

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR EL
APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS
DE 5 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N° 951 “NIÑO DIOS” DE LA PROVINCIA DE
CUTERVO, AÑO 2018.**

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

Autor:

Bach. CHILCÓN FLORES FRANCISCO.

ORCID: 0000-0002-5656-3131

Asesor:

DRA: CARDOZO QUINTEROS MARLENE ELIZABETH.

ORCID: 0000-0002-0227-6620

Chiclayo - Perú

2019

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Chilcón Flores Francisco

ORCID: 0000-0002-5656-3131

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Bachiller

Chiclayo, Perú

ASESOR

Dra. Cardozo Quinteros Marlene Elizabeth

ORCID: 0000-0002-0227-6620

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y
Humanidades, Chiclayo, Perú

JURADO

Silva Siesquén José Alberto

ORCID: 0000-0003-4468-1015

Paredes Aguinaga Mercy Carmen

ORCID: 0000-0002-2592-1194

Tello Salazar Gisela Elizabeth

ORCID: 0000-0003-3084-4880

FIRMA DE JURADO Y ASESOR

Mgr. Silva Siesquén José Alberto

Presidente

Mgr. Paredes Aguinaga Mercy Carmen

Miembro

Mgr. Tello Salazar Gisela Elizabeth

Miembro

Dra. Cardozo Quinteros Marlene Elizabeth

Asesor

AGRADECIMIENTO

A mis padres: Teodolinda Flores Fernández y Melanio Chilcón Cubas y a mis hermanos por apoyarme hasta este momento de mi formación profesional con su apoyo incondicional económica y moralmente.

DEDICATORIA

A la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, por la formación, experiencias académicas y una buena formación como profesionales que nos brinda cada día para ser buenos profesionales.

A Dios, por haberme permitido lograr cada uno de mis objetivos trazados y guiado a lo largo de mi carrera profesional.

RESUMEN

La presente investigación titulada juegos tradicionales para desarrollar el aprendizaje matemático en los niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 951 “Niño Dios” de la provincia de Cutervo, año 2018. El objetivo general que se plantea *Determinar la relación de los juegos tradicionales con el aprendizaje de la Matemática, de los niños de 5 años, de Educación Inicial, de la Institución Educativa N° 951, “Niño Dios”, Cutervo del 2018.* Se trabajó con la metodología *de tipo explicativo – aplicativo de diseño de investigación es pre experimental, para medir la variable dependiente nivel de aprendizaje de la matemática de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial,* con una población muestra de 22 niños, se le aplicó la técnica de la observación y como instrumento la guía de observación. Cumpliéndose así con los objetivos propuestos y verificando la hipótesis planteada. En conclusión, en el post test, la mayoría de niños se encuentra en el nivel medio y alto de aprendizaje, tanto en nociones básicas y nociones de orden, con un promedio general de 16.87 puntos. Este resultado se debe a la aplicación del programa de juegos infantiles tradicionales.

Palabras Clave: *Aprendizaje, juegos, matemática, tradicionales.*

ABSTRAC

The present research entitled traditional games to develop mathematical learning in 5-year-old children, of the Initial Educational Institution No. 951 “Niño Dios” of the province of Cutervo, year 2018. The general objective is to determine the relationship of the games Traditional with the learning of Mathematics, 5-year-old children, Initial Education, Educational Institution No. 951, "Child God", Cutervo of 2018. We worked with the methodology of explanatory type - research design application It is pre-experimental, to measure the dependent level of math learning variable of 5-year-old boys and girls from the initial level, with a sample population of 22 children, the observation technique was applied and as an instrument the observation guide. Thus fulfilling the proposed objectives and verifying the hypothesis. In conclusion, in the posttest, most children are in the medium and high level of learning, both in basic notions and notions of order, with a general average of 16.87 points. This result is due to the application of the traditional children's games program.

Keywords: Learning, games, math, traditional.

ÍNDICE

EQUIPO DE TRABAJO	ii
FIRMA DE JURADO Y ASESOR	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	iv
RESUMEN	v
ABSTRAC	vi
ÍNDICE	vii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA	3
2.1. Antecedentes	3
2.2. Marco teórico	5
2.2.1. Matemática	5
2.2.1.1. Conocimiento y aprendizaje de la matemática	5
2.2.1.2. El docente y la enseñanza de la matemática	8
2.2.1.3. Aprendizaje en matemática	9
2.2.1.4. Manipulación de las matemáticas	10
2.2.1.5. La formación de competencias matemáticas en la primera infancia ..	15
2.2.2. El juego	18
2.2.2.1. Características del juego	20
2.2.2.2. Importancia de los juguetes en el aprendizaje de matemática	20
2.2.2.3. Juegos tradicionales	21
2.2.2.4. Recopilación de juegos tradicionales	21
2.2.3. Teoría Socio-Cultural	26
III. HIPOTESIS	31
IV. METODOLOGIA	31
4.1. Diseño de la investigación	32
4.2. Población y muestra	33
4.3. Definición y operacionalización de las variables	33
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	34

4.5.	Plan de análisis.....	35
4.6.	Matriz de consistencia.....	36
4.7.	Principios Éticos.....	39
V.	RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	40
5.1.	Resultados.....	40
5.2.	Análisis de resultados.....	45
VI.	CONCLUSIONES.....	53
6.1.	Conclusiones.....	53
6.2.	Recomendaciones:.....	53
	53
	<i>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</i>	54
	<i>ANEXOS</i>	57

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: CALIFICATIVOS DEL NIVEL DE APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA, DE LOS NIÑOS DEL 5 AÑOS DE LA I.E. N° 951 “NIÑO DIOS”, CUTERVO, 2018, SEGÚN EL PRE TEST.....	40
Tabla 2: CALIFICATIVOS DEL NIVEL DE APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA, DE LOS NIÑOS DEL 5 AÑOS DE LA I.E. N° E. N° 951 “NIÑO DIOS”, CUTERVO, 2018, SEGÚN EL POST TEST.	41
Tabla 3: CALIFICATIVOS INDIVIDUALES COMPARATIVOS DEL NIVEL DE APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA, DE LOS NIÑOS DEL 5 AÑOS DE LA I.E. N° 951 “NIÑO DIOS”, CUTERVO, 2018, SEGÚN EL PRE TEST Y POST TEST.....	42
Tabla 4: TABLAS FINALES OBTENIDOS DE LOS PUNTAJES DEL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA, DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 951 “NIÑO DIOS”, CUTERVO, 2018.....	44

I. INTRODUCCIÓN.

En los últimos veinte años en el Perú se viene implementando la reforma educativa constructivista, centrada en el desarrollo de competencias y capacidades en todas las áreas, pero los resultados siguen siendo traumáticos. Por ejemplo, en los tres últimos años (2016, 2017 y 2018), los aprendizajes logrados en matemática, como se ha dicho, se ubican por debajo del 16,5% de niños y niñas que logran los aprendizajes previstos. De igual modo, la prueba del Programa para la Evaluación Internacional de educandos, 2018 (PISA), ubica al Perú en el último lugar de la escala de evaluación (66^{avo} lugar) con 368 puntos, a 245 puntos del primer lugar. (PISA 2012)

El problema educativo de este estudio, es el bajo nivel de aprendizaje de la matemática, manifiesto en limitaciones para realizar operaciones de agregar-quitar, agrupar-separar, medir, graficar utilizando cantidades y magnitudes de números naturales, situación que vienen propiciando el poco interés y temor al aprendizaje de la matemática, desde los primeros ciclos de estudios, que terminan en fracaso escolar en educación básica regular.

El problema de investigación se enuncia de la siguiente manera: ¿Cómo influyen los juegos tradicionales para desarrollar los aprendizajes en el área de Matemática de los niños de 5 años, Educación Inicial, de la Institución Educativa N. ° 951 “NIÑO DIOS ”Cutervo del 2018?

El objetivo general se plantea en los siguientes términos: Determinar la relación de los juegos tradicionales con el aprendizaje de la matemática, de los niños de 5

años, de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 951, “niño Dios”, Cutervo del 2018. Consideramos los siguientes objetivos específicos:

Identificar el nivel de aprendizaje de la matemática, de los niños de 5 años, de Educación Inicial, de la Institución Educativa N° 951, “Niño Dios”, Cutervo del 2018.

Aplicar sesiones de juegos tradicionales como estrategia para desarrollar el aprendizaje de la matemática, de los niños de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa N°951 “Niño Dios, Cutervo del 2018”.

Medir el nivel de aprendizaje de la matemática, de los niños de 5 años, de Educación Inicial, de la Institución Educativa N° 951, “niño Dios, Cutervo del 2018”. Después de haber aplicado el programa de juegos tradicionales.

Comparar los resultados obtenidos, en el pre test y post test, del área de Matemática, de los niños de 5 años de Educación Inicial, de la Institución Educativa N° 951. “Niño Dios”, Cutervo del 2018.

La hipótesis de trabajo se enuncia de la siguiente manera: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de aprendizaje de la Matemática, en los niños de la I.E.I N° 951 Niño Dios provincia de Cutervo.

La metodología utilizada es de tipo aplicativo-explicativo, El diseño de investigación es pre experimental, porque el trabajo se realiza con un solo grupo de estudio, con pre test y post test.

La aplicación de juegos tradicionales en el área de matemática logró influir positivamente en el desarrollo del aprendizaje del área de Matemática, de los

niños de 5 años, de Educación Inicial, de la Institución Educativa N° 951 “NIÑO DIOS”, Cutervo, 2018, del distrito y provincia de Cutervo.

El trabajo estuvo estructurado de la siguiente manera: introducción, revisión de la literatura, hipótesis, metodología, resultados, conclusiones y recomendaciones.

II. REVISIÓN DE LITERATURA.

2.1. Antecedentes.

Lachi (2015) tesis Juegos Tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años tuvo como objetivo “desarrollar competencia de número y operaciones a través de una enseñanza divertida en el marco del enfoque de resolución de problemas” la metodología es de tipo aplicada proyectiva, se concluye que el resultado científico es aplicable en el proceso de enseñanza aprendizaje, siempre que se tenga en cuenta las características psicopedagógicas, sociales, culturales del nivel o área donde se pretende aplicar la conclusión de dicho trabajo es que el resultado científico es aplicable en el proceso de enseñanza aprendizaje, siempre que se tenga en cuenta las características psicopedagógicas, sociales, culturales del nivel o área donde se pretende aplicar.

Prudencio (2018) tesis “El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco – 2018”. El objetivo de la presente investigación fue: “Determinar la influencia del juego como estrategia en el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial Amarilis de **Shelby - Pasco**

2018”, el tipo de investigación es aplicada con un enfoque cualitativo y con un diseño pre experimental, su población lo conformaron los 58 infantes y cuya muestra estuvo compuesta por 20 estudiantes de 4 años, se utilizó para la recolección de datos la observación cuyo instrumento de recolección de datos fue la lista de cotejos. La conclusión fue: los juegos como estrategia didáctica en el aprendizaje de la matemática en el nivel inicial, se debe sistematizar con la finalidad que este sea más significativo y sostenible a través del tiempo y que va a repercutir en los demás ciclos de la Educación Básica Regular.

Palomino (2017) tesis “Influencia de los Juegos Tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento Lógico Matemático en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial Santa Teresita San Jerónimo, Andahuaylas 2017” su objetivo, estuvo basado en cómo “influyeron los juegos tradicionales en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Santa Teresita de San Jerónimo - Andahuaylas – 2017”, la investigación realizada fue correlacional de tipo cualitativo, la población estuvo formada por plana jerárquica, docente niños y niñas de 5 años, con una muestra de la señora directora, 2 docentes de aula y todos los niños y niñas de 5 años, los resultados obtenidos permitieron verificar que los juegos tradicionales después de su aplicación influyeron positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas, confirmando la hipótesis plantada y justificando la necesidad de la realización del presente trabajo de investigación.

2.2. Marco teórico.

2.2.1. Matemática.

Ministerio de Educación (MINEDU, 2015) el conocimiento matemático es una herramienta básica para la comprensión y manejo de la realidad en que vivimos.

Su aprendizaje, además de durar toda la vida, debe comenzar lo antes posible para que el niño se familiarice con su lenguaje, su manera de razonar y de deducir.

Desde la clase debemos ir evolucionando a través de distintos medios, buscar planteos de preguntas, otros enfoques imaginativos y permitir el desarrollo de ideas. Es necesario, por lo tanto, que apliquemos la matemática a la vida cotidiana, así el aprenderla se hace más dinámico, interesante, comprensible, y lo más importante, útil.

En la etapa de la Ed. Inicial, el conocimiento se construye de manera global, y ésta disciplina no es una excepción. Cualquier situación puede aprovecharse para el desarrollo de los conceptos matemáticos.

2.2.1.1. Conocimiento y aprendizaje de la matemática.

Se refiere al aprendizaje, dominio y aplicación de contenidos sobre números naturales, relaciones de posición y desplazamiento de objetos en el plano; operaciones de adición y sustracción utilizando cantidades y magnitudes en diferentes situaciones; resolución de problemas reales y matemáticos; y, comunicación matemática, utilizando un lenguaje propio y diversas estrategias.

Para Piaget, el aspecto más importante de la psicología reside en la comprensión de los mecanismos del desarrollo de la inteligencia o de la construcción del pensamiento, sin que esto signifique que los aspectos emocionales y sociales no sean relevantes.

El ser humano ha desarrollado su inteligencia al activar sus estructuras mentales de asimilación, equilibrarían y acomodación, con el fin de adaptarse a la realidad.

La asimilación es la incorporación del saber a la mente. En cambio, a la modificación del conocimiento en la mente que genera permite la asimilación, Piaget le llama acomodación. Toda la vida realizamos las funciones de asimilación y acomodación.

Desde un enfoque constructivista, se considera que la matemática está formada por un conjunto de nociones, elementos y relaciones que se influyen mutuamente. La complejidad con la que el niño adquiere tal conjunto no es siguiendo un orden total o lineal, sino progresivo o aprendizaje por aproximaciones sucesivas.

