



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

APLICACIÓN DEL PROGRAMA GEOLÚDICO PARA
DESARROLLAR LAS HABILIDADES GEOMÉTRICAS EN
NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 544 HUANCANILLA DEL DISTRITO
DE SAN MIGUEL DE CAURI – PROVINCIA DE LAURICOCHA-
REGION HUANUCO - 2018

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

AUTORA:

LISS SILVIA CAJALEON PASQUEL

ORCID: 0000-0002-3730-6252

ASESOR:

Mgtr. WILFREDO FLORES SUTTA

ORCID: 0000-0003-4269-6299

HUÁNUCO – PERÚ

2019

EQUIPO DE TRABAJO

Liss Silvia Cajaleon Pasquel
ORCID: 0000-0002-3730-6252

Autora

Wilfredo Flores Sutta
ORCID: 0000-0003-4269-6299

Asesor

Miembros del jurado

Lester Froilan Salinas Ordoñez
ORCID ID 0000-0002-5726-909X

Presidente

Ana Maritza Bustamante Chavez
ORCID ID 0000-0001-9066-3892

Miembro

Aida Soledad Sanchez Cornejo
ORCID ID 0000-0002-4985-204X

Miembro

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dr. Lester Froilan Salinas Ordoñez
Presidente

Mgtr. Ana Maritza Bustamante Chávez
Miembro

Mgtr Aida Soledad Sanchez Cornejo
Miembro

Mgtr. Wilfredo Flores Sutta
Asesor

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Católica Los Ángeles
Chimbote Filial Huánuco, a la Escuela Académica
Profesional de Educación Inicial y a nuestros docentes
de la Carrera Profesional de Educación Inicial.

En especial a los Directivos, Docentes Y
Estudiantes de la Institución Educativa N° 544
Huancanilla por su disposición y apoyo para el
desarrollo de la investigación en el campo de la
educación.

DEDICATORIA

Dedico esta tesis con mucho cariño y amor a mis queridos padres quienes día a día me dan la motivación para continuar y lograr mis metas de vida.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación, pretende determinar el nivel de efectividad que tiene la aplicación del Programa Geolúdico en el desarrollo de las habilidades geométricas, ya que los educandos necesitan dicha habilidad para desenvolverse de manera más práctica y plena en nuestra sociedad.

Se trabajará con una muestra de 20 niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 544 Huancanilla del Distrito de San Miguel de Cauri, provincia de Lauricocha, Región Huánuco, con el cual se desarrollará y adaptará el Programa Geo lúdico en 10 sesiones experimentales donde a través de juegos desarrollamos en los niños habilidades geométricas necesarias para su vida futura.

Las actividades realizadas en la presente investigación nos darán un resultado efectivo ya que los alumnos durante el proceso de la aplicación del programa han ido superando paulatinamente sus habilidades geométricas. A partir del reconocimiento de las figuras demostrando de manera oral, teniendo en cuenta los objetivos planteados en la presente investigación.

La efectividad de la presente investigación quedara demostrada en los resultados finales al hacer una comparación entre el grupo experimental y el grupo control, lo cual demuestra que esta investigación es viable y que contribuye al desarrollo integral del niño.

Palabras claves: Estrategia de enseñanza y habilidades geométricas.

ABSTRACT

This research work aims to determine the level of effectiveness of the application of the Geoludic Program in the development of geometric skills, since students need this ability to function more fully and practically in our society.

It will work with a sample of 20 children of 5 years of the initial Educational Institution No. 544 Huancanilla of the District of San Miguel de Cauri, province of Lauricocha, Huánuco Region, with which the Playful Geo Program will be developed and adapted in 10 experimental sessions where through games we develop in children geometric skills necessary for their future life.

The activities carried out in the present investigation will give us an effective result since the students during the program application process have gradually surpassed their geometric abilities. From the recognition of the figures demonstrating orally, taking into account the objectives set out in the present investigation.

The effectiveness of this research will be demonstrated in the final results by making a comparison between the experimental group and the control group, which demonstrates that this research is viable and that it contributes to the integral development of the child.

Keywords: Teaching strategy and geometric skills.

CONTENIDO Y/O ÍNDICE GENERAL

	Pagina
Equipo De Trabajo	1
Hoja De Firma Del Jurado Y Asesor	2
Agradecimiento	3
Dedicatoria	4
Resumen	5
Abstract	6
Contenido	7
1. Introducción	14
2. Marco Teórico Conceptual	27
2.1. Antecedentes	27
2.2. Bases Teóricas De La Investigación	32
2.2.1. Programa Geolúdico.	32
2.2.2. Habilidades Geométricas	48
3. Hipótesis	62
3.1.1. Hipótesis General.	62
3.1.2. Hipótesis Específicas	62
4. Metodología	68
4.1.1. Diseño Y Esquema De Investigación.	68
4.1.2. Población Y Muestra.	69

4.1.3.	Definición De Variables	70
4.1.3.1.	Variable Independiente	70
4.1.3.2.	Variable Dependiente.	70
4.2.	Operacionalización De Variables	72
4.3.	Técnicas E Instrumentos De Recolección De Datos	72
4.3.1.	Técnicas. Y Plan De Análisis.	72
4.4.	Matriz De Consistencia	73
5.	Resultados	76
5.1.1.	Tratamiento Estadístico Y Análisis De Datos y prueba de hipótesis	76
5.2.	Discusión De Resultados	155
6.	Conclusiones	156
7.	Sugerencias	159
8.	Referencias Bibliográficas	160
	Anexos	162

ÍNDICE DE TABLAS Y/O CUADROS.

PAGINAS

•	Cuadro N° 01 Escalas E Intervalos Para El Procesamiento De Datos	76
•	Cuadro N° 02 Base De Datos De Los Estudiantes De Niños De 5 Años De Educación Inicial De La Institución Educativa Huancanilla, San Miguel De Cauri 2018.	77

- Cuadro N° 03 Resultados De Las Habilidades Geométricas Del Grupo Control En El Pretest Y Postest I.E. Inicial Huancanilla, San Miguel De Cauri 2018. 79
- Cuadro N° 04 Resultados De Las Habilidades Geométricas Del Grupo Experimental En El Pretest Y Postest 81
- Cuadro N° 05 Puntajes Obtenidos En El Pretest Y Postest Del Desarrollo De Habilidades Geométricas Del Grupo De Control 84
- Cuadro N° 06 Puntajes Obtenidos En El Pretest Y Postest Del Desarrollo De Habilidades Geométricas Del Grupo De Experimental 90
- Cuadro N° 07 Puntajes Obtenidos En El Postest Del Desarrollo De Habilidades Geométricas Del Grupo De Control Y Experimental 93
- Cuadro N° 08 Base De Datos De Los Niños De 5 Años De Educación Inicial N° 544 Huancanilla, Distrito De San Miguel De Cauri, Provincia De Lauricocha, Región Huánuco 2018 Correspondiente Al Postest Por Dimensiones 99
- Cuadro N° 09 Resultados Del Postest En El Aspecto Espacio Vivido Del Grupo Experimental 102
- Cuadro N° 10 Resultados Del Postest En El Aspecto Espacio Percibido Del Grupo Experimental 105
- Cuadro N° 11 Resultados Del Postest En El Aspecto Espacio Concebido Del Grupo Experimental 107
- Cuadro N° 12 Resultados Del Postest En El Aspecto Espacio Vivido Del Grupo Control 110

- Cuadro N° 13 Resultados Del Postest En El Aspecto Espacio Percibido Del Grupo Control. 112
- Cuadro N° 14 Resultados Del Postest En El Aspecto Espacio Concebido Del Grupo Control 114
- Cuadro N° 15 Resultados Comparativos Del Postest En El Aspecto Espacio Vivido Del Grupo Experimental Y De Control 116
- Cuadro N° 16 Resultados Comparativos Del Postest En El Aspecto Espacio Percibido Del Grupo Experimental Y De Control. 118
- Cuadro N° 17 Resultados Comparativos Del Postest En El Aspecto Espacio Concebido Del Grupo Experimental Y De Control 121
- Cuadro N° 18 Resultados Comparativos Del Postest En Habilidades Geométricas Del Grupo Experimental Y De Control 124
- Cuadro N° 19 Puntajes Obtenidos En El Postest En El Aspecto Espacio Vivido Del Grupo Experimental Y De Control 127
- Cuadro N° 20 Puntajes Obtenidos En El Postest En El Aspecto Espacio Percibido Del Grupo Experimental Y De Control 134
- Cuadro N° 21 Puntajes Obtenidos En El Postest En El Aspecto Espacio Concebido Del Grupo Experimental Y De Control 141
- Cuadro N° 22 Puntajes Promedios Obtenidos En El Postest Respecto A Las Habilidades Geométricas Del Grupo Experimental Y De Control 148

ÍNDICE DE GRÁFICOS

PAGINAS

- Gráfico N° 01 Resultados De Las Habilidades Geométricas Del Grupo Control En El Pretest Y Postest 80
- Gráfico N° 02 Resultados De Las Habilidades Geométricas Del Grupo Experimental En El Pretest Y Postest. 82
- Gráfico N° 03 Puntajes Obtenidos En El Pretest Y Postest Del Desarrollo De Habilidades Geométricas Del Grupo De Control. 86
- Gráfico N° 04 Puntajes Obtenidos En El Pretest Y Postest Del Desarrollo De Habilidades Geométricas Del Grupo De Experimental 94
- Gráfico N° 05 Puntajes Obtenidos En El Postest Del Desarrollo De Habilidades Geométricas Del Grupo De Control Y Experimental. 95
- Gráfico N° 06 Resultados Del Postest En El Aspecto Espacio Vivido Del Grupo Experimental 106
- Gráfico N° 07 Resultados Del Postest En El Aspecto Espacio Percibido Del Grupo Experimental. 107
- Gráfico N° 08 Resultados Del Postest En El Aspecto Espacio Concebido Del Grupo Experimental 108
- Gráfico N° 09 Resultados Del Postest En El Aspecto Espacio Vivido Del Grupo Control 111
- Gráfico N° 10 Resultados Del Postest En El Aspecto Espacio Percibido Del Grupo Control 113

- Gráfico N° 11 Resultados Del Postest En El Grupo Control Aspecto Espacio
Concebido Del Grupo Control. 115
- Gráfico N° 12 Resultados Comparativos Del Postest En El Aspecto Espacio
Vivido Del Grupo Experimental Y De Control 117
- Gráfico N° 13 Resultados Comparativos Del Postest En El Aspecto Espacio
Percibido Del Grupo Experimental Y De Control. 119
- Gráfico N° 14 Resultados Comparativos Del Postest En El Aspecto Espacio
Concebido Del Grupo Experimental Y De Control. 122
- Gráfico N° 15 Resultados Comparativos Del Postest En Habilidades
Geométricas Del Grupo Experimental Y De Control. 125
- Gráfico N° 16 Puntajes Obtenidos En El Postest En El Aspecto Espacio Vivido
Del Grupo Experimental Y De Control. 129
- Gráfico N° 17 Puntajes Obtenidos En El Postest En El Aspecto Espacio
Percibido Del Grupo Experimental Y De Control. 136
- Gráfico N° 18 Puntajes Obtenidos En El Postest En El Aspecto Espacio
Concebido Del Grupo Experimental Y De Control 143
- Gráfico N° 19 Puntajes Promedios Obtenidos En El Postest Respecto A Las
Habilidades Geométricas Del Grupo Experimental Y De Control. 150

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad son muchos los países que buscan un nivel de calidad educativa, para ello proponen nuevas leyes y programas buscando lograr el objetivo propuesto por cada país, estos esfuerzos se ven reflejados en los resultados que se vienen dando.

En el 2015 en el Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA) los mejores puntajes los obtienen los mismos de siempre, aunque se van alternando en las posiciones de liderazgo. En el área de Matemática, Singapur ocupó el primer puesto con un puntaje 600, en América Latina Chile lideró.

Con estos datos se puede notar la preocupación y empeño que muestran estos países para el bien de su educación. Sin embargo, el Perú demuestra cifras alarmantes de fracaso con respecto al área de Matemática como se observan en los resultados de las últimas evaluaciones.

Así mismo las cifras alarmantes que podemos notar en la evaluación nacional de los últimos años nos van llevando a una realidad que nos incita a un cambio radical en el aspecto educativo.

Esto demuestra que más de la mitad del total de estudiantes específicamente en el área de Matemática son estudiantes que, al finalizar el grado, no lograron los aprendizajes esperados, estos estudiantes, tienen dificultades hasta para responder las preguntas más fáciles de la prueba.

