2.3.1.La matemática en educación inicial	18
2.2.3.2.Para que el niño debe aprender matemática	19
2.2.3.3.Concepto de medición	20

2.2.3.4. Estadios de la construcción de nociones de medición en los niños	21
2.2.3.5. Importancia de la medición en los pre escolares	22
2.2.3.6. Aspectos básicos para el conocimiento de la medición	22
2.2.3.7. El proceso de la medición en el niño	23
2.2.3.8. Dimensiones de la medición	23
2.2.4. Marco conceptual	24
III. Hipótesis.....	26
3.1. Hipótesis general.....	26
3.2. Hipótesis específicas.....	26
IV. Metodología.....	27
4.1. Diseño de la investigación.....	27
4.2. El universo y la muestra.....	28
4.2.1. Universo	28
4.2.2. Muestra	28
4.3. Definición y operacionalización de variables.....	28
4.3.1. Definición de variables	28
4.3.2. Operacionalización de variables	29
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	29
4.4.1. Técnicas	29
4.4.2. Instrumentos de recolección de datos	30
4.5. Plan de análisis.....	31
4.6. Matriz de consistencia.....	31
4.7. Principios éticos.....	33
V. Resultados.....	34
5.1. Resultados.....	34
5.1.1. De los objetivos específicos	34
5.1.2. Del objetivo general	40
5.1.3. Prueba de la hipótesis general	41
5.2. Análisis de resultados.....	43
VI. Conclusiones.....	47
Recomendaciones.....	48
Referencias bibliográficas.....	49
ANEXOS.....	52

INDICE DE TABLAS Y GRAFICOS

INDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Nivel de logro alcanzado en la dimensión medición convencional de las nociones de medición en los niños de 5 años.....	34
Tabla N° 2: Nivel de logro alcanzado en la dimensión medición no convencional de las nociones de medición en los niños de 5 años.....	36
Tabla N° 3: Nivel de logro alcanzado en la dimensión medición indirecta de las nociones de medición en los niños de 5 años.....	38
Tabla N° 4: Nivel de logro alcanzado en las nociones de medición en los niños de 5 años..	40
Tabla N° 5: Prueba de la hipótesis general.....	42

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Nivel de logro alcanzado en la dimensión medición convencional de las nociones de medición en los niños de 5 años.....	35
Gráfico N° 2: Nivel de logro alcanzado en la dimensión medición no convencional de las nociones de medición en los niños de 5 años.....	37
Gráfico N° 3: Nivel de logro alcanzado en la dimensión medición indirecta de las nociones de medición en los niños de 5 años.....	39
Gráfico N° 4: Nivel de logro alcanzado en las nociones de medición en los niños de 5 años.	41
Gráfico N° 5: Prueba de T de Student.....	42

I. INTRODUCCIÓN

El estudio realizado tuvo como título, “Juegos lúdicos para desarrollar nociones de medición en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 266, Huaria, 2018”. las mismas que surgió de la misma observación realizada a los niños y niñas en su mismo contexto donde se produce las actividades de aprendizaje escolar.

Gallardo (2015) consideran que; “la falta de articulación entre los diferentes sectores que desarrollan programas de atención a la infancia, la falta de recursos asignados a la educación del nivel, conllevando a la falta de equidad en la atención de los niños de esta edad” (p.17)

Es de comprender que el aprendizaje de los niños y niñas conllevan a la interacción, como transito del ambiente familiar a un ambiente muy diverso y con nuevas exigencias; por lo mismo que el estado debe implementar políticas que conlleven a mejorar la atención para que niños y niñas de diferentes contextos tengan las mismas oportunidades de aprendizaje.

Vigotsky (1998) considera que; “el crecimiento intelectual del niño depende del dominio de los mediadores sociales del pensamiento, esto es del dominio del lenguaje y la matemática” (p.67)

Como podemos entender el niño se encuentra en constante desarrollo, y que estos dependen de los elementos sociales como la familia, la escuela y la sociedad donde se desarrollan; dentro de ello el lenguaje es un medio y las matemáticas se desarrollan como producto de sus experiencias y vivencias de situaciones auténticas y significativas para su aprendizaje.

Cuyo objetivo fue, evaluar el desarrollo de las nociones de medición en niños de 5 años, a través de los juegos lúdicos en la institución educativa inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari, 2018.

La metodología implementada correspondió al tipo de investigación cuantitativo, nivel aplicado, con un diseño pre experimental, en una muestra de 11 niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, de la provincia de Huari. La técnica a aplicada corresponde a la observación, cuyo instrumento fue la lista de cotejo, por el nivel a que pertenece. Los principios éticos a la que se sometió el estudio estuvo referido los principios: protección a la persona; justicia; integridad científica y consentimiento informado y expreso.

Su justificación toma en cuenta el conocimiento teórico contrastado con la práctica que pueden ser aprovechados por los docentes de aula de las instituciones educativas del ámbito regional y para estudiantes de formación magisterial. Por ser una estrategia que posibilita el desarrollo de las nociones de medición, en el área de matemática. La línea de investigación considerada en el estudio está referida a “*Intervenciones educativas en las instituciones educativas*” por lo mismo, que está relacionado con las estrategias que asume la docente en el aprendizaje en el área de matemática en el aula.

Cuyos resultados muestra, en la pre prueba el 73% de niños se encuentran en el nivel en inicio; en la prueba de salida un 82% se encuentran en el nivel logro alcanzado. Concluye que; el desarrollo de las nociones de medición en niños de 5 años, fue significativa a través de los juegos lúdicos en la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huarí, 2018.

Su estructura comprende de cinco capítulos. El Capítulo I, con la denominación de introducción, contiene el planteamiento de la investigación, los objetivos de la investigación y la justificación de la investigación. El Capítulo II, Corresponde a la revisión

de literatura, que contiene los antecedentes del estudio y las bases teóricas de la investigación. El Capítulo III, hace referencia a las hipótesis: general y específicas. El Capítulo IV, denominado metodología, trata sobre el diseño de la investigación, el universo y muestra, definición y operacionalización de las variables de estudio; las técnicas e instrumentos de recolección de datos, el Plan de análisis, la matriz de consistencia y los principios éticos. El Capítulo V, trata de los resultados y análisis de los resultados. Finalizando con las conclusiones, recomendaciones, las referencias bibliográficas y los anexos que ilustran el estudio realizado.

1.1. Planteamiento de la investigación

1.1.1. Planteamiento del problema

Desde los tiempos muy antiguos el hombre siempre ha tenido la imperiosa necesidad de medir; para realizar esta acción, ha podido utilizar su propio cuerpo; su pie, sus pasos, sus brazos, sus codos, sus dedos. A partir de ello muchos se convirtieron en unidades de medida en otras culturas como en las antiguas civilizaciones de Egipto y Mesopotamia. Pero estas tuvieron ciertas diferencias individuales, este posibilitó la búsqueda de un aspecto de exceso o el error y el avance fue producto de las discrepancias.

Gómez (2010) considera que; “las matemáticas, es uno de los conocimientos valorados y necesarios en las sociedades modernas altamente tecnificados es, a la vez, uno de los más inaccesibles para la mayoría de la población” (p.65)

Como vemos que las matemáticas están incorporadas en las diferentes actividades de nuestra vida diaria; en la vida de muchos profesionales; las mismas que requieren de ir transformando para comprender su misma cultura.

Sin embargo, según informe de la UNESCO (2014) señala que; “Guatemala ocupa el 130 entre 138 países en matemáticas y ciencias; que la calidad de la educación era el

más bajo; pues en los centros educativo no utilizan la metodología activa, lo cual hace difícil el aprendizaje de las matemáticas” (p.32).

Como se puede ver, en el estudio realizado por el órgano responsable de la educación y cultura, existen países que no han podido superar las limitaciones de las metodologías por lo mismo que el desarrollo de la matemática en los niños y niñas presentan limitaciones; cuyas consecuencias esta referidos en el mismo rendimiento académico y que no alcanzan los estándares de aprendizaje.

a) Caracterización del problema

Según MED-UMC (2017) indica que; “en la UGEl Huari, en matemática los estudiantes del 2° Grado, el 45,6% de niños se encuentran En inicio, un 34,3% en Proceso y solo el 19,9% en el nivel Satisfactorio” (p.6).

Como se puede ver, en el área de matemática los estudiantes del 2° grado presentan limitaciones; las mismas que tienen sus orígenes en el nivel de educación inicial, no desarrollan de manera adecuada las habilidades básicas que requieren ser fortalecidos en los niveles superiores. Muchas veces existe un descuido de parte de los docentes que aplican métodos conductitas sin generar situaciones auténticas de aprendizaje para los niños y niñas.

El desarrollo de las áreas en este nivel es de manera globalizada, por lo mismo la Matemática está muy relacionado con el desarrollo del área de Comunicación; cuyas competencias como la expresión oral, la comprensión de textos, la producción de textos estarán presentes en las actividades matemáticas que desarrollan los niños y las niñas.

Durante las observaciones a las practicas pedagógicas en la institución educativa inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra durante el periodo académico 2018; los niños y niñas presentaron las siguientes limitaciones, que están relacionados con el dominio del

lenguaje matemático para comunicar características de los objetos, cosas; superficies. Al estimar, medir y calcular longitudes, peso de los objetos, utilizando unidades de medida o medidas arbitrarias; al comunicar y representar sus mediciones. Cuanto calcular cuánto necesitaran en relación al tiempo, distancia, masa de objetos, superficies, longitudes.

Cuyas posibles causas están relacionadas con el apoyo que recién en casa de sus padres; las experiencias y vivencias que realizan en contextos reales; la metodología implementada por la docente de aula que es muy pasiva y no involucra al niño o niña como un actor principal de su propio aprendizaje. El uso de medio y materiales que no posibilitan realizar actividades de medición y calculo; que corresponde a la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización; establecidos en el currículo de educación inicial.

Por lo mismo que los juegos lúdicos como estrategia es una alternativa cuyo objetivo de las actividades de aprendizaje es proporcional a los niños y niñas las herramientas necesarias para que pueden tener un dominio de hacer mediciones, cálculos, utilizando un lenguaje apropiado que les permite comunicar sus hallazgos, describir los resultados de sus mediciones. Luego compararlos con los que desarrollan diariamente en su contexto familiar. Considerando que los juegos lúdicos posibilitan generar curiosidad, una necesidad de resolver situaciones; la misma búsqueda de estrategias de manera individual y grupal.

b) Enunciado del problema

¿Cómo la aplicación de los juegos lúdicos posibilitan el desarrollar nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari- 2018?.

1.2. Objetivos de la investigación

Para orientar el estudio se estructuró el objetivo general que expresa; Comprobar el desarrollo de las nociones de medición en niños de 5 años, a través de los juegos lúdicos en la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari- 2018.

Asimismo, para orientar las actividades y lograr el objetivo general se plantearon los objetivos específicos que indican:

Verificar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de la dimensión medición convencional de las nociones de medición en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari- 2018.

Comprobar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de la dimensión medición no convencional de las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari- 2018.

Evaluar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de la dimensión medición indirecta de las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari- 2018.

1.3. Justificación de la investigación.

El estudio realizado en un contexto rural se fundamentó en los siguientes:

En lo teórico; el estudio se fundamenta a las estrategias activas participativas, que posibilitó tomar como fundamento el enfoque de resolución de problemas que es propio del área de matemática.

En lo práctico; la matemática está presente en las acciones o tareas que realizan los niños como parte de su vida diaria; sin embargo, es común pensar que los niños de educación inicial no están en la capacidad de conocer ciertos conceptos básicos.

En lo metodológico; los instrumentos que se generan fueron válidos y confiables las mismas que pueden ser utilizadas en otras investigaciones en el campo de la educación.

En lo social; los resultados que se generen como producto de la aplicación de acciones experimentales mediante los juegos lúdicos generaron satisfacción en los padres de familia, la docente y los propios niños y niñas que pudieron desarrollar nociones de medición de manera práctica y real.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes.

Dentro de la revisión a los archivos y repositorios de las diferentes instituciones de formación magisterial a nivel nacional e internacional, se pudo localizar estudios referidos con las variables de estudio las siguientes:

A nivel internacional

Ynmaculada (2014) en su tesis sobre; “Estrategias lúdicas para la facilitación de los aprendizajes en las matemáticas de niños en edad preescolar de la escuela Bolivariana “Mata Rala Arriba”. La metodología utilizada corresponde a la investigación cuantitativa. Concluye que, las estrategias lúdicas es un recurso de utilidad para el docente, las mismas que es una alternativa para sustituir el método impositivo tradicional, por otro más activo y recreativo, donde el estudiante participa en la construcción de su aprendizaje, permitiéndoles desarrollar habilidades que les faciliten la obtención de los aprendizajes significativos y de esta manera el logro de un alto nivel de rendimiento académico.

Ballesteros (2015) en su tesis sobre; “La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas”. Estudio de tipo cuantitativo, en una muestra de 60 estudiantes. Concluye que, la estrategia basado en la lúdica fomenta competencias científicas a través de la comprensión de la naturaleza de la materia por parte de los estudiantes; el 55% pasa de una teoría macro-micro a una teoría particular, vacío y un 45% se mantuvo en una visión macro-micro de la materia en parte por dificultades en la competencia comunicativa y en parte por la resistencia cognitiva que genera la noción de discontinuidad y de vacío.

Ortiz (2016). en su trabajo de investigación titulado, “La enseñanza de la medición en el primer grado de preescolar: longitud y tiempo” en la Universidad Pedagógica Nacional de México. Estudio de tipo cualitativo – cuantitativo, nivel investigación descriptiva; en

una muestra de 40 docentes; cuya técnica fue la entrevista y encuesta; cuyo instrumento de recolección fue el cuestionario y la guía de encuesta. Concluye que; el trabajo de medición se apoya en actividades de juego, en medir la estatura de sus compañeros; el largo de los objetos como las mesas. Utilizan principalmente su cuerpo para medir y materiales como las regletas, en estas magnitudes existe tendencia a usar la regla. Para el desarrollo de las unidades de medición en los niños, los docentes comienzan con el uso de medidas no convencionales como son las partes de su cuerpo, materiales a su alcance; luego poco a poco se va introduciendo en las unidades convencionales. Además, el trabajo en equipo le permite tener mayor control de grupo a las docentes de aula.

García (2014) en su investigación titulado, “Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática”, en la Universidad Rafael Saldívar. Estudio de tipo cuantitativo, nivel aplicativo; en una muestra de estudio conformada por 30 estudiantes. Se aplicó como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo. Concluye que la aplicación de los juegos educativos incrementa el nivel de conocimiento y aprendizaje de la matemática en los niños y niñas; indicando así el logro de los objetivos previamente planteados. Los juegos lúdicos, modifican la forma en que los estudiantes pueden realizar actividades que además de interrelacionarlos con su entorno inmediato y también brindan conocimiento que mejora el nivel de su aprendizaje.

Sáenz (2014) en su trabajo de investigación titulado, “Desarrollo de estrategias de medida en educación infantil” en la Universidad de la Rioja. Investigación de tipo cualitativo, Nivel investigación acción participante, en una muestra de 20 estudiantes. Se aplicó la técnica de la observación, Cuyo instrumento de recojo de la información fue la lista de cotejos, el cuestionario y la guía de entrevista. Concluye que, cada niño, independientemente de su género, tiene un ritmo propio del aprendizaje, ya sea por su edad, por la aplicación de la familia, por sus intereses. No hay que olvidar que la familia y el

profesor son encargados de fomentar en el niño el gusto por las matemáticas, si se les inculca el interés por las matemáticas desde temprana edad, las podrán utilizar a lo largo de su vida.

A nivel Nacional

Moscoso (2018) en su investigación, “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 206 “Fe y Alegría” Villa Uña de Gato, Región Tumbes”, en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Cuyo objetivo fue aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, para mejorar el desarrollo de la motricidad una en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa N° 206 “FE YALEGRIA” de la Villa de Uña de Gato, Región Tumbes, 2018. El estudio es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación no experimental, utilizando Pre-test y post-test a un solo grupo. Se aplicó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación, la misma que es aceptada; la técnica utilizada fue la observación y el instrumento de la lista de cotejo, la población muestral es de 19, niños y niñas, cuyos resultados obtenidos en el Pre-test es que el 21% de los niños y niñas obtuvo un logro “B” en el desarrollo de la motricidad fina, y el 11% obtuvo “C”. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un Post-test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el 89% obtuvieron un logro “A” lográndose una mejora significativa de la motricidad fina. En las conclusiones se ha determinado que la mayoría de estudiantes se encuentran en la escala de calificación “A”(logro previsto) de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional, de la motricidad fina en las dimensiones Viso-Manual, facial, gestual y fonética, tablas N° 3,6,13 y 17 respectivamente.

Torres (2017) en su estudio científico titulada: “El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la Institución Educativa particular de nivel inicial Canguritos, Arequipa”, cuyo objetivo principal es determinar el nivel de desarrollo del juego simbólico y el pensamiento creativo que presentan los niños de 3 años de la Institución Educativa Particular de nivel Inicial Canguritos, Arequipa. El estudio de investigación es coyuntural, tipo cuantitativo; la población conformada por 55 niños y niñas de 3, 4 y 5 años que se encuentran matriculados en el nivel inicial y estudian en la Institución Educativa Particular Canguritos. Resultado: vemos que de 31 niños de 3 años un 16% siempre lo hace, mientras que el 81% nunca y un 3% a veces En los niños de 4 años vemos un 25% que siempre lo hace, mientras que un 33% a veces, y un 42% nunca; los niños de 5 años en un 58% siempre lo hacen, 33% a veces, mientras que un 8% nunca llegó a hacerlo. Conclusión: el nivel de desarrollo del juego simbólico alcanzado por los niños de 3 años se determinó que en su mayoría es bajo. Situación similar ocurre con el nivel de desarrollo del pensamiento creativo donde se observa que el nivel que presentan los niños de 3 años es bajo.

Sánchez, F. C. (2017) en su estudio, “El juego lúdico como estrategia de aprendizaje para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 130 de Azangihua, distrito de Agua Blanca, provincia El Dorado, Región San Martín” en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Cuyo objetivo general fue, determinar que los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 130 de Azangihua, Distrito de Agua Blanca, provincia de el Dorado, Región San Martín. El estudio es de tipo explicativo, nivel cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental, con pretest y post test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 16 niños y niñas de 5 años del nivel Inicial. El instrumento fue la lista de cotejo y la técnica fue la observación. Para el procesamiento de análisis de datos se utilizó la estadística no paramétrica en la prueba de

Wilcoxon, dado que las variables de la hipótesis son de naturaleza ordinal y se concluyó que existe diferencia significativa entre los promedios del pre test y post test después de aplicar el juego lúdico.

A nivel regional

Tarazona (2017) en su trabajo de investigación, “Juegos lúdicos con enfoque socio-cognitivo para mejorar el desarrollo de la capacidad de seriación y clasificación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 321 de Huacllán – Aija” en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Cuyo objetivo fue determinar de que manera las actividades lúdicas influyen en el aprendizaje de la pre- matemática en niños de educación inicial. En un estudio de tipo cuantitativo, nivel experimental; en una muestra de 14 estudiantes, se aplicó como técnica la observación y como instrumento la guía de observación. cuyo resultado fue en la prueba de salida el 53% lograron el nivel más alto; sin embargo, en la pre prueba el 47% el nivel de logro estuvo en proceso. Concluye que, el mundo de los niños está en el juego, por lo que los docentes deben utilizar una metodología de juego infantil que permite viabilizar el proceso enseñanza – aprendizaje.

Veramendi (2017) en su investigación sobre, “Juegos lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 05 años de edad en la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcon- Chingas”, en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel aplicado; en una muestra de 20 niños y niñas de 5 años; se aplicó la observación como técnica y cuyo instrumento fue la lista de cotejo. Cuyos resultados indican que en la evaluación de entrada el 80% se encuentran ubicados en el nivel regular y en la prueba de salida el 100% de niños de encuentran en el nivel muy bueno. Concluye que; los juegos lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo influyen

significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón- Chingas.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Teorías que fundamenta el estudio

a) La Teoría Cognitiva de Piaget.