Para que sea posible el aprendizaje significativo se hace necesaria una actitud favorable a su realización. Implica una actitud cognoscitiva compleja, seleccionar esquemas de conocimiento previo pertinentes, aplicarlos a la nueva situación, revisarlos y modificarlos, establecer nuevas relaciones, etc. Ello exige que el alumno esté suficientemente motivado para enfrentar las situaciones y llevarlas a cabo.

El maestro debe aprovechar cada acontecimiento que despierte interés en los niños. Debe tener suficiente libertad para hacer flexibles sus programas y adaptarlos al interés de los niños.

Vygotsky concede gran importancia a las relaciones sociales, en el desarrollo de las funciones psicológicas superiores (inteligencia, memoria y el lenguaje), donde la comunicación y las herramientas básicas de la comunicación: signos o símbolos, que son el resultado de una relación sobre los objetos y, especialmente sobre los objetos sociales.

En la práctica docente, el maestro recibe un programa en el que decide qué enseñar (contenidos), cómo enseñar (metodología) y cuándo enseñar (calendario escolar).

La metodología didáctica que caracteriza a la enseñanza de las matemáticas, en el marco de la teoría constructivista, tiene como principio las posibilidades cognoscitivas del alumno. Este principio coloca al maestro como nexo de la relación básica del conocimiento: la relación sujeto- objeto.

Para lograr aprender la matemática, se debe tener en cuenta la edad cronológica del niño y el grado de desarrollo mental que ha alcanzado. De igual modo, no sólo el contenido y la estrategia, también los instrumentos materiales que permitan extraer la significación del conocimiento.

En la planificación curricular, es crucial seleccionar contenidos, secuenciación, estrategias, materiales de acuerdo a las necesidades e intereses de los niños; es decir, partir del quehacer cotidiano en el seno familiar, en la escuela y en la comunidad. Se busca propiciar en el alumno la autonomía para organizar sus actuaciones, aquí es prioritaria la intervención pedagógica, como diría Vygotsky: la mediación.

El estudio de la matemática en la Educación Básica regular se integra a un mundo cambiante, complejo e incierto. Cada día aparece nueva información, nuevas teorías, nuevas formas de entender la vida y distintas maneras de interacción social. La matemática como forma de aproximación a la realidad, brinda elementos de importancia para el proceso vital y permite a la persona entenderla y, más aún, transformarla, porque en su nivel más elemental, responde a inquietudes prácticas: la necesidad de ordenar, cuantificar y crear un lenguaje simbólico o formal apropiado.

2.2.1.2. El docente y la enseñanza de la matemática.

El aprendizaje de la matemática consiste en matematizar, representar y comunicar situaciones que involucren cantidades y magnitudes en diversos contextos, elaborar estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones, utilizar expresiones simbólicas y formales de los números y las operaciones y argumentar el uso de los números y sus operaciones para resolver problemas.

El docente debe ser consciente que su intervención en este proceso es fundamental, por lo tanto, el reto primario planificar o prever los prerrequisitos, seleccionar contenidos, estrategias, materiales y otros insumos y determinar estrategias apropiadas que desarrollen las competencias y logren los aprendizajes fundamentales. Esto requiere de maestros que tengan claro el camino y los medios para realizar los procesos de matematizar, representa, comunicar, elaborar, utilizar y argumentar el uso de los números y sus operaciones para resolver problemas reales y matemáticos. En este proceso, el primer paso es partir de una situación de contexto y aprender la matemática para resolver estas situaciones, haciendo con el niño lo que más le gusta: jugar.

Según las rutas de aprendizaje, el marco curricular y los mapas de progreso (MINEDU 2016), la enseñanza aprendizaje de la matemática se hace en torno al desarrollo de competencias y capacidades para resolver problemas de la vida cotidiana. Estas competencias son: resolución de problemas, razonamiento y demostración y comunicación matemática. El logro de éstas, se determinan mediante estándares de aprendizaje por ciclos.

2.2.1.3. Aprendizaje en matemática.

Hoy en día las matemáticas no se aprenden relleno de fichas para llenar nuestro conocimiento, si no consta en manipular el material concreto. Ya no es necesariamente teorías que llene el conocimiento del niño, si no de que él mismo cree su propio espacio donde pueda resolver situaciones o desarrollar actividades que le permitirán tener una comunicación vivencial, con el fin de obtener resultados que beneficien nuestro aprendizaje. (Berga, 2013, p. 65).

“Entre la matemática y el niño, debe existir una conexión para el logro de Aprendizajes en sus primeros años en el que Conectar implica establecer un Vínculo estrecho entre cosas de la misma naturaleza, es decir, que los niños van adquiriendo con ayuda de las experiencias que tuvieron con su entorno y con el aporte que le brinda la escuela” (Alsina, 2012, p. 8).

Las dimensiones del Aprendizaje de Matemática a desarrollar en trabajo de investigación serán: Conteo, clasificación y seriación, porque los aproxima a la comprensión de la noción de números, al aplicarla en situaciones diarias, realizando acciones como: ordenar, seriar, contar, agrupar, comparar, etc. que ayudan a incrementar la capacidad de descubrir, describir, y comprender gradualmente la situación actual del mundo que lo rodea y la resolución de problemas simples del niño.

Flores (2012). Es aprender para ser practicado en su vida diaria.

Área de matemática Currículo nacional (CN, 2016) En esta área el niño desarrolla su aspecto cognitivo con las matemáticas ya que es importante para poder dar solución al problema de su vida diaria.

Competencias o dimensiones para evaluar el aprendizaje matemático para la inteligencia emocional.

Resuelve problemas de cantidad.

Capacidades - interpreta cuantía a enunciados.

Desempeños o indicadores.

2.2.1.4. Manipulación de las matemáticas.

Según Geldrech (2015) indicó que, la acción misma que realiza el ser humano genera conocimientos, ratificando lo que demostraron Piaget y Walon, cuando existe manipulación sobre los objetos, se genera en el infante el aprendizaje del mundo que lo rodea que a su vez generando una respuesta de resolución ante un problema de la vida diaria.

Entonces es de gran importancia la manipulación de materiales concreto, porque generan en el niño el conocimiento y aprendizaje del mundo que los rodea despertando en el niño el interés e iniciativa por investigar para luego dar solución a los problemas que se le presentan. MINEDU (2016) mencionó que los materiales que se proporciona a los niños deben de acuerdo a la edad y ser pertinentes, además debe ser sencillo en su manejo, con ello lograra el beneficio de indagación y el juego.

Dimensiones

Las nociones forman dos conjuntos, las nociones básicas y las nociones de orden lógico las cuales son básicas para la noción del número en los niños. **Nociones básicas**

Según Aguilar (2017) manifestó: **Noción de conjunto:** Es aquella agrupación de objetos que está compuesta por elementos, que a su vez poseen alguna característica en común y están bien definidos, la palabra conjunto tiene diferentes términos como: agrupación, aglomerado, montón, sin embargo, constantemente se llega al término original conjunto. Además, cuando el niño llega a interiorizar el significado de conjunto, tendrá la capacidad de poder establecer las relaciones de pertenencia, tipos de conjuntos, etc. Esto le permitirá desarrollar y discernir las diferentes operaciones como: unión, intersección, diferencia y complemento, llegando finalmente a las operaciones entre conjunto como son operaciones de unión, intersección, diferencia y complemento. Todo ello contribuirá en la habilidad que desarrolle el niño para comparar conjuntos, usando diferentes relaciones de orden, logrando así que el niño este apto para obtención de la noción o definición de cantidad.

Noción de cantidad:

La noción de cantidad surge en el niño cuando él, es capaz de comparar dos conjuntos y distinguir la cantidad de elementos que posee así mismo relacionando donde hay mayor o menor cantidad, además utilizando la aplicación de los cuantificadores. Según Piaget manifestó, la conservación de una cantidad es aquella, mediante el cual la cantidad no cambia, así surja alteraciones, pero no se debe añadir ni retirar nada. Además, es importante establecer la capacidad de conservación, ya que posibilita el acceso a propiedades y saber cuáles no cambian como: número, longitud, sustancia. Por otro lado, en el desarrollo de contar el niño puede dar a cada elemento una marca, un valor a cada término de la recta numérica, cuando se da el inicio al proceso de conteo se empieza con la relación del objeto, después solo se señala y se finaliza con la mirada, dicha operación se desarrolla entre los 3 y 5 años de edad, transitando de

una etapa sensorial a pre operacional. Se han señalado cinco principios en cuanto a la asimilación del niño y el proceso de contar: orden estable, correspondencia, univocidad, cardinalidad, irrelevancia de orden.

También, Aguilar (2017) indicó que, los niños al momento de contar utilizan la secuencia numérica, que en un primer momento el niño va hacer uso de los términos uno, dos, tres, etc. Así mismo, para la obtención del dominio de secuencia el niño recorre los siguientes niveles:

Nivel cuerda, es aquella donde el niño menciona los números que conocen en distinto orden.

Nivel cadena irrompible, es aquella donde el niño comienza en uno y tiene un orden.

Nivel cadena rompible, es aquella sucesión mediante el cual el niño, puede comenzar en cualquier término cualquiera.

Nivel cadena numerable, es aquella donde el niño va a contar todos los números tomando en cuenta que tiene que estar limitado en un rango.

Nivel cadena bidimensional, es aquella donde el niño va a contar, desde un término cualquiera se puede recorrer la sucesión en ambas direcciones. **Nociones de orden lógico.**

Según Aguilar (2017) manifestó: La noción de orden lógico, se considera también como el orden o disposición sucesiva y armoniosa de los elementos, pero puede ser clasificado en:

Orden arbitrario: patrones o secuencias

Orden lógico: correspondencia, clasificación, seriación.

Correspondencia: la noción de correspondencia es aquella que va a posibilitar que los niños tengan el dominio, la habilidad sobre la construcción del concepto de número. Asimismo, La correspondencia univoca, es aquella mediante el cual se establece la relación entre elementos de dos conjuntos, de uno en uno.

Seriación:

La noción de seriación permite comparar los elementos uno a uno de un determinado conjunto, fijando una relación de orden. Asimismo, ordenándolos según las características que poseen los elementos, por ejemplo, según el tamaño, textura, etc. Además, esta noción tiene propiedades, el cual el niño debe conocer como son: operaciones de reversibilidad (es aquella mediante el cual, dos relaciones inversas, es decir, considerar a cada elemento como mayor que los siguientes y menor que el anterior y transitividad (establecer deductivamente la relación de dos elementos). Con lo mencionado por el autor la seriación es aquella que nos hace accesible a ordenar y comparar una agrupación de elementos que conforman un conjunto uno a uno de acuerdo con una o varias dimensiones dadas, generando la relación de orden.

Clasificación:

Esta noción es aquella mediante el cual el niño, tendrá la facilidad de agrupar los elementos, teniendo en cuenta algunos criterios para realizarlo, llegando a la formación de subconjunto. Para que el niño llegue a la clasificación pasara por varias etapas:

Colecciones figúrales: esta etapa se da en el niño hasta alrededor de los 5 años de edad. En esta etapa los niños realizan conjunto tomando algunos elementos, ya sea por diferencias o semejanzas, para dominar y poder fabricar los elementos que se encuentran en su contexto.

Considerada esta etapa como colecciones figúrales porque las piezas son variadas.

Las colecciones figúrales colectivos, el conjunto está formado por dos o tres elementos parecidos.

Las colecciones figúrales con objetos complejos, es aquella que está formado por piezas idénticas. Aquí el niño alcanza la habilidad de producir figuras El niño es capaz de representar figuras que requieren ser más elaboradas de su medio.

Colecciones no figúrales: Las colecciones no figúrales nacen de la agrupación que genera el niño cuando llega realizar o construir conjuntos que requiere un aumento en la capacidad de elaboración, ya que toma criterios respecto al objeto para clasificarlo.

Según Minedu (2016) mencionó, desde el momento del nacimiento el niño va generando el reconocimiento del contexto donde se encuentra, porque hace uso de sus sentidos lo que le conllevara a generar soluciones a los problemas, con ayuda de los objetos ellos van produciendo concordancia llegando así a desarrollar distintas nociones, es así que la matemática se desarrolla en los niños de acuerdo a su maduración neurológica, emocional, afectiva y físico en el sitio que se encuentre.

Rutas del aprendizaje (2015) mencionó, los niños de acuerdo a su edad desarrollan y utilizan diversas formas para dar solución a un problema, así mismo interiorizaran las representaciones de cantidades como agregar y quitar, por ello debemos darles varias situaciones para que se a capaz de generar a su modo soluciones y a su vez pueda expresarlo como obtuvo la respuesta ante el problema.

Además, Rutas del aprendizaje (2015) indicó, para que el niño llegue al pensamiento matemático va a pasar por un proceso, empieza primero a adquirir la exploración, mediante su cuerpo, asimismo, con la manipulación del material concreto que está a

su alrededor, ello le permitirá pasar a un nivel superior de conceptualización, el cual es la representación que se da con el gráfico, llegando a la consolidación del conocimiento matemático representado con el símbolo.

2.2.1.5. La formación de competencias matemáticas en la primera infancia.

Así, se hace indispensable que los docentes definan a las matemáticas como un área importante que facilita el desarrollo de hábitos y actitudes positivas, así como la capacidad de cuestionar conjeturas racionales y de arriesgarse con retos basados en el descubrimiento y momentos didácticos que les permitan contextualizar a los contenidos como herramientas susceptibles de ser utilizadas en la vida. Por tanto, se trata de dar importancia, que el niño interactúe una vivencia de los objetos matemáticos, donde desarrolle su inventivo y analice los pasos que realice a través de sus habilidades a fin de dar mejora, adquiera seguridad en sí mismo, se divierta con su propia actividad mental; y que inciten, retar y motiven al estudiante también se debe hacer uso de un lenguaje claro y preciso para la exposición de las actividades y el enunciado de conceptos, así mismo dar comodidad al alumno a manifestar y argumentar sus ideas, mediante argumentos lógicos y conclusiones, buscando a la vez, incrementar su seguridad y autoestima(Alcántara y Fujimoto 2014) .