Analizando estos resultados saltan a la vista el poco interés por parte del estado, región y toda la comunidad educativa para revertir este problema. Necesitamos autoridades y docentes capaces de apostar por un cambio.

Así mismo si observamos los tipos de ejercicios que parecen en las evaluaciones nos damos cuenta que requiere de mucha habilidad por parte del niño y que antes haya estado en contacto con objetos concretos desde el inicio de la vida escolar (desde el nivel inicial). Cabe recalcar lo mencionado por Galileo (1632):

El universo está escrito en el lenguaje de las matemáticas y sus caracteres son; triángulo, círculo y otras figuras geométricas, sin las cuales es humanamente imposible entender una sola de sus palabras. Sin ese lenguaje navegamos en un oscuro laberinto.

Si reflexionamos por lo mencionado por el autor nos damos cuenta que todo cuanto nos rodea son de forma de las figuras geométricas y que si no conociéramos estaríamos perdidos dentro de nuestro propio espacio y no podríamos hablar ni explicar a las nuevas generaciones acerca de ello. Durante varias épocas la importancia de la geometría fue dejada de lado, pero gracias a los distintos aportes con respecto a ella, en la actualidad viene recuperando su importancia.

Es muy frecuente escuchar que los docentes prohíben a los niños jugar, cuando sabemos que la mayor fuente de aprendizaje es el juego. Por tanto, debemos motivar y guiar sus momentos de juego y hacer de esto un aprendizaje significativo.

El niño aprende más haciendo lo que le gusta. Como docentes debemos explotar todas sus habilidades con la finalidad que despierte y explore nuevas habilidades, dando como resultado un satisfactorio resultado el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por tanto, es importante conocer e introducir en el campo educativo la didáctica del juego que aportará en gran manera en el desarrollo del niño.

Durante nuestras prácticas pre-profesionales hemos podido observar las limitaciones que poseen los docentes para desarrollar en los niños las habilidades geométricas.

El presente programa fue importante ya que se constituyó en un aporte educativo pues permitirá desarrollar las habilidades geométricas, además demostrara el interés e importancia de enfrentar, frenar y resolver los problemas matemáticos del cual la solución depende de la metodología del docente. Es por ello que si queremos llegar a un futuro educativo prospero tenemos que comprender y evaluar los temas matemáticos.

Esperamos que la aplicación del Programa “GEOLÚDICO” trascienda y tenga un efecto a nivel individual, institucional y local.

Aportamos estrategias y metodologías, que por medio de dicho Programa “GEOLÚDICO” logre hacer partícipe a la población estudiantil para el desarrollo de las habilidades geométricas.

Así mismo ha de contribuir al mejoramiento de la calidad estudiantil de los niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 544 Huancanilla del Distrito de San Miguel de Cauri, provincia de Lauricocha, Región Huánuco el distrito de San Miguel de Cauri Provincia de Lauricocha.

El Programa “GEOLÚDICO” será viable ya que se cuenta con recursos humanos, financieros, materiales, es ejecutable en un periodo de tiempo previsto. Gracias a la metodología a usarse se podrá responder a los problemas y expectativas planteadas.

Visto las diferentes necesidades educativas y Marcados con esta triste realidad nos hemos visto comprometidos en aportar en la solución de este problema, por ello traemos nuestra propuesta “Aplicación del programa GEOLÚDICO para desarrollar habilidades geométricas” con ello contribuir en la mejora del proceso enseñanza-aprendizaje y el logro de las habilidades geométricas en los niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 544 Huancanilla del Distrito de San Miguel de Cauri, provincia de Lauricocha, Región Huánuco.

- Si reflexionamos por lo mencionado por el autor nos damos cuenta que todo cuanto nos rodea son de forma de las figuras geométricas y que si no conociéramos estaríamos perdidos dentro de nuestro propio espacio y no podríamos hablar ni explicar a las nuevas generaciones acerca de ello. Durante varias épocas la importancia de la geometría fue dejada de lado, pero gracias a los distintos aportes con respecto a ella, en la actualidad viene recuperando su importancia.
- Es muy frecuente escuchar que los docentes prohíben a los niños jugar, cuando sabemos que la mayor fuente de aprendizaje es el juego. Por

tanto, debemos motivar y guiar sus momentos de juego y hacer de esto un aprendizaje significativo.

- El niño aprende más haciendo lo que le gusta. Como docentes debemos explotar todas sus habilidades con la finalidad que despierte y explore nuevas habilidades, dando como resultado un satisfactorio resultado el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Por tanto, es importante conocer e introducir en el campo educativo la didáctica del juego que aportará en gran manera en el desarrollo del niño.
- Durante nuestras prácticas pre-profesionales hemos podido observar las limitaciones que poseen los docentes para desarrollar en los niños las habilidades geométricas. ¿Qué efectividad tendrá el programa GEOLÚDICO en el desarrollo de las habilidades geométricas en niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 544 Huancanilla del Distrito de San Miguel de Cauri, provincia de Lauricocha, Región Huánuco 2018.

Por lo expuesto anteriormente se formuló el siguiente enunciado del problema:

¿Qué efectividad tendrá el programa GEOLÚDICO en el desarrollo de las habilidades geométricas en niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 544 Huancanilla del Distrito de San Miguel de Cauri, provincia de Lauricocha, Región Huánuco 2018?.

El objetivo general fue:

Determinar la efectividad del Programa GEOLÚDICO en el desarrollo de las habilidades geométricas en niños de niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 544 Huancanilla del Distrito de San Miguel de Cauri, provincia de Lauricocha, Región Huánuco 2018.

Los objetivos específicos fueron:

- Evaluar si el Programa GEOLÚDICO permite desarrollar las habilidades geométricas, con respecto al espacio vivido, en niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 544 Huancanilla del Distrito de San Miguel de Cauri, provincia de Lauricocha, Región Huánuco 2018.
- Evaluar si el Programa GEOLÚDICO permite desarrollar las habilidades geométricas, con respecto al espacio percibido, en niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 544 Huancanilla del Distrito de San Miguel de Cauri, provincia de Lauricocha, Región Huánuco.
- Evaluar si el Programa GEOLÚDICO permite desarrollar las habilidades geométricas, con respecto al espacio concebido, en niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 544 Huancanilla del Distrito de San Miguel de Cauri, provincia de Lauricocha, Región Huánuco 2018.

El programa se justificó porque se observó la carencia de técnicas y estrategias por parte de los profesores para desarrollar en sus alumnos habilidades en el área de matemática. Este programa contiene un conjunto de actividades, estrategias, recursos y procedimientos debidamente diseñadas y sistematizadas por sesiones de aprendizaje con la finalidad de desarrollar habilidades geométricas en los niños de cinco años, puesto que es una etapa óptima para moldear y adaptar al niño.

El impacto de este programa consiste en contar con un instrumento valioso y del mismo modo que es parte de la vida cotidiana del niño, como es el juego, es decir que más que enseñar al niño utilizando como medio lo que a ellos más le agrada realizar.

Según las conclusiones de la ECE 2018 en matemáticas que, para desarrollar la noción del sistema de numeración decimal, es fundamental promover el uso de material concreto para establecer equivalencias entre unidades y decenas utilizando diversas representaciones del número. Asimismo, se deben plantear problemas aditivos con diferentes significados y en distintos formatos para la comprensión de las operaciones. También, en la resolución de problemas, es necesario priorizar que el estudiante comprenda la situación y establezca relaciones entre los elementos en lugar de fomentar el uso de palabras “claves”. De este modo, se favorecerá un proceso reflexivo de resolución de problemas.

Sin embargo, se tiene que tener en cuenta que el juego tiene que ir acompañado de estrategias y recursos adecuados para lograr un objetivo satisfactorio, motivo por el cual nos llevó a realizar este programa educativo y novedoso.

Fundamentación

En vista del bajo rendimiento de los estudiantes en dicha habilidad, nos hemos propuesto aplicar el programa GEOLÚDICO, con el fin de desarrollar las habilidades geométricas. Para el Estado: porque a partir de la información sobre el nivel de los aprendizajes, se puede establecer políticas educativas más efectivas basadas en evidencias.

Para el Ministerio de Educación, las Direcciones Regionales de Educación (DRE) y las Unidades de Gestión Educativa Local (UGEL): a partir del conocimiento del avance en los aprendizajes de los estudiantes, se contribuye a la toma de decisiones informadas con el fin de establecer políticas educativas más efectivas basadas en evidencias, y así velar responsablemente por el desarrollo educativo nacional, regional y local.

Para las Instituciones Educativas: la ECE permite, a directivos y docentes, identificar con mayor asertividad los aspectos que se deben reforzar en la aplicación de las competencias evaluadas; de esta manera, se pueden tomar acciones informadas para mejorar los aprendizajes.

Para las familias: la ECE es valiosa porque desde casa se puede complementar lo que la escuela propone para reforzar los aprendizajes de los estudiantes y ayudarlos a mejorar su desempeño escolar.

Para los estudiantes: porque les permite conocer sus fortalezas y debilidades en las áreas en las cuales fueron evaluados. Así, podrán esforzarse en lograr sus objetivos y continuar su escolaridad con éxito. Para fundamentar el Programa se consideró los siguientes temas:

Geometría.

Según la Enciclopedia Escolar Activa (2002) afirma: *“Que la geometría es una parte de las matemáticas que estudia las figuras planas y también los cuerpos geométricos”* (p. 134). Ya que sabemos que el mundo que nos rodean están formados por dichos elementos. Además, el objetivo de la Geometría es estudiar, medir y calcular las figuras, los cuerpos y las características de los mismos. Además, busca estudiar las relaciones matemáticas entre puntos, rectas, ángulos, superficies, sólidos, etc.

Altman, Comparatore y Kurzrok (2009) afirma:

“La geometría es un terreno fértil para introducir a los alumnos en la validación y argumentación acerca de la verdad de las respuestas que obtienen. En estos primeros años, en algunos problemas, se puede aceptar que lo hagan a través de estrategias más empíricas” (p. 4)

La necesidad de la enseñanza de la geometría en el ámbito escolar responde, en primer lugar, al papel que la geometría desempeña en la vida cotidiana.

Un conocimiento geométrico básico es indispensable para desenvolverse en la vida cotidiana: para orientarse reflexivamente en el espacio.

Juegos.

Según las bibliografías consultadas, relacionadas con este tema se hallaron diversos conceptos del juego que tiene cierta similitud, así tenemos: Piaget (Citado en Calero 1998) “...el juego es un caso típico

de conducta desperdiciada por la Escuela Tradicional por parecer desprovisto de significado funcional)” (p. 15).

En Educación Inicial, Primaria y Secundaria, el docente utiliza el juego como un medio en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Piaget, dice que “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas”.

El juego es la actividad natural y el modo peculiar de expresión creadora del niño.

Asimismo, da a entender con su conceptualización que el juego es ante todo una actividad cuyo aspecto principal es su fuerza creadora, porque el niño se desvincula con el mundo es decir el mundo de juego, porque en ese mundo el niño se siente omnipotente y creador.

Por su parte Calero (1998) afirma:

El juego es una actividad significativamente importante, no solo por el gran tiempo que los niños lo dedican (15 000 horas hasta la edad de los 6 años, de acuerdo con Hildegart Hetzer), sino por las implicaciones que tiene en todas las áreas del comportamiento humano.

El juego debe entenderse como un medio de socialización. A menudo, en los momentos de juego pone de manifiesto sus más agotadoras energías. Se concentra con todo su ser y adquiere otras satisfacciones emocionales que no puede obtener de otras formas de actividad. El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Según Hansen (Citado en Calero, 1998) sostiene:

El juego es una forma de actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico del ser. Es una de las manifestaciones de la vida activa del niño.

Es necesario recordar que los niños juegan porque son seres esencialmente activos y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo al grado de su mentalidad.

De acuerdo a ello él describe las siguientes características del juego:

- 1. El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.*
- 2. El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia.*
- 3. El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.*
- 4. El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.*
- 5. El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.*
- 6. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.*
- 7. El juego crea orden. La desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su razón y la anula.*

8. *El juego oprime y libera. El juego arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.*

9. *El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.*

10. *Otras de las características del juego es la facilidad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.*

11. *El juego es una lucha por algo o una representación de algo.*

Del mismo modo, podemos afirmar que, en la actualidad, existe muchas conceptualizaciones sobre el juego, por los mismos hechos; pedagogos, sociólogos, estudiosos, etc. Vienen dando respuesta, desde los diversos puntos de vista se han pretendido sintetizar una definición completa, así tenemos:

El juego es una actividad libre, pero esta actividad acompaña en el individuo que juega, de estado psíquico que estimulan su ejercicio que le dan carácter alegre y agradable, elementos nuevos de juego son: emotivo; el placer; otra intelectual y la ilusión.