Piaget (1979) afirma que; “El desarrollo mental es una construcción continua, comparable al levantamiento de un edificio, que cada elemento que se añade, le hace más sólido. De manera, existe dos aspectos complementarios: las estructuras variables (estadios y periodos), y las invariantes (proceso de asimilación, acomodación, adaptación)” (p.11)

Como se puede ver, que el desarrollo de las capacidades se realiza de manera gradual; acompañado de experiencias reales y significativas para los niños y niñas. Esta experiencia tiene que tener un elemento de apoyo que son los objetos concretos; estas experiencias son las que van fortalecer el desarrollo de las estructuras mentales; por lo mismo que las docentes deben generar espacios similares a sus vivencias, pero con objetos concretos y en contextos reales de aprendizaje.

b) La teoría socio- cultural de Vigotsky.

Vigotsky (1998) en su teoría hace hincapié lo que son las influencias sociales y culturales sobre el desarrollo intelectual. Menciona que; “Cada cultura transmite creencias, valores y métodos referidos del pensamiento o respecto a la solución del problema; de manera que la cultura enseña a los niños que pensar y cómo hacerlos” (p.51)

Por los mismo que las funciones de planificación y la organización en el desarrollo cognoscitivo aparecen; primero como el resultado de una interacción con otras personas

y en seguida una vez que el niño interioriza la enseñanza de los adultos. Asimismo, su teoría se basa en el planteamiento de una zona próxima de desarrollo, donde los adultos, en este caso la docente, primero dirigen y organizan el aprendizaje del niño, retirándose poco a poco a medida que este es capaz de realizar la acción por sí mismo sin ayuda.

2.2.2. Los juegos lúdicos

2.2.2.1. Concepto del juego

Zabalza (2006) considera que; “el juego es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida, por lo mismo no admite exigencias externas” (p.32)

Como se puede ver; el juego es una actividad propia y espontánea de la vida del niño; por lo mismo que libremente los elige, donde hace uso de su creatividad y desarrolla su propio lenguaje que pertenece a su cultura.

Por su parte, Huizinga (2005) la define como; “la acción u ocupación voluntaria que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, acción que tiene un fin en sí mismo y está acompañada de un sentimiento de tensión y alegría” (p. 23)

En este caso el autor hace referencia que el juego si bien es una actividad lúdica, pero que las acciones que realizan los niños y niñas va acompañado de sentimientos, expresiones de alegría y disfrute.

2.2.2.2. Clasificación de los juegos

Navarro (2004) clasifica a los juegos considerando la lógica y son:

Juegos infantiles. Se realizan desde el nacimiento hasta los 6 años con manifestación de placer, no exige esfuerzo muscular, mayormente son individuales. Juegos recreativos. Son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; que pueden ser corporales o mentales. Juegos de velocidad.

Promueven la carrera, el salto, arte, táctica, del movimiento predominante y una coordinación motriz impecable. Juegos de fuerza. Exigen un gran desarrollo de energías, producen por lo general fatiga y congestión. (p.22)

Muchos juegos presentan una clasificación de acuerdo a criterios establecidos por los mismo autores; dentro de ellos; los que se utilizan para la recreación; estos son los que se van utilizar para superar el aburrimiento; los juegos de desplazamientos, están referidas a los juegos que realizan en un campo abierto; otras requieren el uso de la fuerza para poder trasladar, derribar; por tanto genera una fatiga muscular, que requiere para fortalecer los movimientos finos y puedan utilizar en su vida cotidiana.

Sin embargo, Bautista (2006) presenta una clasificación en:

Juegos de contacto físico. Son juegos de carrera, persecución, ataque y dominación física. Tiene su origen en el juego sensorio motor, pero incorpora la presencia de un compañero de juego. El componente mayor es de simulación y de contacto físico; son frecuentes entre los 3 a 8 años. Juegos de patio. Se transmiten de generación a generación a través de la participación en juegos comunes de los más pequeños con los mayores; esto permite la elección del compañero de juego. Juegos motores. Son varios, unos buscan desarrollar la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano, juego de pelota, otros juegos de fuerza, como carreras, saltos, etc. Juegos intelectuales. Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones. La imaginación desempeña un papel importante, mezclándose con sus comparaciones. Juegos sociales. Son juegos cuya finalidad en la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional; despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos” (p.122)

Por lo mismo que cuando se clasifica los juegos lúdicos, se pueden tener en cuenta diferentes criterios; en función a los procesos didácticos que generan el desarrollo de habilidades; asimismo, en función a la edad de los estudiantes: juego para los más pequeños y los que tienen experiencia; juegos lúdicos en función a las áreas a desarrollar; juegos en función a la diversión que se quiere generar entre otros.

2.2.2.3. Concepto de los juegos lúdicos

Martínez (2008) considera que; “Los juegos lúdicos son aquellas actividades incluidas en determinadas asignaturas en la que presentan un contexto real y una necesidad a utilizar, por lo que es activa y dinámica” (p.98)

En este caso el autor lo propone como lúdica por la generación de actividad y el dinamismo, por tanto existe la utilización de la corporeidad, dentro de una exigencia dinámica que es el movimiento.

Delgado (2011) indica que; “Juego lúdico es aquel que es propuesto para cumplir un fin didáctico, desarrolla la atención, memoria, comprensión y conocimientos, que pertenecen al desarrollo de las habilidades del pensamiento” (p.12)

Como podemos ver el autor se basa en el juego como una generación o desarrollo de ciertas habilidades que están referidos al proceso de conocimiento; estas indican que existe una utilización del pensamiento en el desarrollo de las actividades lúdicas.

2.2.2.4. Importancia de los juegos lúdicos

Rodríguez (2006) indica que; “es una actividad humana y vivencial que promueve la evolución integral de quienes se involucran en él, desarrolla actitudes, habilidades y capacidades de beneficio para la educación” (p.86)

Por su parte Londoño (2004) considera que; “es aquel que además de la función recreativa, contribuye a desarrollar y potenciar distintas capacidades y objetivos de intervención educativa” (p.78)

Como podemos ver, los juegos lúdicos son importantes pues contribuyen al desarrollo de las habilidades que esta referidos al mismo procesamiento de la información; habilidades necesarias para las actividades de recreación. Es decir, están dirigidas a una

formación integran de la persona, desde el aspecto cognitivo, afectivo, social, volitivo, entre otros.

Asimismo, Allvé (2003, citado por García 2013) menciona que; “A través del juego se puede comunicar muchos principios y valores como la generosidad, dominio de sí mismo, entusiasmo, fortaleza, valentía, autodisciplina, capacidad de liderazgo, altruismo. Asimismo, ejercita su lenguaje, se adapta al medio que lo rodea, descubre nuevas realidades” (p.20)

En este caso, los juegos lúdicos presentan un contenido conductual, pues contiene valores que pueden ser practicados por los participantes, las mismas que están contenidas en las reglas creadas por los mismos participantes como una manera de regular el juego y generar capacidades más humanas.

2.2.2.5. Fases de los juegos lúdicos en los niños

Artigue et al (2010) considera los siguientes pasos:

“Introducción. Comprende los pasos o acciones que posibilitan iniciar el juego. incluye los acuerdos o convenios que se logra establecer, tipos de juegos. Desarrollo: Se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas de juego. Culminación. Cuando logran alcanzar las metas en dependencia de las reglas establecidas” (p.74)

Dentro de las fases del juego siempre está presente los tres momentos, las mismas que la didáctica los ha tomado en cuenta en el desarrollo de las actividades. La introducción está relacionada con la motivación, la misma recuperación de los saberes previos; las normas que se implementa. el propósito del juego. El desarrollo, está en la misma ejecución del juego, pero el desarrollo de habilidades que fortalecer es aspecto orgánico. El momento de la salida está referida a las acciones de relajación, para poder recuperar o calmar el ritmo cardiaco, y que el cuerpo entre a su estado normal.

2.2.2.6. Elementos de los juegos lúdicos

Como elementos de los juegos lúdicos; Gutton (2008) menciona que; “los elementos de los juegos lúdicos son: la participación, el dinamismo, el entretenimiento, el desempeño de roles, y la competencia” (p.11)

Mediante la participación consiste en la actividad comprometida y participativa de cada uno de los integrantes en el juego; el dinamismo, implica la energía y el esfuerzo que desprende el niño o niña durante el desarrollo del juego; basado en los principios de creatividad, imaginación. El entrenamiento está referido a la actividad constante y repetitivo que realizan con acompañamiento emocional que genera una satisfacción. El desempeño de roles, está referido a la actitud, cumplimiento de tareas determinados que asumen cada integrante desde su ubicación como jugador; finalmente la competencia, está referido a las habilidades y destrezas que desarrollan durante el ejercicio del juego.

2.2.3. Nociones de medición y longitud

2.2.3.1. La matemática en educación inicial

Córdova (2012) considera que; “el niño está en periodo de plasticidad cerebral, por tanto, es importante trabajar los conocimientos que debe aprender; se debe enseñar matemática no para obtener aprendizaje mecánico, sino para llevar al niño a pensar, a enjuiciar y acrecentar sus conocimientos” (p.23)

Por su parte Alsina (2011) indica que;

“Para conseguir aprendizajes en las primeras edades, el razonamiento lógico matemático debe ocuparse de analizar cualidades sensoriales, desde 3 puntos de vista, que coincida con tres grandes capacidades del ser humano: identificar, definir y/o reconocer estas diferentes cualidades, analizar las relaciones que se establecen entre unas y otras, y observar sus cambios, llamados también operadores lógicos” (p. 28)

Debemos entender que la matemática aprende en niño, cuando hace uso directamente de la experiencias y situaciones de la vida real que los enfrenta el niño; el aprendizaje debe generarse en el contexto cotidiano; es decir partirá desde la necesidad de solucionar un problema, cuando sienta la necesidad de solucionar el problema y hacer uso y entonces la matemática se convierte en un medio de ayuda en la solución.

Por otra parte, Rencoret (2000) menciona que; “es necesario el aprendizaje de matemática como proceso y producto. Como proceso, permite desarrollar habilidades cognitivas que son asociadas al pensamiento divergente; como producto, permite aprender objetos del saber matemático, que posibilitan el desarrollo del pensamiento lógico convergente” (p.14)

Desde este punto de vista de los autores, es importante que el niño desarrolle sus estructuras del razonamiento lógico matemático, pues en adelante jugará un papel fundamental en la adquisición de las distintas nociones, las mismas que sirven para designar aspectos cuantitativos de la realidad que les rodea, como en la adquisición del sentido numérico; identificar, definir cualidades sensoriales de los objetos; hacer sus mediciones, de todo cuanto lo rodea; cuyas observaciones se profundiza sobre características como: el color, medida, grosor, textura, tamaño; les permitirá hacer agrupaciones de elementos a partir de sus cualidades y prepara sus mente para hacer uso de características cuantitativas a partir de cuantificadores, entre otros.

2.2.3.2. Para que el niño debe aprender matemática.

MED (2015) considera que; “la matemática como actividad humana está orientada a la resolución de problemas que le suceden al hombre en su accionar sobre el medio; de manera que, tener un entendimiento y desenvolvimiento matemático adecuado permite participar en el mundo que le rodea, generando un disfrute y diversión” (p.8)

Entonces, la matemática viene a ser el eje fundamental en el desarrollo de las sociedades y de manera es la base para el progreso de la ciencia y la tecnología. Por lo mismo que no permanece estática, este presenta en casi todas las creaciones humanas y siempre en cualquier periodo de la vida humana.

El ejercicio de la ciudadanía implica conocer más allá de un conocimiento simple de las 4 operaciones básicas; exige la comprensión de los números en distintos contextos; necesita el conocimiento y dominio del lenguaje matemático; la matematización de las situaciones y la misma resolución de problemas.

Asimismo, el MED (2015) indica que la matemática posee valores formativos como:

- Desarrolla en el niño capacidades para determinar hechos, establecer relaciones, deducir consecuencias y en definitiva, potenciar su autonomía, su razonamiento, el espíritu crítico, la curiosidad, la persistencia, la indagación, la imaginación, la creatividad, la sistematicidad, etc.
- Promueve y estimula el diseño de formas artísticas, fomentando el uso del material concreto, de esquemas simples para la elaboración y descubrimiento de patrones y regularidades.
- Facilita estimular el trabajo cooperativo, el ejercicio de la crítica, la participación, colaboración, discusión y defensa de las propias ideas.
- Potenciar el trabajo científico y la búsqueda, identificación y resolución de problemas. (p. 12)

2.2.3.3. Concepto de medición

La medición es un término muy polisémico, pues se presenta en el campo de la cultura, educación y la ciencia, por lo mismo existen autores que han podido hacer una explicación detallada de lo que es en sí.

Ortiz (2007) considera que la medición; “es un proceso por la cual averiguamos cuantas veces una cantidad elegida como patrón o unidad está contenida en otra de la misma magnitud y el numero obtenido a partir de este proceso es la medida” (p.32)

Por su parte, Ordoñez (2016) afirma que; “La medición consiste en asignarle un valor numérico a una cantidad de magnitud, que se obtiene al comparar la unidad de medida de esa misma magnitud, con dicha cantidad de magnitudes” (p.12)

La medición viene a ser un concepto que puede acercarse bastante al mundo infantil; el niño desde una edad muy temprana va realizar actividades que va realizar la comparación, el ordenamiento, emparejar, etc. Los puede hacer utilizando diferentes tipos de objetos, figuras, elementos reales propios de su contexto, como pueden ser las plantas, recursos naturales. Estas experiencias que realiza son muy importantes, posteriormente servirá cuando desarrolla nociones básicas de medida.

2.2.3.4. Estadios de la construcción de nociones de medición en los niños

Ortiz (2007) considera los siguientes estadios:

“I. Consideración y percepción de una magnitud. Se toma solo una característica de los objetos. II. Conservación de la magnitud. El niño identifica, aunque el objeto cambie de forma, lugar o posición. III. Ordenación respecto a una magnitud dado. El niño ordenará los objetos de acuerdo a una magnitud y será capaz de hacer razonamiento. IV. Relación entre la magnitud y el número. El niño es capaz de medir asignándole un número y adopta la unidad de medida” (p.67)

Por su parte Ordoñez (2016) indica que; “Para que el estudiante construya la noción de medida será necesario que previamente adquiriera el concepto de conservación de una magnitud y tras la partición en partes iguales sea capaz de utilizar una de esas partes como unidad de medida” (p.14)

Por lo mismo, en un inicio para realizar actividades de medición en niño o niña, podrá utilizar objetos que tienen bastante familiaridad para poder utilizarlos como una unidad;

luego poco a poco, irán buscando la unidad que puede ser una medida que pueden utilizar todos y que sus resultados sean iguales.

2.2.3.5. Importancia de la medición en los pre escolares

Ortiz (2007) indica que; “medir es una de las actividades matemáticas que posibilita el desarrollo de las habilidades de contar, localizar, diseñar, explicar y jugar, que proporcionan un marco de conocimiento matemático” (p.9).

Es muy difícil imaginarse una sociedad sin medida; la medición aparece en la vida diaria de manera constante; es muy posible que en muchas ocasiones se utilice de una manera inconsciente en cualquier momento de su vida o del día. Por lo mismo que es muy grande la cantidad de destrezas que conlleva la medida, por eso, es muy aconsejable su enseñanza en todos los niveles del sistema educativo, principalmente en los primeros años de la vida escolar.

En el nivel de educación inicial la medida está en una estrecha relación con el número natural, ya que el resultado se expresa mediante un determinado número y la respectiva unidad de medida correspondiente, como son las formas geométricas, ya que la medida de las magnitudes como viene a ser la longitud, se realiza sobre los conceptos geométricos que vienen a ser los segmentos.

2.2.3.6. Aspectos básicos para el conocimiento de la medición

Respecto a los aspectos básicos del conocimiento de la medición; según Belmonte (2005) considera las condiciones básicas de conocimiento son: “La conservación de la distancia entre dos objetos, aunque se incluyan objetos intermedios entre estos y el carácter simétrico” (p. 23)

la conservación de la distancia estará referido al espacio que existe entre dos objetos con relación a otro objeto; muchas veces pueden alejarse y o poder acercarse; en todo

caso por más que se encontrara interferencias las distancias siguen manteniéndose en relación a los dos objetos.

Asimismo, cuando se trata del carácter simétrico, esto viene a ser cuando el niño o niña tiene una percepción que existe entre los dos objetos; entonces es simétrica cuando existe las mismas distancias pese a que se invierten el orden.

2.2.3.7. El proceso de la medición en el niño.

Ordoñez (2016) considera que: “para aprender la medición es necesario pasar por tres fases:

- a) Fase de preparación. Su objetivo es predecir y comprender el atributo mensurable con el que va a trabajar. Trabajar actividades que identifiquen los atributos mensurables de los objetos de su entorno y realice con ellos ordenaciones, composiciones y descomposiciones, comparaciones; directas con su propio cuerpo.
- b) Fase de práctica de medida. Donde el estudiante elige una unidad de medida y compara con la magnitud. Habilidad de medir con el propio cuerpo, luego con las unidades; uso de instrumentos, hallar errores, predecir resultados.
- c) Fase de consolidación de técnicas y construcción de conceptos. Requiere un mayor esfuerzo por parte de los niños para la comprensión y dominación de los sistemas de medida y de técnicas oficiales (corresponde a la primaria)” (p.15)

2.2.3.8. Dimensiones de la medición

- a) **Medición convencional.** Esta referido a la realización de actividades que obedecen a un acuerdo establecido entre dos o más personas en un mismo tiempo.

En este caso cuando se trata de la medición convencional está referido al uso del instrumento que se ha de utilizar que surge de un acuerdo que se establece. Cuando hace uso de instrumentos se refiere a los que puede encontrar en el sector de construcciones; puede ser el metro la balanza, entre otros, por lo mismo que los niños son muy inquietos, ellos ya tienen ciertas experiencias que los traen desde su casa.

b) Medición no convencional. Esta referido a una medición que no sea en el acuerdo, aquello que se ha establecido por costumbre, cultura o tradición en su localidad o contexto inmediato.

Cuando el niño realiza este tipo de mediciones se inicia utilizando su propio cuerpo, al medir los objetos luego los hace utilizando otros objetos, esto les permite diferenciar si fueron exactas o no.

c) Medición indirecta. Ortiz (2007) considera que; “se realiza haciendo un cálculo a las medidas deseadas, con una o magnitudes diferentes” (p.13)

Cuando se trata de este tipo de mediciones, el niño se inicia en el cálculo de las mediciones sin utilizar ninguna medida, haciendo las aproximaciones de tantas veces es más o menos; en este caso se trata de identificar los errores o los aciertos.

2.2.4. Marco conceptual

- **Habilidad.** Es la capacidad, la disposición y el grado de competencia que tiene un individuo frente a un objetivo; puede ser innata o desarrollada a partir del entrenamiento, la práctica y la experiencia.

- **Longitud.** Es la magnitud física que determina la distancia entre dos puntos. referida a los seres y objetos es la dimensión de una línea o de un cuerpo considerando su extensión en línea recta.
- **Magnitud.** “Es considerada como una propiedad de los objetos, es una cualidad de un objeto que comparte con otros”. (Ortiz, 2007).
- **Medida.** Es el proceso por medio del cual asignamos un número a una propiedad física de algún objeto o conjunto de objetos con propósitos de comparación.
- **Medición.** Es aquella que nos permite actuar directamente sobre las magnitudes físicas de los objetos y de los fenómenos para lograr un aprendizaje más significativo en los estudiantes y el desarrollo de las habilidades científicas planteadas en la estrategia.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general

Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en el desarrollo de las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari- 2018.

3.2. Hipótesis específica

Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en el desarrollo de la dimensión medición convencional en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari- 2018.

Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en el desarrollo de la dimensión mediciones no convencionales en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari- 2018.

Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en el desarrollo de la dimensión medición indirecta en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari- 2018.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de investigación

En el estudio realizado el diseño que se empleó, corresponde a la Pre experimental y específicamente con pre y post test. Según Vásquez (2007) “su grado de control es mínimo, consiste en administrar un estímulo a las unidades de análisis, para luego determinar el grado en que se manifiestan las variables dependientes. (p.126). Consistió en que una vez se dispone el grupo de estudio, se debe evaluar en la variable dependiente, luego se aplica el tratamiento experimental. Cuyo diagrama es el siguiente:

GE O₁ X O₂

DONDE.

GE = Es el grupo de estudio.