Las áreas curriculares para pedagogía infantil forman un conjunto de criterios que favorecen en la comprensión y aprendizaje y al desarrollar una sesión pedagógica de matemática se involucran Competencias, capacidades y desempeños a logra en el niño.

Competencias

Es la capacidad que tiene el ser humano para progresar usando sus habilidades, conocimiento y destrezas. La destreza se menciona como disposición que tiene una persona de mezclar una colectividad de capacidades a fin de lograr un empeño preciso en una situación determinada, actuando de manera relativa y con sentido ético. (MINEDU, 2016).

Acertar problemas numéricos.

Establecer problemas de forma movimiento y localización.

Capacidades

Son riquezas para expresarse de manera válida. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y genio que los alumnos utilizan para abordar una situación determinada. (MINEDU 2016) A continuación, se mencionan las capacidades que busca desarrollar el aprendizaje en matemática. Resuelve problemas de cantidad Parafrasea porciones a expresiones numéricas. Notifica su asimilación numérica. Usa organización y técnica de estimación y cálculo. Resuelve problemas de forma movimiento y localización Configura objetos con formas geométricas y sus reorganizaciones y explica análisis sobre lo mencionado. Usa organización y procedimientos para adiestrarse en el espacio.

Desempeños

También son conocidos como indicadores, cuales se pueden precisar de acuerdo al contexto o lo que se desee lograr o desarrollar en el transcurso de enseñanza – aprendizaje del niño (MINEDU 2016). Al evaluar se debe analizar si el niño (as) desarrollo dicho desempeño establecido.

EDAD DE 5 AÑOS:

Resuelve problemas de cantidad

Traslada cantidades a demostraciones numéricas. Ordena los diseños de su ámbito según sus características perceptuales al paralelar y juntar aquellos objetos similares que le sirven para un futuro, y dejar algunas acciones en el aire. Materializa seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.

Notifica su entendimiento sobre los números y las operaciones Estipula correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. Usa algunas manifestaciones que alarde su entendimiento acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”– en rutina cotidiana. -Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.

Usa estrategias y procedimientos de evaluación y valoración. -Menciona los números ordinales “primero”, “segundo” y “tercero” para prescribir el orden de un objeto o persona en diversas situaciones, empleando, en algunos casos, materiales concretos. (Minedu, 2016, p 172 - 173) Cuando el infante descifra problemas de movimiento, forma y localización y se encuentra en proceso al nivel esperado del ciclo II, realiza desempeños como los siguientes.

(MINEDU, 2016, p 178 - 179) **Resuelve problemas de forma movimiento y localización**

Modela objetos.

-Estipula lazos entre la descripción de los objetos que están en su modalidad.

Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas.

Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño.

Comunica su comprensión.

-Se ubica a sí mismo y posiciona materia en el lapso en que se sitúa; a partir de ello, normaliza su balanceo para desplazarse. Menciona “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

Manifiesta con material concreto e ilustraciones sus experiencias directas a través de personas y objetos.

Usa métodos y procedimientos para orientarse en el espacio.

Prueba diferente modo de resolver una situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito.

2.2.2. El juego.

Desde la psicología autores como Winnicott (citado por Mendoza, 2011) definen que, en función a lo expresivo, “El niño juega para expresar sentimientos, para controlar ansiedad, para establecer contactos sociales o para integrar su personalidad” (p. 23).

Piaget plantea que el juego es el resultado del predominio de la asimilación sobre la acomodación. En el juego, el niño asimila lo que le llega del exterior sin intención de acomodarlo a los fines de alcanzar su comprensión. Como se halla libre de atadura de tener que comprender, se siente capaz de transformar el mundo en función de sus deseos; esta es la característica de sus primeros juegos simbólicos, fuertemente influidos por su subjetividad y su egocentrismo.

Cuando el niño llega a los 3 a 5 años experimenta el hecho de que no todos sus deseos pueden ser satisfechos. En esta situación el juego le permite vivir un mundo de ilusiones en el que todo lo puede lograr.

Analizando esta etapa de la vida del niño, Piaget y Vygotsky coinciden en ubicar la acción como fuente y origen del juego. La teoría de Vygotsky es complementaria a la de Piaget, rescata la acción como origen del juego; pero en este proceso el niño no es autónomo, ya que hace jugar al adulto un papel catalizador en el desarrollo de sus juegos, lo que puede ser constatado por las veces que llama a un adulto para mostrarle sus “hazañas”.

Según los postulados de la escuela histórico-cultural, el juego tiene un carácter social, pues mediante él el niño interioriza la realidad que le rodea, forma sus patrones de conducta y convenciones sociales. (Mendoza, 2011, p. 24), el punto de vista educativo uno de los valores del juego reside en que a través de él se puede seguir desarrollando el pensamiento y el lenguaje ya que, como lo sostiene Vygotsky, juego y desarrollo de la inteligencia van paralelos.

Según lo planteado, el juego es una actividad que contribuye al desarrollo del niño en sus diversas dimensiones. Tanto a los 3 como a los 6 u 8 años promueve el desarrollo del pensamiento, la socialización, la integración, sin que para ello el adulto tenga que dirigir la actividad. Por el contrario, si se busca reconocer el valor del juego en el desarrollo es necesario destinar un tiempo y un espacio para que este sea realizado sin la intervención del adulto. Pero ello no implica que él esté ausente.

El concepto de juego-trabajo en esta investigación intenta aunar el placer y la creatividad del juego con el esfuerzo del niño por aprender, y la intencionalidad educativa de la docente orientada por los contenidos. El docente es el que, teniendo en

cuenta que los aprendizajes no se dan en forma espontánea, y por ello deben ser secuenciados y planificados, le dará la finalidad pedagógica que trasciende el objetivo del niño que es el de jugar.

2.2.2.1. Características del juego.

Mendoza (2014, p. 23) cita a Huizinga, en su obra “Homo luden” quien considera que el juego es:

Es una actividad libre. No se puede obligar a alguien a jugar ya que así dejaría de ser un juego.

No es la vida “propriadamente dicha”, y el niño sabe qué hace “como si”, que todo es “pura broma”.

Se desarrolla dentro de límites de tiempo y espacio determinados.

Tiene su campo y su orden es propio y absoluto.

Siempre en un juego hay tensión por la incertidumbre que se genera.

Necesita establecer reglas de juego estrictas porque en cuanto se traspasan se acaba el mundo del juego.

Aún después de terminado el juego el grupo de personas tiende a perdurar.

2.2.2.2. Importancia de los juguetes en el aprendizaje de matemática.

Los juguetes son aquellos materiales con los que los niños y niñas juegan.

Los juguetes enriquecen la actividad lúdica del niño la cual a su vez incide en el desarrollo de la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad. En otras palabras, el juguete es todo aquel objeto que facilita la actividad lúdica del niño, y que lo motiva a darle sentido; es el objeto que en un momento preciso

es utilizado para que en forma directa o indirecta éstos desarrollen su creatividad, estimulen su crecimiento físico, social, intelectual, emocional; es el objeto por medio del cual se establecen relaciones interpersonales que promueven aprendizajes valorando el compañerismo y la solidaridad; también brinda posibilidades de diálogo o motiva para resolver problemas y tomar decisiones.

El juego acerca al niño a vivir su realidad y, por medio de éste, se fomenta el pensamiento investigativo, creativo, descubridor experimental. (Mendoza, 2014)

2.2.2.3. Juegos tradicionales.

Según Cabrera (2014) mencionó, los juegos tradicionales perduran al pasar el tiempo y se ha transmitido, de generación en generación sin presentar grandes cambios, además son confiables, ya que, brinda al niño la acción de crear y el interés por explorar.

Según Ceballos (2015) manifestó, los juegos tradicionales son importantes ya que forma parte de la formación de la persona tanto en costumbres como en hábitos que a lo largo del tiempo permite pasar de generación en generación, dando lugar a que perdure una tradición.

2.2.2.4. Recopilación de juegos tradicionales.

Según Ceballos (2015) a partir de 5 o 6 años los niños y niñas participan también en juegos con reglas establecidas.

Existen juegos que se practican casi en todas partes como el fútbol, vóley, juego con canicas o bolitas, patango-yaces, trompo, la gallina ciega, etc.

En una investigación realizada con niños de 7 a 12 años en cuatro regiones de la sierra del Perú se menciona que, además de los juegos ya nombrados, juegan quincho o canicas, ajedrez, liguitas, escondidas, salva gente, matagente, plancha quemada, trompos tiros, velocidad con la pelota, encantadas, columpio, salta sogas, librada o salvadas, corre caminos, etc.

A continuación, se presentan algunos juegos tradicionales:

Patango - yaces. Consiste en coger el yace y dar bote una pelotita. Juegan 2 a 5 jugadores. Antes de iniciar, los jugadores establecen libremente el orden de juego.

El juego consiste en coger los yaces de uno, de dos, de tres y así sucesivamente de todos, según la ronda de juegos, llamados por ellos: chanco, bote, leidi, pasada, palmada y otros. Pierde el que suelta el yace o se olvida el número o tipo de juego.

Gana la que completa la rueda de juego.

Las canicas. Son pequeñas esferas de vidrio, que se caracterizan por su transparencia y combinación de colores se ejecutan varios tipos de juego, entre ellos las chócolas. Los tiros se realizan con la uña o falange del dedo pulgar. En este tipo de juego pueden participar varias personas y tiene alto valor la precisión y concentración en el juego. Para el mismo se requiere trazar en el piso cinco hoyos, con cuatro se forma un cuadrado y un hoyo se traza en el centro. Entre cada uno de los hoyos debe existir una distancia aproximada de cincuenta a sesenta y cinco centímetros. Los turnos se rifan al azar. El jugador deberá elegir una de sus canicas como tiradora. El primer jugador deberá tratar de colocar su canica en el hoyo No. 5, el cual corresponde al centro del cuadrado. Para ello tratará de chocar la canica tiradora con la nueva canica y con precisión lanzar la canica al hoyo seleccionado.

Trompo-tiro. Consiste en colocar un trompo a una distancia de dos metros y desplazarlo fuera de la meta, envolviendo con un cordel para hacerlo bailar, chocar y desplazar a otro trompo. Pueden ser de 2 a 5 jugadores. Traza una circunferencia de diez centímetros de diámetro aproximadamente en el suelo plano para colocar el trompo muerto. Se traza, además, 1 raya que es la meta a 4 ó 5 metro de distancia del trompo muerto.

Para definir quien chanta el trompo, un jugador señala un punto con la Saliva o con el clavo del trompo, y el que tira más lejos, coloca chanta el trompo.

Una vez chantado el trompo en la circunferencia, cada jugador debe chocar y desplazar el trompo hacia la meta. Pierde el que no choca su trompo con el chantado, entonces coloca su trompo de chantador. Y así sucesivamente hasta llegar a la meta. El trompo que ha sido sacado de la meta recibe un número determinado de pinchazos por todos los jugadores. Luego, el juego empieza de nuevo.

Salta sogá. Consiste mover la sogá en forma de semicircunferencia. Participan 3 a 5 niños/niñas.

Para iniciar el juego dos niños cogen los extremos de la sogá y la mueven formando semicírculos.

Los saltadores de sogá ingresan al juego y se mantienen saltando mientras los que mueven la sogá cantan número y sentencias, hasta que la sogá se trampa en los pies o cuerpo de alguno de ellos. Entonces, por relevo, los perdedores pasan a mover la sogá y cantan números y sentencias.

El juego continúa, acelerando el movimiento de la sogá según el ritmo de los saltarines.

El gato y el ratón. Consiste en perseguir a un niño mientras los demás lo protegen en un cerco humano. Participan de 7 a 20 niños.

Antes de iniciar el juego designan un niño como gato, otro como ratón y un tercero como puerta.

El juego empieza cuando los jugadores se cogen de la mano y giran en círculo cantando los sonidos de una campana: talán 1, talán 2 talán 12. Luego, se acerca el gato y pregunta: ¿Se encuentra el por el ratón?, la puerta responde: no, ha ido de compras. El gato vuelve a preguntar ¿Sabe qué hora volverá?, la puerta responde: a las 10, y siguen cantando hasta 10, cuando vuelve el gato a preguntar si volvió. Ocurre en encuentro y la persecución hasta que el ratón es cazado.

Luego el juego continúa cambiando de gato, ratón y puerta. Participan niños de 5 a 12 años de edad.

El rayuelo. Consiste en saltar de cuadro en cuadro, excepto el que está con la ficha. Participan de 2 a 5 jugadores.

El juego inicia arrojando el barro u otro objeto en el primer recuadro; luego el niño salta de recuadro en recuadro y en el retorno recoge el objeto y, así sucesivamente hasta pasar por todos los recuadros y rayar el recuadro ganado. Pierde el que pisa línea o salta al recuadro ocupado o rayado por el ganador.

El juego termina cuando todos los recuadros están rayados o tienen dueño. Gana el que ha logrado rayar el mayor número de recuadros.

La carretilla. El juego consiste en un movimiento coordinado donde ambos se desplazan a la mayor velocidad posible, uno sujeta las piernas de un jugador, mientras que éste avanza con sus manos. En el juego se elige un punto de salida y la meta. Cada

pareja debe concentrarse en el juego y tratar de mantener una buena marcha, venciendo quizás obstáculos que puedan encontrarse durante el recorrido. Gana la pareja que primero llegue a la meta.

La gallinita ciega. En primer lugar, se debe elegir a quien llevará la venda, es decir, el que hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto. Una vez elegido debe ponerse un pañuelo en los ojos, de forma que no pueda ver nada.

El resto de los niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos. La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está.

La tarea de la gallinita consiste en atrapar a alguno de los niños, que pueden moverse, pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quién es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles.

Las sillas musicales Uno de los juegos infantiles más divertidos es el de las Sillas musicales. Este juego es todo un clásico, por lo que es conocido por todos e incluso los adultos también se divierten mientras lo juegan. En Sillas musicales los jugadores deben bailar alrededor de unas sillas y buscar un sitio cuando se detenga la música. Como esto puede ocurrir repentinamente, nadie sabe lo que le espera. Por esto, los jugadores deben estar sumamente atentos para no perder.