El juego es el testimonio de la inteligencia del hombre en este grado de la vida.

El amor propio, de defensa activa o pasiva los institutos grupales tienen su desarrollo su influencia en el juego y de ahí la necesidad que el juego se introduzca en los programas de estudio hasta formar la vida del niño.

En sí el juego en la infancia cumple un papel muy importante en el desarrollo integral del niño permitiéndole así una formación óptima. El juego, es una actividad significativa que tiene implicaciones para todas las áreas del comportamiento humano.

2. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. ANTECEDENTES

Figuroa, F. (2012) realizó la tesis titulada La Gestión del juego en el aprendizaje del área de Matemática en los niños de cuatro años de educación inicial de la institución educativa San Alfonso – Ugel 06 de Ate – Vitarte. Expresó que “La gestión del juego didáctico, como recurso metodológico, mejora significativamente el aprendizaje del área de Matemática en los niños de cuatro años de educación inicial de la institución educativa San Alfonso de Santa Clara – Distrito de Ate. Así lo demuestra el procesamiento estadístico descriptivo y la comprobación de las hipótesis”

El departamento de Huánuco no es ajeno a esta realidad ya que se encuentra ocupando uno de los últimos lugares en el desempeño en el área de Matemática. “En el 2011 la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) dio como resultado que solo 6,8% alcanzaron el aprendizaje esperado (Nivel 2) y el 65,2% estuvieron por debajo del Nivel 1 en área de Matemática en el departamento de Huánuco”

Evaluación Censal de Estudiantes 2016. Resultado nacional del Cuarto grado de primaria. El nivel desempeño Alcanzaron el nivel Satisfactorio solo el 25.2 % donde el estudiante logró los aprendizajes esperados al finalizar el IV ciclo y está preparado para afrontar los retos de aprendizaje del ciclo siguiente, así mismo un 41.6 % En Proceso: El estudiante solo logró parcialmente los aprendizajes esperados al finalizar el IV ciclo, pero demuestra haber consolidado aprendizajes del ciclo anterior, pero también un

22.5 % En Inicio y un 10.7 % previo al inicio, El estudiante no logró los aprendizajes esperados al finalizar el IV ciclo ni demuestra haber consolidado los aprendizajes del ciclo anterior. Solo logra realizar tareas donde hay mucho que trabajar.

Después de haber visitado y revisado las diversas bibliografías e otras instituciones superiores; pude encontrar las siguientes investigaciones relacionados al presente trabajo de investigación:

Evaluación Censal de Estudiantes 2018. Resultado Región Huánuco del Cuarto grado de primaria. El nivel desempeño, Alcanzaron el nivel Satisfactorio solo el 19.2 % donde el estudiante logró los aprendizajes esperados al finalizar el IV ciclo y está preparado para afrontar los retos de aprendizaje del ciclo siguiente, así mismo un 38.6 % En Proceso: El estudiante solo logró parcialmente los aprendizajes esperados al finalizar el IV ciclo, pero demuestra haber consolidado aprendizajes del ciclo anterior, pero también un 25.9 % En Inicio y un 16.3 % previo al inicio, El estudiante no logró los aprendizajes esperados al finalizar el IV ciclo ni demuestra haber consolidado los aprendizajes del ciclo anterior. Solo logra realizar tareas donde hay mucho que trabajar.

Evaluación Censal de Estudiantes 2016. Resultado región Huánuco del Cuarto grado de primaria. El nivel desempeño Alcanzaron el nivel Satisfactorio solo el 14.3 % donde el estudiante logró los aprendizajes esperados al finalizar el IV ciclo y está preparado para afrontar los retos de aprendizaje del ciclo siguiente, así mismo un 35.6 % En Proceso: El estudiante solo logró parcialmente los aprendizajes esperados al finalizar el IV

ciclo, pero demuestra haber consolidado aprendizajes del ciclo anterior, pero también un 28.9 % En Inicio y un 21.1 % previo al inicio, El estudiante no logró los aprendizajes esperados al finalizar el IV ciclo ni demuestra haber consolidado los aprendizajes del ciclo anterior. Solo logra realizar tareas donde hay mucho que trabajar.

En el trabajo de Chávez, C. (2006), en su tesis titulada “Aplicación del programa Juegos Matemáticos para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemático en el tercer grado del C.N. la Aplicación UNHEVAL – 2006” con el objetivo, de determinar los efectos que tiene el programa Juegos Matemáticos para desarrollar la inteligencia Lógico - Matemático en el tercer grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL–2004 el nivel de investigación es cuasi experimental. Y concluye demostrando la diferencia significativa en los resultados del post test de ambos grupos (GE Y GC), ya que la “t” calculada (7.71) es mayor que la “t” crítica (1,697); a un nivel α (0.05), con una cola a la derecha y 32 gl y se afirma que tal diferencia obedece a efectos del programa “Juegos Matemáticos”.

En el trabajo de Pozo, F. (2006) en su tesis “Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático mediante la matemática recreativa en los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación UNHEVAL-Huánuco”, con el objetivo de determinar los efectos de la aplicación de la matemática recreativa en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación. Se empleó el método experimental. Concluye, los rendimientos académicos de los estudiantes del grupo experimental, con la aplicación de la matemática recreativa comparada con el rendimiento

académico de los estudiantes del grupo control; tiene un crecimiento significativamente positivo, conllevando a que el estudiante despierte el interés por la asignatura de matemática.

En el trabajo de Abal, C. (2009) En su tesis titula el RETRANS en el aprendizaje de las figuras geométricas de los alumnos de primer grado de educación secundaria de la I.E Cesar Vallejo Pbba – 2009” con el objetivo de mejorar el aprendizaje de las figuras geométricas en los alumnos de la I.E Cesar Vallejo. El método que se empleó es el experimental. Se concluye en que se logró mejorar el aprendizaje de figuras geométricas con la estrategia didáctica del uso de reglas transformadas en los alumnos y alumnas del primer grado de Educación Secundaria de la I.E “Cesar Vallejo” de Paucarbamba – Amarilis – 2009. Se determinó el grado de efectividad de la estrategia didáctica “RETRANS” en el aprendizaje de Figuras Geométricas.

En el grupo experimental aprobaron 34 alumnos (as), de un total de 40 alumnos, el cual muestra que la estrategia mencionada resultó favorable.

En el trabajo de Cevallos, C. (2002) en su tesis titulada “Trabajemos Recreativamente las Matemáticas en los estudiantes de nivel Primario, de las escuelas Juan Seguel de Freire y Volcán Llaima de Melipeuco- Chile” con el objetivo de elaborar el rendimiento académico en el área de matemática. La investigación es de tipo experimental. Se concluye que, en relación con los trabajos cooperativos y enseñanza a través de proyectos, se notó una mayor participación de los estudiantes en su aprendizaje, el trabajo en equipo fue óptimo dejándose ver la autonomía en la organización de su trabajo, se destaca

también la oportunidad que tiene el niño y niña de intercambiar ideas y confrontar opiniones.

Cardona, S. (2012) realizó la tesis titulada Propuesta metodológica para la enseñanza – aprendizaje de la nomenclatura inorgánica en el grado décimo empleando la lúdica. “La implementación de juegos didácticos en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la nomenclatura inorgánica resultó ser una buena estrategia metodológica para integrar los componentes teóricos de la disciplina y la lúdica. Con la aplicación de esta estrategia metodológica se encontró que el uso de juegos lúdicos permitió llegar con mayor facilidad a los estudiantes, además estos posibilitan el trabajo cooperativo y promueven que los estudiantes sean los gestores de su propia formación”

2.2. BASES TEÓRICAS DE LA INVESTIGACIÓN

2.2.1. PROGRAMA GEOLÚDICO.

a) *Etimología.* - El programa se define etimológicamente como:

Geolúdico. Es la unión de dos palabras griegas:

Geo : Tierra

Lúdico : Juego

b) *Introducción.*

El programa GEOLÚDICO es un conjunto de estrategias en base a instrucciones que se ejecutaran y evaluaran, con el propósito de desarrollar las habilidades geométricas.

La importancia que tiene nuestro programa es debido a que propone un conjunto de actividades educativas, debidamente sistematizadas y organizadas con el propósito de desarrollar las habilidades geométricas de los niños de cinco años de educación inicial.

Dicho programa está dividido en dos partes:

En la primera se señala los aspectos generales que componen el programa: fundamentación, objetivos, justificación, características, recursos, temporalización y evaluación.

En la segunda parte damos a conocer la parte operativa del programa, sistematizadas en sesiones de aprendizaje. El programa consta de 10 sesiones de aprendizaje. Cada sesión a su vez comprende un plan de

sesión de las actividades que deben desarrollarse, debidamente organizadas y por otro lado corresponde a la ejecución y evaluación de la sesión de aprendizaje. Para tal fin se diseñó y desarrolló un conjunto de recursos educativos como los juegos por cada momento de aprendizaje: actividad inicial, a través de dinámicas; actividades de desarrollo, a través de la observación y manipulación de materiales concretos (diseñados y elaborados por la tesista) y en las actividades finales a través de las fichas de evaluación.

Para que el docente aplique de manera óptima y eficaz este programa requiere tener un bagaje de conocimientos respecto a las técnicas y estrategias de juegos educativos que permitan el desarrollo de habilidades geométricas. Con nuestro programa esperamos contribuir en el desarrollo de la educación en las Instituciones Educativas interesadas en desarrollar habilidades geométricas en sus niños.

c) Características.

- Es activo y participativo.
- Favorece el aumento del razonamiento.
- Brinda la oportunidad al niño para que experimente y ponga en práctica todas sus habilidades.
- Potencializa sus habilidades con respecto a la geometría plana (cuadrado, triángulo, rectángulo y círculo) y geometría del espacio (cilindro y cubo).
- Consta de 10 sesiones prácticas.

- Incentiva al niño a desarrollar sus habilidades y destrezas.
- Propiciar el interés por las matemáticas (geometría) mediante el programa.
- Manifiesta regularidad y consistencia.

d) *Fundamentación.*

En vista del bajo rendimiento de los estudiantes en dicha habilidad, nos hemos propuesto aplicar el programa GEOLÚDICO, con el fin de desarrollar las habilidades geométricas. Para fundamentar el Programa se consideró los siguientes temas:

- *Geometría.*

Según la Enciclopedia Escolar Activa (2002) afirma:

“Que la geometría es una parte de las matemáticas que estudia las figuras planas y también los cuerpos geométricos” (p. 134). Ya que sabemos que el mundo que nos rodean están formados por dichos elementos. Además, el objetivo de la Geometría es estudiar, medir y calcular las figuras, los cuerpos y las características de los mismos. Además, busca estudiar las relaciones matemáticas entre puntos, rectas, ángulos, superficies, sólidos, etc. Altman, Comparatore y Kurzrok (2009) afirma:

“La geometría es un terreno fértil para introducir a los alumnos en la validación y argumentación acerca de la verdad de las respuestas que obtienen. En estos primeros

años, en algunos problemas, se puede aceptar que lo hagan a través de estrategias más empíricas” (p. 4)

La necesidad de la enseñanza de la geometría en el ámbito escolar responde, en primer lugar, al papel que la geometría desempeña en la vida cotidiana.

Un conocimiento geométrico básico es indispensable para desenvolverse en la vida cotidiana: para orientarse reflexivamente en el espacio.

- *Juegos.*

Según las bibliografías consultadas, relacionadas con este tema se hallaron diversos conceptos del juego que tiene cierta similitud, así tenemos: Piaget (Citado en Calero 1998) “...el juego es un caso típico de conducta desperdiciada por la Escuela Tradicional por parecer desprovisto de significado funcional)” (p. 15).

En Educación Inicial, Primaria y Secundaria, el docente utiliza el juego como un medio en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Piaget, dice que “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas”.

El juego es la actividad natural y el modo peculiar de expresión creadora del niño.

Asimismo, da a entender con su conceptualización que el juego es ante todo una actividad cuyo aspecto principal es su fuerza creadora, porque el niño se desvincula con el mundo es decir el mundo de juego, porque en ese mundo el niño se siente omnipotente y creador.

Por su parte Calero (1998) afirma: *El juego es una actividad significativamente importante, no solo por el gran tiempo que los niños lo dedican (15 000 horas hasta la edad de los 6 años, de acuerdo con Hildegart Hetzer), sino por las implicaciones que tiene en todas las áreas del comportamiento humano.*

El juego debe entenderse como un medio de socialización. A menudo, en los momentos de juego pone de manifestó sus más agotadoras energías. Se concentra con todo su ser y adquiere otras satisfacciones emocionales que no puede obtener de otras formas de actividad. El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Según Hansen (Citado en Calero, 1998) sostiene:

El juego es una forma de actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico del ser. Es una de las manifestaciones de la vida activa del niño.