O₁ = Representa el pre test relacionado al desarrollo de las nociones de medición, que se aplicó al grupo de estudio, antes de ser expuesto a los efectos de X

X = Es la variable independiente (juegos lúdicos como estrategia) llamado también experimental, que se realizó la manipulación en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

O₂ = Representan el post test relacionado al desarrollo de las nociones de medición, prueba que se aplicó al grupo de estudio después de haber desarrollado actividades experimentales para comprobar la influencia de X

4.2. Universo y muestra

4.2.1. Universo

Según Valderrama (2014) considera que; “es la totalidad de individuos o elementos en los cuales pueden presentarse determinadas características susceptibles a ser estudiadas” (p. 163). Para el presente estudio la población estuvo conformada por 11 niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari.

4.2.2. Muestra

Azañero (2016) indica que, “es una parte representativa de la población del cual se recolectan los datos, es decir es un subconjunto de la población” (p. 122). La muestra se determinó por el tipo no probabilística, método intencional, determinándose como grupo de estudio la población muestral conformado por, 11 niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari- 2018

4.3. Definición y operacionalización de variables

4.3.1. Definición de variables

Variable independiente: Juegos lúdicos. “Es la acción u ocupación voluntaria que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, acción que tiene un fin en sí mismo y está acompañada de un sentimiento de tensión y alegría” (Huizinga, 2005, p. 23)

Variable dependiente: Nociones de medición. “Es un proceso por la cual averiguamos cuantas veces una cantidad elegida como patrón o unidad está contenida en otra de la misma magnitud y el numero obtenido a partir de este proceso es la medida” (Ortiz, 2007, p.32)

4.3.2. Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
V.I. Juegos lúdicos	Propósito	Juega antes del inicio de la actividad	
		Juega durante el proceso de la actividad	
		Juega en la culminación de la actividad	
	Participación	El juego lo realiza de manera individual	
		Juega en grupo compartiendo los recursos	
		Tiene en cuenta las reglas establecidas al inicio del juego	
	Uso de medios y materiales	Toma en cuenta su cuerpo cuando juega	
		Los materiales son resistentes a la manipulación	
		Los materiales se encuentran estructurados	
V.D. Nociones de medición	D1: Medición convencional	Utiliza el metro para medir objetos	Escala de estimación
		Utiliza la balanza para medir la masa de objetos	
		Hace uso de la regla para medir superficies.	
		Compara el resultado de sus mediciones	
	D2: Medición no convencional	Hace mediciones utilizando la mano y dedos	
		Hace mediciones haciendo uso de los pies.	
		Hace uso de sus brazos para medir objetos	
	D3: Medición indirecta	Hace cálculo de mediciones de objetos	
		Hace cálculos de distancia respecto a su vivienda	
		Hace cálculos de masa de objetos desde su propia experiencia	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas

La observación. - Es una técnica muy antigua y ampliamente conocida, en este estudio se realizó una observación estructurada. Velásquez (2007) menciona que, “Se caracteriza porque en la guía se precisa cada uno de los detalles de las variables e indicadores a observar. (p.162). En este caso la observación fue estructurada considerando los indicadores de la variable dependiente, las mismas que se aplicó al inicio y luego a la finalización para determinar el cambio efectuado en los estudiantes.

4.4.2. Instrumentos de recolección de datos

Instrumento: Hernández, Fernández y Baptista (2014) consideran que: “el instrumento es el recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre las variables que tiene en mente” (p. 199). Por lo mismo para el registro de la información como producto de la observación estructurada se utilizó la escala de estimación.

Escala de estimación. Carrasco (2013, p. 334) considera que, “son aquellos que hacen posible recopilar datos que posteriormente serán procesados para convertirse en conocimientos verdaderos con carácter riguroso y general”. En nuestro caso se aplicó el instrumento llamado escala de estimación, estuvo relacionado a los indicadores de la variable dependiente, las mismas que se aplicó al inicio y luego a la finalización para determinar el cambio efectuado en los niños y niñas.

De la validación: se realizó teniendo en cuenta el planteamiento de Valderrama (2006, p.193) considera que, “se refiere a que la prueba o resultado obtenido en la aplicación del instrumento, mida lo que realmente se desea medir”. Se utilizó la evidencia relacionada con la validez del contenido, mediante el procedimiento de juicio de expertos. Para tal propósito se elegirá 02 profesionales, con estudio de alta especialización del nivel de educación inicial, donde se evaluaron los siguientes criterios: Redacción, esencialidad y coherencia (Indicador-ítem e ítem- opción respuesta) en cada uno de los ítems.

Respecto a su confiabilidad: Velásquez (2016) considera que, “la confiabilidad es el grado en que el instrumento expresa el nivel real de la variable estudiada y que se manifiesta en el hecho de que la repetición de la medición al mismo sujeto produce el mismo resultado”. (p. 154). En este caso se aplicó a 5 estudiantes de la misma edad, pero de otra institución educativa.

4.5. Plan de análisis

El plan de análisis se realizó mediante las siguientes acciones:

- a. La información captada durante el trabajo de campo; fue organizada y sistematizada mediante procedimientos estadísticos.
- b. Para organizar y procesar toda la información recolectada, se utilizó las técnicas y procedimientos estadísticos; los mismos que inicialmente fueron organizados por indicadores, aprovechando el equipo computarizado con los paquetes que facilitó la labor.
- c. Para una mejor presentación objetiva, se elaboró los cuadros y gráficos estadísticos que permitió contrastar el logro de las hipótesis específicas, con un mejor entendimiento de la información presentada en la discusión de resultados.
- d. Cada uno de los gráficos y tablas fueron debidamente analizados orientándose al objetivo de la investigación planteada.

4.6. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores	Metodología
¿De qué manera los juegos lúdicos como estrategia posibilitan el desarrollo de nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu	Objetivo General Determinar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia para desarrollar nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari- 2018	Hipótesis general Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en el desarrollo de las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari- 2018.	Variable independiente Juegos Lúdicos Indicadores Propósito	Tipo de estudio cuantitativo Nivel de estudio Pre experimental Diseño Pre experimental O ₁ X O ₂

<p>Quinhuaragra, Huari- 2018?</p>	<p>Objetivos específicos</p> <p>Verificar los efectos de los juegos lúdicos como estrategia para desarrollar la dimensión medición convencional en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari- 2018</p> <p>Evaluar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia para desarrollar la dimensión mediciones no convencionales en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari- 2018.</p> <p>Contrastar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia para desarrollar la dimensión medición indirecta en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari- 2018.</p>	<p>Hipótesis específicas</p> <p>Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en el desarrollo de la dimensión medición convencional en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari- 2018.</p> <p>Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en el desarrollo de la dimensión mediciones no convencionales en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari- 2018.</p> <p>Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en el desarrollo de la dimensión medición indirecta en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari- 2018.</p>	<p>Participación</p> <p>Uso de medios y materiales</p> <p>Variable Dependiente</p> <p>Nociones de medición</p> <p>Indicadores:</p> <p>Medición convencional</p> <p>Medición no convencional</p> <p>Medición indirecta</p>	<p>Población</p> <p>Estuvo conformado por todos los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari</p> <p>Muestra</p> <p>12 niños y niñas de 5 años de edad</p> <p>Tecnica</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Lista de Cotejo</p>
-----------------------------------	---	---	---	---

4.7. Principios éticos

Las consideraciones que se tuvo en cuenta en el presente proyecto de investigación se relacionan:

- a. El principio al consentimiento informado. Este principio se plasmó a través de medidas como la aplicación y explicación del consentimiento informado, se tuvo cuidado y la seguridad de que los participantes tengan la capacidad legal de tomar las decisiones de participar a partir de la explicación de la naturaleza, y propósito del estudio, los métodos y medios utilizados, los beneficios previstos y los inconvenientes afrontar.
- b. El principio de justicia, ya que la selección de la muestra no permite distinguir raza, sexo o religión de los participantes, es importante señalar que, en el futuro la investigación fue la herramienta para comprender el fenómeno del desempeño.
- c. El principio de actitud científica. Las informaciones que se obtienen deben ser estrictamente para el objetivo de la investigación y el investigador no debe propalar en otros que no guardan relación con el estudio.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

Luego de la organización de la tabulación se procedió a la organización de los resultados para ello se tuvo en cuenta los objetivos de la investigación las mismas que sigue los siguientes.

5.1.1. De los objetivos específicos

- a) Referente al objetivo específico 1: Verificar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de la dimensión medición convencional de las nociones de medición en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari, 2018.

Tabla N° 1

Nivel de logro alcanzado en la dimensión medición convencional de las nociones de medición en los niños de 5 años.

Nivel	Baremo	Pre Prueba		Post Prueba	
		f	%	f	%
En inicio	(0 - 6)	12	100	0	0
En proceso	(7 - 9)	00	00	2	18
Logro alcanzado	(10 - 12)	00	00	9	82
TOTAL		11	100	11	100

Fuente: Base de datos

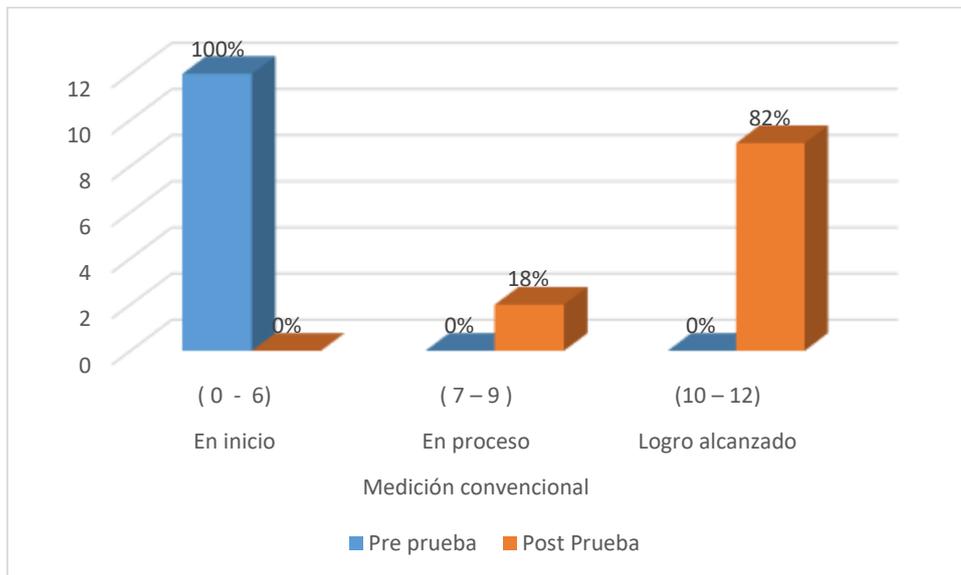
Interpretación de datos

Como se puede ver la Tabla N° 1 y Gráfico N° 1; en lo que concierne a la dimensión medición convencional, en la pre prueba y post prueba se pudo encontrar los siguientes resultados:

En la pre prueba, el 100% de niños se encuentran en el nivel en inicio. Sin embargo en la prueba de salida un 18% de niños se encuentran en el nivel en proceso y un 82% en el nivel logro alcanzado. Esto indica que, los juegos lúdicos aplicados como estrategia posibilitó la mejora de la dimensión medición convencional en los niños de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari.

Gráfico N°1

Nivel de logro alcanzado en la dimensión medición convencional de las nociones de medición en los niños de 5 años.



Fuente: Tabla N° 1.

- b) Referente al objetivo específico 2: Comprobar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo e la dimensión medición no convencional de las nociones de medición en niños de 5 años de edad en la institución educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari, 2018.

Tabla N° 2

Nivel de logro alcanzado en la dimensión medición no convencional de las nociones de medición en los niños de 5 años.

Nivel	Baremo	Pre Prueba		Post Prueba	
		f	%	f	%
En inicio	(0 - 6)	08	73	00	00
En proceso	(7 - 9)	03	27	04	36
Logro alcanzado	(10 – 12)	00	00	07	64
TOTAL		11	100	11	100

Fuente: Base de datos

Interpretación de datos.

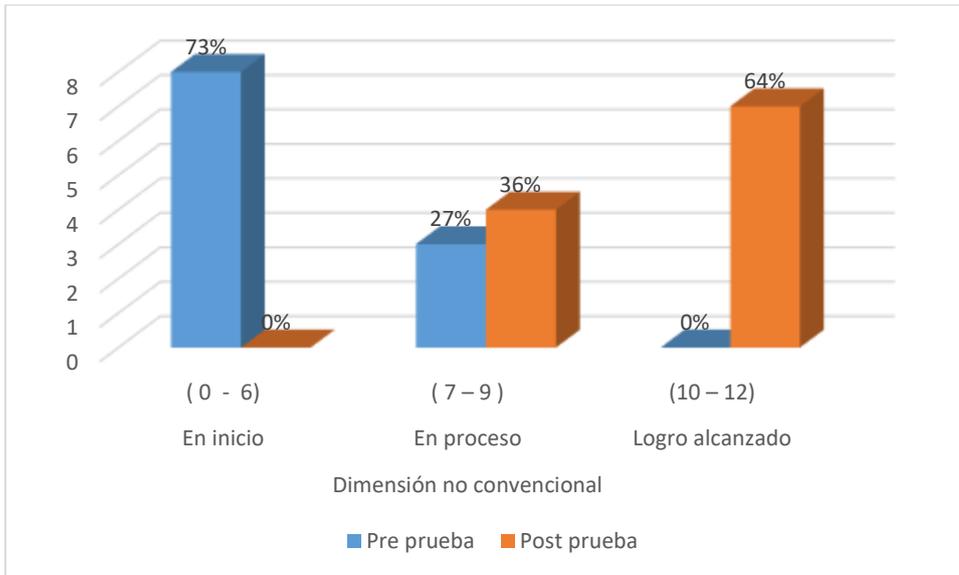
En la Tabla N° 2 y Gráfico N° 2; en lo que respecta la dimensión medición no convencional; en la pre prueba y post prueba se encontraron los siguientes resultados;

En la prueba de entrada, el 73% de niños se ubican en el nivel de inicio y el 27% de niños de encuentran en el nivel en proceso. En la post prueba el 36% de niños se ubican en el nivel en proceso, y un 64% se ubican en el nivel logro alcanzado.

Como se puede ver luego de la aplicación de los juegos lúdicos los niños y niñas mejoraron considerablemente en la dimensión medición no convencional.

Gráfico N°2

Nivel de logro alcanzado en la dimensión medición no convencional de las nociones de medición en los niños de 5 años.



Fuente: Tabla N° 2.

c) Respecto al objetivo específico 3: Evaluar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de la dimensión medición indirecta de las nociones de medición en niños de 5 años en la institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari, 2018.

Tabla N° 3

Nivel de logro alcanzado en la dimensión medición indirecta de las nociones de medición en los niños de 5 años.

Nivel	Baremo	Pre Prueba		Post Prueba	
		f	%	f	%
En inicio	(0 - 6)	09	82	00	00
En proceso	(7 – 9)	02	18	03	27
Logro alcanzado	(10 – 12)	00	00	08	73
TOTAL		11	100	11	100

Fuente: Base de datos

Interpretación de datos

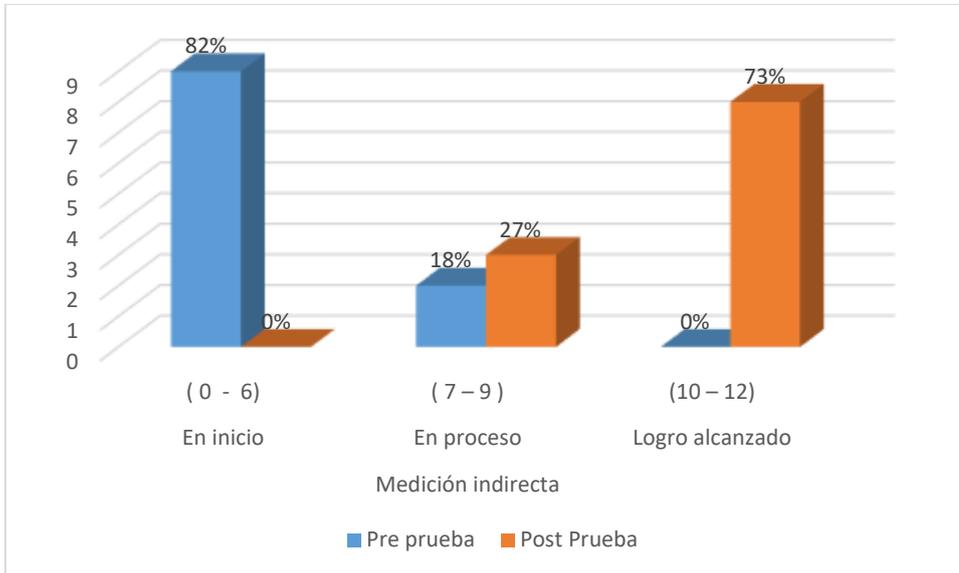
Como se puede verificar los resultados en la tabla N° 3 y gráfico N° 3, respecto a la dimensión medición indirecta; en la pre prueba y post prueba se encontró los siguientes resultados;

En la pre prueba el 82% de niños se encuentran en el nivel en inicio y un 18% en el nivel en proceso. Sin embargo, en la post prueba, el 27% se encuentran en el nivel en proceso y el 73% en el nivel logro alcanzado.

Como se puede ver, que la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia posibilitó la mejora el desarrollo de la dimensión medición indirecta.

Gráfico N°3

Nivel de logro alcanzado en la dimensión medición indirecta de las nociones de medición en los niños de 5 años.



Fuente: Tabla N° 3.

5.1.2. Del objetivo general.

Respecto al objetivo general. Evaluar el desarrollo de las nociones de medición en niños de 5 años, a través de los juegos lúdicos en la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huarí, 2018.

Tabla N° 4

Nivel de logro alcanzado en las nociones de medición en los niños de 5 años.

Nivel	Baremo	Pre Prueba		Post Prueba	
		f	%	f	%
En inicio	(0 - 27)	08	73	00	00
En proceso	(28 – 41)	03	27	02	18
Logro alcanzado	(42 –54)	00	00	09	82
TOTAL		11	100	11	100

Fuente: Base de datos

Interpretación de los resultados

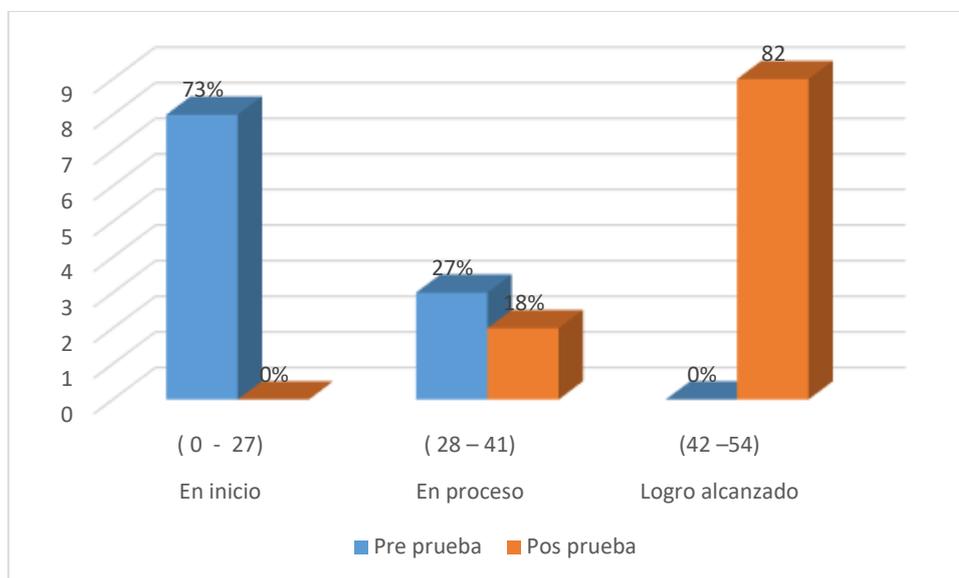
Como se puede observar la tabla N° 4 y gráfico N° 4; referente a las nociones de medición, en la pre y post prueba se encontraron los siguientes resultados;

En la pre prueba el 73% de niños se encuentran en el nivel en inicio, y el 27% en el nivel en proceso. Sin embargo, en la prueba de salida el 18% se encuentran en el nivel en proceso y un 82% se encuentran en el nivel logro alcanzado.

Como se puede observar la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia posibilitaron el desarrollo de las nociones de medición, haciendo que mejoren en la medición convencional, no convencional y de manera indirecta.