Tumbas latas. El juego consiste en quien tumba todas las latas para ello se arma una torre de cierta cantidad de latas para luego con una pelota se derribará la mayor cantidad de latas, gana quien logre derribar todas las latas.

2.2.3. Teoría Socio-Cultural.

Lev Vygotsky, sostiene que el aprendizaje se da por medio de una sociedad y en el medio en que se desarrollan las personas. La sociedad es el medio y motor del aprendizaje de la cultura humana; es decir, el aprendizaje se produce cuando la cultura se transmite a un grupo y no a una sola persona.

“La formación de la inteligencia y el desarrollo de los procesos psicológicos superiores no pueden comprenderse al margen de la vida social. Su teoría tiene dos leyes: Ley de doble formación de los procesos psicológicos y Ley de los niveles de desarrollo”. (Cole y Vera, 1995, p. 60)

Ley de doble formación de los procesos psicológicos. “En el desarrollo psíquico del niño, toda función aparece en escena dos veces, en dos planos: primero en lo social, como una categoría ínter psíquica y, segundo, en lo psicológico, como una categoría intrapsíquica”. (Cole y Vera, 1995, p. 62).

Vygotsky pensaba que los procesos psicológicos tienen origen social y aparece dos veces, en el desarrollo del ser humano:

Primero, *“en el ámbito social como una categoría ínter psíquica o interpersonal con ayuda o mediación, condición básica para que el aprendizaje sea trascendente” (aprendizaje indirecto); y*

Segundo, *“en ámbito individual como una categoría intrapsíquica o intrapersonal. Se refiere a la relación consigo mismo, al aprendizaje directo, poco trascendente”.*

. Ley de los niveles de desarrollo. Se refiere al nivel de Desarrollo Real (ZDR) y nivel de Desarrollo Potencial (ZDP).

Nivel de desarrollo real: se refiere a las actividades que hace uno de manera independiente. El desempeño actual del niño se produce cuando puede trabajar y resolver tareas o problemas sin la ayuda de los otros y,

Nivel de desarrollo potencial: se refiere al logro de aprendizajes o conocimientos con ayuda o mediación de alguien. Vygotsky define la “Zona de Desarrollo Próximo” (ZDP) como la distancia que hay entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz. La ZDP está referida al espacio, brecha o diferencia entre las habilidades que ya posee y lo que puede llegar a aprender a través de la guía o apoyo que le brinde un adulto o su par más competente (De Zubiría, 2014), De esta manera, en la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), se remarca la mediación y el rol del docente proporcionando las ayudas, pero retirándolas a tiempo, cuando ya no las necesite el niño.

Todo ser humano a medida que va madurando va desarrollando sus procesos cognitivos, esto no solo depende de la maduración sino también de su entorno familiar, social y del afecto con el que ha sido criado y va a ser el resultado combinado de la exposición directa al mundo y del Aprendizaje.

Mediado. La primera modalidad. Llamada modalidad universal, de exposición directa a los estímulos, en ella los sujetos interactúan de acuerdo al medio que les rodea, asimilando lo bueno, y descartando lo malo o viceversa dependiendo también de su entorno familiar y social en su vida cotidiana y diaria.

En la segunda modalidad de la experiencia de aprendizaje mediado, el mediador en este caso es el docente quien sirve de nexo entre el sujeto y el medio ambiente, ya que

es la persona que se va a encargar de organizar, planificar y transformar estímulos que ayuden a moldear el comportamiento. Los tres componentes de la interacción mediada son el organismo receptor, el estímulo y mediador (docente) El mediador animado por una intención, no actúa con la presentación de los estímulos al azar, cuya aparición, registro y efectos pueden ser puramente probabilísticas, sino más bien, cambia de manera significativa los tres componentes de la interacción mediada: el organismo receptor, el estímulo y el propio mediador.

La tendencia al cambio depende del entorno. Si el entorno exige cambio, la propensión a participar en procesos de cambio aumenta. Según (Feuerstein, 2014, p 70 - 75), la modificabilidad estructural cognitiva es el producto de una serie de experiencias de aprendizaje mediado en las cuales el mediador (profesor) desempeña el papel fundamental en la transmisión, selección y organización de los estímulos. Es a través de la mediación que se crea en el individuo una sensibilidad que le permite utilizar cada experiencia de su vida, para modificarse de manera continua.

En el trabajo en equipo juegan un rol trascendente la intencionalidad y la reciprocidad. La intencionalidad es tener un propósito, un objetivo, una intención y estar consciente de ellos al mediar a los alumnos. La función del mediador no sólo es lograr que el alumno perciba y registre los estímulos de manera significativa, sino que tome conciencia de los objetivos específicos y de las diferentes tareas por realizar. La intencionalidad a su vez implica:

Tener una intención específica al interactuar con los alumnos.

Estar consciente de esa intención y saber cuál es el propósito de nuestra mediación.

Transmitir a los alumnos la intención específica que se les va a mediar.

Esta teoría cumple un rol estratégico y técnico en este trabajo. Interviene en los juegos que programamos y utilizamos, los cuales forman parte de los saberes reales o se enmarcan en Zona de Desarrollo Real (ZDR) de los niños y niñas, que constituyen, a su vez, la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), donde el docente o los pares se convierten en mediadores de la actividad y los aprendizajes. Además, durante los juegos programados y la enseñanza aprendizaje de la matemática, los educandos se organizan en equipos, donde uno de ellos asume el rol de mediador y motivador del trabajo cooperativo o solidario, dado los juegos y los aprendizajes son actividades sociales.

El rol del mediador es motivar y despertar la curiosidad, la participación y el trabajo en un ambiente de seguridad, tolerancia, respeto de los estilos y ritmos de trabajo según la edad mental y cronológica de los pequeños, en cuya edad el juego es el principal elemento de socialización o práctica de las relaciones interpersonales.

Ventajas.

Produce una retención más duradera de la información. Facilita el adquirir nuevos conocimientos recurso que potencia la construcción del aprendizaje. Cada alumno aporta sus experiencias relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.

La nueva información, al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.

Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.

Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende de los recursos cognitivos del estudiante.

Tiene aplicaciones pedagógicas.

El maestro debe conocer los conocimientos previos del alumno, es decir, se debe asegurar que el contenido a presentar pueda relacionarse con las ideas previas, ya que al conocer lo que sabe el alumno ayuda a la hora de planear.

Organizar los materiales en el aula de manera lógica y jerárquica, teniendo en cuenta que no sólo importa el contenido sino la forma en que se presenta a los alumnos.

Considerar la motivación como un factor fundamental para que el alumno se interese por aprender, ya que el hecho de que el alumno se sienta contento en su clase, con una actitud favorable y una buena relación con el maestro, hará que se motive para aprender.

Permite al maestro utilizar ejemplos, por medio de dibujos, diagramas o fotografías, para enseñar los conceptos.

III. HIPOTESIS.

Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de aprendizaje *de la Matemática*, en los niños de la I.E.I N° 951 Niño Dios provincia de Cutervo.

IV. METODOLOGIA.

El presente trabajo de investigación es de tipo explicativo - aplicado, por qué se explica cuáles fueron los efectos de la aplicación del programa de juegos tradicionales para desarrollar el aprendizaje significativo de la matemática, además buscamos validar esta estrategia didáctica propositivamente.

El diseño de investigación es pre experimental, porque el trabajo se realiza con un solo grupo de estudio, con pre test y post test.

La población y muestra lo conforman 22 niños, que representa el 100% de niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa, inicial N° 951 “Niño Dios”, Cutervo.

Los métodos aplicados en esta investigación son:

Método analítico – sintético. Para identificar el problema educativo, determinar las variables e indicadores de investigación; describir la realidad problemática, formular el problema y objetivos, delimitar el problema, definir el marco teórico, relacionar la teoría y la propuesta didáctica, clasificar y categorizar los datos en tablas estadísticas, comparar los resultados con los antecedentes, etc.

EL TIPO DE INVESTIGACIÓN.

El tipo de investigación aplicativo - Explicativo, por qué se explica en la cual el problema está establecido y es conocido por el investigador, por lo que utiliza la investigación para dar respuesta a preguntas específicas cuáles fueron los efectos de la aplicación de los juegos infantiles tradicionales para desarrollar el área de la matemática, además buscamos validar esta estrategia didáctica propositivamente.

En este tipo de investigación el énfasis del estudio está en la resolución práctica de problemas. Se centra específicamente en cómo se pueden llevar a la práctica las teorías generales. Su motivación va hacia la resolución de los problemas que se plantean en un momento dado.

4.1. Diseño de la investigación.

Diseño: cuantitativo con propuesta.

Primera fase: identificado el problema en estudio, se procedió a teorizar respecto a desarrollar *el aprendizaje de la matemática*.

Segunda fase: se elaboraron los instrumentos de recojo de datos, se aplicaron y se procesaron.

Tercera etapa: se diseñó los *juegos tradicionales*.

Diseño gráfico:

RP-----X-----Y

Dónde

RP= realidad problemática.

X= pre test

Y= modelo

4.2. Población y muestra.

Población: Todos los niños y niñas de 3,4 y 5 años de la I.E.I. N° 951 “Niño Dios” provincia de Cutervo en el año 2018”.

Muestra: 22 niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 951 “Niño Dios” provincia de Cutervo en el año 2018..

4.3. Definición y operacionalización de las variables.

Variable Independiente

Juegos tradicionales.

Según Ceballos (2015) manifestó, los juegos tradicionales son importantes ya que forma parte de la formación de la persona tanto en costumbres como en hábitos que a lo largo del tiempo permite pasar de generación en generación, dando lugar a que perdure una tradición.

Variable Dependiente.

Aprendizaje de la matemática

Según Geldrech (2015) indicó, teniendo una base sólida de las matemáticas permitirá el desarrollo del pensamiento lógico matemático, el cual se irá desarrollando en los primeros años de vida, la naturaleza misma de los niños y niñas, la exploración de los objetos cumplen un papel primordial , ya que les ayuda a desenvolverse y establecer las relaciones entre ellos, al desarrollar actividades concretas en su vida cotidiana, mediante la manipulación y exploración de los objetos que se encuentran en su entorno.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Observación.

Hernández, (2014) este método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías.

Mediante la observación se podrá apreciar de forma natural y espontánea el comportamiento del estudiante, el docente puede observar directamente todo el proceso de aprendizaje, utilizar la observación como técnica, permite al investigador evaluar a los niños, lo cual implica aprender a mirar lo que el niño y la niña hace registrando objetivamente. El docente observa y establece interacciones con el niño y la niña para obtener información, es por eso que se utilizó en la investigación realizada en la Institución Educativa Inicial N°420 del distrito y provincia de Cutervo, departamento de Cajamarca, la que fue aplicada a los niños y niñas de 4 años.

Guía de Observación.

Permite recoger información sobre juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje para desarrollar aprendizajes significativos en el área de matemática en los niños de 5 años, de la institución educativa inicial N° 951 “Niño Dios” de la provincia de Cutervo, durante el año 2018.

Este instrumento se utiliza para anotar las observaciones, las cuales consisten en una lista con características relacionadas con el comportamiento de los estudiantes y el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuales están presentes y cuáles ausentes. Este instrumento es adecuado para registrar desempeños de acciones somáticas o corporales, destrezas motoras, e incluso aquellos resultados producto del trabajo docente.

4.5. Plan de análisis.

En el análisis de los resultados, se utilizó la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación, que fueron presentados en tablas y figuras mostrando los valores absolutos y relativos.

Para el análisis de los datos, se utilizó el programa Excel 2010.

El procesamiento, se realizará sobre los datos obtenidos luego de la “aplicación del instrumento a los sujetos de estudio: 22 niños y niñas de 5 años de la institución educativa N°951 Niño Dios”.

4.6. Matriz de consistencia.

JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 951 “NIÑO DIOS” DE LA PROVINCIA DE CUTERVO, AÑO 2018.

Planteamiento del problema	Objetivos de la Obligación	Hipótesis de investigación	Variables de estudio	Indicadores	Metodología de la Investigación
<p>¿Cómo influyen los juegos tradicionales para desarrollar los aprendizajes en el área de Matemática de los niños de 5 años, Educación Inicial, de la Institución Educativa N° 951 “Niño Dios”, Cutervo del 2018?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p><i>Determinar la relación de los juegos tradicionales con el aprendizaje de la Matemática, de los niños de 5 años, de Educación Inicial, de la Institución Educativa N° 951, “Niño Dios”, Cutervo del 2018.</i></p> <p>Objetivos específicos:</p> <p><i>Identificar el nivel de la matemática, en los niños de 5 años, de Educación Inicial, de la Institución Educativa N° 951, “Niño Dios, Cutervo del 2018”.</i></p>	<p>Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de aprendizaje de la Matemática, en los niños de la I.E.I N° 951 “Niño Dios provincia de Cutervo”.</p>	<p>Variable Independiente: juegos tradicionales</p> <p>Variable dependiente: aprendizaje de la matemática</p>	<p>Juega con otros niños y se integra en actividades grupales.</p> <p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma</p> <p>Conjunto</p> <p>Cantidad</p>	<p>Técnica: La observación</p> <p>Instrumento: Guía de observación.</p>

	<p><i>Aplicar sesiones de juegos tradicionales, para desarrollar el aprendizaje de la matemática, de los niños de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa N°951 “niño Dios, Cutervo del 2018”.</i></p> <p><i>Medir el nivel de aprendizaje de la matemática, de los niños de 5 años, de Educación Inicial, de la Institución Educativa N° 951, “niño Dios, Cutervo del 2018”. Después de haber aplicado el programa de juegos tradicionales.</i></p> <p><i>Comparar los resultados obtenidos, en el pre test y post test, del área de Matemática, de los niños de 5 años de Educación Inicial, de la Institución Educativa N° 951. “Niño Dios, Cutervo del 2018”</i></p>			<p>Clasificación Correspondencia Seriación</p>	
--	--	--	--	--	--

4.7. Principios Éticos.

En el proceso de investigación se tuvo en cuenta lo recomendado por el Código de ética para la investigación, aprobado por acuerdo de Consejo Universitario con Resolución N° 0108-2016-CU-ULADECH Católica, en principios que rigen la actividad investigativa. Entre las que se ha tomado en cuenta son las siguientes:

Protección a las personas. - La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio.