Es necesario recordar que los niños juegan porque son seres esencialmente activos y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo al grado de su mentalidad.

De acuerdo a ello él describe las siguientes características del juego:

1. *El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.*

2. *El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia.*
3. *El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.*
4. *El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.*
5. *El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.*
6. *Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.*
7. *El juego crea orden. La desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su razón y la anula.*
8. *El juego oprime y libera. El juego arrebató, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.*
9. *El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.*
10. *Otras de las características del juego es la facilidad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.*
11. *El juego es una lucha por algo o una representación de algo.*

Del mismo modo, podemos afirmar que, en la actualidad, existe muchas conceptualizaciones sobre el juego, por los mismos hechos; pedagogos, sociólogos, estudiosos, etc. Vienen dando respuesta,

desde los diversos puntos de vista se han pretendido sintetizar una definición completa, así tenemos:

El juego es una actividad libre, pero esta actividad acompaña en el individuo que juega, de estado psíquico que estimulan su ejercicio que le dan carácter alegre y agradable, elementos nuevos de juego son: emotivo; el placer; otra intelectual y la ilusión.

El juego es el testimonio de la inteligencia del hombre en este grado de la vida.

El amor propio, de defensa activa o pasiva los institutos grupales tienen su desarrollo su influencia en el juego y de ahí la necesidad que el juego se introduzca en los programas de estudio hasta formar la vida del niño.

En sí el juego en la infancia cumple un papel muy importante en el desarrollo integral del niño permitiéndole así una formación óptima. El juego, es una actividad significativa que tiene implicaciones para todas las áreas del comportamiento humano.

Por ello es importante que el maestro introduzca el juego en el desarrollo de su clase, para lograr así que sea amena, interesante, atractiva y significativa, porque no solo se les debe rellenar de conceptos teóricos sino que también deben estimular las manifestaciones físicas en el desarrollo de sus funciones orgánicas,

mentales y fisiológicas, el mundo del niño es el juego la cual significa que forma parte de toda la rutina de su vida.

Clasificación de acuerdo a su función educativa.

Calzetti (Citado en Calero, 1998) de acuerdo a su función educativa, distingue a los juegos en:

1. Juegos de Experimentación.

- *Sensoriales: Hacer ruido, examinar colores, escuchar, tocar objetos.*

- *Motores: Que ponen en movimiento los órganos del cuerpo u objetos extraños.*

- *Psíquicos:*

- *Intelectuales: De comparación, de reconocimiento, de relación de razonamiento, de reflexión y de imaginación.*

- *Afectivos: En los que intervienen emociones o sentimientos.*

- *Volitivos: Donde interviene la atención voluntaria.*

2. Juegos Sociales.

De lucha corporal o espiritual. (pp. 32-34).

3. Juegos de iniciación a la geometría.

- **Los Bloques Lógicos.**

Cascallana (1995) afirma:

Los bloques lógicos constituyen un recurso pedagógico básico destinado a introducir a los niños en los primeros conceptos lógico – matemáticos. Constan de 48 piezas

sólidas, generalmente de madera o plástico, y de fácil manipulación. Cada pieza se define por cuatro variables: color, forma, tamaño y grosor. A su vez, a cada una se le asignan diversos valores.

El color tiene tres valores: rojo, azul y amarillo.

La forma tiene cuatro valores: cuadrado, círculo, triángulo y rectángulo.

El tamaño tiene dos valores: grande y pequeño.

El grosor tiene dos valores: grueso y delgado.

Cada bloque se diferencia de los demás al menos en una de las características, en dos, en tres o en las cuatro.

❖ *Utilidad.*

Los bloques lógicos sirven para poner a los niños ante una serie de situaciones tales que le permita llegar a adquirir determinados conceptos matemáticos y contribuir así al desarrollo de su pensamiento lógico.

Con este material adquieren primero un conocimiento físico de los bloques, saben que éste es un círculo rojo, o que aquél es un triángulo azul. Además aprenden la relación que se establece entre los bloques, es decir, que son “iguales” en cuanto al color, pero son “diferentes” en cuanto a la forma; o que uno es más grande, o más delgado que otro... estas relaciones (ser igual, ser diferente, ser mayor que...) no se encuentran en cada bloque aislado, y su conocimiento es el producto de una construcción mental hecha a

partir de la experiencia obtenida en la actividad manipulativa con los bloques lógicos, la cual proporciona una base concreta para la abstracción.

El conocimiento matemático no se adquiere exclusivamente por transmisión verbal de los adultos, como sucede con el conocimiento social. Los niños de origen Ibérico (Península de Iberia) pueden saber que Madrid es la capital del Estado español, pero ella no significa necesariamente que tengan la noción de la inclusión, que comprendan que Madrid está “en” España y que todo madrileño es español, pero no todo español es madrileño. El aprendizaje de las matemáticas supone una actividad mental, que en estas edades (2-7 años de edad) han de tener una base manipulativa.

A partir de la actividad con los bloques lógicos, el niño llegará a:

- *Nombrar y reconocer cada bloque.*
- *Reconocer cada una de sus variables y valores.*
- *Clasificarlos atendiendo a un solo criterio, como puede ser la forma o el tamaño, para pasar después a considerar varios criterios a la vez.*
- *Aplicar los conceptos topológicos.*
- *Comparar los bloques estableciendo las semejanzas y las diferencias.*
- *Realizar seriaciones siguiendo distintas reglas.*
- *Unir conjuntos disjuntos. Establecer la relación de pertenencia.*
- *Adquirir la noción de conjunto complementario a través de la negación.*
- *Realizar la intersección de dos o más conjuntos.*

- *Emplear las conectivas lógicas (conjunción, disyunción, implicación)*
- *Definir elementos por la negación.*
- *Desarrollar el simbolismo.*
- *Señalar contradicciones lógicas.*
- *Introducir el concepto de número. Establecer relaciones de coordinabilidad.*
- *Realizar transformaciones lógicas.*
- *Iniciarse en los juegos de reglas (pp.37-39).*

- *El Geoplano.*

El geoplano es un recurso didáctico para la introducción de gran parte de los conceptos geométricos, el carácter manipulativo de este permite a los niños una mejor comprensión de toda una serie de términos abstractos, que en muchas veces o no entienden o generan ideas erróneas en torno a ellos.

Consiste en un tablero cuadrado, generalmente de manera, el cual se a cuadriculado y se ha introducido un clavo en cada vértice de tal manera que estos sobresalen de la superficie de la madera unos 2 cm, el tamaño del tablero es variable y está determinado por un número de cuadriculas ;estas pueden variar desde 25 (5x5) hasta 100 (10x10), el trozo de madera utilizado no puede ser una plancha fina , ya que tiene que ser lo suficientemente grueso - 2cm aproximadamente –como para poder clavar los clavos de modo que queden firmes.

Sobre esta base se coloca gomas elásticas de colores que se sujetan en los clavos formando las formas geométricas que se deseen.

❖ *Utilidad.*

El geoplano, como recurso didáctico, sirve para introducir los conceptos geométricos de forma manipulativa. Es de fácil manejo para cualquier niño y permite el paso rápido de una a otra actividad, lo que mantiene a los alumnos continuamente activos en la realización de ejercicios variados.

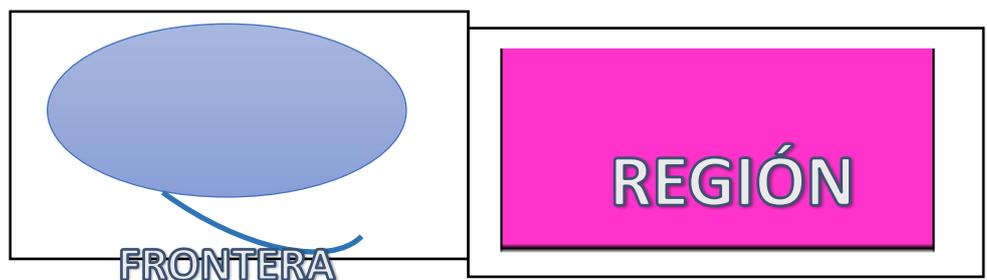
Este recurso puede comenzar a utilizarse en los primeros años de escolarización, aunque su utilización óptica se da en el ciclo Medio de la Enseñanza de la Geometría Básica (EGB).

Los objetivos más importantes que se consiguen con el uso del geoplano son:

- *La presentación de la geometría en los primeros años de forma atractiva y lúdica, y no, como venía siendo tradicional, de forma verbal y abstracta al final del curso y de manera secundaria.*
- *La presentación de las figuras geométricas (círculo, cuadrado, rectángulo y triángulo) antes de que el*

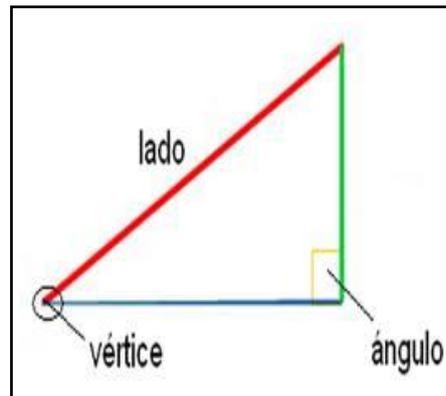
niño tenga la destreza manual necesaria para dibujarlas perfectamente

- *Desarrollar la creatividad a través de la composición y descomposición de figuras geométricas en un contexto de juego libre.*
- *Conseguir una mayor autonomía intelectual de los niños, potenciado que, mediante actividades libres y dirigidas con el geoplano, descubran por sí mismo algunos de los conocimientos geométricos básicos.*
- *Desarrollar la reversibilidad del pensamiento: la fácil y rápida manipulación de las gomas elásticas permite realizar transformaciones diversas y volver a la posición inicial deshaciendo el movimiento.*
- *Trabajar nociones topológicas básicas: líneas abiertas y cerradas, frontera, región, etc.*

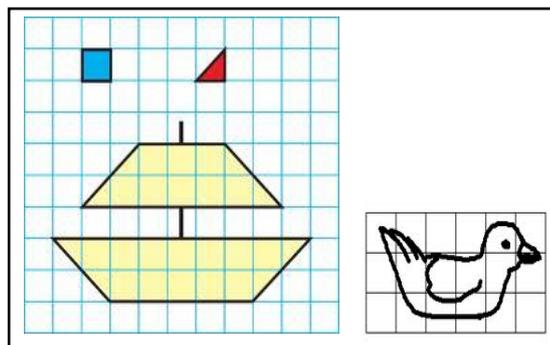


REGIÓN

- Reconocer las formas geométricas planas.
- Desarrollar la orientación espacial mediante la realización de laberintos.
- Llegar a reconocer y adquirir la noción de ángulo, vértice y lado.



- Comparar diferentes longitudes y superficies; hacer las figuras más grandes estirando las gomas a mas cuadrículas.



- *Componer figuras y descomponerlas a través de la superposición de polígonos.*
- *Introducir la clasificación de los polígonos a partir de actividades de recuento de lados.*
- *Llegar al concepto intuitivo de superficie a través de las cuadrículas que contiene cada polígono.*
- *Introducir los movimientos en el plano; girando el geoplano se puede observar una misma figura desde muchas posiciones, evitando el error de asociar una figura a una posición determinada, determinada tal es el caso del cuadrado.*
- *Desarrollar las simetrías y la noción de rotación (pp. 144-145).*
-

e) Estrategias metodológicas.

Plan de actividad de cada sesión debidamente enumerada.

1. Dinámicas debidamente estructuradas.
2. Hojas de trabajo enumeradas
3. Fichas de evaluación enumeradas.

f) Temporalización.

Se recomienda 45 min. Promedio por cada sesión. Dependerá del nivel de asimilación y retención del niño. Del mismo modo se

recomienda tres sesiones por semana esto nos permitirá desarrollar de manera progresiva las habilidades geométricas en los niños.

g) *Evaluación.*

La evaluación del programa se recomienda efectuar mediante la Lista de Cotejo previamente elaborada.

h) *Sesiones de aprendizaje.*

El programa está organizado en 10 sesiones las cuales ayudarán a cumplir nuestras expectativas y objetivo principal Las sesiones son las siguientes:

Primera sesión: Identificando las figuras geométricas planas.

Segunda sesión: Reconociendo las características de las figuras geométricas planas.

Tercera sesión: Reconociendo los elementos de las figuras geométricas planas.