Gráfico N° 4

Nivel de logro alcanzado en las nociones de medición en los niños de 5 años.



Fuente: Tabla N° 4.

5.1.3. Prueba de la hipótesis general

Habiéndose formulado la hipótesis general: Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en el desarrollo de las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari- 2018.

Criterios para la prueba

Se estableció como criterio de medición; si el nivel de significancia $p > 0,05$ entonces se rechaza la hipótesis de trabajo en caso contrario si, $p \leq 0,05$ entonces se acepta la hipótesis de trabajo.

Aplicación de la estadística en la prueba

Se realizó con el apoyo del programa SPSS V. 21, donde se determinó la prueba de t, a un 95% de confianza, teniendo los siguientes resultados.

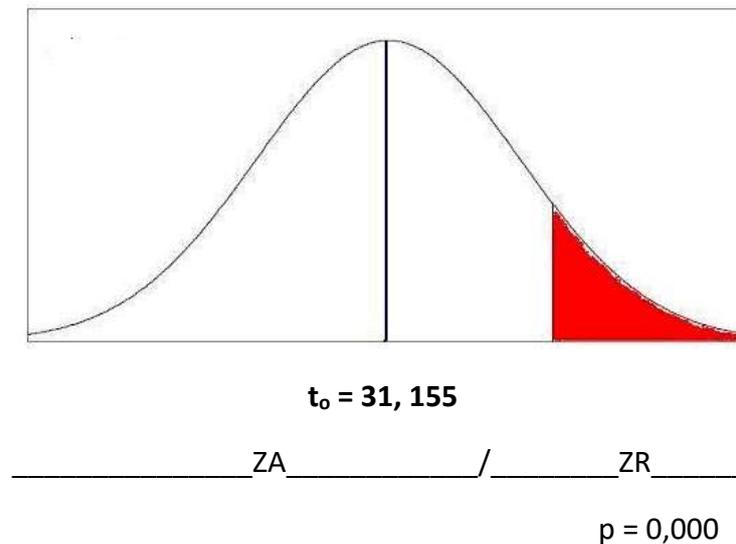
Tabla N° 5

Prueba de la hipótesis general

Prueba de muestra única						
	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Preprueba	31,155	10	,000	30,81818	28,6141	33,0223
Postprueba						

Gráfico N° 5.

Prueba de T de Student



Como se puede observar la tabla y grafico N° 5, podemos visualizar que el nivel de significancia del $p = 0,000$ y el $< 0,05$, por lo mismo que se acepta la hipótesis de trabajo en todos sus extremos.

5.2. Análisis de resultados

El análisis de los resultados se establece teniendo en cuenta los objetivos específicos, los cuales indican:

Referente al objetivo específico 1. Verificar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de la dimensión medición convencional de las nociones de medición en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari, 2018. Cuyos resultados se pueden ver la Tabla N° 1 y Gráfico N° 1; en lo que concierne a la dimensión medición convencional, en la pre prueba y post prueba se pudo encontrar los siguientes resultados: En la pre prueba, el 100% de niños se encuentran en el nivel en inicio. Sin embargo, en la prueba de salida un 18% de niños se encuentran en el nivel en proceso y un 82% en el nivel logro alcanzado.

Martínez (2008) considera que; “Los juegos lúdicos son aquellas actividades incluidas en determinadas asignaturas en la que presentan un contexto real y una necesidad a utilizar, por lo que es activa y dinámica” (p.98)

Tarazona, C. R. (2017) en su trabajo de investigación, “Juegos lúdicos con enfoque socio-cognitivo para mejorar el desarrollo de la capacidad de seriación y clasificación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 321 de Huacclán – Aija” en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Cuyo objetivo fue determinar de que manera las actividades lúdicas influyen en el aprendizaje de la pre- matemática en niños de educación inicial. En un estudio de tipo cuantitativo, nivel experimental; en una muestra de 14 estudiantes, se aplicó como técnica la observación y como instrumento la guis de observación. cuyo resultado fue en la prueba de salida el 53% lograron el nivel más alto; sin embargo, en la pre prueba el 47% el nivel de logro estuvo en proceso. Concluye que, el mundo de los niños está en el juego, por lo que los docentes deben utilizar una metodología de juego infantil que permite viabilizar el proceso enseñanza – aprendizaje.

Con respecto al objetivo específico 2. Comprobar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo e la dimensión medición no convencional de las nociones de medición en niños de 5 años de edad en la institución educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari, 2018. Cuyos resultados se muestran en la Tabla N° 2 y Gráfico N° 2; en lo que respecta la dimensión medición no convencional; en la pre prueba y post prueba se encontraron los siguientes resultados. En la prueba de entrada, el 73% de niños se ubican en el nivel de inicio y el 27% de niños de encuentran en el nivel en proceso. En la post prueba el 36% de niños se ubican en el nivel en proceso, y un 64% se ubican en el nivel logro alcanzado.

Delgado (2011) indica que; “Juego lúdico es aquel que es propuesto para cumplir un fin didáctico, desarrolla la atención, memoria, comprensión y conocimientos, que pertenecen al desarrollo de las habilidades del pensamiento” (p.12). Asimismo, Ortiz (2007) indica que; “medir es una de las actividades matemáticas que posibilita el desarrollo de las habilidades de contar, localizar, diseñar, explicar y jugar, que proporcionan un marco de conocimiento matemático” (p.9).

Veramendi (2017) en su investigación sobre, “Juegos lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 05 años de edad en la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcon- Chingas”, en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel aplicado; en una muestra de 20 niños y niñas de 5 años; se aplicó la observación como técnica y cuyo instrumento fue la lista de cotejo. Cuyos resultados indican que en la evaluación de entrada el 80% se encuentran ubicados en el nivel regular y en la prueba de salida el 100% de niños de encuentran en el nivel muy bueno. Concluye que; los juegos lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo influyen

significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón- Chingas.

Con respecto al objetivo específico 3. Evaluar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de la dimensión medición indirecta de las nociones de medición en niños de 5 años en la institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari, 2018. Cuyos resultados muestran en la tabla N° 3 y gráfico N° 3, respecto a la dimensión medición indirecta; en la pre prueba y post prueba se encontró los siguientes resultados; en la pre prueba el 82% de niños se encuentran en el nivel en inicio y un 18% en el nivel en proceso. Sin embargo, en la post prueba, el 27% se encuentran en el nivel en proceso y el 73% en el nivel logro alcanzado.

Rodríguez (2006) indica que; “es una actividad humana y vivencial que promueve la evolución integral de quienes se involucran en él, desarrolla actitudes, habilidades y capacidades de beneficio para la educación” (p.86). Asimismo, Ordoñez (2016) afirma que; “La medición consiste en asignarle un valor numérico a una cantidad de magnitud, que se obtiene al comparar la unidad de medida de esa misma magnitud, con dicha cantidad de magnitudes” (p.12)

García (2014) en su investigación titulado, “Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática”, en la Universidad Rafael Saldívar. Estudio de tipo cuantitativo, nivel aplicativo; en una muestra de estudio conformada por 30 estudiantes. Se aplicó como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo. Concluye que la aplicación de los juegos educativos incrementa el nivel de conocimiento y aprendizaje de la matemática en los niños y niñas; indicando así el logro de los objetivos previamente planteados. Los juegos lúdicos, modifican la forma en que los estudiantes pueden realizar actividades que además de interrelacionarlos con su entorno inmediato y también brindan conocimiento que mejora el nivel de su aprendizaje.

Respecto al objetivo general. Evaluar el desarrollo de las nociones de medición en niños de 5 años, a través de los juegos lúdicos en la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huarí, 2018. Cuyos resultados se puede observar la tabla N° 4 y gráfico N° 4; referente a las nociones de medición, en la pre y post prueba se encontraron los siguientes resultados; en la pre prueba el 73% de niños se encuentran en el nivel en inicio, y el 27% en el nivel en proceso. Sin embargo, en la prueba de salida el 18% se encuentran en el nivel en proceso y un 82% se encuentran en el nivel logro alcanzado.

Londoño (2004) considera que; “es aquel que además de la función recreativa, contribuye a desarrollar y potenciar distintas capacidades y objetivos de intervención educativa” (p.78). Asimismo, Ortiz (2007) considera que la medición; “es un proceso por la cual averiguamos cuantas veces una cantidad elegida como patrón o unidad está contenida en otra de la misma magnitud y el numero obtenido a partir de este proceso es la medida” (p.32)

Ynmaculada (2014) en su tesis sobre; “Estrategias lúdicas para la facilitación de los aprendizajes en las matemáticas de niños en edad preescolar de la escuela Bolivariana “Mata Rala Arriba”. La metodología utilizada corresponde a la investigación cuantitativa. Concluye que, las estrategias lúdicas es un recurso de utilidad para el docente, las mismas que es una alternativa para sustituir el método impositivo tradicional, por otro más activo y recreativo, donde el estudiante participa en la construcción de su aprendizaje, permitiéndoles desarrollar habilidades que les faciliten la obtención de los aprendizajes significativos y de esta manera el logro de un alto nivel de rendimiento académico.

VI. CONCLUSIONES

El desarrollo de las nociones de medición en niños de 5 años, fue significativa a través de los juegos lúdicos en la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari, 2018; el resultado muestra, en la pre prueba el 73% de niños se encuentran en el nivel en inicio; en la prueba de salida un 82% se encuentran en el nivel logro alcanzado.

La influencia de los juegos lúdicos como estrategia fue de manera significativa en el desarrollo de la dimensión medición convencional de las nociones de medición en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari, 2018; cuyos resultados muestran, en la pre prueba, el 100% de niños se encuentran en el nivel en inicio, y en la post prueba un 82% en el nivel logro alcanzado

La influencia de los juegos lúdicos como estrategia fue significativa y propició el desarrollo e la dimensión medición no convencional de las nociones de medición en niños de 5 años de edad en la institución educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari, 2018; cuyos resultados muestran en la prueba de entrada, el 73% de niños se ubican en el nivel de inicio y en la post prueba un 64% se ubican en el nivel logro alcanzado.

Los juegos lúdicos como estrategia influyeron de manera significativa en el desarrollo de la dimensión medición indirecta de las nociones de medición en niños de 5 años en la institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari, 2018; cuyos resultados muestran en la pre prueba el 82% de niños se encuentran en el nivel en inicio y en la post prueba, el 73% en el nivel logro alcanzado.

RECOMENDACIONES

A la dirección de la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, de la provincia de Huarí, para que se puede asumir los juegos lúdicos como una innovación pedagógica para que puedan mejorar las habilidades matemáticas y dentro de ellas las nociones de medición, en niños de 5 años de edad.

Asimismo, a la docente de aula de la edad de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, de la provincia de Huari, para que puede continuar con la aplicación de los juegos lúdicos y pueden afianzar las nociones de medición en los niños y niñas de 5 años de edad.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Aguilar, G. R. (2015). *Enseñanza de la longitud*. Lima: Universidad Sede Sapience.
- Alsina, A. (2011). *Cómo desarrollar el pensamiento matemático de los 0 a los 6 años*. España: Octaedro.
- Artigue, M et all (2010). *Ingeniería didáctica en educación matemática*. Bogotá: Iberoamericano.
- Ballesteros (2015). *La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas*. México: Universidad Autónoma de México.
- Bautista, V.J. (2006). *El juego como método didáctico*. Granada: Editorial Adhara.
- Belmonte, J.M. (2005). *La construcción de magnitudes lineales en educación infantil*. Madrid: Pearson Educación.
- Carrasco, D. S. (2013). *Metodología de a investigación científica*. Lima: San Marcos
- Córdova, C. M (2012). *Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de número, en educación inicial 5 años de la I.E. 15027 de la provincia de Sullana*. Piura: Universidad de Piura.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil: su metodología*. Madrid: Ediciones Paraninfo.
- Gallardo, P. K. (2015). *El aprendizaje infantil y la importancia de la educación preescolar*. México: Universidad de Nuevo León
- García, S. P. (2014). *Juegos didácticos para el aprendizaje de la matemática*. México: Universidad Rafael Sandívar.
- Gómez, G. C (2010). *Las matemáticas en primera persona*. Barcelona: Pedagogía.
- Gutton, P. (2008). *El juego de los niños*. Barcelona: Editorial Hogar.
- Hernández, S. Fernández, M y Baptista, C. (2008). *Metodología de la investigación científica*. México: Mac Graw Hill.

- Huizinga, J. (2005). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Ediciones.
- Ynmaculada, D. (2014). *Estrategias lúdicas para la facilitación de los aprendizajes en las matemáticas de niños en edad preescolar de la escuela Bolivariana “Mata Rala Arriba*. Venezuela: Universidad Bolivariana.
- Martínez, M. (2008). *Juego didáctico o lúdico educativo*. Madrid: Narcea.
- Ministerio de Educación (2017). *¿Cuánto Aprenden nuestros estudiantes? Resultados de la evaluación ECE, 2018*. Lima: Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes
- Ministerio de Educación (2015). *Rutas del aprendizaje: ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?*. Lima: Metrocolor.
- Moscoso, B. D. (2018). *Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 206 “Fe y Alegría” Villa Uña de Gato, Región Tumbes*. Tumbes: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote
- Navarro, R. (2004). *Artículo el concepto de la enseñanza aprendizaje*. Sevilla: Aeduc.
- Ordoñez, T. E. (2016). *El aprendizaje de la longitud y la capacidad en educación infantil*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Ortiz, R. D. (2016). *La enseñanza de la medición en el tercer grado de preescolar: longitud y tiempo*. México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Piaget, J. (1977). *Seis estudios de psicología*. Barcelona: Barral
- Rencoret, M. (2000). *Iniciación matemática*. Chile: Andrés Bello.
- Rodríguez, G. (2006). *La importancia del juego infantil*. Madrid. Ediciones Paraninfo.
- Sáenz, R. I. (2014). *Desarrollo de estrategias de medida en educación infantil*. Ecuador: Universidad de la Rioja.

- Sánchez, F. C. (2017). *El juego lúdico como estrategia de aprendizaje para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 130 de Azangihua, distrito de Agua Blanca, provincia El Dorado, Región San Martín*. Piura: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Tarazona, C. R. (2017). *Juegos lúdicos con enfoque socio-cognitivo para mejorar el desarrollo de la capacidad de seriación y clasificación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 321 de Huacllán – Aija*. Huaraz: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- Torres, M. L. (2017). *El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la Institución Educativa particular de nivel inicial Canguritos*. Arequipa: Universidad San Agustín.
- Valderrama, M. S. (2005). *Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica*. Lima: San Marcos.
- Veramendi, G. R. (2017). *Juegos lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 05 años de edad en la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcon-Chingas*. Huaraz: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Vygotsky, L. (1998). *The development of higher mental processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Zabalza, M. (2006). *Didáctica de la educación infantil*. Madrid: Narcea

Anexo 3: Instrumento de recolección de dato.

PRE PRUEBA

ESCALA DE ESTIMACIÓN DE NOCIONES DE MEDICIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I: **LUGAR:**.....

1.2. APELLIDOS Y NOMBRES:

1.3. EDAD: **AULA:** **FECHA:**

II. OBJETIVOS:

Conocer en nivel de desarrollo de las nociones de medición de los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, en el periodo académico 2018.

III. CONTENIDO:

N°	ÍTEMS	Valoración		
		Si	A veces	No
	DIMNESIÓN: Medición convencional			
01	Hace uso el metro como patrón para medir longitud de objetos			
02	Hace uso del metro para medir distancias de ubicación de objetos			
03	Utiliza la balanza para medir la masa de sus útiles escolares			
04	Hace uso de la balanza para medir la masa de sus juguetes			
05	Hace uso de la regla para medir superficies de su mesa.			
06	Compara el resultado de sus mediciones realizados por sus compañeros			
	DIMENSION: Medición no convencional			
07	Hace mediciones de superficie utilizando sus dedos de la mano.			
08	Utiliza la cuarta para medir la superficie de su mesa			
09	Hace mediciones haciendo uso de los pies.			
10	Utiliza los pasos para medir la distancia de ubicación de objetos			
11	Hace uso de sus brazos extendidos para medir superficies.			
12	Compara las mediciones realizadas por sus compañeros			
	DIMENSION: Medición Indirecta			
13	Hace cálculo de mediciones de la longitud de los objetos			
14	Calcula la masa de los objetos en relación a la unidad de masa			
15	Hace cálculos de distancia respecto a su vivienda			
16	Utilizan un lenguaje matemático para explicar los cálculos que realizan			
17	Hace cálculos de masa de objetos desde su propia experiencia			
18	Explica con sus propias palabras sus experiencias sobre mediciones			
TOTAL				

IV. OBSERVACIONES:

.....

POST PRUEBA
ESCALA DE ESTIMACIÓN DE NOCIONES DE MEDICIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I: **LUGAR:**.....

1.2. APELLIDOS Y NOMBRES:

1.3. EDAD: **AULA:** **FECHA:**

II. OBJETIVOS:

Conocer en nivel de desarrollo de las nociones de medición de los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, en el periodo académico 2018.

III. CONTENIDO:

N°	ÍTEMS	Valoración		
		Si	A veces	No
	DIMNESIÓN: Medición convencional			
01	Hace uso el metro como patrón para medir longitud de objetos			
02	Hace uso del metro para medir distancias de ubicación de objetos			
03	Utiliza la balanza para medir la masa de sus útiles escolares			
04	Hace uso de la balanza para medir la masa de sus juguetes			
05	Hace uso de la regla para medir superficies de su mesa.			
06	Compara el resultado de sus mediciones realizados por sus compañeros			
	DIMENSION: Medición no convencional			
07	Hace mediciones de superficie utilizando sus dedos de la mano.			
08	Utiliza la cuarta para medir la superficie de su mesa			
09	Hace mediciones haciendo uso de los pies.			
10	Utiliza los pasos para medir la distancia de ubicación de objetos			
11	Hace uso de sus brazos extendidos para medir superficies.			
12	Compara las mediciones realizadas por sus compañeros			
	DIMENSION: Medición Indirecta			
13	Hace cálculo de mediciones de la longitud de los objetos			
14	Calcula la masa de los objetos en relación a la unidad de masa			
15	Hace cálculos de distancia respecto a su vivienda			
16	Utilizan un lenguaje matemático para explicar los cálculos que realizan			
17	Hace cálculos de masa de objetos desde su propia experiencia			
18	Explica con sus propias palabras sus experiencias sobre mediciones			
	TOTAL			

IV. OBSERVACIONES:

.....
.....



**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO
SOBRE NOCIONES DE MEDICIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TÍTULO: Juegos lúdicos para desarrollar nociones de medición en niños de 5 años, institución educativa inicial N° 266 de Pichú Quimbongo, Huari - 2018.

AUTOR: CASTILLO OLIVARES, VIVIANA

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS

Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso o sesgado?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
DIMENSIÓN: Medición convencional									
1	Hace uso del metro como patrón para medir longitud de objetos	X			X	X			X
2	Hace uso del metro para medir distancias de ubicación de objetos	X		X		X		X	
3	Utiliza la balanza para medir la masa de sus útiles escolares.	X		X		X		X	
4	Hace uso de la balanza para medir la masa de sus juguetes	X			X		X		X
5	Hace uso de la regla para medir superficies de su mesa.	X			X		X	X	
6	Compara el resultado de sus mediciones realizadas por sus compañeros	X		X		X		X	
DIMENSIÓN: Medición no convencional									
7	Hace mediciones de superficie utilizando sus dedos de la mano.	X			X		X	X	
8	Utiliza la cuarta para medir la superficie de su mesa	X			X		X	X	
9	Hace mediciones haciendo uso de los pies.	X		X		X		X	
10	Utiliza los pasos para medir la distancia de ubicación de objetos	X			X	X			X
11	Hace uso de sus brazos extendidos para medir superficies.	X			X		X	X	

12	Compara las mediciones realizadas por sus compañeros	X			X	X			X
DIMENSIÓN: Medición Indirecta									
13	Hace cálculo de mediciones de la longitud de los objetos	X			X	X		X	
14	Calcula la masa de los objetos en relación a la unidad de masa	X		X		X		X	
15	Hace cálculos de distancia respecto a su vivienda	X		X		X		X	
16	Utiliza un lenguaje matemático para explicar los cálculos que realiza	X			X	X		X	
17	Hace cálculos de masa de objetos desde su propia experiencia	X			X	X		X	
18	Explica con sus propias palabras sus experiencias sobre mediciones	X		X		X		X	

VALORACIÓN GLOBAL.
Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicarse a los candidatos. 1 2 3 4 5

COMENTARIO

Si me parece que es, el mas adecuado.