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

Integridad científica. - La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. La integridad del investigador resulta especialmente relevante cuando, en función de las normas deontológicas de su profesión, se evalúan y declaran daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación.

V. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

5.1. Resultados

Tabla 1.- CALIFICATIVOS DEL NIVEL DE APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA, DE LOS NIÑOS DEL 5 AÑOS DE LA I.E. N° 951 “NIÑO DIOS”, CUTERVO, 2018, SEGÚN EL PRE TEST.

CATEGORÍA	X _i	PRE TEST – GRUPO EXPERIMENTAL				
		Nociones básicas (conjunto y cantidad)		Nociones de orden (clasificación y correspondencia seriación)		
		N°	%	N°	%	
Alto	20 - 16	18	00	00	00	00
Medio	15 - 11	13	09	41	04	18
Bajo	10 - 06	08	09	41	13	59
Muy bajo	05 – 01	03	04	18	05	23
TOTAL			22	100	22	100
Promedio parcial			9,04		6,6	
Promedio general			7,82			

Fuente. Pre test aplicado a niños de 5 años de Educación Inicial, N° 951 “Niño Dios”, Cutervo, marzo del 2018

Tabla 2: CALIFICATIVOS DEL NIVEL DE APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA, DE LOS NIÑOS DEL 5 AÑOS DE LA I.E. N° E. N° 951 “NIÑO DIOS”, CUTERVO, 2018, SEGÚN EL POST TEST.

CATEGORÍA	X _i	PRE TEST – GRUPO EXPERIMENTAL				
		Nociones básicas (conjunto y cantidad)		Nociones de orden (clasificación correspondencia a seriación)		
		N°	%	N°	%	
Alto	20 - 16	18	05	23	02	9
Medio	15 - 11	13	10	45	12	55
Bajo	10 - 06	08	07	32	08	36
TOTAL			22	100	22	100
Promedio parcial			13,64		12,46	
Promedio general			16,87			

Fuente. Post test aplicado a niños de 22 años de Educación Inicial, N° 951 “Niño Dios” Cutervo, julio del 2018.

Tabla 3.- CALIFICATIVOS INDIVIDUALES COMPARATIVOS DEL NIVEL DE APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA, DE LOS NIÑOS DEL 5 AÑOS DE LA I.E. N° 951 “NIÑO DIOS”, CUTERVO, 2018, SEGÚN EL PRE TEST Y POST TEST.

N°	PRE TEST		POST TEST	
	Nociones básicas (conjunto y cantidad)	Nociones de orden (clasificación y correspondencia seriación)	Nociones básicas (conjunto y cantidad)	Nociones de orden (clasificación y correspondencia seriación)
1	3	3	9	8
2	3	3	9	9
3	5	4	9	9
4	5	4	9	9
5	6	5	10	9
6	7	6	10	10
7	7	7	10	10
8	8	7	11	10
9	8	8	13	11
10	9	8	13	12

11	10	9	13	12
12	10	9	14	13
13	10	9	14	14
14	11	9	14	14
15	11	10	14	14
16	11	10	15	15
17	12	10	15	15
18	12	10	16	15
19	12	11	16	15
20	12	11	17	15
21	13	11	17	16
22	14	11	19	17
\bar{X}	9,04	6,6,	13,64	12,46
S	3,12	2,9	3.02	2,71

Fuente. Hoja del pre test y post test. Cutervo, marzo y julio, 2018

Tabla 4.- TABLAS FINALES OBTENIDOS DE LOS PUNTAJES DEL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA, DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 951 “NIÑO DIOS”, CUTERVO, 2018

APRENDIZAJE	PRE TEST			POST TEST		
	Media	Desviación típica	Varianza	Media	Desviación típica	Varianza
MATEMÁTICA						
Nociones básicas conjunto y cantidad	9,04	3,12	9,77	13,64	3,02	9,12
Nociones de orden clasificación correspondencia seriación	6,6	2,9	8,42	12,46	2,71	7,34
PROMEDIO	7.82	3.01	8,933	16.87	2.865	8.23
GENERAL						

Fuente: Base de datos del grupo experimental: pre test (marzo, 2018) y post test (julio 2018).

5.2.Análisis de resultados.

Tabla N° 01, respecto a los calificativos del nivel de aprendizaje de matemática del pre test, que es resultado de la aplicación de un cuestionario a 22 niños (que representa el 100%), de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 951 “Niño Dios”-Cutervo, se observa que:

En la capacidad de nociones básicas conjunto y cantidad, el 59% de alumnos está en el nivel bajo y muy bajo, con calificativos inferiores a 11 puntos; el 41%, está en el nivel medio y ninguno en el nivel alto. La nota promedio es 9,04 puntos;

De igual modo, en la capacidad Nociones de orden (clasificación correspondencia seriación) el 82% de educandos se encuentra en el nivel bajo y muy bajo y sólo el 18% está en el nivel medio. El promedio: **6,6** puntos;

En síntesis, la mayoría de niños manifiestan bajo y muy bajo nivel de aprendizaje de matemática, con promedio general de 7.82 puntos, según el pre test.

La tabla N° 02, en cuanto a los calificativos del nivel de aprendizaje de matemática e el post test, que es resultado de la aplicación de un cuestionario a 22 niños (que representa el 100%), de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 951 “Niño Dios”, se observa que:

Respecto a la capacidad nociones básicas conjunto y cantidad, el 68% de educandos está en el nivel medio y alto (calificativos entre 11 y 20 puntos) y el 32%, está en nivel el bajo. La nota promedio es 12,5 puntos;

Del mismo modo, en la capacidad nociones de orden (clasificación correspondencia seriación) , el 64% de educandos se encuentra en el medio y alto y, el 36%, está en el nivel bajo. El promedio es 11,6 puntos;

En conclusión, en el post test, la mayoría de niños se encuentra en el nivel medio y alto de aprendizaje, tanto en nociones básicas y nociones de orden, con un promedio general de 16.87 puntos. Este resultado se debería a la aplicación del programa de juegos infantiles tradicionales locales.

Cuadro comparativo N° 03

Respecto a los calificativos individuales del nivel de aprendizaje de la matemática, de

los niños del grupo de experimento, de los 5 años de la I.E. N° 951 “Niño

Dios” Cutervo, 2018, según el pre test y post test, se observa que:

En nociones básicas del pre test, la mayoría de niños (13, el 70%), tiene calificativos inferiores a 11: nivel bajo, en el pre test, sin embargo, en esta misma capacidad, en el post test, la mayoría de niños (17, el 77,3%) tiene calificativos superiores a 15: nivel alto; en comprensión inferencial, la mayoría de niños (15, el 68,2%) tienen calificativos inferiores a 11: nivel bajo, en el pre test, mientras que la mayoría (15 niños, el 68,2%) tienen calificativos entre 11 y 19 puntos, es decir, en el nivel medio y alto;

Nociones de orden, la mayoría de niños (18, el 82%) tienen calificativos inferiores a 11 (nivel bajo), en el pre test; mientras que en el post test, la mayoría (12 niños, el 54,5%) tienen calificativos entre 11 y 17 (nivel medio y alto).

Esta diferencia en los calificativos del pre test y post test, se debería a la aplicación del programa juegos infantiles tradicionales locales en el aprendizaje de la matemática.

En la tabla N° 04

Sobre los resultados estadísticos, luego de aplicado el estímulo: programa de juegos tradicionales para desarrollar el nivel de aprendizaje de la matemática en el grupo de experimento, se observan diferencias significativas en los promedios del pre test y post test:

Nociones básicas (conjunto y cantidad) el 4, 6 puntos a favor del post test (pre test: 9,04 y post Test: 13, 64)

Nociones de orden (clasificación correspondencia seriación)

La diferencia es de 5,86 puntos (pre test: 6,6 y post test: 12,46)

En consecuencia, por los resultados obtenidos se confirma la hipótesis alternativa, donde: la aplicación del programa de juegos tradicionales desarrolla el nivel de aprendizaje de la matemática, en los niños de 5 años de Educación Inicial de la I.E. N° 951 “NIÑO DIOS”, Cutervo, del 2018, rechazando la hipótesis nula.

PRUEBA DE HIPÓTESIS PARA EL PRE Y POST TEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL

Hipótesis estadística:

$$H_i: \mu_1 > \mu_2$$

$$H_o: \mu_1 < \mu_2$$

Donde:

H_i : hipótesis alternativa

H_o : hipótesis negativa

μ_1 : Juegos tradicionales

μ_2 : aprendizaje de la matemática

Fórmula:

$$t = \frac{\bar{x}_{post} - \bar{x}_{pre}}{\sqrt{\frac{S_{post}^2}{n_{post}} + \frac{S_{pre}^2}{n_{pre}}}}$$

2.1. Prueba de hipótesis con la dimensión Nociones básicas (conjunto y cantidad)

$$t = \frac{4,6}{\sqrt{\frac{9,12}{22} + \frac{9,77}{22}}} = 4,9642$$

2.2. Prueba de hipótesis con la dimensión Nociones de orden (clasificación correspondencia seriación)

$$t = \frac{5,86}{\sqrt{\frac{7,34}{22} + \frac{8,42}{22}}} = 6,9235$$

i) Valores t de cálculo $t_c = 4,9642, 6,9235$ y $5,3343$

ii) Grado de libertad:

$$Gl = (N_1 + N_2) - 2 = (22 + 22) - 2$$

$$G1 = 42$$

iii) Nivel de Confianza:

$$\alpha = 0.05$$

$$\alpha = 1.6812$$

Valores encontrados:

Grado de Libertad	Nivel de confianza	Valor de t de tabla
G1	0.05	t_t
42	1.6812	4,9642
		6,9235
		5,3343

Tabla N° 06. Comparación de resultados.

iv) Decisión.

Se acepta la hipótesis de estudio ($H_i: \mu_1 > \mu_2$), dado que los valores calculados de “t” son 4,9642, 6,9235 y 5,3343, los cuales resultan superiores al valor de la tabla en un nivel de confianza de 0.05 que es 1.6812. Este resultado se debería al efecto del programa de juegos tradicionales en el aprendizaje de la matemática.

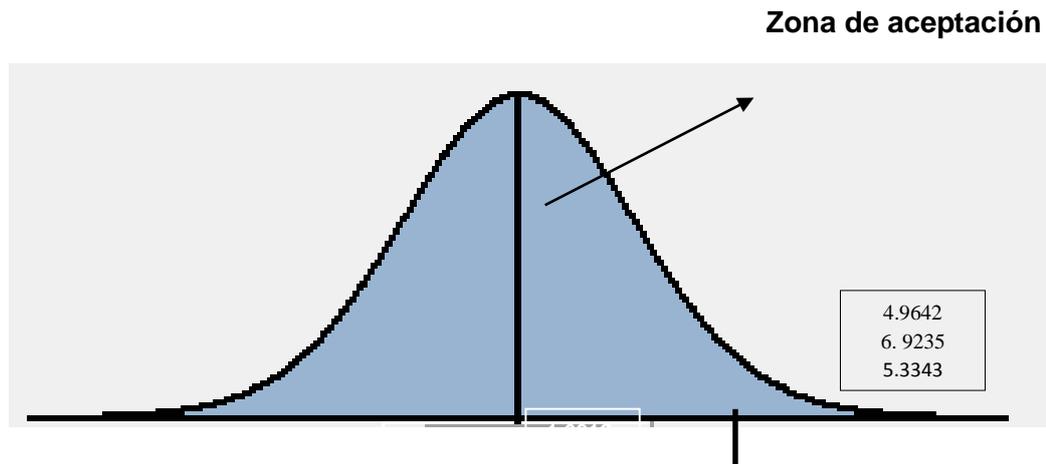
v) Región crítica

$$t_t = t_{\alpha} (n-1)$$

$$t_t = t_{0,05} (22-1)$$

$$t_t = t_{0,05} (21) \rightarrow g.l. = 1,6812$$

GRÁFICA N° 01



Zona crítica o de rechazo de equivalencias $t_c > t_t$

Decisión. Teniendo en cuenta los resultados y el gráfico N° 1, se tiene que: después de someter los resultados por dimensión a la “t” Student, trabajados al 0,95% de significancia y al 5% (0,05) de error, encontramos que el t_t es de 1,6812 y el t_c es de 4,9642, 6,9235 y 5,3343; es decir $t_T < t_c$, por lo tanto se rechaza la H_0 y se acepta la H_1 . En consecuencia, si se aplica un programa de juegos tradicionales, entonces desarrolla el aprendizaje de las dimensiones: Nociones básicas conjunto y cantidad de los niños de 5 años de Educación Inicial de la I.E. N° 951 “NIÑO DIOS”, Cutervo, 2018. Se rechaza la hipótesis nula.

1. DISCUSIÓN

Los resultados expresados en la tabla N° 01, sobre el pre test, determinan que en la capacidad nociones básicas conjunto y cantidad, el 41% de niños están en el nivel medio, el 41%, en el nivel bajo, el 18%, en el nivel muy bajo y ninguno en el nivel alto, con promedio de 9,04 puntos. De igual modo, en la capacidad de nociones de orden, el 18% de niños y niñas está en el nivel medio, el 59%, en el nivel bajo, 23%, en el nivel muy bajo y ninguno en el nivel alto, con promedio de 6,6 puntos; Finalmente, el 32% de educandos está en el nivel medio, el 54%, en

el nivel bajo, el 14%, en el nivel muy bajo y ninguno en el nivel alto, con promedio de 9,5 puntos. Según los promedios los niños están en nivel bajo.