Cuarta sesión: Hallando generalizaciones sobre las figuras geométricas planas.

Quinta sesión: Armandando figuras geométricas planas con el tangram.

Sexta sesión: Trasladando las figuras geométricas planas: Triángulo, cuadrado y rectángulo a un geoplano.

Séptima sesión: Reconociendo las figuras geométricas planas armando el rompecabezas.

Octava sesión: Identificando los sólidos geométricos: cubo y cilindro, asociándolos con objetos de su entorno.

Novena sesión: Construyendo los sólidos geométricos: cubo y cilindro.

Decima sesión: Conociendo los elementos de los sólidos geométricos: cubo y cilindro.

2.2.2. HABILIDADES GEOMÉTRICAS

a) Habilidades.

Según el Diccionario Enciclopédico Ilustrado Lexus (2000): “Capacidad y disposición para algo. Destreza de ejecutar una cosa” (p. 475)

Paul Attewell (Citada en Argudin 2005- reip. 2010) define que:

Los conceptos habilidades y competencias varía considerablemente. Responder que es una habilidad resulta sumamente complicado, pero podemos decir que habilidad es la destreza para hacer algo, pero la palabra también se relaciona, por ejemplo, con el desarrollo mismo de una

habilidad, y la palabra habilidad suele utilizarse también como sinónimo de competencia que, de esta manera, remite a expertos, maestría en el desempeño y excelencia.

Las habilidades se componen de un conjunto de acciones relacionadas.

No se desarrollan aisladamente, se asocian a los conocimientos y a los valores, y unos a los otros se refuerzan.

Se desarrollan en secuencias, las habilidades básicas deben incrementarse antes que las avanzadas.

Las habilidades deben orientarse para alcanzar una meta específica. (p. 51)

Las habilidades pueden adaptarse a diferentes escenarios y niveles de la educación, como las habilidades de razonamiento dentro de ellas se consideran:

1. Evaluar.
2. Analizar.
3. Resolución de problemas.
4. Consulta.

b) Geometría.

Proviene del griego (Geo que es = a tierra; Metrein que es = a medir) rama de las matemáticas que se ocupa de las propiedades del espacio. En su forma más elemental, la geometría se preocupa de problemas métricos como el

cálculo del área y diámetro de figuras planas y de la superficie y volumen de cuerpos sólidos.

Alain (citada en Diccionario Pedagógico, 2007) afirma que:

La geometría es una disciplina que tiene por objeto la dimensión y las diversas formas que esta presentan en los cuerpos con las figuras que el geómetra puede concebir.

La geometría es la clave de la naturaleza. Quien no sea geómetra jamás percibirá bien este mundo en el que vive y del que depende (...)

Quien no tiene ninguna idea de la necesidad geométrica ni siquiera tendrá la idea de necesidad exterior (p. 364).

La geometría es un terreno fértil para introducir a los alumnos en la validación y argumentación acerca de la verdad de las respuestas que obtienen. En estos primeros años, en algunos problemas, se puede aceptar que lo hagan a través de estrategias más empíricas (p. 4).

1. Reseña Histórica.

Según la Asociación Fondo de Investigadores y Editores (2008) afirma:

Las primeras civilizaciones mediterráneas adquieren poco a poco ciertos conocimientos geométricos de carácter eminentemente práctico.

La geometría en el antiguo Egipto estaba muy desarrollada como admitieron muchos eruditos en dicha época. Las historias de la geometría localizan su origen en Egipto, ligado a un problema práctico: la reconstrucción de los límites de los terrenos después de la crecida del río Nilo. Surge, pues como una ciencia empírica, en la que los esfuerzos

de teorización están al servicio del control de las relaciones del hombre con su espacio circundante.

Los historiadores antiguos nos relataron que el conocimiento de esta civilización sobre la geometría así como la demás culturas pasó íntegramente a la cultura griega a través de Tales de Mileto, los Pitagóricos entre otros (p. 16).

2. La historia de la Geometría en la escuela.

Según Zorzoli (2006) afirma:

Por mucho tiempo hubo dos instrumentos esenciales que permitieron a las personas que accedían a la educación poder educarse, los dos libros más editados en la historia de la civilización: la Biblia, con la que se aprendía a leer y escribir, y "Los elementos" de Euclides (siglo III a.C.), con los que se enseñaba a razonar.

Euclides, más que un creador, fue un compilador de la geometría existente hasta ese momento. Se ubica en Alejandría, la ciudad más importante de la época y la primera que fue construida como tal, en forma geométrica (de damero).

Esa geometría de Euclides es la que nuestros niños aprenden hoy en la escuela. No hay nada nuevo desde el punto de los contenidos, ni siquiera en Secundaria: todo estaba allí hace 23 siglos.

Este paradigma de enseñanza perduró hasta mediados del siglo pasado, cuando comienza a aparecer la escuela popular, se comienzan

a producir transformaciones educativas y se siente la necesidad de contar con nuevos materiales.

Hasta ese momento, la enseñanza era personalizada: un tutor atendía dos o tres niños y luego la enseñanza continuaba en la Universidad.

Luego, las adaptaciones curriculares conservaron la enseñanza de la geometría, que estuvo muy presente hasta mediados del siglo XX. A partir de la década del 50 se le quitó importancia a la enseñanza de la geometría en la escuela primaria y comenzó una revolución en la educación: la reforma de la enseñanza de la matemática moderna, que incluyó la teoría de conjuntos.

A partir de 1960 comienza a verse un importante avance de esta teoría en toda Latinoamérica y, finalmente, nos encontramos con que a mediados de los 70 los educadores, especialmente en Europa, se dan cuenta de que esa reforma no sirvió, de que la teoría de conjuntos como base de toda la matemática no estaba permitiendo a los niños de 7 años desarrollar competencias intelectuales, y comenzaron las primeras críticas: los niños habían perdido capacidades concretas, de modelización, de interpretación, de visualización. Entonces en Europa, a principios de los 80, se comienza a darle un pequeño lugar al estudio del espacio y de la geometría.

La geometría, aún hoy, no ha recuperado el lugar que reconocemos necesario. Así como le llevó 20 años desaparecer, le llevará también otros tantos volver a ocupar su lugar, un punto de equilibrio. Es un

proceso de transformación lento, un proceso de formación para los nuevos docentes, que son productos de un modelo diferente de enseñar (pp. 1-2).

3. OBJETIVO.

Según Alva Gallegos (1998) afirma: *“La geometría tiene por objeto el estudio de las figuras geométricas, atendiendo a su forma, tamaño y relación entre ellas”*(p. 15)

Para comprender la geometría plana de manera más clara, es indispensable, comenzar por la definición de conceptos elementales hasta llegar a nociones más complejas.

El estudio de la geometría debe incluir experiencias y actividades que les permita a los estudiantes entender el significado de la geometría en sus vidas. Es importante que los estudiantes desarrollen habilidades.

La geometría permite enseñar y aprender el arte de razonar, porque es abstracta.

4. División.

Para un mejor tratamiento se divide en Geometría Plana y Geometría del Espacio:

a) Geometría Plana (Planimetría): Estudia las figuras planas por ejemplo: triángulo, círculo, rectángulo, etc.

- b) Geometría del Espacio (Estereometría): Estudia a las figuras cuyos puntos no están en un mismo plano; están en el espacio, por ejemplo: La pirámide, el prisma, la esfera, cubo, cilindro, etc.

5. La Geometría y la Educación Básica.

Para convencerse del valor de enseñar geometría en el nivel inicial es preciso que los docentes conozcan su utilidad en la vida cotidiana y en el estudio de otras disciplinas.

Según (Aliendro y Astorga, 2005. pp. 1-2)

A continuación, exponemos algunos de los usos de la geometría:

a) *La geometría forma parte de nuestro lenguaje cotidiano: Nuestro lenguaje verbal diario posee muchos términos geométricos, por ejemplo: punto, recta, plano, curva, ángulo, paralela, círculo, cuadrado, perpendicular, etc. Si nosotros debemos comunicarnos con otros a cerca de la ubicación, el tamaño o la forma de un objeto la terminología geométrica es esencial. En general un vocabulario geométrico básico nos permite comunicarnos y entendernos con mayor precisión acerca de observaciones sobre el mundo en que vivimos.*

b) *La geometría tiene importantes aplicaciones en problemas de la vida real: Por ejemplo, está relacionada con problemas de medidas que a diarios nos ocupan, como diseñar un cantero o una pieza de cerámica o un folleto, cubrir una superficie o calcular el volumen*

de un cuerpo; con leer mapas y planos, o como dibujar o construir un techo con determinada inclinación.

c) La geometría se usa en todas las ramas de la matemática: Ella se comporta como un tema unificante de la matemática curricular ya que es un rico recurso de visualización para Conceptos aritméticos, algebraicos y de estadística. Los docentes usamos frecuentemente ejemplos y modelos geométricos para ayudar a que los estudiantes comprendan y razonen sobre conceptos matemáticos no geométricos.

Son ejemplos o modelos geométricos usados en la enseñanza elemental:

-La recta numérica para números y operaciones.

-Las figuras y formas geométricas que se usan para desarrollar el significado de conceptos relativos a números fraccionarios.

-Los arreglos rectangulares para estudiar propiedades de los números naturales o la multiplicación entre ellos.

-Las ideas de curvas, figuras y cuerpos relacionadas directamente con los conceptos de longitud, superficie y volumen.

-Las coordenadas en un plano y la idea de representar puntos a través de pares ordenados de números reales para relacionar el álgebra con la geometría.

-Los gráficos de barras, círculos, lineales, etc., que permiten la descripción de datos numéricos utilizando elementos geométricos y el geoplano para representar fracciones o recorridos.

d) La geometría es un medio para desarrollar la percepción espacial y la visualización. Sin considerar la necesidad de una buena percepción espacial en ocupaciones específicas, todos necesitamos de la habilidad de visualizar objetos en el espacio y captar sus relaciones, o de la capacidad de leer representaciones bidimensionales de objetos tridimensionales.

e) La geometría como modelo de disciplina organizada lógicamente: Ideas acerca de la lógica y la deducción en geometría no necesitan esperar para ser enseñadas hasta los niveles superiores de escolaridad.

La geometría ayuda a estimular ejercitar habilidades de pensamiento y estrategias de resolución de problemas. Da oportunidades para observar, comparar, medir, conjeturar, imaginar, crear, generalizar y deducir. Tales oportunidades pueden ayudar al alumno a aprender cómo descubrir relaciones por ellos mismos y tornarse mejores solucionadores de problemas.

Así mismo Zorzoli (2003, pp. 2-3) refiere acerca del desarrollo del pensamiento geométrico en los niños:

Se ha estudiado la evolución del pensamiento geométrico en los niños de corta edad. El autor, Holowey, clasificó este pensamiento

atendiendo tres estadios: el del espacio vivido, el del espacio percibido y el del espacio concebido.

- *Espacio vivido. Es el que manejan los niños de corta edad, hasta los 3 ó 4 años. Es ese espacio que los niños recorren, tocan, palpan, sienten, y que generalmente está relacionado con espacios pequeños: el aula, los rincones, el estar debajo de la mesa.*
- *Espacio percibido. Es la posibilidad que tienen los niños un poco mayores de comprender el espacio sólo por su percepción visual (recordemos que el 85 % de la información que recibimos es visual). Es la posibilidad que tienen los chicos de recorrer el patio sin caminarlo, de decir que algo está lejos solo con verlo. A través de las diferentes edades se van a tener percepciones distintas, ya que éstas van ligadas al caudal de información que se va integrando.*
- *Espacio concebido. Es el espacio que los niños van construyendo y está formado por todas las concepciones, imágenes, conceptos geométricos que les permiten ya no tener que tocar el espacio, no tener que verlo, sino simplemente imaginarlo. En este estadio, el niño puede explicar un recorrido sin verlo.*

Cuando un niño, para ir de un lugar a otro, necesita recorrerlo, está en la etapa del espacio vivido. Si necesita ver el recorrido,

está en el espacio percibido. Cuando está en la etapa del espacio concebido, puede explicar un recorrido sin verlo.

La geometría, aún hoy, no ha recuperado el lugar que reconocemos necesario. Es un proceso de transformación lento, un proceso de formación para los nuevos docentes, que son productos de un modelo diferente de enseñar, teniendo en cuenta los tres estadios para desarrollar en pensamiento geométricos en niños de educación primaria.

6. Figuras Geométricas Planas.

Según la Asociación Fondo de Investigadores y Editores (2008) afirma:

Denominamos figura geométrica a la abstracción que se obtiene de la forma de un objeto real o inexistente, cuando nos referimos a inexistentes mencionados los casos del punto, la recta, el plano, la bisectriz, el diedro, el trieto, etc. Figuras que sin embargo podemos representarlas.