Viviana Castillo Olivares
 PROFESORA DE EDUCACIÓN
 EDUCACIÓN INICIAL

Firma y post firma



FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE NOCIONES DE MEDICIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TÍTULO: Juegos lúdicos para desarrollar nociones de medición en niños de 5 años, institución educativa inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari – 2018.

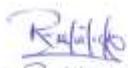
AUTOR: CASTILLO OLIVARES, VIVIANA

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS

Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	DIMNESIÓN: Medición convencional								
1	Hace uso el metro como patrón para medir longitud de objetos	X			X		X		X
2	Hace uso del metro para medir distancias de ubicación de objetos	X			X		X		X
3	Utiliza la balanza para medir la masa de sus útiles escolares	X			X		X		X
4	Hace uso de la balanza para medir la masa de sus juguetes	X			X		X		X
5	Hace uso de la regla para medir superficies de su mesa.	X			X		X		X
6	Compara el resultado de sus mediciones realizados por sus compañeros	X			X		X		X
	DIMENSION: Medición no convencional								
7	Hace mediciones de superficie utilizando sus dedos de la mano.	X			X		X		X
8	Utiliza la cuarta para medir la superficie de su mesa	X			X		X		X
9	Hace mediciones haciendo uso de los pies.	X			X		X		X
10	Utiliza los pasos para medir la distancia de ubicación de objetos	X			X		X		X
11	Hace uso de sus brazos extendidos para medir superficies.	X			X		X		X
12	Compara las mediciones realizadas por sus compañeros	X			X		X		X
	DIMENSION: Medición Indirecta								

13	Hace cálculo de mediciones de la longitud de los objetos	X			X		X		X
14	Calcula la masa de los objetos en relación a la unidad de masa	X			X		X		X
15	Hace cálculos de distancia respecto a su vivienda	X			X		X		X
16	Utilizan un lenguaje matemático para explicar los cálculos que realizan	X			X		X		X
17	Hace cálculos de masa de objetos desde su propia experiencia	X			X		X		X
18	Explica con sus propias palabras sus experiencias sobre mediciones	X			X		X		X

VALORIZACIÓN GLOBAL	1	2	3	4	5
Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicas a los estudiantes.					
COMENTARIO					
Superada las limitaciones, es aplicable el instrumento en la muestra de estudio					


 Lic. Robles Cordova Anna B.
 DNI: 42402188



FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE NOCIONES DE MEDICIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TÍTULO: Juegos lúdicos para desarrollar nociones de medición en niños de 5 años, institución educativa inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari – 2018.

AUTOR: CASTILLO OLIVARES, VIVIANA

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS

Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	DIMNESIÓN: Medición convencional								
1	Hace uso el metro como patrón para medir longitud de objetos	X			X		X		X
2	Hace uso del metro para medir distancias de ubicación de objetos	X			X		X		X
3	Utiliza la balanza para medir la masa de sus útiles escolares	X			X		X		X
4	Hace uso de la balanza para medir la masa de sus juguetes	X			X		X		X
5	Hace uso de la regla para medir superficies de su mesa.	X			X		X		X
6	Compara el resultado de sus mediciones realizados por sus compañeros	X			X		X		X
	DIMENSION: Medición no convencional								
7	Hace mediciones de superficie utilizando sus dedos de la mano.	X			X		X		X
8	Utiliza la cuarta para medir la superficie de su mesa	X			X		X		X
9	Hace mediciones haciendo uso de los pies.	X			X		X		X
10	Utiliza los pasos para medir la distancia de ubicación de objetos	X			X		X		X
11	Hace uso de sus brazos extendidos para medir superficies.	X			X		X		X
12	Compara las mediciones realizadas por sus compañeros	X			X		X		X

DIMENSION: Medición Indirecta									
13	Hace cálculo de mediciones de la longitud de los objetos	X			X		X		X
14	Calcula la masa de los objetos en relación a la unidad de masa	X			X		X		X
15	Hace cálculos de distancia respecto a su vivienda	X			X		X		X
16	Utilizan un lenguaje matemático para explicar los cálculos que realizan	X			X		X		X
17	Hace cálculos de masa de objetos desde su propia experiencia	X			X		X		X
18	Explica con sus propias palabras sus experiencias sobre mediciones	X			X		X		X

VALORIZACIÓN GLOBAL	1	2	3	4	5
Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicas a los estudiantes.					
COMENTARIO					
Luego de la verificación se puede indicar que es aplicable en la muestra seleccionada					


 CATALINA G. RODRIGUEZ RODRIGUEZ
 D.N.I. 31606654

BASE DE DATOS

PRE PREUAB APLICADO A LOS NIÑOS DE 05 AÑOS 2018.																										
	D1: Medición conveccional						D2: Medición no convenciona						D3: Medición indirecta						Variable							
	1	2	3	4	5	6	Punt	Niv	7	8	9	10	11	12	Punt	Niv	13	14	15	16	17	18	Punt	Niv	Punt	Niv
1	0	1	1	0	1	1	4	Ei	0	1	1	0	0	1	3	Ei	0	1	1	0	0	1	3	Ei	10	Ei
2	1	0	0	1	1	0	3	Ei	1	0	0	1	0	0	2	Ei	1	0	0	1	1	0	3	Ei	8	Ei
3	2	1	1	0	1	1	6	Ei	2	1	1	2	1	1	8	EP	2	1	1	2	2	1	9	EP	23	EP
4	1	0	1	1	0	0	3	Ei	1	0	0	1	1	0	3	Ei	0	0	1	1	1	1	4	Ei	10	Ei
5	1	1	0	0	1	1	4	Ei	0	0	0	1	1	0	2	Ei	1	1	1	1	0	0	4	Ei	10	Ei
6	1	2	1	1	1	0	6	Ei	1	2	1	1	1	2	8	EP	1	1	2	1	2	1	8	EP	22	EP
7	0	1	0	0	1	1	3	Ei	0	1	0	0	1	0	2	Ei	0	1	0	1	0	1	3	Ei	8	Ei
8	1	1	1	2	1	0	6	Ei	1	1	2	1	0	2	7	EP	1	2	1	1	1	0	6	Ei	19	EP
9	1	0	1	0	0	1	3	Ei	1	0	0	0	1	0	2	Ei	0	0	1	1	0	1	3	Ei	8	Ei
10	0	1	0	1	1	0	3	Ei	1	0	1	1	0	1	4	Ei	1	1	0	0	1	0	3	Ei	10	Ei
11	0	1	1	0	0	1	3	Ei	0	1	0	0	1	1	3	Ei	0	1	1	0	0	1	3	Ei	9	Ei

POST PREUAB APLICADO A LOS NIÑOS DE 05 AÑOS 2018.																										
	D1: Medición Convencional						D2: Medición no convencio						D3: Medición indirecta						Variable							
	1	2	3	4	5	6	Punt	Niv	7	8	9	10	11	12	Punt	Niv	13	14	15	16	17	18	Punt	Niv	Punt	Niv
1	1	2	2	1	2	2	10	L	2	2	2	1	2	2	11	L	1	2	2	1	1	2	9	EP	30	L
2	1	1	1	2	2	1	8	EP	2	1	2	1	1	1	8	EP	2	1	1	2	1	2	9	EP	25	EP
3	2	2	2	1	2	2	11	L	2	2	2	1	2	2	11	L	2	2	2	2	1	2	11	L	33	L
4	2	1	2	2	2	1	10	L	2	2	1	2	2	2	11	L	2	2	2	2	2	2	12	L	33	L
5	2	2	1	1	2	2	10	L	1	2	2	2	2	2	11	L	2	2	2	2	1	2	11	L	32	L
6	2	2	2	2	2	2	12	L	2	1	2	2	2	2	11	L	2	2	2	2	2	2	12	L	35	L
7	1	2	1	2	2	2	10	L	1	2	1	1	1	2	8	EP	1	2	1	2	2	2	10	L	28	L
8	1	2	2	2	2	2	11	L	2	2	2	2	2	2	12	L	2	2	2	2	2	2	12	L	35	L
9	2	1	2	2	2	1	10	L	2	1	2	2	2	2	11	L	1	2	2	2	2	2	11	L	32	L
10	1	2	1	2	2	2	10	L	2	1	2	1	1	2	9	EP	2	2	1	1	2	2	10	L	29	L
11	1	1	2	1	2	2	9	EP	1	2	1	2	1	2	9	EP	1	2	2	1	2	1	9	EP	27	EP



MINISTERIO DE LA EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN REGIÓN ANCASH
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL-HUARI.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N° 266
PICHU QUINHUARAGRA
SAN MARCOS

"Año de la lucha contra la corrupción e impunidad"

CONSTANCIA

EL QUE SUSCRIBE LA DIRECCIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 266 DE PICHU QUINHUARAGRA CON CÓDIGO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 0568147, OTORGA LA PRESENTE CONSTANCIA A CASTILLO OLIVARES VIVIANA.

Estudiante de la facultad de Educación y Humanidades de la Especialidad de Educación Inicial de la UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE con código del estudiante 1207120007, quien ha realizado la aplicación de la parte experimental de su trabajo de investigación "JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR NOCIONES DE MEDICIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 266 DE PICHU QUINHUARAGRA, HUARI- 2018. DEL DISRITO DE SAN MARCOS, PROVINCIA DE HUARI". Realizado los meses de Mayo, Junio, Julio y Agosto del presente año demostrando eficiencia, responsabilidad, puntualidad y buena formación académica en dicha acción y sobretodo respetando y valorando la realidad de cada niño.

Se expide el presente documento de acuerdo a ley para los fines que la interesada considera convenientemente.

Pichu Quinhuaragra 13 de setiembre del 2019.


Elias G. Garay Salazar
Elias G. Garay Salazar
DIRECTOR
DNI 32278511

SESIÓN N°1

1. **TITULO** : ¡Elaboramos medidas de longitud para medir objetos y registramos la información!

2. **FECHA** : del 2019

3. **PROPÓSITO DE LA SESIÓN:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
M	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. 	<ul style="list-style-type: none"> Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. 	<ul style="list-style-type: none"> Miden y comparan la longitud de diferentes objetos utilizando su cuerpo y otros objetos.

4. **PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:**

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> Maletín de medición Plantillas de manos, pies. Cuadro de gráfico de barras 	<ul style="list-style-type: none"> Maletín Fichas Dibujos Plumones Papel de colores Cajas de fósforos, clips, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> 2 horas

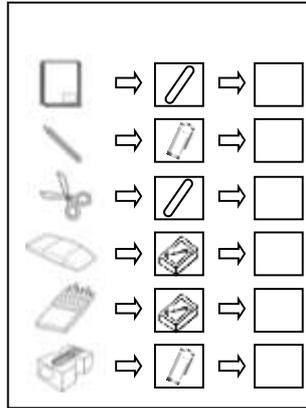
6. **MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:**

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos	Tiempo
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada <ul style="list-style-type: none"> Acciones de rutina. 		20´
Juego Libre en Sectores	Intención Pedagógica del Día: <ul style="list-style-type: none"> ¡Elaboramos medidas de longitud para medir objetos y registramos la información! Utilización Libre de los Sectores: <ul style="list-style-type: none"> Acciones de Rutina. 	Materiales	30´
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:			

<p>Inicio</p> <p>¡Elaboramos medidas de longitud para medir objetos y registramos la información!</p>	<p>Ejecución del Proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nos sentamos en media luna y decimos a los niños que hemos traído algo muy interesante. - Presentamos un maletín que preparamos previamente con plantillas de manos, pies, clips, bajalenguas, plumones, etc. para medir. - Dejamos que los niños se pasen el maletín intentando averiguar que hay dentro. escuchamos sus respuestas. - Decimos que esta maletita se llama “el maletín de medir” <div data-bbox="635 568 1026 954" data-label="Image"> </div>	<p>Maletín Plantillas</p>	<p>5´</p>
<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Qué creen que habrá dentro del maletín? ¿Para qué nos podrá servir? ¿Qué creen que aprenderemos con ellos? ¿Podemos utilizar nuestro cuerpo para medir objetos? ¿Con qué parte de nuestro cuerpo podemos medir? ¿Con qué otra cosa podemos medir las cosas? Escuchamos sus respuestas. - Les comentamos que hoy vamos a aprender a medir. <p>Familiarización con el Problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos algunos objetos como un folder, un muñeco grande de peluche, etc. y decimos que queremos saber cuánto miden de largo. - Preguntamos ¿Qué podemos utilizar para medir el largo de éstos objetos? ¿Qué vamos a utilizar para medirlos? - Preguntamos ¿Qué queremos medir? ¿Para qué queremos medir? ¿Cómo vamos a medir? - Dejamos que los niños expresen con sus propias palabras lo que han entendido acerca del problema. <p>Búsqueda y Ejecución de Estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Qué podemos hacer para saber cuánto miden los objetos? ¿Cómo lo averiguaremos? ¿Qué necesitaremos hacer? ¿Qué podemos utilizar? 	<p>Maletín</p>	<p>4´</p> <p>30´</p>

hicimos para saber? ¿Qué utilizamos? ¿Qué hicieron con los materiales? ¿Qué hicieron con su cuerpo? ¿Qué materiales utilizaron? Los niños responden.

- Entregamos papelotes para que registren la información de los datos en las listas y gráficos según lo que les tocó medir.
- Deberán dibujar y anotar los objetos que midieron y cuanto midieron, según la medida que utilizaron.



- En hojas, de manera individual, representan las actividades que realizaron.

Reflexión y Formalización:

- Reflexionamos junto con los niños sobre los procedimientos realizados para resolver el problema.
- Preguntamos ¿Qué hicieron para saber? ¿Cómo? ¿Qué hicieron primero? ¿Qué hicieron después? ¿Qué hicieron al último? ¿Utilizaron su cuerpo, cómo? ¿Qué materiales utilizaron?
- Forman grupos y en papelotes dibujarán la silueta de todos los compañeros.
 - Con sus manos pintarán o dibujaran silueta midiendo el largo.



- Se les entrega un papelote y elaborarán una lista o gráfico de barras de todos los compañeros del grupo y registrarán las mediciones que realizaron.

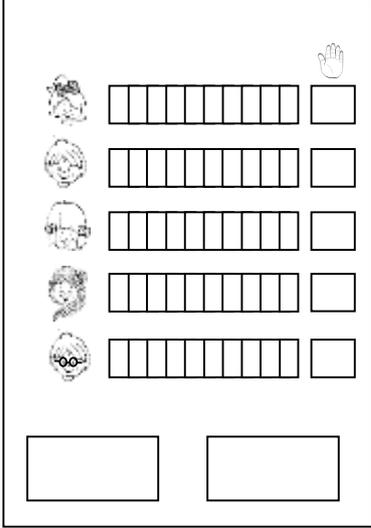
Plumones
Lápices

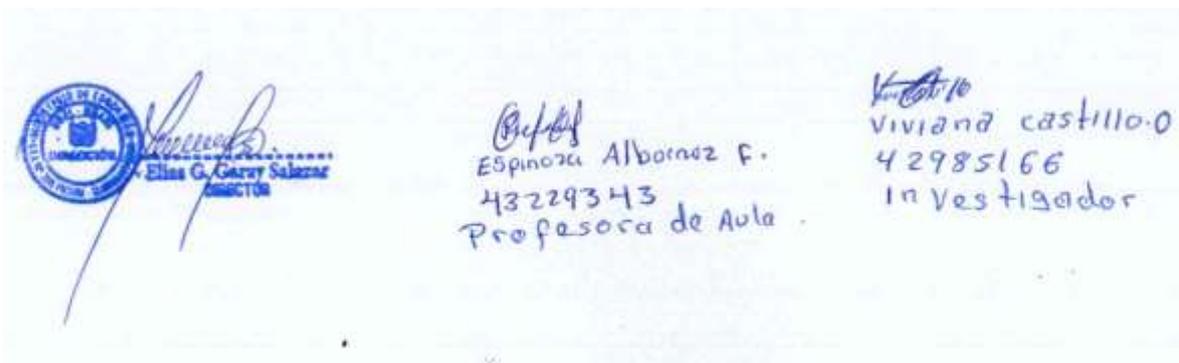
Fichas

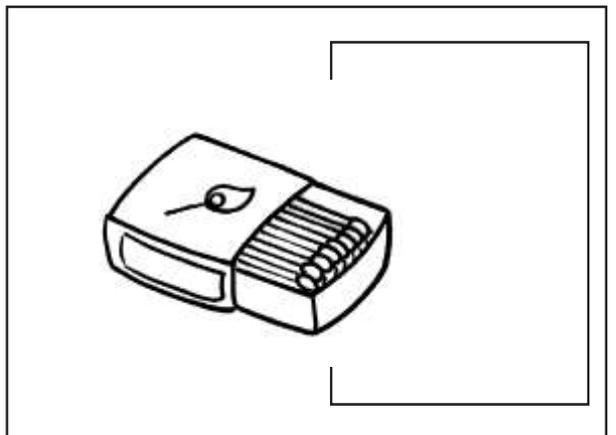
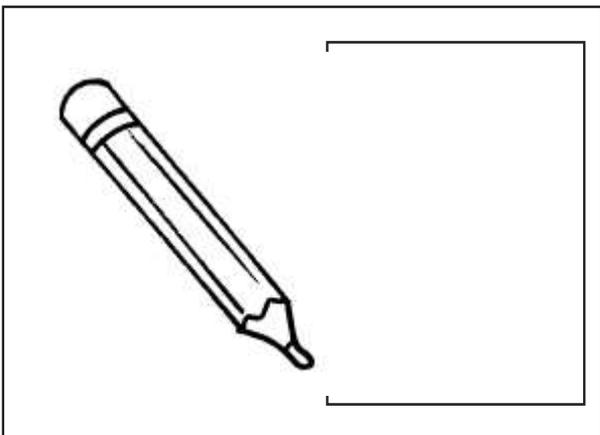
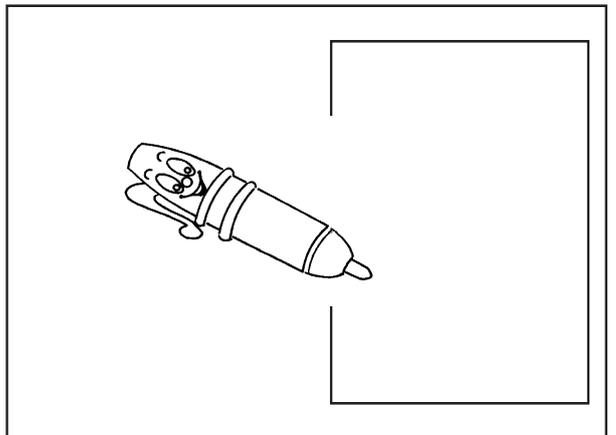
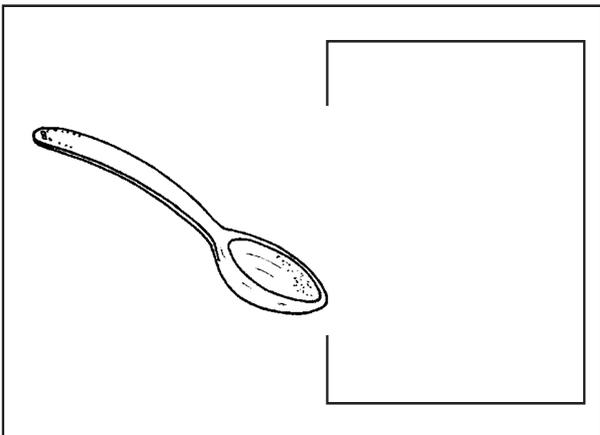
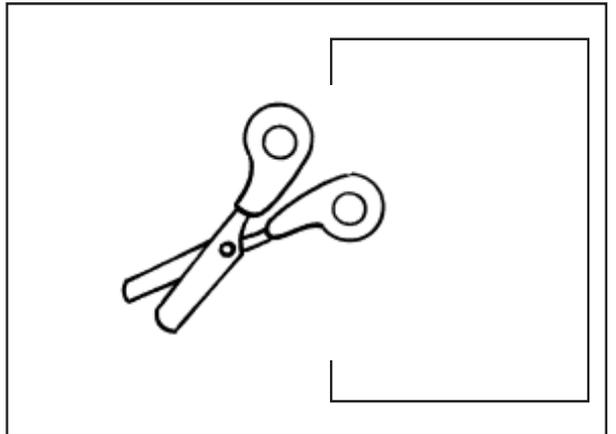
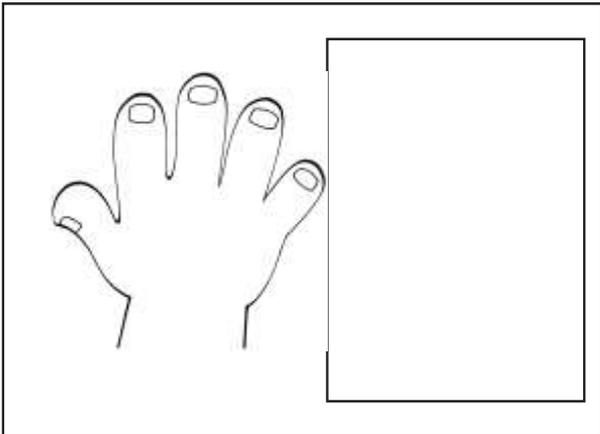
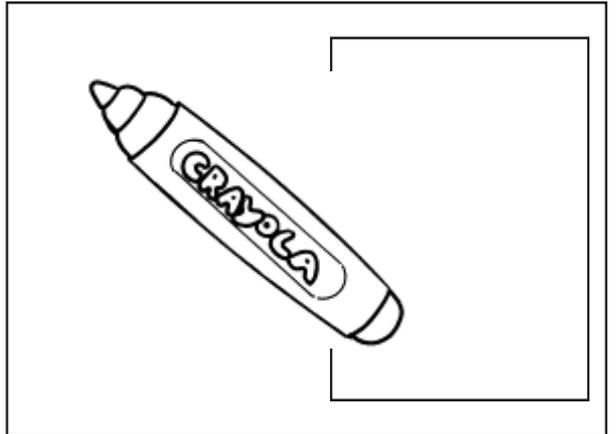
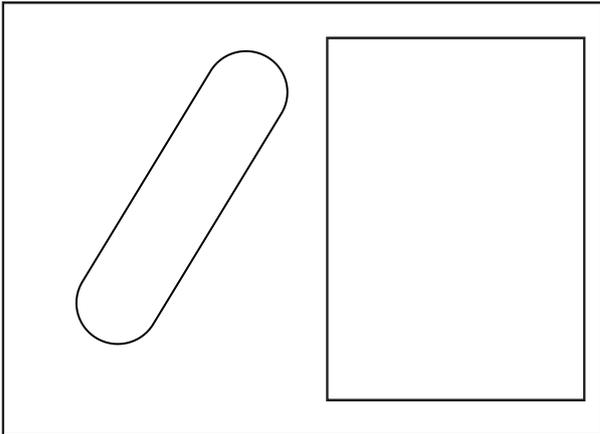
Hojas