En la tabla N° 2, correspondiente al post test, en la capacidad de Nociones básicas conjunto y cantidad el 23% de niños y niñas, está en el nivel alto, el 45%, en el nivel medio y el 32% de niños está en el nivel bajo, con promedio de 13,64 puntos. En la capacidad Nociones de orden clasificación correspondencia seriación el 9% está en el nivel alto, el 55%, en el nivel medio y el 36%, en el nivel bajo, con promedio de 12,46 puntos.

En conclusión, estos resultados determinan que la mayoría de niños y niñas pasaron del nivel bajo con promedio de 8,38 puntos, según el pre test al nivel medio, con 13,3 puntos, según los resultados del post test.

Los resultados del pre test, justifican el diseño y aplicación del programa de juegos tradicionales para desarrollar el aprendizaje en matemática, donde el juego como actividad social es fundamental, tal como sostiene Vygotsky en la teoría socio-cultural, citado por Mendoza (2001): La mediación social e instrumental posibilita el desarrollo potencial del individuo. Según él, la persona se sitúa en la zona de desarrollo real y evoluciona hasta alcanzar la zona de desarrollo próximo o potencial que es la zona inmediata a la anterior. De igual modo, la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, (1983), quien sostiene: El aprendizaje es significativo, en tanto el aprendiz muestra disposición psicológica, cognoscitiva y cognitiva.

Estos resultados determinan que existe un bajo nivel de aprendizaje de la matemática en los niños y niñas, siendo justificable la aplicación de juegos tradicionales, basado en el trabajo cooperativo y la adecuada mediación del

docente y los pares de cada estudiante, tal como lo propone la teoría socio-cultural de Vygotsky (1979)

Estos resultados confirman, en la contratación de la hipótesis, que después de someter los resultados por dimensión a la “t” Student, trabajada al 0,95% de significancia y al 5% (0,05) de error, encontramos que el t_t es de 1,6812 y el t_c es de 4,9642, 6, 9235 y 5,3343; es decir $t_T < t_C$, por lo tanto, se rechaza la H_0 y se acepta la H_1 . En consecuencia, si se aplica un programa de juegos tradicionales, entonces se desarrolla el aprendizaje de la matemática, de los niños de 5 años de Educación Inicial de la I.E. N° 951 “NIÑO DIOS”, Cutervo, 2018, rechazando la hipótesis nula. Demostrando la operatividad de la teoría socio-cultural de Vygotsky, según la cual de zona de desarrollo próximo es crucial para pasar del nivel de aprendizaje real al nivel de desarrollo potencial. De igual modo, la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, que considera que: El aprendizaje es significativo cuando los nuevos conocimientos se relacionan de forma sustantiva y no arbitraria, con lo que ya se conoce como saberes previos y cuando el aprendizaje puede atribuir posibilidad de uso (utilidad).

VI. CONCLUSIONES.

6.1. Conclusiones.

A través de la aplicación del pre test se logró determinar que los niños de 5 años, de Educación Inicial, de la Institución Educativa N° 951 mostraban un bajo nivel en el desarrollo de capacidades matemáticas en las nociones básicas.

Los resultados obtenidos de la aplicación del post test se determinó un cambio significativo en el desarrollo capacidades matemáticas en los niños de la Institución educativa. N° 951 “Niño Dios”, Cutervo, 2018.

Los juegos tradicionales programados y aplicados en el proceso de enseñanza aprendizaje de la matemática, es una buena estrategia de aprendizaje de la matemática, porque ayuda a desarrollar las capacidades matemática.

La aplicación de juegos tradicionales en el área de matemática logró influir positivamente en el desarrollo del aprendizaje del área de Matemática, de los niños de 5 años, de Educación Inicial, de la Institución Educativa N° 951 “NIÑO DIOS”, Cutervo, 2018, del distrito y provincia de Cutervo.

6.2. Recomendaciones:

A los docentes de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 951 “Niño Dios”, Cutervo, se sugiere la aplicación del programa de juegos tradicionales, para desarrolla el aprendizaje de matemática.

Los docentes de Educación Inicial de la localidad, diseñar y ejecutar proyectos de innovación pedagógica incluyendo actividades recreativas o lúdicas para incentivar el interés por el aprendizaje de la matemática en los niños del II ciclo de Educación Básica Regular.

La directora de la Institución Educativa promover con los docentes de las diferentes edades de Educación Inicial, diseñar proyectos de innovación pedagógica sobre actividades lúdicas vinculados con el desarrollo de las capacidades matemáticas de los niños en los diferentes grados, por la efectividad en los resultados esperados.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Córdova, M. (2003) Estadística (Descriptiva e Inferencial). Lima, Editorial Librería Moshera S. A.

Damián, E. (2011). Tesis: Juegos tradicionales y rendimiento académico en alumnos de primer grado del Colegio de Aplicación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima. Recuperado de: http://biblioteca.educacion.unmsm.edu.pe/index.php?option=com_k2&view=itemlist&layout=category&task=category&id=7&Itemid=186

De Zubiría, J. (1994). Tratado de pedagogía Conceptual 2. Instrumentos y operaciones intelectuales. Bogotá: Plaza & James Editores.

De Zubiría M. (1996). Teoría de las Seis Lecturas. Mecanismos del aprendizaje semántico. Tomo I: Preescolar y primaria. Santa Fe de Bogotá: Vega Impresores.

De Zubiría, J. (2001). De la Escuela Nueva al Constructivismo: Un Análisis Crítico. (Primera Edición). Bogotá: Cooperativa Editorial magisterio.

Feuerstein, R. (2000). Modificabilidad Cognitiva y programa de Enriquecimiento Instrumental. Madrid: Instituto Superior S. Pio X.

Flores, R. (2009). Metodología para el empleo del tangram como medio de enseñanza en el tratamiento de las figuras planas, en el primer ciclo de Educación Inicial. La Habana, Cuba, recuperado de: <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Havana/images/raquelfores>

- Gasparín, L. (2000). Una didáctica para la Pedagogía Histórico-crítica. Lima, Talleres Gráficos SA. IPP,
- Gentili, P. (2003). La Educación y las razones de la esperanza en una era de desencanto; en políticas de Formación Docente y Lucha contra la Pobreza. (1º Ed.). Lima: Instituto de Pedagogía Popular.
- Hernández, R., Fernández C., Baptista P. (2006). Metodología de la investigación. (Cuarta edición). México: McGraw-Hill Interamericana.
- Haro. (1990). Hacia una didáctica general dinámica. México, Editorial Trillas SA.*
- Ministerio de educación (2015) Unidad de la Medición de la Calidad Educativa (UMC). (2012). PISA 2012: Primeros resultados. Informe nacional del Perú. Serie evaluaciones y factores asociados. Lima, Corporación ALJ SÁNCHEZ SAC.*
- Ministerio de Educación. (2018). Rutas de aprendizaje. ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? Fascículo 1. Números y operaciones. Cambios y relaciones. II Ciclo. Primer y 5 años de Educación Inicial. Lima, Corporación Gráfica Navarrete S.A.*
- Monereo, C. (1996) Estrategias de Enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela. Barcelona: Editorial Graó.
- Pérez, L. (2003). Estadística Básica. Lima, Editorial San Marcos.*
- Rodríguez, M. (2003). Didáctica o Dirección del Aprendizaje. (8va Edición). Lima, editorial Cultural Centroamericana SA.*

Torres, C (2002) Metodología de la investigación científica. Lima, Editorial Libros y Publicaciones.

Ugarriza, N. (2000) Instrumentos para la investigación educacional. Lima – Perú, Edición UNMSM, Facultad de Educación.

Valderrama, L. (2010), en la tesis: Implementación de la lúdica como estrategia metodológica para un aprendizaje significativo de las matemáticas, en niños de grado primero del centro educativo nueva Jerusalén, del Municipio de Florencia Caquetá. Universidad de la Amazonía. Recuperado de: <http://edudistancia2001.wikispaces.com/file/view/19>.

ANEXOS

ANEXO 01

GUIA DE OBSERVACIÓN DE NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDAD, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 951 “Niño Dios”

NOMBRE Y APELLIDO DEL EXPERTO: SILVIA ELIZABETH CASTRO CRUZ

INSTITUCIÓN DONDE LABORA ACTUALMENTE: CEBA “CARLOS AUGUSTO

SALAVERRY” LA VICTORIA CHICLAYO.

		PRE TEST			POS TEST		
		alto	medio	bajo	alto	medio	bajo
1	Interés en el juego						
2	Conoce y acepta las reglas del juego						
3	Participa en el juego						
4	Comprende el juego antes de realizarlo						
5	Cumple las reglas de juego						
6	Participa en forma voluntaria en el juego						
7	Cambia sus actitudes						
8	Se comunica durante el juego						
9	Práctica valores sociales						
10	Asume compromisos posteriores para cumplir reglas						
11	Propone ideas para nuevos juegos						
12	Trae juegos para compartir con sus compañeros						
13	Controla su timidez						
14	Resuelve solo sus problemas						
15	Es respetuoso						
16	Muestra seguridad en lo que hace						
17	Es alegre						
18	Se expresa con facilidad						
19	Es calmado						
20	Es perseverante						
21	Muestra empatía						
22	Pide ayuda						
23	Dialoga con sus compañeros						
24	Participa en las actividades del aula						
25	Está pendiente de los demás						
26	Trabaja en equipo						
27	Cumple las normas de convivencia						

28	Es solidario						
29	Incorpora al juego a otros niños						
30	Respetar ordenes						

OBSERVACIONES: _____

FIRMA EXPERTO

DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA.

EL JUEGO TRADICIONAL PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA

DATOS INFORMATIVOS

Institución educativa	: N° 951 “Niño Dios”
Ubicación	: Distrito y Provincia De Cutervo
Destinatarios	: 22 alumnos
Responsable	: Francisco Chilcón Flores
Temporalización	: 4 meses

OBJETIVO

Desarrollar el aprendizaje de la matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 951 “Niño Dios” Provincia de Cutervo Región de Cajamarca a través de la aplicación de un programa juegos tradicionales.

C. PROGRAMA

N°	JUEGOS TRADICIONALES
1	juego de yaces
2	jugamos canicas
3	jugamos y cantamos con tumba latas
4	cuento y juego al rayuelo
5	jugamos y socializo con el trompo
6	jugamos a contar saltando con soga
7	jugamos a la gallina ciega
8	jugamos con las sillas musicales
9	jugamos al gato y el ratón
10	jugamos a la carretilla

CRONOGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES SECUENCIA DIDÁCTICA:

JUEGOS TRADICIONALES	MES 1																MES 2																																										
	SEM1					SEM2					SEM3					SEM4					SEM1					SEM2					SEM3					SEM4																							
	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V									
Juego de yaces	X				X					X				X					X				X				X				X				X				X																				
Jugamos canicas		X				X					X				X					X				X				X				X				X				X																			
Jugamos y cantamos con tumba latas			X				X					X				X					X				X				X				X				X				X																		
Cuento y juego al rayuelo				X				X					X				X					X				X				X				X				X				X																	
jugamos y socializo con el trompo				X				X					X				X					X				X				X				X				X				X																	
JUEGOS TRADICIONALES	MES 3																MES 4																																										
	SEM1					SEM2					SEM3					SEM4					SEM1					SEM2					SEM3					SEM4																							
	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J
jugamos a contar saltando con sogá	X				X					X				X					X				X				X				X				X				X				X																
jugamos a la gallina ciega		X				X					X				X					X				X				X				X				X				X				X															
Jugamos con las sillas musicales			X				X					X				X					X				X				X				X				X				X				X														
jugamos al gato y el ratón				X				X					X				X					X				X				X				X				X				X																	
jugamos a la carretilla				X				X					X				X					X				X				X				X				X				X																	

ANEXO



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : N° 95 “NIÑO DIOS”
1.2. Sección : única
1.3. Grado/Edad : 5 años
1.4. Temporalización : 60 minutos Fecha: marzo 2019
1.5. Practicante : FRANCISCO CHILCON FLORES
1.6. Nombre de la Sesión : JUEGO DE YASES

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencias	Capacidad	Desempeño 5 años	Instrumentos de Evaluación
Lógico Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo	Ficha de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>La docente motiva mediante una dinámica:</p> <p style="text-align: center;"><u>A ROMPER EL GLOBO:</u></p> <p>Invita a los niños y a las niñas a salir de sus mesas y atar un globo al tobillo y al son de la música, los niños deberán intentar reventar el globo contrario, pero cuidando el suyo para no ser reventado.</p> <p>Saberes previos:</p> <p>¿Les gusto el juego?</p> <p>¿Dónde atamos los globos?</p> <p>¿De qué color son los globos?</p> <p>¿Y cuántos globos fueron reventados?</p> <p>Problematización:</p> <p>Tengo un problema niños no sé ¿cuántos niños no lo reventaron sus globos?</p> <p>¿Me pueden ayudar?</p>	RR.HH GRABADORA.	15
Desarrollo	<p>Propósito: Nos asociamos y jugamos yaces</p> <p>El docente invita a los niños al patio para realizar pequeños grupos primero con su cuerpo a través de movimientos y con la indicación del docente con una palmada realizaran: salta y coge su cabeza, se agacha y toca sus pies, se para y se cogen de las manos, se agrupan de dos o de tres así sucesivamente.</p>	Yaces Pelotas Recurso humano Hojas impresas	40

	<p>Establecen acuerdo para jugar.</p> <p>Los niños contarán cuantos yaces tienen, agrupamos por colores, por cantidad. Y de que otra manera agrupar.</p> <p>El docente guiará a los niños para jugar a los yaces en cantidad, en secuencia de color, por grupos.</p> <p>* Se facilita una hoja blanca para que los niños dibujen la forma que más les gusta jugar con los yaces.</p>		
Cierre	<p>Meta cognición</p> <p>Se realiza la metacognición</p> <p>-¿Qué aprendieron hoy?</p> <p>-¿Cómo se sintieron?</p> <p>-¿Les gustó lo que hicieron?</p> <p>Comentamos en casa.</p>	RR.HH	5'

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 01

Alumno :

FECHA:

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADOR		
		Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.		
		ALTO	MEDIO	BAJO
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				