Una vez realizado el proceso de abstracción, para obtener una figura geométrica, esta se puede representar sobre alguna superficie física o en el mismo espacio euclidiano. En cualquier texto podemos observar representaciones de las figuras geométricas, inclusive al observar un cuadro artístico bastante complejo podría dar como resultado en nuestro pensamiento una figura geométrica (p. 25).

Las cuatro figuras geométricas planas:

Según la Enciclopedia Virtual Activa (2002) define que:

- *Círculo: Es la superficie delimitada por la circunferencia.*
- *Cuadrado: Tiene los cuatro lados iguales y los cuatro ángulos rectos.*
- *Rectángulo: Tiene cuatro ángulos rectos y los lados iguales dos a dos.*
- *Triángulo: Es un polígono que consta de tres lados. Posee tres vértices y tres ángulos.*

7. Cuerpos Sólidos Geométricos.

Son figuras tridimensionales, es decir, figuras que tienen tres dimensiones: largo ancho y alto.

- *Clasificación de figuras tridimensionales.*

Las figuras tridimensionales o cuerpos sólidos pueden clasificarse en dos grupos:

- Poliedros, figuras solidas limitadas por polígonos. Solo hay cinco poliedros regulares (tetraedro, hexaedro o cubo, octaedro, docecaedro, icosaedro) El resto son irregulares o semi regulares como los prismas y las pirámides.

-Cuerpos esféricos, como la esfera, el cilindro y cono (p. 152).

c) Habilidades Geométricas.

Según Galindo (1996) afirma:

El modelo de Van Hiele establece que la comprensión de la geometría. Pasa por cinco formas de ver los conceptos geométricos; formas que denominan niveles de razonamiento. Aunque en este artículo no se entrará en detalle sobre las características del modelo, es importante subrayar que el progreso en la comprensión de los conceptos geométricos siempre se produce desde el primer nivel y de manera ordenada, a través de los niveles siguientes (Jaime, 1995). Para que los estudiantes se desempeñen adecuadamente en uno de los niveles avanzados deben haber dominado los niveles previos. No es posible alterar el orden de adquisición de los niveles ya que cada nivel lleva asociado un lenguaje y el paso de un nivel al siguiente se produce en forma continua y pausada.

Una somera descripción de los niveles encontrada en Hoffer (citado en Galindo, 1990) representa a continuación:

- Nivel 1 (Reconocimiento). El estudiante aprende algo de vocabulario y reconoce una figura como un todo. En este nivel, por ejemplo, un estudiante reconocerá el dibujo de un rectángulo, pero quizás no será consciente de muchas propiedades de los rectángulos.*
- Nivel 2 (Análisis). El alumno analiza las propiedades de las figuras. Por ejemplo, en este nivel un estudiante puede darse cuenta de la congruencia de los lados opuestos de un rectángulo, pero no notará cómo se relacionan los rectángulos con los cuadrados o con los triángulos rectángulos.*

- Nivel 3 (Ordenamiento). *El estudiante ordena lógicamente figuras y comprende la interrelación entre figuras y la importancia de definiciones exactas. Por ejemplo, en este nivel el estudiante podrá entender por qué cada cuadrado es un rectángulo, pero no podrá explicar por qué las diagonales de un rectángulo son congruentes.*
- Nivel 4 (Deducción). *El estudiante comprende el significado de la deducción y el papel de los términos indefinidos, postulados, teoremas y demostraciones.*
En este nivel, por ejemplo, el estudiante será capaz de emplear un criterio de congruencia triangular pero no comprenderá la necesidad de postular la condición.
- Nivel 5 (Rigor). *El estudiante comprende la importancia de la precisión cuando trata con las bases y las interrelaciones entre estructuras. Este nivel más avanzado se alcanza rara vez en los estudiantes escolares. En este nivel el estudiante comprende, por ejemplo, cómo el postulado euclidiano de las paralelas se relaciona con la existencia de rectángulos y que en una geometría no euclidiana los rectángulos no existen.*

En su artículo Hoffer (1990) critica el hecho de que la enseñanza de la geometría enfatice desde su comienzo el desarrollo de la habilidad para hacer demostraciones formales, la que exige que la comprensión del individuo se ubique en un nivel alto de desarrollo mental. Por eso, propone que la enseñanza de la geometría debe fomentar el desarrollo de otras habilidades que pueden ser más prácticas y que tienen una naturaleza claramente geométrica.

Entre ellas destaca cinco, a saber:

- *Habilidad visual. Hace referencia a la capacidad de obtener información a partir de lo que el estudiante observa, ya sean objetos reales o representaciones de éstos.*
- *Habilidad verbal. Hace referencia a la capacidad para emplear apropiadamente el lenguaje de la geometría.*
- *Habilidad para dibujar. Hace referencia a la capacidad para interpretar las ideas y representarlas a través de dibujos o esquemas.*
- *Habilidad lógica. Hace referencia a la capacidad para armar argumentos que siguen las reglas de la lógica formal y para reconocer cuándo un argumento es válido o no lo es.*
- *Habilidad para modelar. Hace referencia a la capacidad de describir y explicar fenómenos de la vida real por medio de modelos.*

Tales habilidades alcanzan un estado específico de desarrollo a través de los diferentes niveles del modelo de Van Hiele. Por ejemplo, la habilidad visual manifiesta características específicas para los niveles de reconocimiento, análisis, ordenamiento, deducción y rigor.

d) Fundamentación del área de Matemática.

El Diseño Curricular Nacional (DCN) refiere que:

Niños, jóvenes y adultos nos encontramos inmersos en una realidad de permanente cambio como resultado de la globalización y de los crecientes avances de las ciencias, las tecnologías y las comunicaciones. Estar preparados para el cambio y ser protagonistas del mismo, exige que todas las personas, desde pequeños desarrollen capacidades, conocimientos y actitudes para actuar de manera asertiva en el mundo y en cada realidad particular. En este contexto, el desarrollo del pensamiento matemático y el razonamiento lógico adquieren significativa importancia en la educación básica, permitiendo al estudiante estar en capacidad de responder a los desafíos que se le presentan, planteando y resolviendo con actitud analítica los problemas de su realidad.

La matemática forma parte del pensamiento humano y se va estructurando desde los primeros años de vida en forma gradual y sistemática, a través de las interacciones cotidianas. Los niños observan y exploran su entorno inmediato y los objetos que lo configuran, estableciendo relaciones entre ellos cuando realizan actividades concretas de diferentes maneras: utilizando materiales, participando en juegos didácticos y en actividades productivas familiares, elaborando esquemas, gráficos, dibujos, entre otros.

Estas interacciones le permiten plantear hipótesis, encontrar regularidades, hacer transferencias, establecer generalizaciones, representar y evocar aspectos diferentes de la realidad vivida, interiorizarlas en operaciones mentales y manifestarlas utilizando

símbolos. De esta manera el estudiante va desarrollando su pensamiento matemático y razonamiento lógico, pasando progresivamente de las operaciones concretas a mayores niveles de abstracción.

Ser competente matemáticamente supone tener habilidad para usar los conocimientos con flexibilidad y aplicarlos con propiedad en diferentes contextos. Desde su enfoque cognitivo, la matemática permite al estudiante construir un razonamiento ordenado y sistemático. Desde su enfoque social y cultural, le dota de capacidades y recursos para abordar problemas, explicar los procesos seguidos y comunicar los resultados obtenidos.

Las capacidades al interior de cada área se presentan ordenadas de manera articulada y secuencial desde el nivel de Educación Inicial hasta el último grado de Educación Secundaria.

En el caso del área de Matemática, las capacidades explicitadas para cada grado involucran los procesos transversales de Razonamiento y demostración, Comunicación matemática y Resolución de problemas, siendo este último el proceso a partir del cual se formulan las competencias del área en los tres niveles:

- 1. El proceso de Razonamiento y demostración implica desarrollar ideas, explorar fenómenos, justificar resultados, formular y analizar conjeturas matemáticas, expresar conclusiones e interrelaciones entre variables de los componentes del área y en diferentes contextos.*

2. *El proceso de Comunicación matemática implica organizar y consolidar el pensamiento matemático para interpretar, representar (diagramas, gráficas y expresiones simbólicas) y expresar con coherencia y claridad las relaciones entre conceptos y variables matemáticas; comunicar argumentos y conocimientos adquiridos; reconocer conexiones entre conceptos matemáticos y aplicar la matemática a situaciones problemáticas reales.*
3. *El proceso de Resolución de problemas implica que el estudiante manipule los objetos matemáticos, active su propia capacidad mental, ejercite su creatividad, reflexione y mejore su proceso de pensamiento al aplicar y adaptar diversas estrategias matemáticas en diferentes contextos. La capacidad para plantear y resolver problemas, dado el carácter integrador de este proceso, posibilita la interacción con las demás áreas curriculares coadyuvando al desarrollo de otras capacidades; asimismo, posibilita la conexión de las ideas matemáticas con intereses y experiencias del estudiante.*

El desarrollo de estos procesos exige que los docentes planteen situaciones que constituyan desafíos para cada estudiante, promoviéndolos a observar, organizar datos, analizar, formular hipótesis, reflexionar, experimentar empleando diversos procedimientos, verificar y explicar las estrategias utilizadas al resolver un problema; es decir, valorar tanto los procesos matemáticos como los resultados obtenidos.

Para fines curriculares, el área de Matemática se organiza en función de: Números, relaciones y operaciones; Geometría y medición y Estadística.

Los investigadores relacionaron el programa con el organizador de: Geometría y Medición; donde se espera que los estudiantes examinen y analicen las formas, características y relaciones de figuras de dos y tres dimensiones; interpreten las relaciones espaciales mediante sistemas de coordenadas y otros sistemas de representación y aplicación de transformaciones y la simetría en situaciones matemáticas; comprendan los atributos mensurables de los objetos, así como las unidades, sistemas y procesos de medida, y la aplicación de técnicas, instrumentos y fórmulas apropiadas para obtener medidas.

Donde se consideran las siguientes capacidades relacionadas con el organizador de Geometría y Medición:

- a) Establece relaciones entre objetos de su entorno y formas geométricas.*
- b) Identifica, interpreta y grafica posiciones y desplazamientos de objetos en el plano (DCN, 2009).*

3. HIPÓTESIS

3.1.1. HIPÓTESIS GENERAL.

La aplicación del Programa GEOLÚDICO permitirá mejorar el desarrollo de las habilidades geométricas en niños de 5 años de educación inicial N° 544 Huancanilla, del Distrito de San Miguel de Cauri, provincia de Lauricocha, Región Huánuco 2018

3.1.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

La Aplicación del Programa GEOLÚDICO no permitirá mejorar el desarrollo de las habilidades geométricas en niños de 5 años de educación inicial N° 544 Huancanilla, del Distrito de San Miguel de Cauri, provincia de Lauricocha, Región Huánuco 2018.

4. METODOLOGÍA

4.1.1. DISEÑO Y ESQUEMA DE INVESTIGACIÓN.

Según Alarcón, (1991). De acuerdo a nuestra investigación hemos visto por conveniente el diseño cuasi – experimental de dos grupos no equivalentes (grupo control y grupo experimental) y el esquema es el siguiente:

Grupo Experimental	O_1 _____ x _____ O_2
Grupo Control	O_3 _____ O_4

Dónde:

O_1 =Aplicación del Pre-test del grupo experimental.

X =Aplicación del tratamiento experimental “Programa GEOLUDICO”

O_2 =Aplicación del Post-test del grupo experimental.

O_3 =Aplicación del Pre-Test del grupo control.

O_4 =Aplicación del Post-Test del grupo control.

4.1.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.

a) Población accesible.

La población estará constituida por 28 alumnos del total de alumnos matriculados en niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 544 Huancanilla del Distrito de San Miguel de Cauri, Provincia de Lauricocha Región Huánuco. 2018

b) Selección de la muestra.

La muestra tomada es de 14 alumnos divididos en dos grupos: grupo experimental 14 y grupo control 14.

c) Definición operativa del instrumento de recolección de datos.

- Para la Variable Independiente:

Haremos uso de la técnica experimental (manipulación de la variable independiente) y como instrumento: el programa “GEOLÚDICO”.

- Para la Variable Dependiente:

Haremos uso de la técnica observación directa, la cual nos permitirá observar si el programa “GEOLUDICO” es favorable o no; y como instrumento: Lista de Cotejo para evaluar las habilidades geométricas, nos permitirá recoger datos sobre nuestra investigación en la cual reflejaremos nuestra capacidad de profundización, análisis y crítica.

d) Técnicas de recojo, Procesamiento y Presentación de Datos.