20´

Papelotes
Plumones
Manos

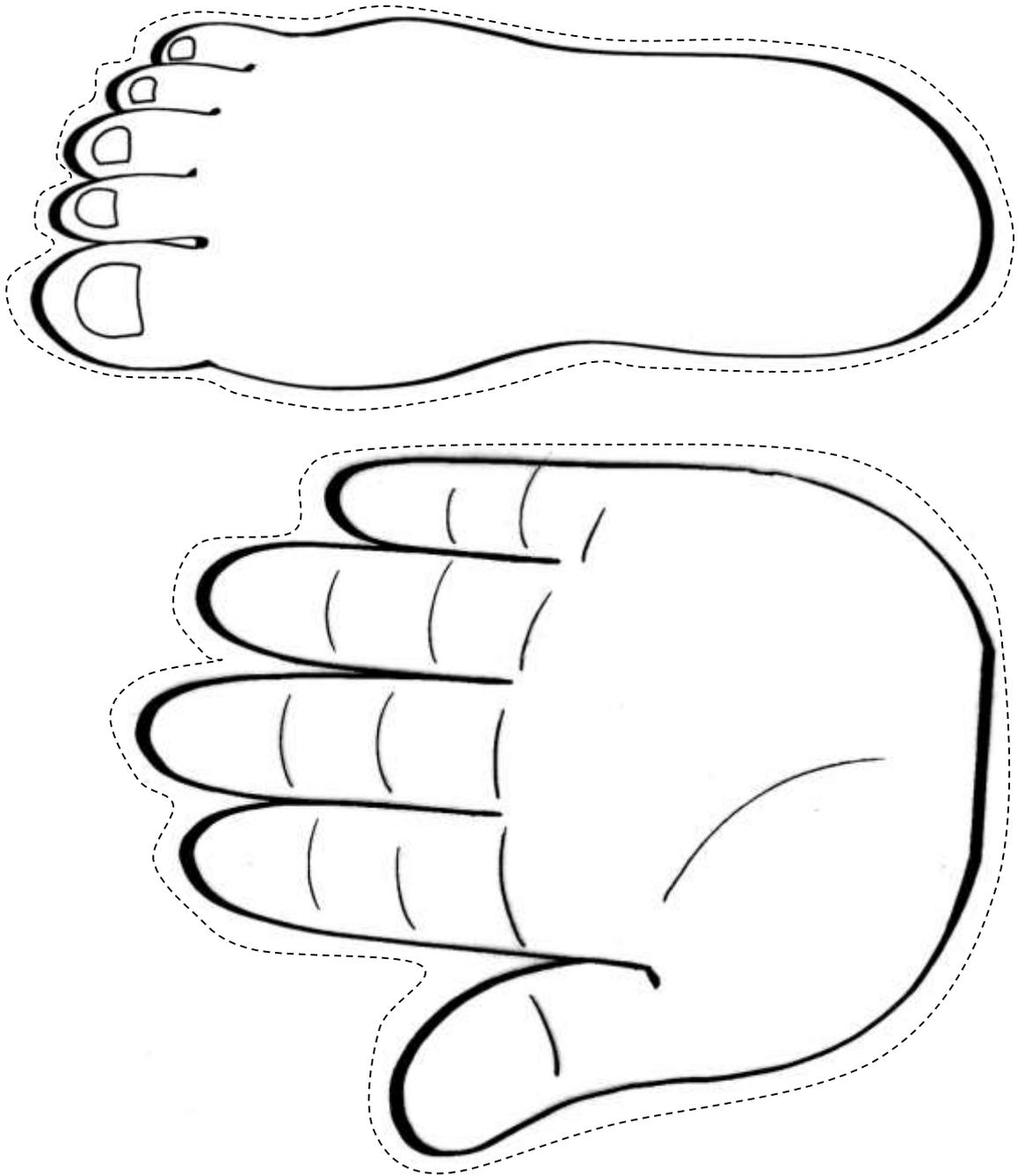
<p>Cierre</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Exponen sus trabajos. - Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron durante ella. - Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos a medir hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto del trabajo que realizaste? ¿En que tuviste dificultad al realizar el trabajo? ¿Te gustó lo que aprendiste? ¿Para qué te servirá? 	<p>5'</p> <p>60'</p>	
----------------------	---	----------------------	--





Plantillas para medir

- Recorta y utiliza para medir.



SESIÓN N°2

1. **TÍTULO** : ¡Elaboramos una regla para medir objetos y registramos la información!

2. **FECHA** : del 2019

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

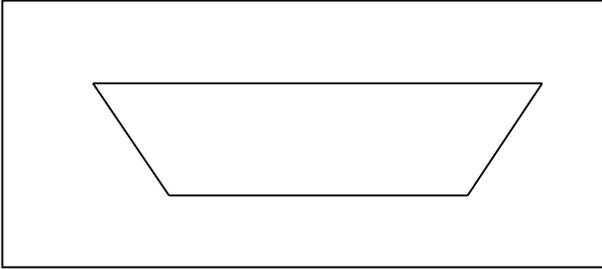
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
M	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. 	<ul style="list-style-type: none"> Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. 	<ul style="list-style-type: none"> Miden y comparan la longitud de diferentes objetos utilizando la regla.

5. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> Figura en papelote Regla de cartulina Cuadro de gráfico de barras para conteo Siluetas de figuras geométricas. 	<ul style="list-style-type: none"> Papelotes Plumones Cartulina Ficha Plumones, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> 2 horas

6. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos	Tiempo
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada <ul style="list-style-type: none"> Acciones de rutina. 		20´
Juego Libre en Sectores	Intención Pedagógica del Día: <ul style="list-style-type: none"> ¡Elaboramos una regla para medir objetos y registramos la información! Utilización Libre de los Sectores: <ul style="list-style-type: none"> Acciones de Rutina. 	Materiales	30´
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:			
Inicio	Ejecución del Proyecto:		5´

<p>¡Elaboramos una regla para medir objetos y registramos la información!</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reunimos a los niños y les presentamos la siguiente forma:  <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Qué figura es? ¿Cuántos lados tiene? ¿Tienen el mismo tamaño? ¿Cómo podríamos saber cuánto mide cada lado? Escuchamos las respuestas de los niños. - Presentamos una regla grande de cartón, una balanza y una plantilla de pie.  <p>01234567891</p> <p>0</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Con cuál de estos objetos podríamos medir los lados de ésta figura? Escuchamos sus respuestas. - Les comentamos que la regla nos sirve para medir el largo de los objetos de manera más precisa, porque nos indica con ayuda de sus números cuánto mide. - Decimos que hoy vamos a elaborar nuestra propia regla para medir el largo de los objetos y figuras como la que vemos en la pizarra. 	<p>Papelote Figura</p>	
<p>Desarrollo</p>	<p>Familiarización con el Problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Qué queremos hacer? ¿Qué vamos a utilizar? ¿Qué vamos a medir? ¿Con qué? ¿Cómo creen que se puede medir con la regla? - Dejamos que los niños expresen con sus propias palabras lo que han entendido acerca del problema. <p>Búsqueda y Ejecución de Estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Con ayuda de los niños buscamos algunas estrategias para realizar la actividad. - En la pizarra anotamos lo que sugieren los niños: <ul style="list-style-type: none"> * Utilizar el cuerpo * Utilizar materiales * Realizar juegos 	<p>Regla de cartón</p>	<p>4´</p> <p>30´</p> <p>Normas</p>

- Entregamos a cada niño la ficha del libro de la regla (pegada en una hoja de cartulina).
- La recortan y cuentan hasta qué número tiene.
- Cuando ya tienen todas sus reglas, recordamos las normas para la realización de la actividad.
- **Vivencian con el cuerpo:**
 - * Con ayuda de la regla miden los dedos de su mano, comparando cuál mide más y cuál menos.
 - * En parejas miden el tamaño de sus orejitas, labios, nariz, etc.
 - * Entregamos hojas y en ellas escriben cuánto miden las partes del cuerpo que midieron con la regla.
- **Vivencian con materiales:**
 - * Dejamos a los niños que escojan algunos objetos que quieran medir con la regla poniendo en práctica sus propias estrategias de medición.
 - * Luego mostramos cómo medimos con la regla y cómo registramos los datos que medimos.
 - * Decimos que primero se mide el objeto colocando la regla sobre él o al costado, empezando a contar desde el número 1 y observamos hasta qué número llega, entonces anotamos el número.

Ficha
Cartulina
Tijeras

Normas

Cuerpo

Borrador,
plumones,
colores,
tapas, etc.



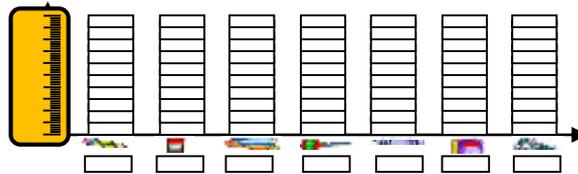
Fideos,
bajalenguas,
crayones,
fichas de
construcción,
etc.

- * Colocamos diferentes objetos sobre sus mesas y los miden utilizando la regla y registran la información.

- * Registran la información en hojas anotando cuánto mide el objeto en la regla en un gráfico de barras.

Cuadro
Papelote
Plumones

¡Medimos con la Regla!



Socialización de sus Representación:

20'

- En el aula dialogamos con los niños y recordamos lo trabajado en las actividades.
- Preguntamos ¿Qué hicimos para saber cómo medir el largo de los objetos? ¿Pudimos medir? ¿Qué utilizamos? ¿Qué hicieron con los materiales? ¿Qué hicieron con su cuerpo? ¿Qué materiales utilizaron? Los niños responden.
- Sobre el piso con papelotes y plumones, representan la actividad que realizaron en sus juegos.
- Trabajamos de manera individual las fichas del libro sobre medición con la regla.

Papelote
plumones

Fichas

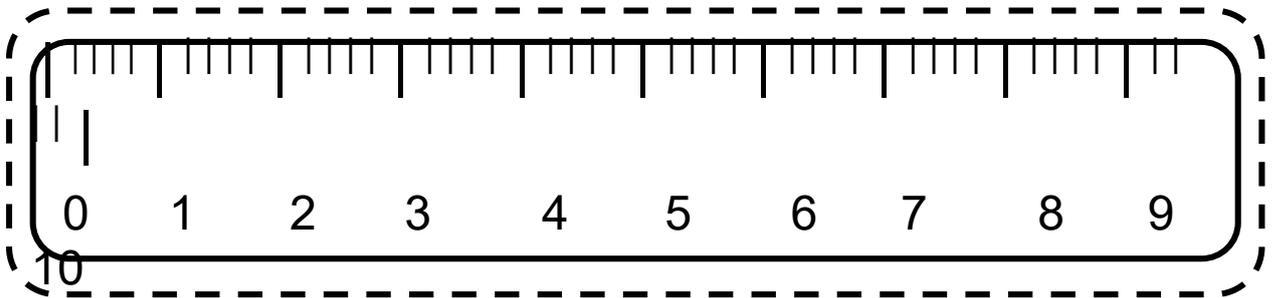
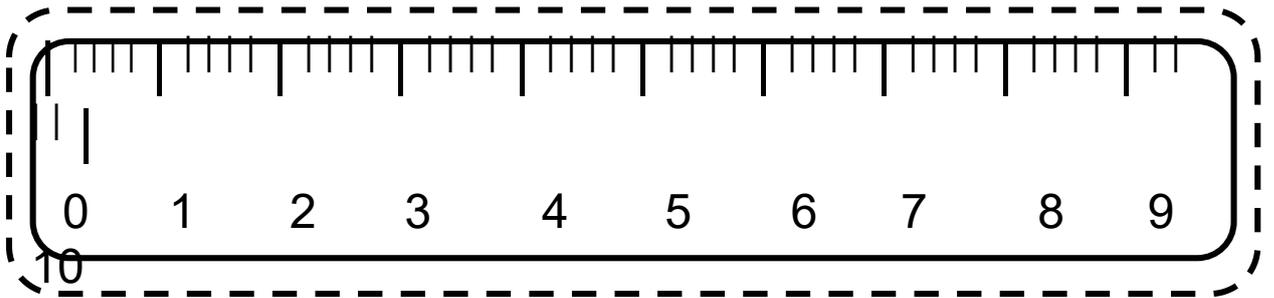
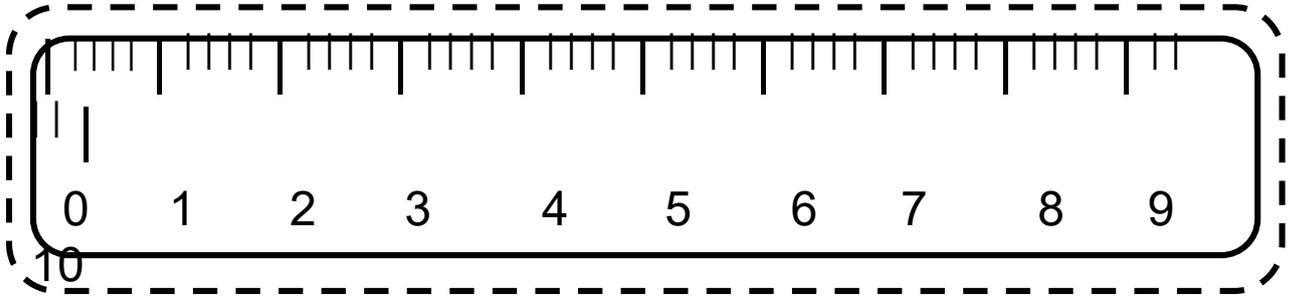
Reflexión y Formalización:

20'

- Reflexionamos junto con los niños sobre los procedimientos realizados para resolver el problema.
- Preguntamos: ¿Qué hicieron para saber cómo medir con la regla? ¿Cómo se mide con la regla? ¿Qué hicieron primero? ¿Qué hicieron después? ¿Qué hicieron al último? ¿Utilizaron su cuerpo, cómo? ¿Qué materiales utilizaron?
- Decimos que como ya saben medir utilizando la regla, ahora vamos a poder medir los lados de las figuras geométricas.
- En la pizarra con la imagen que presentamos al inicio, medimos con la regla cada lado, escribiendo la cantidad.
- Solo para que sepan, les comentamos que la medida con la regla se llama centímetros.

¡Jugamos a medir con la regla!

- *Decora tu regla, recortala y utiliza para medir diferentes objetos.*
- *Recuerda que los objetos deben ser menores al tamaño de tu regla.*



SESIÓN N°3

1. **TÍTULO** : ¡Utilizamos medidas de capacidad para medir líquidos y registramos la información!

2. **FECHA** : del 2019

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
M	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<ul style="list-style-type: none"> Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo – “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, 	<ul style="list-style-type: none"> Miden y comparan cantidades de líquidos.

4. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
- Cuadro de doble entrada.	<ul style="list-style-type: none"> Papelote Plumones Imágenes Internet 	- 1 hora

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos	Tiempo
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada <ul style="list-style-type: none"> Acciones de rutina. 		20´
Juego Libre en Sectores	Intención Pedagógica del Día: <ul style="list-style-type: none"> ¡Utilizamos medidas de capacidad para medir líquidos y registramos la información! Utilización Libre de los Sectores: <ul style="list-style-type: none"> Acciones de Rutina. 	Materiales	30´
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:			
Inicio ¡Utilizamos medidas de	Ejecución del Proyecto: <ul style="list-style-type: none"> Reunimos a los niños y les comentamos que hemos traído algo muy rico, que se hace de la leche de la vaca, tiene sabor a frutas, es dulce y 		5´

<p>capacidad para medir líquidos y registramos la información!</p>	<p>líquido, viene en botella de plástico y es muy nutritivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Qué será? Los niños adivinarán. - Presentamos las 3 botellas de yogurt y dejamos que los niños las manipulen describiendo de qué sabor son, si lo tomaron antes, si les gusta, etc. 	<p>3 Botellas de yogurt</p>	
<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Qué cantidad de yogurt viene en la botella? ¿Todas las botellas de yogurt son iguales? ¿De qué cantidad las vieron? ¿Cuántas botellas tenemos? ¿Cuántas mesas son? ¿Alcanzarán 3 botellas? Escuchamos sus respuestas. - Les comentamos que vamos a compartir éste yogurt pero para eso necesitamos saber cómo lo vamos repartir. <p>Familiarización con el Problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Con qué podemos medir los líquidos? ¿Cuánto medirán éstas botellas de yogurt? ¿Qué podemos hacer para saber cuánto yogurt le tocará a cada mesa? - Preguntamos ¿Qué queremos saber? ¿Para qué? ¿Qué creen que debemos hacer? - Dejamos que los niños expresen con sus propias palabras lo que han entendido acerca del problema. <p>Búsqueda y Ejecución de Estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Qué podemos hacer para saber cómo medir los líquidos? ¿Cómo lo averiguaremos? ¿Qué necesitaremos hacer? ¿Qué podemos utilizar? - Les presentamos una botella de yogurt de litro vacía y jarras de litro del módulo de ciencia y ambiente y les comentamos que estas jarras miden litro de líquido. 	<p>Jarras Botella de yogurt</p>	<p>4'</p>
	 <ul style="list-style-type: none"> - Les mostramos echando agua de una de las jarras en la botella de yogurt. - Preguntamos ¿Entró toda el agua de la jarra o no? - Les comentamos que si, por eso es que éstos envases de yogurt son de 1 litro. - Explicamos que las jarras tienen 1 litro de agua y que si echamos a un envase en donde no entra toda el agua, quiere decir que tiene menos de un 	<p>Agua</p>	<p>30'</p>

litro y si falta llenar con agua el envase, entonces tiene más de 1 litro.