19				
20				
21				
22				



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : N° 951 “NIÑO DIOS”
1.2. Sección : única
1.3. Grado/Edad : 5 años
1.4. Temporalización : 60 minutos Fecha marzo
1.5. Practicante : FRANCISCO CHILCON FLORES
1.6. Nombre de la Sesión : Jugamos Canicas

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Lógico matemática	Resuelve problemas de cantidad.	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	FICHA DE OBSERVACION

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Inicio</p>	<p>MOTIVACIÓN.: Mediante una dinámica se motivara.</p> <p><u>CARRERA DE CANGREJO.</u></p> <p>Los equipos se colocan de dos en dos en fila. Los primeros de cada fila se atan los tobillos con una cuerda o un pañuelo (el derecho de uno con el izquierdo del otro). Corren de este modo hasta alcanzar la meta. Se desatan los tobillos y entregan el pañuelo a la pareja siguiente. Gana el equipo que termina antes.</p> <p>Saberes previos:</p> <p>¿Les gusto la dinámica?</p> <p>¿Dónde se atan los pañuelos?</p> <p>¿Qué paso cuando corrieron?</p> <p>¿Y quienes ganaron?</p> <p>Problematización:</p> <p>Porque no socializamos con todos nuestros amigos.</p>	<p>RR.HH</p> <p>GRABADORA.</p>	<p>15</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Propósito: Jugamos asociando con las canicas.</p> <p>El docente organiza juegos con palmadas. Primero la canción (anexo 1) para que los niños a prendan. Luego, por pareja de pie frente a frente, se van dando con las manos palmas normales.</p> <p>Presentamos las bolitas de colores identificando forma, color y luego indicamos los acuerdos del</p>	<p>Yaces</p> <p>canicas</p> <p>Recurso humano</p> <p>Hojas impresas</p>	<p>40</p>

	<p>juego.</p> <p>El docente forma un triángulo en el piso y un hoyo en el centro.</p> <p>Los niños tendrán 5 bolitas y tiraran las canicas al centro del triángulo, el que lo saca con las canicas de los niños contando cuantas bolitas sacaron el triángulo. Quien gano, quien no saco canicas Agrupamos a los niños que no ganaron.</p> <p>* Se les entrega una hoja impresa.</p> <p>Los niños dibujan la forma que más les gusto del juego</p>		
Cierre	<p>Meta cognición</p> <p>Se realiza la meta cognición</p> <p>¿Qué aprendieron hoy?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Les gustó lo que hicieron?</p>	RR.HH	5'

ANEXO



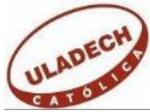
FICHA DE OBSERVACIÓN N° 02

Alumno :

FECHA:

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADOR		
		ALTO	MEDIO	BAJO
		Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.		
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				

19				
20				
21				
22				



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : N° 951 “NIÑO DIOS”
- 1.2. Sección : única
- 1.3. Grado/Edad : 5 años
- 1.4. Temporalización : 60 minutos Fecha: abril
- 1.5. Practicante : FRANCISCO CHILCON FLORES
- 1.6. Nombre de la Sesión : JUGAMOS Y CONTAMOS CON TUMBA LATAS

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Lógico Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Los niños al jugar tumba latas. Luego de lanzar la Pelota, cuentan y dicen: “¡Tumbamos 10 latas!”.	FICHA DE OBSERVACION

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Inicio</p>	<p>La docente motiva mediante un cuento <u>LA GALLINA Y SUS POLLITOS.</u></p> <p>Había una gallina que tenía 5 pollitos y se fueron de pasero al llegar al lugar, la gallina asustada el busco encontró al primer pollito jugando con una mariposa.</p> <p>Luego encontró al segundo pollito jugando con 2 caracoles y siguió buscando al tercer pollito lo encontró sentadito con 3 picaflores, el cuarto pollito que su mamá lo encontró dormido en el pasto junto a 4 conejos, la gallina se cansó de buscar, y el quinto pollito lo asusto a su mama y todos reunidos se sentaron a comer pastel de maíz invitaron a sus amigos nuevos, cantando una canción muy felices lo pasaron.</p> <p>Saberes previos:</p> <p>¿Les gusto el cuento?</p> <p>¿Dónde se fueron los pollitos y gallina?</p> <p>¿Con quién encontró al tercer pollito?</p> <p>¿Cuántos pollitos se escondieron??</p> <p>Problematización:</p> <p>Tengo un problema niños no sé ¿Cuántos animalitos encontraron los pollitos?</p> <p>¿Me pueden ayudar?</p>	<p>RR.HH</p> <p>GRABADORA.</p>	<p>15</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Propósito: Reconocemos y agrupar con el juego de tumba latas.</p> <p>El docente realiza una dinámica: la telaraña.</p> <p>La docente entrega un hilo al niño y este tiene que decir su color favorito, luego este tira el hilo</p>	<p>Latas</p> <p>Pelotas</p> <p>Recurso humano</p>	<p>40</p>

	<p>a otro niño y también dice su color favorito y así todos los niños participan en el juego.</p> <p>Presentamos materiales concretos: (latas de 5 colores una pelota) por grupos los niños recibirán el material descrito para su manipulación libre. Que observan, de qué color son, como podemos jugar</p> <p>Establecen su acuerdo para jugar.</p> <p>El docente organiza y enseña la forma como jugar con las latas formando una torre y de una distancia tiraran la pelota para que lo tumben. Luego contarán cuantas latas tumbaron, que colore son, y en la pizarra irán anotando.</p> <p>El docente señalará que niños tiro más latas, que color fueron derrumbados, etc.</p> <p>.Los niños agrupados en papelotes dibujaran los momentos que más les gusto de la actividad realizada.</p> <p>.</p>	<p>Hojas impresas</p> <p>Papelotes</p> <p>hilos</p>	
<p>Cierre</p>	<p>Meta cognición</p> <p>Se realiza la metacognición</p> <p>-¿Qué aprendieron hoy?</p> <p>-¿Cómo se sintieron?</p> <p>-¿Les gustó lo que hicieron?</p>	<p>RR.HH</p>	<p>5'</p>

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 03

Alumno :

FECHA:

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADOR		
		ALTO	MEDIO	BAJO
		Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.		
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : N° 951 “NIÑO DIOS”
1.2. Sección : única
1.3. Grado/Edad : 5 años
1.4. Temporalización : 60 minutos Fecha Abril
1.5. Practicante : FRANCISCO CHILCON FLORES
1.6. Nombre de la Sesión : cuento y juego al rayuelo

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Lógico Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Una niña cuenta cómo se hace una ensalada de frutas. Dice: “Primero, eliges las frutas que vas a usar; segundo, lavas las frutas; tercero, las pelas y cortas en trozos; y, cuarto, las pones en un plato y las mezclas con Una cuchara”.	Ficha de observación

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> Declaración del tema: La docente practicante declarara el tema: “ jugando un juego tradicional al trompo” Motivación: mediante una canción el movimiento <ul style="list-style-type: none"> <u>El camión en movimiento</u> Corre corre camioncito Plas plas plas(con manos) Por tu linda carretera Plas plas plas(con manos) Derranado gasolina Levantando polvadera (bis), Plas plas plas(con manos) luego se les hará las siguientes interrogantes: Saberes previos: ¿Qué hemos realizado?, ¿De qué trato la canción?, ¿Qué partes del cuerpo hemos utilizado?, etc. <p>Problematización: Posteriormente se les preguntará a los niños y niñas ¿podemos realizar movimientos con nuestro cuerpo?</p>	RR.HH GRABADORA.	15
<p>Desarrollo</p>	<p>Propósito: organizamos y agrupamos con el juego del trompo.</p> <p>El docente Explicaré a los niños y niñas lo que vamos a realizar: todos trotará por todo el patio, al momento de que escuchen un silbatazo todos se sientan, cuando escuchen dos silbatazos se volverán a parar y seguirán trotando; luego cuando escuchen otro silbatazo todos harán un aplauso en el aire dando un salto en un pie cuando escuchen dos silbatazos se volverán a</p>	tizas cascar de naranja Recurso humano Hojas impresas	40

	<p>parar y seguirán trotando y saltando en un pie , se volverá a hacer lo mismos con diferentes consignas</p> <p>.</p> <p>Presentamos materiales concreto: (tizas y cascara de naranjas) por grupos los niños recibirán el material descrito para su manipulación libre.</p> <p>Establecen su acuerdo para jugar.</p> <p>El docente formara con la tiza el rayuelo o avión y colocara los números del 1 al 10.</p> <p>El docente saltara para que observe como jugar y todos los participaran</p> <p>Preguntamos qué número no salto, cumplió la regla, porque perdió.</p> <p>* Se facilita una hoja impresa para dibujar la forma del rayuelo.</p>		
--	---	--	--

FICHA DE OBSERVACIÓN N°04

Alumno :

FECHA:

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADOR		
		Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona.		
		ALTO	MEDIO	BAJO
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : N° 951 “NIÑO DIOS”
- 1.2. Sección : única
- 1.3. Grado/Edad : 5 años
- 1.4. Temporalización : 60 minutos Fecha Abril
- 1.5. Practicante : FRANCISCO CHILCON FLORES
- 1.6. Nombre de la Sesión : jugamos y socializo con el trompo

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Lógico matemática	Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Una niña cuenta cómo se hace una ensalada de frutas. Dice: “Primero, eliges las frutas que vas a usar; segundo, lavas las frutas; tercero, las pelas y cortas en trozos; y, cuarto, las pones en un plato y las mezclas con una cuchara”.	Lista de cotejo

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>La docente realiza una dinámica a romper el globo:</p> <p>Invita a los niños y a las niñas a salir de sus mesas y atar un globo al tobillo de los niños y al son de la música, los niños deberán intentar reventar el globo contrario, pero cuidando el suyo para no ser reventado.</p> <p>Saberes previos:</p> <p>¿les gusto el juego?</p> <p>¿Dónde atamos los globos?</p> <p>¿De qué color son los globos?</p> <p>¿Y cuántos globos son reventados?</p> <p>Problematización:</p> <p>Tengo un problema niños no sé ¿cuántos globos son fueron reventados?</p> <p>¿Me pueden ayudar?</p>	<p>RR.HH</p> <p>GRABADORA.</p>	<p>15</p>
Desarrollo	<p>Propósito: Nos asociamos y jugamos con el trompo.</p> <p>El docente entrega cinta de colores a todos los niños para realizar movimientos circulares</p> <p>Preguntando el docente como realizo los movimientos, que movimientos podemos realizar, les gusto los movimientos.</p> <p>El docente entrega material concreto (trompo, pita) para que observen y describan libremente.</p>	<p>trompo</p> <p>pita</p> <p>plastilina</p> <p>Recurso humano</p> <p>Hojas impresas</p>	<p>40</p>

	<p>Luego redactan las reglas del juego.</p> <p>Se debe enrollarla cuerda al trompo, para luego lanzarlo al suelo intentando bailarlo. Según la edad de los jugadores así es el grado de dificultad para hacer los distintos trucos mientras el trompo se mantenga girando.</p> <p>PUEDES JUGAR,</p> <p>Colocar un trompo dentro de un círculo marcado en el suelo y realizar el juego en grupo, para que gane quien haga más marcas al trompo del círculo.</p> <p>Bailando en el suelo y levantarlo con la mano, manteniéndolo el mayor tiempo girando en la mano.</p> <p>Luego anotamos en un papelote quien lo hizo correctamente, cuántos niños no pudieron hacer bailar al trompo, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les entrega plastilina para que plasmen un trompo y colores y adornen libremente. 		
Cierre	<p>Meta cognición</p> <p>Se realiza la metacognición</p> <p>-¿Qué aprendieron hoy?</p> <p>-¿Cómo se sintieron?</p> <p>-¿Les gustó lo que hicieron?</p>	RR.HH	5'

FICHA DE OBSERVACIÓN

Alumno :

FECHA:

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADOR		
		Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.		
		ALTO	MEDIO	BAJO
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : N° 951 “NIÑO DIOS”
 1.2. Sección : única
 1.3. Grado/Edad : 5 años
 1.4. Temporalización : 60 minutos Fecha: Mayo
 1.5. Practicante : FRANCISCO CHILCON FLORES
 1.6. Nombre de la Sesión : jugamos a contar saltando con soga

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Lógico matemática	Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Una niña cuenta cómo se hace una ensalada de frutas. Dice: “Primero, eliges las frutas que vas a usar; segundo, lavas las frutas; tercero, las pelas y cortas en trozos; y, cuarto, las pones en un plato y las mezclas con Una cuchara”.	Ficha de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> Motivamos con un cuento: <u>EL CERDITO SALTARIN</u> <p>Había una vez, un cerdito, que no le gustaba lavarse.</p> <p>El agua y saltar.</p> <p>El pequeño cerdito, cómo no se lavaba olía muy mal y no saltaba.</p> <p>Y sus amigos no querían jugar con él. .</p> <p>Cerdito, muy triste, decidió esconderse en el bosque.</p> <p>Una vez en el bosque, se puso a pensar.</p> <p>¡Me bañaré, así mis amigos jugaran conmigo y aprenderé a saltar!-pensó cerdito.</p> <p>Cerdito, después de pensar decidió irse a su casa y bañarse.</p> <p>Cuándo salió de su casa, sus amigos volvieron a jugar con él.</p> <p>Y así fue como nuestro amigo, el cerdito, aprendió la lección y salto muy alto y todos los aplaudieron.</p> <p>La docente realiza preguntas: ¿Les gusto la lectura? ¿Cuál es el título de la lectura? ¿Qué no le gustaba al cerdito? ¿Cerdito que pensó hacer? ¿Ustedes saben saltar?</p> <p>C.c. ¿El patio se podría saltar?</p> <p>Saberes previos:</p> <p>¿les gusto el cuento?</p> <p>¿Dónde vivía el cerdito?</p> <p>¿ qué le gustaba al cerdito?</p>	<p>RR.HH</p> <p>GRABADORA.</p>	<p>15</p>

	<p>Problematización:</p> <p>Tengo un problema niños no sé ¿cuántos saltos realizarán?</p> <p>¿Me pueden ayudar?</p>		
Desarrollo	<p>Propósito: Nos asociamos, jugamos, contando y saltando soga.</p> <p>El docente invita a los niños al patio para realizar saltos en diferente posición de acuerdo a lo que indica el docente</p> <p>Presentamos materiales concreto: (soga) por grupos los niños recibirán el material descrito para su manipulación libre.</p> <p>Es un juego que se puede realizar individualmente o colectivamente,</p> <p>Si se juega individualmente es la propia persona la encargada de hacer girar la cuerda y saltar</p> <p>Si se practica colectivamente, la cuerda será girada por dos personas, una a cada extremo, mientras que otra persona será la encargada de saltar y asegúrate de saltar más veces que tus compañeros.</p> <p>Se facilita una hoja bon. Para que los niños dibujen la forma que más les gusta de la actividad.</p>	<p>soga</p> <p>Recurso humano</p> <p>Hojas impresas</p>	40
Cierre	<p>Meta cognición</p> <p>Se realiza la metacognición</p>	RR.HH	5'

	-¿Qué aprendieron hoy?		
	-¿Cómo se sintieron?		
	-¿Les gustó lo que hicieron?		