Se utilizó la técnica estadística de tipo estadística inferencial, siendo el procesamiento la prueba de hipótesis.

En el presente programa se utilizó, la Lista de Cotejo para evaluar las habilidades geométricas, para evaluar: conocimiento hacia el desarrollo de las habilidades geométricas, y se aplicó la prueba t de Student, para el contraste de hipótesis.

4.1.3. Definición de variables

4.1.3.1. Variable Independiente.

Programa "GEOLÚDICO"

4.1.3.2. Variable Dependiente.

Habilidades Geométricas

4.2. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE	GEOLÚDICO DE FORMAS	<ul style="list-style-type: none"> a) Identifican las formas en objetos de su entorno. b) Comparan las formas en objetos de su entorno.
	GEOLÚDICO DE TAMAÑOS	<ul style="list-style-type: none"> a) Comparan distintos tamaños de las figuras geométricas planas. b) Ordenan las figuras geométricas planas de su entorno.
	GEOLÚDICO DE COLORES	<ul style="list-style-type: none"> a) Identifican las figuras geométricas planas según su color. b) Clasifican las figuras geométricas planas según su color.
	PROGRAMA GEOLÚDICO	<ul style="list-style-type: none"> a) Manipulan las texturas de las figuras. b) Identifican las texturas de las figuras.
	ESPACIO VIVIDO	<ul style="list-style-type: none"> a) Identifican las figuras geométricas planas que existen en su aula a través de sus sentidos. b) Relacionan las figuras geométricas planas que existen en su aula a través de sus sentidos.
		<ul style="list-style-type: none"> a) Observan las figuras geométricas planas de su entorno.

VARIABLE DEPENDIENTE	ESPACIO PERCIBIDO	b) Identifican las figuras geométricas planas de su entorno.
HABILIDADES GEOMÉTRICAS	ESPACIO CONCEBIDO	a) Comprenden las figuras geométricas planas de su entorno. b) Representan a través de gráficos las figuras geométricas planas de su entorno.

4.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

4.3.1. TÉCNICAS. Y PLAN DE ANÁLISIS.

En la administración de las listas de cotejo se procederá a calificarlas, seguidamente se registrará la información recogida y se codificará según las características del estudio. Para el procesamiento de datos sobre la organización y presentación se realizó a través de la Hoja de Cálculo EXCEL versión 2013 como las distribuciones de frecuencias, gráficas de barras y los cálculos se utilizará el programa estadístico SPSS para entorno WINDOWS versión 18.0.0.

4.4. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>General</p> <p>¿Qué efectividad tendrá el programa GEOLÚDICO en el desarrollo de las habilidades geométricas en niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 544 Huancanilla del Distrito de San Miguel de Cauri, provincia de Lauricocha Región Huánuco 2018</p>	<p>General</p> <p>Determinar la efectividad del Programa GEOLÚDICO en el desarrollo de las habilidades geométricas en niños de de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 544 Huancanilla del Distrito de San Miguel de Cauri, provincia de Lauricocha Región Huánuco 2018</p>	<p>General</p> <p>La aplicación del Programa GEOLÚDICO permitirá mejorar el desarrollo de las habilidades geométricas en niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 544 Huancanilla del Distrito de San Miguel de Cauri, provincia de Lauricocha Región Huánuco 2018</p>	<p>Variable Independiente</p> <p>Taller de fábulas</p> <p>Dimensiones</p> <p>Planificación</p> <p>Ejecución</p> <p>Evaluación</p>	<p>Tipo: Aplicada</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Tipo preexperimental, según Hernandez Sampieri y otros (2010)</p> <p>G: O1 X O2</p> <p>Donde:</p> <p>G: Es el grupo experimental</p> <p>O1: Es el pretest, es decir la observación antes del experimento.</p> <p>O2: Es el posttest, es decir la observación después del experimento.</p> <p>X: Es el experimento, es decir el taller de fábulas</p>
<p>Específicos</p> <p>a) ¿Qué efectividad tendrá el programa GEOLÚDICO en el desarrollo de habilidades geométricas, con respecto al espacio vivido, en niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 544 Huancanilla del Distrito de San Miguel de Cauri, provincia de Lauricocha Región Huánuco 2018</p> <p>b) ¿Qué efectividad tendrá el programa GEOLÚDICO en el desarrollo de habilidades geométricas,</p>	<p>Específicos</p> <p>a) Evaluar si el Programa GEOLÚDICO permite desarrollar las habilidades geométricas, con respecto al espacio vivido, en niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 544 Huancanilla del Distrito de San Miguel de Cauri, provincia de Lauricocha Región Huánuco 2018</p> <p>b) Evaluar si el Programa GEOLÚDICO permite desarrollar las habilidades geométricas, con respecto al espacio percibido,</p>	<p>Hiótesis nula</p> <p>La Aplicación del Programa GEOLÚDICO no permitirá mejorar el desarrollo de las habilidades geométricas en niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 544 Huancanilla del Distrito de San Miguel de Cauri, provincia de Lauricocha Región Huánuco 2018</p>	<p>Variable Dependiente</p> <p>Comprensión lectora</p> <p>Dimensiones</p> <p>Literal</p> <p>Inferencial</p> <p>Crítico</p>	

<p>con respecto al espacio percibido, en niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N°544 Huancanilla del Distrito de San Miguel de Cauri, provincia de Lauricocha Región Huánuco 2018</p> <p>c) ¿Qué efectividad tendrá el programa GEOLUDICO en el desarrollo de habilidades geométricas, con respecto al espacio concebido, en niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 544 Huancanilla del Distrito de San Miguel de Cauri, provincia de Lauricocha Región Huánuco 2018</p>	<p>en niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 544 Huancanilla del Distrito de San Miguel de Cauri, provincia de Lauricocha Región Huánuco 2018</p> <p>c) Evaluar si el Programa GEOLÚDICO permite desarrollar las habilidades geométricas, con respecto al espacio concebido, en niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N°544 Huancanilla del Distrito de San Miguel de Cauri, provincia de Lauricocha Región Huánuco 2018 .</p>			
--	--	--	--	--

Principios éticos

Principio de beneficencia

Abstenerse intencionadamente de realizar acciones que puedan causar daño o perjudicar a otros. Es un imperativo ético válido para todos, no sólo en el ámbito biomédico sino en todos los sectores de la vida humana.

Principio de justicia

Tratar a cada uno como corresponda con la finalidad de disminuir las situaciones de desigualdad (biológica, social, cultural, económica, etc.) En nuestra sociedad, aunque en el ámbito sanitario la igualdad entre todos los hombres es sólo una aspiración, se pretende que todos sean menos desiguales, por lo que se impone la obligación de tratar igual a los iguales y desigual a los desiguales para disminuir las situaciones de desigualdad.

5. RESULTADOS

5.1.1. *Tratamiento estadístico y análisis de datos*

El procesamiento de los resultados se realizó teniendo en cuenta la escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular propuesta por Ministerio de Educación en el Diseño de Curricular Nacional (2015), así mismo la técnica de análisis estadístico, nos permitió procesar y analizar los datos con mayor consistencia la plasmación de la hipótesis motivo por el cual se hace necesario hacer uso de los siguientes medios:

- a. Estadística descriptiva.
- b. Estadística inferencial.

CUADRO Nº 01

ESCALAS E INTERVALOS PARA EL PROCESAMIENTO DE DATOS

ESCALAS	NOTAS
EN INICIO	00 - 10
EN PROCESO	11 - 13
CON LOGRO PREVISTO	14 - 17
CON LOGRO DESTACADO	18 - 20

FUENTE: DCN 2018

CUADRO Nº 02

**BASE DE DATOS DE LOS ESTUDIANTES DE NIÑOS DE 5 AÑOS DE
EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HUANCANILLA,
SAN MIGUEL DE CAURI 2018.**

CÓDIGO	PRE TEST	POS TEST	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO DE CONTROL
1	7	17	G.E.	---
2	11	18	G.E.	---
3	8	16	G.E.	---
4	10	18	G.E.	---
5	7	16	G.E.	---
6	9	17	G.E.	---
7	3	13	G.E.	---
8	9	17	G.E.	---
9	8	16	G.E.	---
10	6	16	G.E.	---
11	12	19	G.E.	---
12	8	17	G.E.	---

13	7	16	G.E.	---
14	10	18	G.E.	---
15	6	7	---	G. C.
16	8	8	---	G. C.
17	7	6	---	G. C.
18	9	9	---	G. C.
19	5	6	---	G. C.
20	11	10	---	G. C.
21	8	6	---	G. C.
22	6	8	---	G. C.
23	5	7	---	G. C.
24	9	9	---	G. C.
25	7	7	---	G. C.
26	8	9	---	G. C.
27	9	9	---	G. C.
28	6	7	---	G. C.

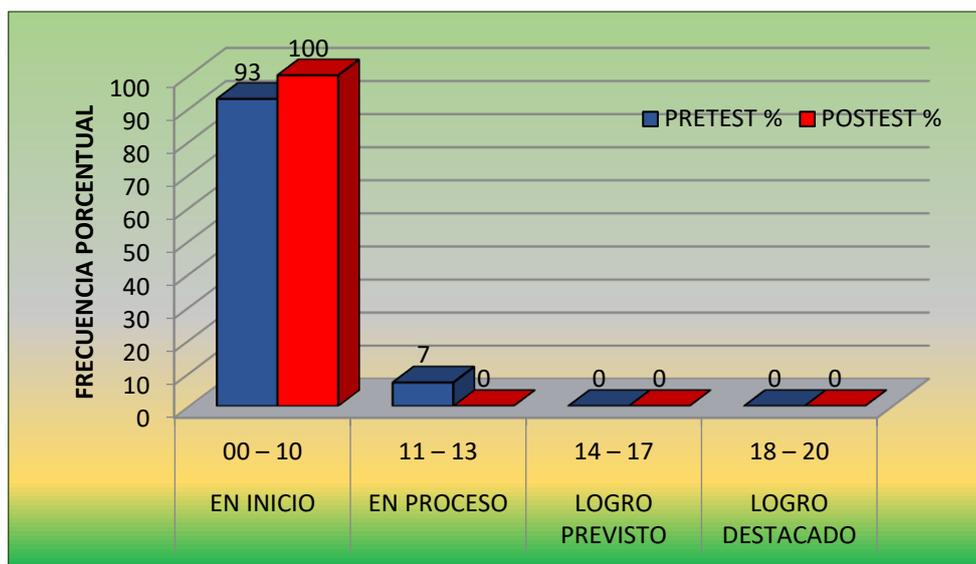
CUADRO N° 03

**RESULTADOS DE LAS HABILIDADES GEOMÉTRICAS DEL GRUPO
CONTROL EN EL PRETEST Y POSTEST I.E. INICIAL HUANCANILLA,
SAN MIGUEL DE CAURI 2018.**

ESCALA DE CALIFICACIÓN		PRETEST		POSTEST	
		Fi	%	fi	%
EN INICIO	00 – 10	13	93	14	100
EN PROCESO	11 – 13	1	7	0	0
LOGRO PREVISTO	14 – 17	0	0	0	0
LOGRO DESTACADO	18 – 20	0	0	0	0
TOTAL		14	100	14	100

GRÁFICO N° 01

RESULTADOS DE LAS HABILIDADES GEOMÉTRICAS DEL GRUPO
CONTROL EN EL PRETEST Y POSTEST



INTERPRETACIÓN:

En el cuadro y gráfico que presenta los resultados del grupo control, se puede observar que 13 alumnos que representan el 93% de las unidades de análisis del pretest y 14 alumnos que representan el 100% de las unidades de análisis del posttest en la escala de calificación “en inicio”, lo cual implica que sus notas fluctúan de 00 a 10.

Asimismo, se observa que solo un alumno representando un 7% en el pretest se ubica en el nivel “en proceso” lo cual implica que su nota fluctúa de 11 a 13.

En tanto que ningún alumno se ubicó en la escala “logro previsto” ni “logro destacado “ni en el pretest ni en el postest.

Estos resultados nos muestran que en el Postest las habilidades geométricas de los alumnos han disminuido preocupantemente en comparación con el pretest, posiblemente por la aplicación metodología inadecuada de enseñanza.