- Preguntamos ¿Quieren jugar a llenar con agua envases para saber si tienen un litro o no?
- Salimos al patio y recordamos las normas para la realización de la actividad.
- **Vivencian con materiales:**
 - * Pedimos a los niños que saquen los envases que trajeron de casa.
 - * Los observan y describen qué viene en cada uno.
 - * Preguntamos ¿Qué cantidad vendrá en estos envases?
 - * Proponemos a los niños jugar a llenar con agua los diferentes envases para saber si tienen más de un litro o menos de un litro.
 - * Salimos al patio y colocamos los envases, jarras con agua y embudos.
 - * Forman grupos de trabajo y recogen los materiales. Llenan los envases con el agua, mientras van observando lo que sucede.
 - * Comparan en cuál de ellos hay más de un litro o menos de un litro.
 - * Luego de que llenaron los envases, preguntamos

Socialización de sus Representación:

- En el aula dialogamos con los niños y recordamos lo trabajado en el patio y preguntamos ¿Se divertieron? ¿Les gustó la actividad? ¿Qué hicimos para saber cómo se mide la cantidad de los líquidos? ¿Qué utilizamos? ¿Qué hicieron con los materiales? ¿Qué materiales utilizaron? Los niños responden.
- En el aula, de manera individual los niños representarán las actividades que realizaron.
- Se reúnen nuevamente en grupo y se les entrega un papelote con un cuadro de doble entrada.
- Deberán marcar la frecuencia con que toman estas bebidas, registrando la información en el cuadro.

Normas

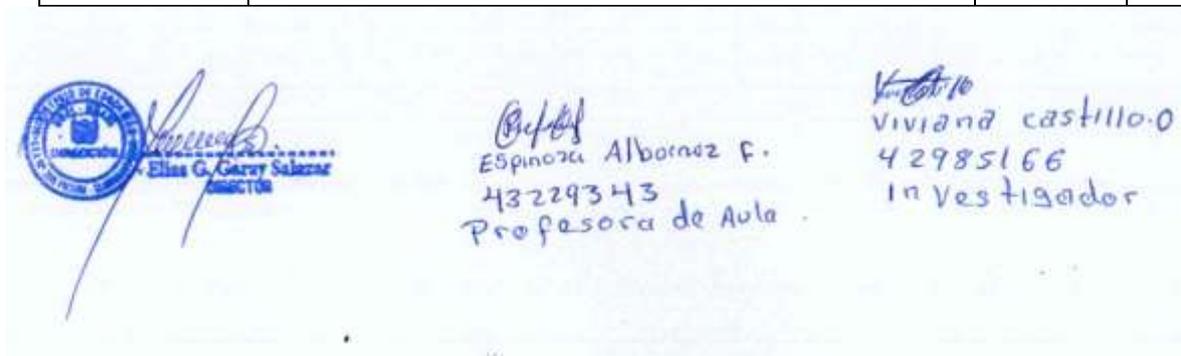
Envases vacíos
Agua
Jarras
Embudos

25'

Hojas

Crayones

<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Marcarán la bebida más consumida y la menos consumida. - Vemos qué bebida es la más dañina y que deben dejar de consumir y la que más deben consumir. - De manera individual trabajan fichas sobre el tema. <p>Reflexión y Formalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionamos junto con los niños sobre los procedimientos realizados para resolver el problema. - Preguntamos ¿Qué hicieron para saber cómo se miden los líquidos? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué hicieron primero? ¿Qué hicieron después? ¿Qué hicieron al último? ¿Qué materiales utilizaron? - Sacan sus loncheras y nombran qué alimentos pueden medirse con el litro. - Preguntamos ¿Ya sabemos qué podemos hacer para repartir el yogurt? ¿Cuánto debemos poner en cada mesa? - Ayudamos a los niños a servir en las jarras el yogurt y cada niño se sirve en un vasito. - Preguntamos ¿En los vasitos entra más de 1 litro o menos de 1 litro? Los niños dan sus pareceres. - Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron durante ella. <p>Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy a medir? ¿Con qué aprendimos a medir? ¿Qué fue lo que más te gusto del trabajo que realizaste? ¿En que tuviste dificultad al realizar el trabajo? ¿Te gustó lo que aprendiste? ¿Para qué te servirá?</p>	<p>Cuadro Papelote Plumones</p> <p>Loncheras Alimentos</p> <p>Yogurt Vasitos Jarras</p>	<p>15'</p> <p>5'</p>
----------------------	---	---	----------------------



SESIÓN N° 4	
1. TÍTULO	Puedo medir con mi cuerpo.
2. FECHA del 2019

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
M	2. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	2.3. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	- Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: - Damos la bienvenida a los niños. - Formación. - Saludo a Dios. - Entonamos una canción nueva. Intención Pedagógica del Día: - Planifican el proyecto. - Puedo medir con mi cuerpo.	Canción
Juego Libre en Sectores	Utilización Libre de los Sectores: - Acciones de Rutina	
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:		
¡Planificamos el proyecto con los niños!	Planificación del Proyecto: - Les pedimos a los niños que observen unas imágenes.	imágenes



papelote

- Describimos lo que vemos.
- ¿Qué están haciendo las personas?
- ¿Qué están midiendo?
- ¿para que miden?
- Anotamos todo lo que nos dicen los niños.
- Elaboramos con los niños en un papelote el proyecto,
- Anotamos lo que los niños nos dicen.

¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?

Inicio

Puedo medir con mi cuerpo.

Ejecución del Proyecto:

- Se les muestra a los niños unas imágenes y les preguntamos que creen que hacen estos niños.



imágenes

- Los niños están midiendo con su cuerpo.



Desarrollo

- Pedimos a dos niños voluntarios y lo medimos con los pies, contamos y colocamos cuantos pies mide nuestro compañero.
- Luego medimos con la mano la docente mide la pizarra y los niños cuentan, colocamos cuantas manos mide la pizarra
- Luego medimos con pasos el largo del aula, contamos con los niños y colocamos cuantos pasos mide.
- Comentamos que antes las personas median con su cuerpo ya sea la mano, el pie y los pasos.
- Ahora vamos a medir con nuestro cuerpo como lo hacían las personas antes.
- Yo les voy a entregar a cada grupo un papelote en el cual se les indica que van a medir y con qué parte de mi cuerpo y registraran cuanto mide.

Comprensión del problema:

- Les repartimos a cada grupo sus papelotes para que realicen sus medidas.
- Las medidas que realizaran cada grupo.
 - Medirán a dos compañeros el más alto y el más bajo de cada grupo con los pies.
 - Medirán el largo y ancho del patio con pasos
 - Medirán con las manos las bancas del patio
 - Medirán sus mesas con sus manos.
 - Medirán con los pies el ancho de la entrada a nuestra aula.

Búsqueda de estrategias:

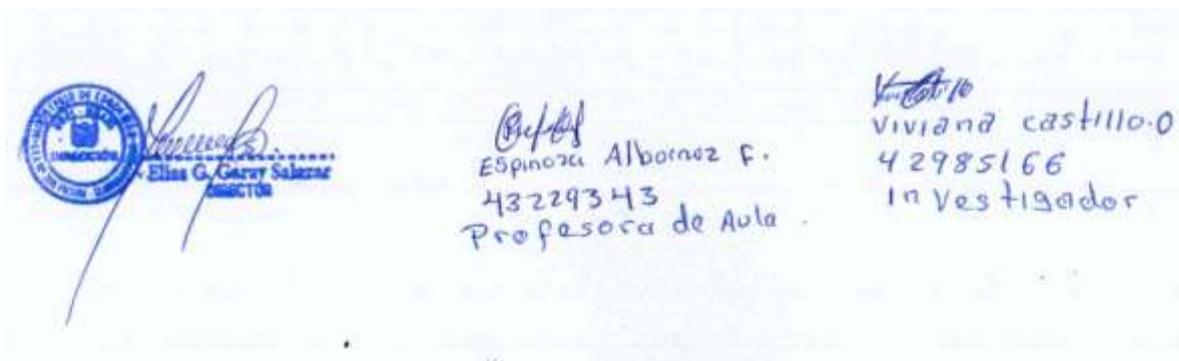
- Los niños se organizan como van a trabajar.
- Quien medirá con los pies a los compañeros, quien medirá con los pasos el patio, etc.
- El responsable de cada grupo hará que todos participen en realizar estas mediciones.
- Los niños se organizan y realizan sus medidas.
- La docente se acerca a cada grupo y observa como están organizados y como están midiendo.
- En el caso que la medida sea un número que no saben los niños por ser mayor se le puede ayudar.
- Esperamos que terminen todos los grupos sus trabajos.

Niños
pizarra

papelote

Hojas goma
tijeras

<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo al terminar de realizar las medidas con su cuerpo, lo pega en la parte de adelante. - Invitamos a un representante de cada grupo para que nos explique lo que midieron. - Los niños observan y opinan sobre el trabajo de cada grupo. <p>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo dibuja lo que más les gusto medir. <p>Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - En una ficha mide con tu cuerpo y registra. <p>Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos <p>transferencia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ahora se les muestra a los niños un piesímetro - Les voy mostrar cono puedo medir, medimos una cartuchera y contamos cuantas huellitas mide. - Les gustaría tener su piesímetro para medir. - Les repartimos una ficha para que coloreen y armen su piesímetro. - Se lo llevan a casa y va a medir lo que gusten mañana en una hoja me traen lo que midieron con su piesímetro - Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? ¿Qué utilizamos? - . 	<p>papelote</p> <p>Ficha colores</p> <p>Ficha colores tijera.</p>
----------------------	--	---

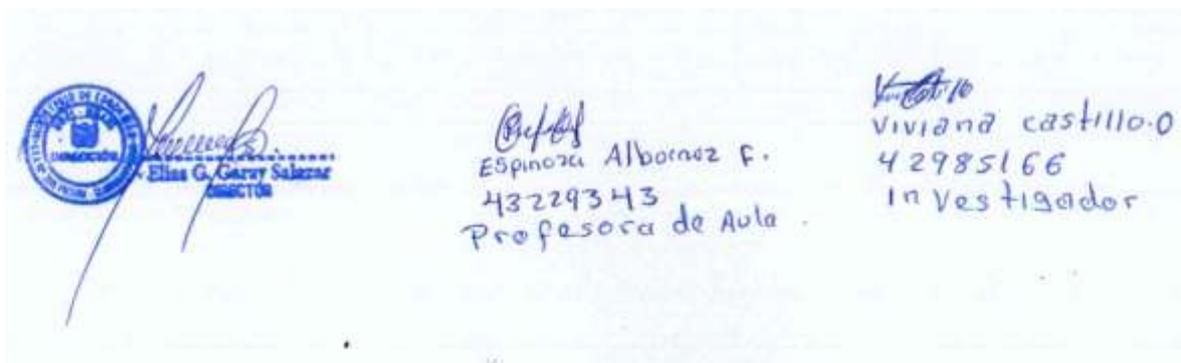


SESIÓN N° 5	
1. TÍTULO	Jugamos a medir.
2. FECHA del 2019

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
M	2. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	2.3. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	- Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: - Damos la bienvenida a los niños. - Formación. - Saludo a Dios. - Entonamos una canción nueva. Intención Pedagógica del Día: - Jugamos a medir.	CD Canción
Juego Libre en Sectores	Utilización Libre de los Sectores: - Acciones de Rutina	
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:		
Inicio Jugamos a medir.	Ejecución del Proyecto: - Se acuerdan ayer se llevaron un piesímetro a ver que midieron. - Todos colocan sus hojas de registro adelante. - Pedimos a un voluntario que nos explique qué cosas midió en su casa con su piesímetro. - Les pedimos a los niños que saquen lo que trajeron de casa, su metro y les proponemos los niños medir - ¿Qué podemos medir con el metro? - ¿Quiénes lo usan? - ¿será importante esta medida? - ¿Qué miden? - ¿Qué trabajadores usan esta medida? - Les proponemos los niños que con su metro van a medir algunas cosas del aula.	Reglas y centímetros

<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué cosas pueden medir? Comprensión del problema: - Los niños miden libremente con su metro de todo lo que hay en el aula. - Dibujan el objeto y registran cuanto mide. - Respetemos turno, colocamos en su sitio el objeto después de haberlo medido. Búsqueda de estrategias: - Los niños escogen diferentes objetos que hay en el aula. - Los niños proceden a medir Registran cuanto miden Representación (de lo concreto a lo simbólico): - Dibújate tú midiendo lo que más te gusto. Formalización - En una ficha descubre cuanto mide cada niño y registra. reflexión - Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos. - Les gusto medir transferencia - Ahora ya puedo medir con el metro - En casa va a medir con ayuda de tu familia usando tu metro. Cama, tu juguete favorito, tu patio, tu ventana. 	<p>metro</p> <p>objetos</p> <p>Hoja colores</p> <p>Ficha</p>
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron. - Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? - 	



SESIÓN N° 6	
1. TÍTULO	¿Quién pesa más?
2. FECHA2019

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
CT	1. Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	1.3. Genera y registra datos o información.	- Obtiene información sobre las características de los objetos, seres vivos, hechos y fenómenos de la naturaleza, y establece relaciones entre ellos a través de la observación, experimentación y otras fuentes

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: - Damos la bienvenida a los niños. - Formación. - Saludo a Dios. - Entonamos una canción nueva. Intención Pedagógica del Día: - ¿Quién pesa más?	CD Canción
Juego Libre en Sectores	Utilización Libre de los Sectores: - Acciones de Rutina	
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:		
Inicio ¿Quién pesa más?	Ejecución del Proyecto: - La docente muestra a los niños una bolsa en la cual hay algún objeto. (boya, piedra pómez, chaquena, una pluma). - A ver qué cosas tengo aquí. Y se ira sacando objeto por objeto preguntándoles a los niños que es.	Bolsa con objetos.

Desarrollo

- Pedimos a los niños que los toquen

Observación

- Pedimos a los niños que observen y los toquen.
- Que objetos tendrán el mismo peso
- Los objetos grandes siempre pesan más..

Formula hipotesis

- Se les pide a los niños salgamos al patio y que observen, la docente hace caer una pluma y una piedra de lo más alto (segundo piso).
- Luego les pregunta a los niños ¿qué paso, quien cayó primero?
- ¿Porque creen que cayó primero la pluma?
- Luego les mostramos una boya o un trozo grande de tecnopor y una piedra y les preguntamos a los niños ¿Cuál de estos objetos creen que pesa más y cual pesa menos?
- Los niños lógicamente responderán que el tecnopor por su tamaño.
- En un papelote anotamos las hipótesis nombradas por los niños y luego las leemos.

Pluma piedra
tecnopor

Papelote

Balanzas

Experimentación

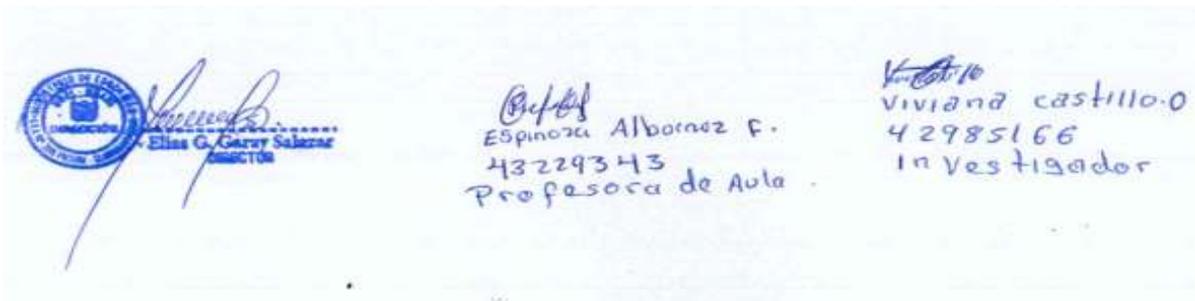
- Se les reparte a cada grupo varios objetos y con uso de la balanza, comparen sus pesos.
- Los objetos que se les da; dos globos del mismo tamaño uno lleno de agua y el otro lleno de aire, una pluma, un candado, piedra pómez y piedra común, dos cucharas una de metal y la otra de plástico.



verbalización:

- Los niños proceden a pesar y comparar los pesos de los diferentes objetos y va diciendo cual pesa más y cual pesa menos de los dos objetos que pesa; el globo con aire y el globo de agua.
- Descubren de todos los objetos cual es el que pesa más y cuál es el objeto que pesa menos.

<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo expone que objetos peso y compara. - Los niños descubren y dicen cuál es el objeto que pesa más y cuál es el objeto que pesa menos. - Luego separan en un lado los objetos pesados y al otro lado los objetos livianos o que pesan menos. <p>formulacion de conclusiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños observan los objetos pesados y los que pesan menos. - Nombramos estos objetos. - Revisamos nuestras hipótesis: - Sobre si la boya pesa mas que la piedra o el tecnopor pesa mas que la piedra. - Que no siempre el objeto mas grande pesa mas. - Que algunos objetos no pesaban como nosotros creiamos. - Que los objetos caen más rapido al piso que los objetos que no pesan . - Escribimos en un papelote nuestras conclusiones. - En una ficha relacionan los pesos de los objetos y los pegan donde corresponden. <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron. - Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? - 	
----------------------	---	--



SESIÓN N° 7	
1. TÍTULO	¿Cómo se mide el tiempo?
2. FECHA2019

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
M	1. Resuelve problemas de cantidad	1.3. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	- Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo

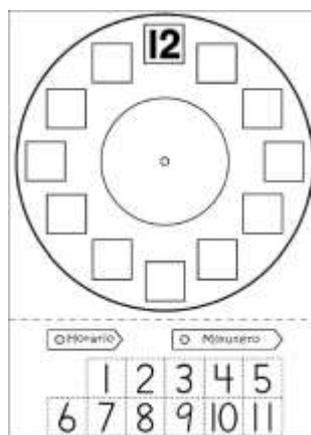
5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: <ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños. - Formación. - Saludo a Dios. - Entonamos una canción nueva. Intención Pedagógica del Día: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo se mide el tiempo? 	CD Canción
Juego Libre en Sectores	Utilización Libre de los Sectores: <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de Rutina 	
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:		
Inicio ¿Cómo se mide el tiempo?	Ejecución del Proyecto: <ul style="list-style-type: none"> - les pedimos que observen un video. - https://www.youtube.com/watch?v=GBfjmPYv8jM ¿qué observamos en el video? ¿para qué sirve el reloj? ¿Cuántas manecillas tiene? ¿Cuántos números tiene el reloj? ¿Será importante esta medida del tiempo?	video
Desarrollo	Comprensión del problema:	

- Dialogamos con los niños de que van a descubrir que según la hora que mide las personas realizan diferentes actividades.
- Gracias al reloj los días avanzan.
- Les damos a cada grupo 1 reloj para que lo armen y lo peguen en el centro de un papelote y tres actividades van a relacionar la actividad que se hace y la hora que marca el reloj lo señalan con una flecha.

Búsqueda de estrategias:

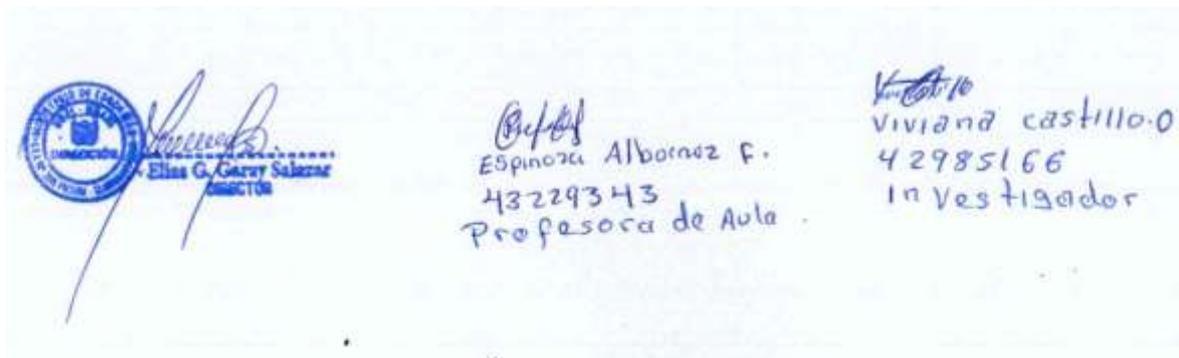
- Los niños observan las imágenes de las actividades que realizan los niños
- Los niños observan el reloj para armar

Papelotes
Reloj
imágenes



- Los niños
- observan y se ponen de acuerdo como van a armar el reloj.
- Una vez terminado el reloj lo pegan en el papelote.
- Los niños observan las actividades y se ponen de acuerdo la hora de estas actividades.
- Pedimos a los niños que las opiniones de todos se deben escuchar,
- Al terminar sus trabajos los pegan en la parte de adelante
- Observamos los papelotes.
- De todos los grupos revisamos y relacionamos la hora con la actividad.