FICHA DE OBSERVACIÓN N°06

Alumno :

FECHA:.....

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADOR		
		Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.		
		ALTO	MEDIO	BAJO
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : N° 951 “NIÑO DIOS”
- 1.2. Sección : única
- 1.3. Grado/Edad : 5 años
- 1.4. Temporalización : 60 minutos Fecha: mayo
- 1.5. Practicante : FRANCISCO CHILCON FLORES
- 1.6. Nombre de la Sesión : jugamos a la gallina ciega

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Lógico Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Una niña cuenta cómo se hace una ensalada de frutas. Dice: “Primero, eliges las frutas que vas a usar; segundo, lavas las frutas; tercero, las pelas y cortas en trozos; y, cuarto, las pones en un plato y las mezclas con una cuchara”.	Ficha de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

Mementos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Inicio</p>	<p>Se motivará mediante un cuento:</p> <p style="text-align: center;"><u>LA FAMILIA</u></p> <p>Había una vez una señora que tenía 5 hijos y era muy pobre, no tenía dinero para enviarles a la escuela a sus hijos, entonces decidió enseñarles a su manera en su propia casa.</p> <p>Todos los días hacían sus trabajos con su madre y los colocaban en las paredes de su casa tratando de formar un mural. Pero el hermano más pequeño dijo:</p> <p>Mama porque no invitas a nuestros vecinos para que vea nuestros trabajos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La mama contesta: buena idea hijo lo haremos; entonces la señora invitó a sus vecinos para venir a visitarles y los vecinos se sorprendieron al ver tan hermosos trabajos que habían realizado. Los felicitaron y los niños se sintieron muy contentos y continuaron trabajando con mucho gusto, colorín colorado el cuento se ha terminado. <p>¿Qué han escuchado? ¿De qué trata el cuento? ¿Cuántos hijos tiene la señora? ¿A quiénes invitaron para ver sus trabajos?</p> <p>¿Para qué lo invitaron? ¿Los vecinos que le dijeron a los niños por sus trabajos? ¿Cómo se sintieron los niños al ser felicitados?</p> <p>Problematización:</p> 	<p>RR.HH</p> <p>GRABADORA.</p>	<p>15</p>

	<p>Crean que nosotros también podemos invitar a alguien para que vean sus trabajos que ustedes han realizado</p>		
Desarrollo	<p>Bien niños y niñas el día de ahora tendremos la visita de alguien</p> <p>¿Se imagina quienes serán?</p> <p>Pero para esta visita todos deben estar muy atentos.</p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente hará pasar a los visitantes al aula y les invita a ubicarse en el lugar previsto.  <ul style="list-style-type: none"> •Posteriormente la docente les presentará a los alumnos y los objetos que hay en el aula. <p>Presentamos materiales concreto: (pañuelo) por grupos los niños recibirán el material descrito para su manipulación libre.</p> <p>Establecen su acuerdo para jugar.</p> <p>Los participantes sortean para ver quien comienza este tendrá que taparse los ojos con la prenda y dar vueltas sobre si mismo.</p> <p>Cantando la siguiente canción “gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal date la vuelta y lo encontraras”</p>	<p>pañuelo</p> <p>Recurso humano</p> <p>Hojas bon</p>	40

	<p>Una vez terminada la canción el niño que tiene tapado los ojos tendrá que encontrar a los demás.</p> <p>Desarrollando sus sentidos, y señalando a quien lo cogió diciendo su nombre.</p> <p>* Se facilita una hoja impresa. Dibujen lo que les gusto del juego..</p>		
Cierre	<p>Meta cognición</p> <p>Se realiza la metacognición</p> <p>-¿Qué aprendieron hoy?</p> <p>-¿Cómo se sintieron?</p> <p>-¿Les gustó lo que hicieron?</p>	RR.HH	5'

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 07

Alumno :

FECHA:

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADOR		
		Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.		
		ALTO	MEDIO	BAJO
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : N° 951 “NIÑO DIOS”
- 1.2. Sección : única
- 1.3. Grado/Edad : 5 años
- 1.4. Temporalización : 60 minutos Fecha: junio
- 1.5. Practicante : FRANCISCO CHILCON FLORES
- 1.6. Nombre de la Sesión : Jugamos con las sillas musicales

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Lógico matemática	Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Una niña cuenta cómo se hace una ensalada de frutas. Dice: “Primero, eliges las frutas que vas a usar; segundo, lavas las frutas; tercero, las pelas y cortas en trozos; y, cuarto, las pones en un plato y las mezclas con una cuchara”.	Ficha de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>La docente les motivara a través de una dinámica “rey manda”</p> <p>El Rey manda que salten con el pie derecho 5 veces</p> <p>El Rey manda que salten con el pie izquierdo 5 veces</p> <p>El Rey manda que saluden con la mano derecha a todos sus compañeros</p> <p>El Rey manda que escondan la mano izquierda</p> <p>El Rey manda que se agachen</p> <p>El Rey manda que tomen asiento</p> <p>posteriormente les preguntará a los niños y niñas :</p> <p>¿De qué trato la dinámica?</p> <p>¿Qué hicimos durante la dinámica)</p> <p>¿Les gusto la dinámica?</p>	<p>RR.HH</p> <p>GRABADORA.</p>	15
Desarrollo	<p>El docente declarara el tema y jugaran el juego con las sillas</p> <p>✓ Se les hace recordar que debemos cumplir con los acuerdos que se han formado en el aula con ellos mismos.</p> <p>✓ Luego salimos al patio y observar todo lo que hay en su entorno minuciosamente.</p> <p>¿Qué observan?</p> <p>¿Qué da el árbol en el paso?</p> <p>¿Y que se forma de la casa en el piso?</p> <p>¿Qué más hay en el patio?</p> <p>✓ Que observamos en el piso, sillas,</p>	<p>sillas</p> <p>grabadora</p> <p>Recurso humano</p> <p>Hojas impresas</p>	40

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Como podemos jugar con la silla. ✓ Recogemos la respuesta de los niños y anotamos. ✓ Presentamos materiales concreto: (silla y grabadora) por grupos los niños recibirán el material descrito para su manipulación libre. <p>Establecen su acuerdo para jugar.</p> <p>Se colocar varias sillas en una habitación, respaldo con respaldo. La cantidad de sillas debe ser siempre una menos que la cantidad de jugadores. Alguien debe tocar algún instrumento o encender un equipo de sonido mientras tanto, los jugadores deberán bailar alrededor de las sillas. De repente, la música debe detenerse y los jugadores deben buscar una sillas donde tomar asiento.</p> <p>Como hay una silla menos, un jugador no podrá conseguir un asiento y tendrá que abandonar el juego.</p> <p>La docente ira anotando cuantos niños y sillas irán quitando contando la cantidad que abandonaran el juego.</p> <p>.</p>		
Cierre	<p>Meta cognición</p> <p>Se realiza la meta cognición</p> <p>-¿Qué aprendieron hoy?</p> <p>-¿Cómo se sintieron?</p> <p>-¿Les gustó lo que hicieron?</p>	RR.HH	5'

FICHA DE OBSERVACIÓN N°08

Alumno :

FECHA:

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADOR		
		Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.		
		ALTO	MEDIO	BAJO
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				



SESIÓN DE APRENDIZAJE No 9



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : N° 951 “NIÑO DIOS”
1.2. Sección : única
1.3. Grado/Edad : 5 años
1.4. Temporalización : 60 minutos Fecha: junio
1.5. Practicante : FRANCISCO CHILCON FLORES
1.6. Nombre de la Sesión : jugamos al gato y el ratón

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Lógico matemática	Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Una niña cuenta cómo se hace una ensalada de frutas. Dice: “Primero, eliges las frutas que vas a usar; segundo, lavas las frutas; tercero, las pelas y cortas en trozos; y, cuarto, las pones en un plato y las mezclas con una cuchara”.	Ficha de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Inicio</p>	<p>El docente motivará a través de la canción</p> <p style="text-align: center;"><u>“El baile de las manos”</u></p> <p>Había una vez una mano , que subía, bajaba y subía , que si estaba contenta bailaba y si estaba triste se escondía (bis),</p> <p>Preguntamos:</p> <p>¿Cómo se llama la canción?</p> <p>¿Cuántas manos se menciona?</p> <p>¿Qué hacía la mano cuando estaba alegre?</p> <p>¿Qué hacía la mano cuando estaba triste?</p> <p>Problematización:</p> <p>¿Con qué partes de nuestro cuerpo podremos hacer huellas?</p>	<p>RR.HH</p> <p>GRABADORA.</p>	<p>15</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>* El docente agrupara a los niños en circulo para organizarse y son una pelota de papel se tiraran para decir el color favorito y todos participaran y luego regresaran la pelota diciendo el color de sus amigos que han dicho.</p>	<p>Pelota de papel.</p> <p>Pelotas</p> <p>Recurso humano</p>	<p>40</p>

	<p>Saberes previos</p> <p>Les gusto el juego? ¿Como se sintieron?</p> <p>Conocieron el color de su amigo?</p> <p>El docente explica la forma de jugar del juego el gato y el ratón.</p> <p>Acuerdos para jugar:</p> <p>Se eligen el gato y el ratón el resto se cogen de las manos y forman un círculo. El ratón, dentro del círculo. Sale corriendo del circulo, pasando entre dos jugadores.</p> <p>Después entra el gato y dice por dónde salió el ratón. Los del círculo contestan por la puerta y señalan por donde salió el ratón.</p> <p>Por esa puerta sale el gato, pasando por todas las puertas por las que este pasa. Si el gato pilla al ratón, se cambian los papeles entre ellos.</p>	Hojas impresas	
Cierre	<p>Meta cognición</p> <p>Se realiza la metacognición</p> <p>-¿Qué aprendieron hoy?</p> <p>-¿Cómo se sintieron?</p> <p>-¿Les gustó lo que hicieron?</p>	RR.HH	5'

FICHA DE OBSERVACIÓN N°09

Alumno :

FECHA:

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADOR		
		Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.		
		ALTO	MEDIO	BAJO
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: N° 951 “NIÑO DIOS”
- 1.2. Sección : única
- 1.3. Grado/Edad : 5 años
- 1.4. Temporalización : 60 minutos Fecha: junio
- 1.5. Practicante : FRANCISCO CHILCON FLORES
- 1.6. Nombre de la Sesión : JUGAMOS A LA CARRETILLA

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Lógico matemática	Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Una niña cuenta cómo se hace una ensalada de frutas. Dice: “Primero, eliges las frutas que vas a usar; segundo, lavas las frutas; tercero, las pelas y cortas en trozos; y, cuarto, las pones en un plato y las mezclas con una cuchara”.	Ficha de observación

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>El docente motivara mediante una dinámica:</p> <p>Canta y dramatizan la canción “el auto de papa”, cuyo enlace aparece tic se acomodan en el piso de manera ordenada simulando estar sentados en un auto. Pueden recibir aros de plástico o tapas de balde de pintura de un galón para usarlo como timón</p> <p>Responden: ¿les gusto la canción? ¿Quiénes han viajado en auto? ¿En qué más pueden viajar? (la profesora brinda alternativas tanto acertadas como absurdas: bicicleta, cilla, globo, bus , camión, escalera, barco, lancha, cama)</p> <p>¿Con quienes van de paseo? ¿Pueden salir solos de casa? La profesora promueve que los niños formulen respuestas largar brindando modelos adecuados de expresión</p>	<p>RR.HH</p> <p>GRABADORA.</p>	15
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • . Se mostrará a los niños y niñas una imagen del cuerpo humano que estará en partes, luego se les pedirá a los niños que observen libremente y posteriormente dirigida con las siguientes preguntas: ¿Qué observan?, ¿Cuántas piezas hay?, ¿Qué creen que iremos hacer con este material?, logrando de esta manera que el niño niña reconozca las partes del cuerpo humano. <p>Posteriormente la docente armando el cuerpo humano explicara sobre la función e importancia de sus partes, a los niños y niñas</p>	<p>Recurso humano</p> <p>Hojas impresas</p>	40

	<p>El juego es muy sencillo, pero hay que tener cuidado porque puedes hacer daño a tu compañero. Se eligen parejas de niños para participar. Cada pareja de niños se pone en una línea de salida; uno hace de carretilla y otro de carretillero. El carretillero coge a su compañero por las piernas y el que hace de carretilla solo puede andar con las manos.</p> <p>Gana aquella pareja que llega primero a la línea de meta. Cuidado con ir demasiado deprisa, puede darle "de morros" en el suelo a tu compañero.</p> <p>Comentamos si les gusto</p> <p>Anotamos cuantos niños lo realizaron.etc.</p>		
<p>Cierre</p>	<p>Meta cognición</p> <p>-¿Les gustó lo que hicieron?</p>	<p>RR.HH</p>	<p>5'</p>

FICHA DE OBSERVACIÓN N°10

Alumno :

FECHA:

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADOR		
		Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.		
		ALTO	MEDIO	BAJO
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				