Cierre	<p>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada niño dibuja la actividad realizada. <p>Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - En una ficha relaciona la actividad con la hora que marca su reloj. <p>reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos. - Comprendemos que el reloj mide el tiempo en el cual nosotros realizamos diferentes actividades. - Con ayuda de unas tarjetas de algunas actividades que realizamos en el aula las relacionaremos con la hora del reloj. (entrada, sectores, refrigerio, recreo, salida). - Colocamos un reloj en nuestra pared y vemos que hora es y qué actividad estamos haciendo (la manecilla pequeña es la que ellos leen) <p>Transferencia</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿La docente preguntará a los niños y niñas para que nos servirá lo que hemos aprendido hoy? - Reconociendo que gracias al reloj nosotros sabemos cuándo termina una actividad y empieza otra, nos indica cuanto tiempo dura cierta actividad. - Para mañana con ayuda de mamita van a medir cuanto tiempo se demoran en llegar de casa hasta el jardín y lo notaran en esta hoja. - Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? - 	<p>papelote</p> <p>ficha</p> <p>tarjetas</p>
--------	--	--




 Elin G. Garay Salazar
 DIRECTORA

Espinoza Albornoz F.
 43229343
 Profesora de Aula

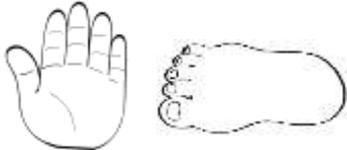
Viviana Castillo
 Viviana Castillo
 42985166
 Investigador

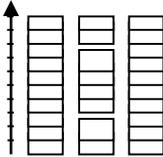
SESIÓN N° 8	
1. TÍTULO	Puedo medir con mi cuerpo.
2. FECHAdel 2019

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
M	2. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	2.3. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	- Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.

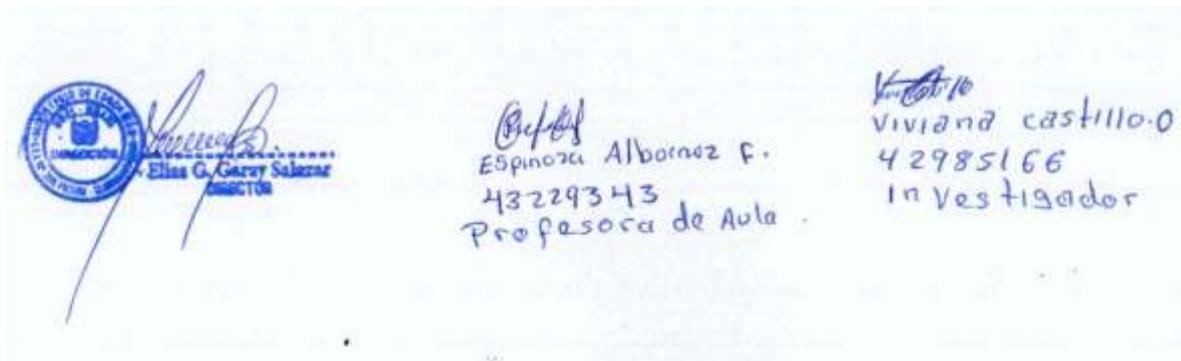
9. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
Lunes	<p>Rutinas</p> <p>¡A jugar con mis amigos!</p> <p>¡Jugamos a medir utilizando nuestro cuerpo!</p> <p>Inicio</p>	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños. - Formación. - Saludo a Dios. - Saludo a la bandera. - Marcha alrededor del patio. <p>Intención Pedagógica del Día:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan mediciones utilizando su cuerpo y registran información en gráficos de barras. - Cuentan chistes. <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. <p>Actividad de Desarrollo de la Unidad:</p> <p><i>Despertando el Interés:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Cantamos “Saca la manos y los pies” de Eva Ayllón. <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin-top: 10px;"> <p>Saca las manos, saca los pies, y saca la cabeza</p> </div>	<p>CD Bandera</p> <p>Materiales</p> <p>Canción</p>

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
	Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Qué dice la canción? ¿Qué debemos sacar? ¿Para qué nos sirven las manos? ¿Para qué los pies? ¿Qué más podemos hacer con ellos? Reto o Conflicto: - Preguntamos ¿Podemos utilizar nuestras manos y pies para medir cosas? Conocimiento de los Aprendizajes: - Hoy vamos a aprender a medir con ayuda de nuestras manos y pies. Recojo de saberes Previos: - Preguntamos ¿Cómo podemos medir con las manos? ¿Cómo medimos con los pies? Nuevo Conocimiento: - Salimos al patio y mostramos cómo mediremos algunas cosas. - Explicamos que si medimos con las manos o pies, debemos colocar nuestras palmas una seguida de la otra y vamos contando. - Miden con los pies el largo del patio, el largo de la vereda, el ancho de la pista de nuestra calle, el largo del pasto del jardín, etc. - En parejas miden sus cuerpos recostados sobre el piso, pueden utilizar manos o pies. - Miden con las manos el ancho de la puerta, de la ventana, etc. - En el aula presentamos la silueta de las manos y pies que utilizaremos para hacer nuestras mediciones, indicándoles que de igual forma medirán los objetos pero utilizando las siluetas. <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	<p>Manos Pies</p> <p>Siluetas</p> <p>Papelote Cuadro</p>

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
		<p>- Forman grupos y se les entrega un papelote con el siguiente cuadro:</p> <div data-bbox="799 521 1123 913" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>¿Cuánto Miden Estos Objetos?</p> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 20px;">¿Cuál es el más largo? Dibuja</p> <p>- Entregamos las siluetas de la mano y pie, indicamos que mediremos las mesas, la pizarra, la puerta del baño, etc. pero lo harán antes con sus propias manos.</p> <p>- Cada niño debe tener su material para que todos participen.</p> <p>- Miden y registran la información en el cuadro y vacían los datos en el gráfico de barras.</p> <p>Construcción del aprendizaje:</p> <p>- ¿Cuántas manos mide tu pizarrita?</p> <p>Aplicación de lo aprendido:</p> <p>- Proporcionamos objetos para que puedan medir de manera individual: chalinas, correas, palos, pantalones y en papelotes partidos por la mitad crean su</p>	<p>Siluetas Objetos Plumones</p> <div data-bbox="1337 705 1500 862" style="text-align: center;">  </div> <p>Chalinas Palos Fólderes Telas, etc.</p> <p>Papelote Plumones Ficha</p>

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
	<p>Cierre:</p>	<p>propio gráfico de barras, registrando la información.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Resuelven el gráfico de barras indicando cuál mide más y cuál menos. - Trabajamos las fichas del libro sobre medición con manos y pies. <p>Recuento de lo Aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos acerca de las actividades que realizamos y cómo les pareció lo aprendido. <p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En que tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? - 	



SESIÓN N°9

1. **TITULO** : Utilizamos medidas no convencionales.

2. **FECHA**del 2019.

3. **PROPÓSITO DE LA SESIÓN:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
M.	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso – “muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco” 	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa la medida de longitud de los objetos (largo, ancho) usando su cuerpo: cuartas y objetos.
C.	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conversa con sus compañeros sobre el uso de objetos y su propio cuerpo como unidades de medida no convencionales para medir y comparar longitudes de los objetos.

5. **PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:**

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
- Alista las tarjetas de medidas arbitrarias o no convencionales.	- cuartas, lápiz, borrador y clips,	- ½ hora

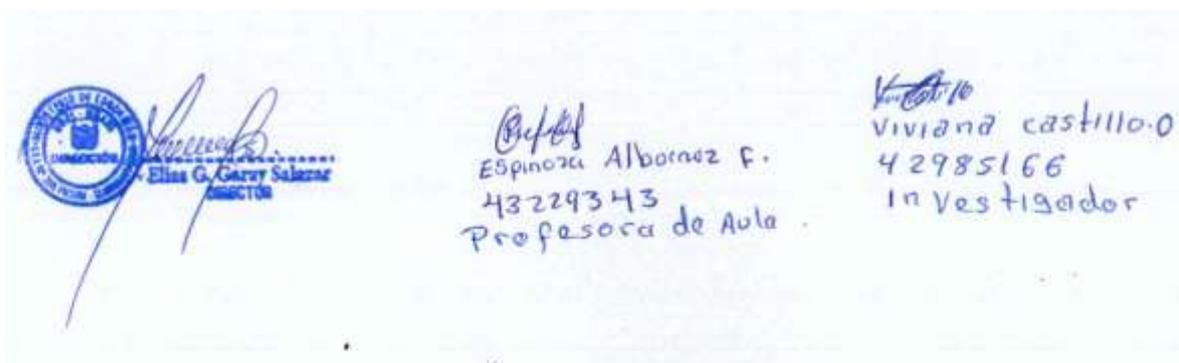
- Selecciona material y busca información..	- Cintas.	- ½ hora.
---	-----------	-----------

6. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos	Tiempo
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se recepciona a los niños y niñas. - Se forman. - Entonan canciones. - En fila ingresan al aula. <p>Intención Pedagógica del Día:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizamos medidas no convencionales. - Los niños y niñas practican el valor de la empatía. 	Diálogo	5 min
Juego Libre en Sectores	<p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños escogen libremente el sector de su agrado. - Juegan espontáneamente. - Guardan el material. 	Materiales Juguetes Bloques	60 min
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:			
Inicio	<p>Ejecución del proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra recibe a los niños y niñas con una sonrisa muy amable y antes de ingresar los niños y niñas cambian su forma de saludar. Y juntos observan un video: - https://www.youtube.com/watch?v=194i2qGu8O4  <p>Familiarización del problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra propone a los niños y niñas que midan el largo de sus carpetas con el borrador. Cuando terminen de hacerlo, pregúntales: ¿cuántos borradores están contenidos en el largo de la carpeta?, ¿cuántos borradores mide el ancho?, ¿cuántos necesitarán para medir todo el entorno de la carpeta? 	Video Diálogo	5 min
		Carpetas Borradores	5 min

<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Luego la maestra da a conocer la intención del día: "UTILIZAREMOS MEDIDAS NO CONVENCIONALES PARA MEDIR OBJETOS." <p>Búsqueda y ejecución de estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra les comenta a los niños y niñas que por el aniversario del jardín se está organizando un concurso de aulas, para eso tienen que decorar su aula y les propone colocar cenefas de las vocales y de los números alrededor de toda la pared y alrededor de las mesas. ¿Cuántas cenefas necesitan los niños/ñas? ¿Cómo resolverán la situación?, ¿Qué deben hacer primero?, ¿De qué forma pueden realizar las mediciones? - Seguidamente la maestra organiza a los niños y niñas en grupos de cinco integrantes. - Luego, entrega a cada grupo las cartillas de medidas no convencionales y pide que alisten los materiales con los que deberán medir: borrador, clip y lápiz. Recuerda que deben usar el mismo tamaño de lápiz o de borrador. <div data-bbox="639 1010 1062 1211" data-label="Image"> </div> <p>Socialización de sus representaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Después recomendaremos que cada grupo compare la medida del objeto que usará para realizar las mediciones. Por ejemplo, los que van a realizar las medidas con pasos, que un integrante del grupo mida con cintas de diferentes colores el tamaño de cada paso de los demás integrantes y luego los compare. Puede utilizar este modelo: <div data-bbox="635 1576 1046 1720" data-label="Figure"> <table border="1"> <tr> <td>Fernando</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Gisela</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Betty</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Mariano</td> <td></td> </tr> </table> </div> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra realiza algunas interrogantes: ¿Quiénes creen que tomarán más rápido la medida del contorno del aula?, ¿Quiénes creen que se demorarán más? - Después de realizar la medida del contorno del aula los niños le comunican cuantos pasos mide el aula, para poner la cenefa. 	Fernando		Gisela		Betty		Mariano		<p>Diálogo Láminas</p> <p>Cintas de colores</p> <p>Diálogo Aula Fichas Colores</p>	<p>25 min</p> <p>35 min</p>
Fernando											
Gisela											
Betty											
Mariano											

<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Seguidamente la maestra propone al grupo que utilizará como medida la cuarta(mano) que realice lo mismo que el grupo anterior y luego preguntamos: ¿Quién que terminará más rápido de medir el ancho de la mesa? ¿Quién se demorará más? - Después la maestra sugiere que realicen algunas mediciones, como la medida del cuaderno, del fólder, entre otros. - Se les entrega una ficha de trabajo para desarrollar la consigna (ver ficha) <p>Formalización y reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra retroalimenta y refuerza las ideas fuerza. - Después reflexiona con los niños y las niñas sobre los procesos desarrollados. Para ello, pregunta: ¿Los objetos muy largos, también, podemos medirlos con lápices, borradores, clips o cuartas?, ¿Es fácil medir con pasos cualquier objeto largo?, ¿Les gustó la actividad que realizaron?, ¿Qué fue lo más fácil?, ¿Qué fue lo más difícil?, ¿cómo se sintieron durante la actividad? 	<p>Diálogo</p>	<p>5 min</p>
	<p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En fila se lavan las manos. - Oran y entonan canciones para agradecer a Dios por los alimentos. - Guardan sus loncheras donde corresponde. - Se preparan para salir al patio. - Juegan con sus compañeros. - Se preparan para la salida. 	<p>Jabón Toalla</p>	<p>60 min</p>



SESIÓN N°10

1. **TITULO** : Juguemos a conocer la hora. (el reloj).
 2. **FECHA** :2019

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
M.	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”– en situaciones cotidianas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Emplea procedimientos para medir y comparar el tiempo.
C.	Lee diversos tipos de texto en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de las ilustraciones o imágenes que observa antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto). 	<ul style="list-style-type: none"> - Lee e interpreta la hora exacta en el reloj.

4. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
- Elaborar un reloj.	- Cartulinas, cartón chinche mariposa, plumones.	- 1 hora.
- Elaborar cartillas.	- Cartulinas, plumones.	- 1 hora.

6. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos	Tiempo
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: <ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños. - Formación. - Oración AL Señor de los Milagros. - Entonamos una canciones al Señor de los Milagros. 	CD Canción	5 min
	Intención Pedagógica del Día: <ul style="list-style-type: none"> - Juguemos a conocer la hora. (el reloj). - Practican el valor de la empatía. 	Diálogo	5 min
Juego Libre en Sectores	Utilización Libre de los Sectores: <ul style="list-style-type: none"> - Escogen el sector de su preferencia. - Juegan libremente. - Comparten el material. - Guardan el material. 	Materiales Bloques Juegos de engranaje. Juguetes	60 min
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:			
Inicio	Ejecución del Proyecto: <ul style="list-style-type: none"> - La maestra muy emocionada recibe a los niños y niñas para entonar juntos una nueva canción que la presenta en un papelote pegado en la pizarra, llamada” cri – cri - cri.” <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 20px; margin: 20px auto; width: 80%; text-align: center;"> <p>Dan, din, dón las horas del reloj bailan de la mano junto al piano con esta canción.</p> <p>Dan, din, dón todas viene a cantar dán, din, dón.</p> <p>El cielo va girando mientras ellas cantan sin cesar; las pálidas estrellas van cambiando de lugar....</p> </div>	Papelote Plumones Diálogo	5 min
			5 min

<p>Desarrollo</p>	 <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños y niñas: ¿De qué trato la canción? ¿Conocen otra canción que se parezca? <p>Familiarización del problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra conversa con los niños sobre sus actividades diarias en el hogar y pregunta: ¿Cuánto tiempo se demoran en hacer sus actividades diarias, como ver televisión, desayunar, hacer las tareas? ¿Cuánto tiempo permanecen en el jardín?: ¿A qué hora te levantas? ¿A qué hora sales del jardín? - Seguidamente la maestra da a conocer el propósito del día: “CONOCEREMOS LA HORA UTILIZANDO EL RELOJ.” <p>Busqueda y ejecución de estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra les muestra a los niños y niñas una gran sorpresa que trajo al aula es un reloj muy grande, con manecillas de cartón, en él están escritos los números del reloj. - Organiza a los niños y a las niñas en grupos de cinco integrantes y entrega a cada participante la fotocopia del reloj una cartulina y un chinche mariposa. (ver ficha) - Luego la maestra los guía indicándoles que peguen la hoja en la cartulina y que pinten las manecillas: la larga de rojo y la corta de azul. Luego pídeles que recorten el reloj y las manecillas. La maestra les ayuda a perforar para que coloquen las manecillas al reloj con el chinche. - Seguidamente les pregunta: ¿Para qué sirve el reloj?, ¿Podremos indicar las horas en este reloj? 	<p>Diálogo</p>	<p>30 min</p>
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La maestra les explica que la manecilla corta es la manecilla de las horas, y que la larga es la manecilla de los minutos. Manteniendo la manecilla del minuto en el 12, mueve la manecilla de la hora a varias posiciones en el reloj. 	<p>Reloj Fichas Chinche mariposa Colores Tijeras Goma</p>	<p>35 min</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Les comenta que siempre que la manecilla del minuterero esté en el 12, estaremos hablando de la hora “en punto”. Por ejemplo 8 en punto. - Permitimos que el niño mueva la manecilla de la hora hasta que pueda leerlo. - A continuación, trabajamos de igual manera la manecilla larga del minuterero. Manteniendo la hora fija, mueve el minuterero alrededor y explica al niño/ña lo que cada posición significa. Empezamos con las marcadas de cada cinco minutos: 5/10/15/20/25/30/35/40/45/50/55. - Permitimos que el niño mueva el minuterero las veces que quiera y practique como leerlo. <div data-bbox="657 689 1045 985" data-label="Image"> </div> <p>Socialización de sus representaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Después de manipular el reloj que hicieron los niños y niñas, la maestra les propone jugar un juego del bingo, pero para que el niño practique las horas. Dibujamos las clásicas tarjetas de bingo y le damos una a cada jugador(niño/ña). Hacemos en ellas cuadrículas de 5x5 y dibuja en el centro una estrella. Marcamos cada casilla con una hora escrita de forma digital, como, por ejemplo: 12:00. - Indicamos a los niños y niñas que saquen su reloj y muevan arbitrariamente las manecillas. Si corresponde con una de las horas que el niño/ña tiene en su tarjeta, deberá marcarla, como en el bingo. Gana quien consiga 5 marcas horizontales, verticales. - Finalmente, se les invita a los niños/ñas en forma voluntaria que representen, con ayuda de su reloj, las horas presentadas en la pizarra que anoto la maestra como el ingreso, refrigerio y salida del jardín. - La maestra refuerza con ideas fuerza que el reloj es un instrumento que sirve para medir el tiempo que ocupamos en realizar nuestras actividades diarias. El minuterero indica los minutos que duran las actividades. Por ejemplo, los minutos que se 	<p>Cartillas Plumones Reloj</p> <p>Pizarra Plumones</p>	<p>5 min</p>
--	--	---	--------------

	<p>emplean en lavarse la cara. El horario indica las horas que duran las actividades. Por ejemplo, las horas que dura nuestro sueño diario en las noches.</p> <div data-bbox="580 344 991 676" style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Seguidamente se les entrega las fichas de trabajo para desarrollar con ayuda de su reloj. (ver ficha) <p>Reflexion y formalizacion:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra dialoga con los niños y niñas sobre el desarrollo de la actividad y reflexionamos sobre los procesos desarrollados y pregunta: ¿Qué hicimos hoy? ¿Para qué lo hicimos? ¿Qué actividades te ocupan más tiempo al realizarlas?, ¿Es fácil indicar las horas exactas en el reloj?, ¿Para qué nos sirvió hacer el reloj? 	Diálogo	
Rutinas	<p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En fila se lavan las manos. - Oran y entonan canciones para agradecer a Dios por los alimentos. - Guardan sus loncheras donde corresponde. - Se preparan para salir al patio. - Juegan con sus compañeros. - Se preparan para la salida. 	Jabón Toalla	60 min

Elin G. Garry Salazar
DIRECTOR

Albornoz
Espinosa Albornoz F.
43229343
Profesora de Aula

V. Castillo
Viviana Castillo-O
42985166
Investigador

ANEXOS