CUADRO N° 04

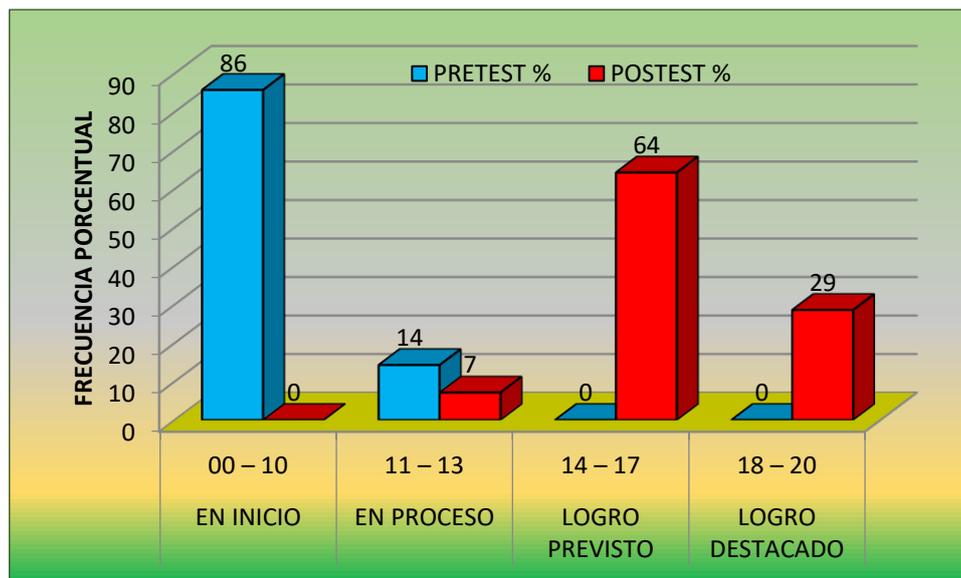
RESULTADOS DE LAS HABILIDADES GEOMÉTRICAS DEL GRUPO EXPERIMENTAL EN EL PRETEST Y POSTEST

ESCALA DE CALIFICACIÓN		PRETEST		POSTEST	
		fi	%	fi	%
EN INICIO	00 – 10	12	86	0	0
EN PROCESO	11 – 13	2	14	1	7
LOGRO PREVISTO	14 – 17	0	0	9	64
LOGRO DESTACADO	18 – 20	0	0	4	29
TOTAL		14	100	14	100

FUENTE: Registro auxiliar de datos de los investigadores

GRÁFICO N° 02

RESULTADOS DE LAS HABILIDADES GEOMÉTRICAS DEL GRUPO EXPERIMENTAL EN EL PRETEST Y POSTEST



FUENTE: Cuadro N° 04

INTERPRETACIÓN:

En el cuadro y gráfico que presenta los resultados del grupo experimental, se puede observar que 12 alumnos que representan el 86% de las unidades de análisis del pretest se ubican en la escala de calificación “en inicio”, lo cual implica que su nota fluctúa de 0 a 10; mientras que en las unidades de análisis del posttest no se ubica ninguno en esta escala.

Asimismo, se observa que 2 alumnos representando un 14% en el pretest y 1 alumno representando un 7% del postestse ubican en el nivel “en proceso” lo cual implica que sus notas fluctúan de 11 a 13.

En tanto que ningún alumno en el pretest y 9 alumnos representando un 64% del postestse ubicaron en la escala “logro previsto” lo cual implica que sus notas fluctúan de 14 a 17.

Así también ningún alumno en el pretest y 4 alumnos representando un 29% del postestse ubicaron en la escala ni “logro destacado”, lo cual implica que sus notas fluctúan de 18 a 20.

Estos resultados nos muestran que en el Postest las habilidades geométricas de los alumnos han experimentado un logro significativo, puesto que la diferencia de porcentajes respecto al pretest es ampliamente favorable, posiblemente por la aplicación del programa GEOLÚDICO.

CUADRO N° 05

PUNTAJES OBTENIDOS EN EL PRETEST Y POSTEST DEL
DESARROLLO DE HABILIDADES GEOMÉTRICAS DEL GRUPO DE
CONTROL

CÓDIGO	PRETEST		POSTEST	
	x_i	x_i^2	x_i	x_i^2
1	6	36	7	49
2	8	64	8	64
3	7	49	6	36
4	9	81	9	81
5	5	25	6	36
6	11	121	10	100
7	8	64	6	36
8	6	36	8	64
9	5	25	7	49
10	9	81	9	81

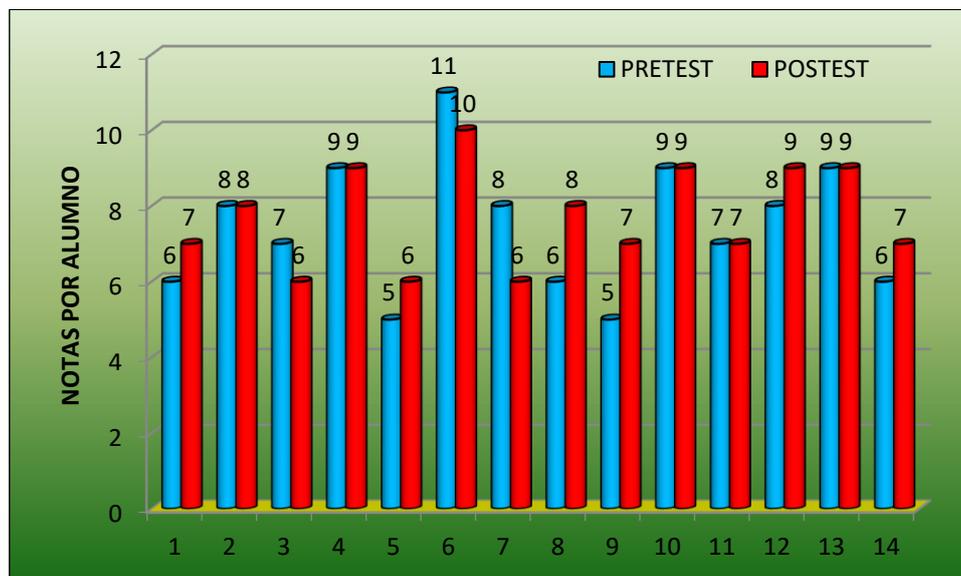
11	7	49	7	49
12	8	64	9	81
13	9	81	9	81
14	6	36	7	49
Σ	104	812	108	856
\bar{x}	7,4		7,7	
N	14		14	

FUENTE: Registro auxiliar de datos de los investigadores

Σ

GRÁFICO N° 03

PUNTAJES OBTENIDOS EN EL PRETEST Y POSTEST DEL DESARROLLO DE HABILIDADES GEOMÉTRICAS DEL GRUPO DE CONTROL



FUENTE: Cuadro N° 05

Prueba de hipótesis

Con la finalidad de elevar el nivel de la investigación y darle carácter científico, nos permitimos someter a prueba la hipótesis planteada, de modo que la contrastación sea generalizable.

Para tal efecto se ha considerado los siguientes pasos:

PASO 1:

Hipótesis Nula (Ho)

La Aplicación del Programa GEOLÚDICO no desarrolla las habilidades geométricas en niños de 5 años de educación inicial N° 544 Huancanilla, Distrito de San Miguel de Cauri, Provincia de Lauricocha, Región Huánuco 2018.

Hipótesis Investigativa (Hi)

La aplicación del Programa GEOLÚDICO permite desarrollar las habilidades geométricas en niños de 5 años de educación inicial N° 544 Huancanilla, Distrito de San Miguel de Cauri, Provincia de Lauricocha, Región Huánuco 2018.

PASO 2:

El estadístico de prueba utilizado es la t de Student.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)} = \sqrt{\left(\frac{\sum X_1^2 + \sum X_2^2}{N_1 + N_2 - 2}\right) \left(\frac{1}{N_1} + \frac{1}{N_2}\right)}$$

El error estándar de la diferencia entre las medias se calcula mediante la ecuación:

$$S(\bar{x}_1 - \bar{x}_2) = \sqrt{\left(\frac{\sum X_1^2 + \sum X_2^2}{N_1 + N_2 - 2}\right) \left(\frac{1}{N_1} + \frac{1}{N_2}\right)}$$

Donde:

$$\sum X_1^2 = \text{Suma de las desviaciones del cuadrado del pretest } X_1$$

$$\sum X_2^2 = \text{Suma de las desviaciones del cuadrado del postest } X_2$$

$$N_1 = 14$$

$$N_2 = 14$$

El nivel de es:

$$N_1 + N_2 - 2 = 14 + 14 - 2 = 26 = gl$$

Para operar las desviaciones requeridas se usa la fórmula.

$$\sum X^2 = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N} \quad \text{reemplazando}$$

$$1. \sum X_1^2 = 812 - \frac{104^2}{14} = 812 - 772,7 = 39,43$$

$$2. \sum X_2^2 = 856 - \frac{108^2}{14} = 856 - 833,14 = 22,86$$

Aplicando la fórmula de t de Student.

$$t = \frac{7,4 - 7,7}{\sqrt{\left(\frac{39,43 + 22,86}{14 + 14 - 2}\right) \left(\frac{1}{14} + \frac{1}{14}\right)}} = \frac{0,3}{\sqrt{(2,40)(0,14)}} = \frac{0,3}{\sqrt{0,336}} = \frac{0,3}{0,58}$$

$$= 0,52$$

PASO 3: NIVEL DE SIGNIFICACIÓN:

$$\alpha = 0,05$$

$$gl = 26$$

PASO 4: Valor critico= 1,70

PASO 5:

El valor de la t calculada: 0,52 es menor que la t critica 1,70, en consecuencia, se acepta la hipótesis nula (H_0) y se rechaza la hipótesis investigativa (H_i), es decir se tiene indicios suficientes para afirmar que si la aplicación del programa GEOLÚDICO no es efectiva entonces no se desarrollará óptimamente las habilidades geométricas en niños de 5 años de educación inicial N° 544 Huancanilla, Distrito de San Miguel de Cauri, Provincia de Lauricocha, Región Huánuco 2018.

CUADRO Nº 06

**PUNTAJES OBTENIDOS EN EL PRETEST Y POSTEST DEL
DESARROLLO DE HABILIDADES GEOMÉTRICAS DEL GRUPO DE
EXPERIMENTAL**

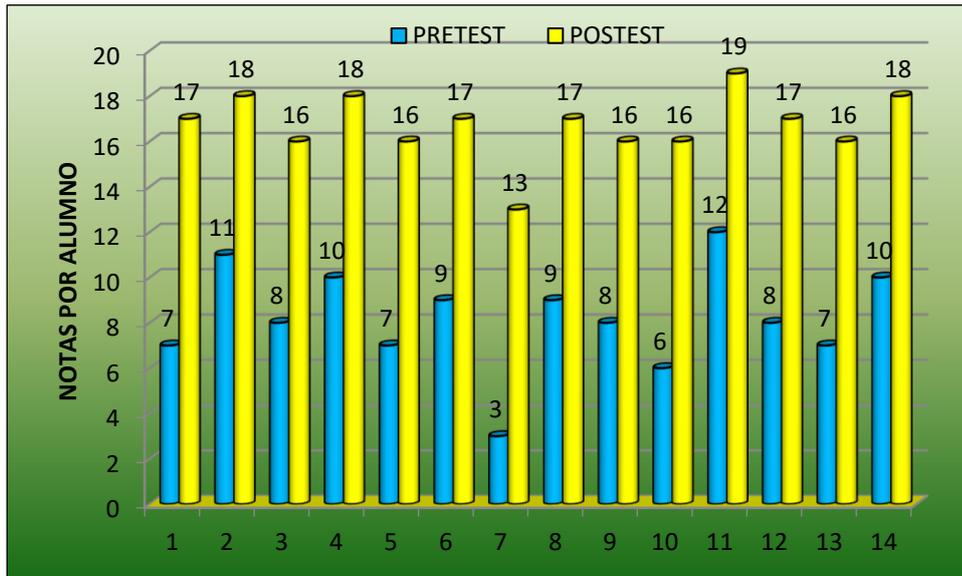
CÓDIGO	PRETEST	POSTEST
	x_i	x_i
1	7	17
2	11	18
3	8	16
4	10	18
5	7	16
6	9	17
7	3	13
8	9	17

9	8	16
10	6	16
11	12	19
12	8	17
13	7	16
14	10	18
N	14	14

FUENTE: Registro auxiliar de datos de los investigadores

GRÁFICO N° 04

PUNTAJES OBTENIDOS EN EL PRETEST Y POSTEST DEL DESARROLLO DE HABILIDADES GEOMÉTRICAS DEL GRUPO DE EXPERIMENTAL



FUENTE: Cuadro N° 06

CUADRO Nº 07

**PUNTAJES OBTENIDOS EN EL POSTEST DEL DESARROLLO DE
HABILIDADES GEOMÉTRICAS DEL GRUPO DE CONTROL Y
EXPERIMENTAL**

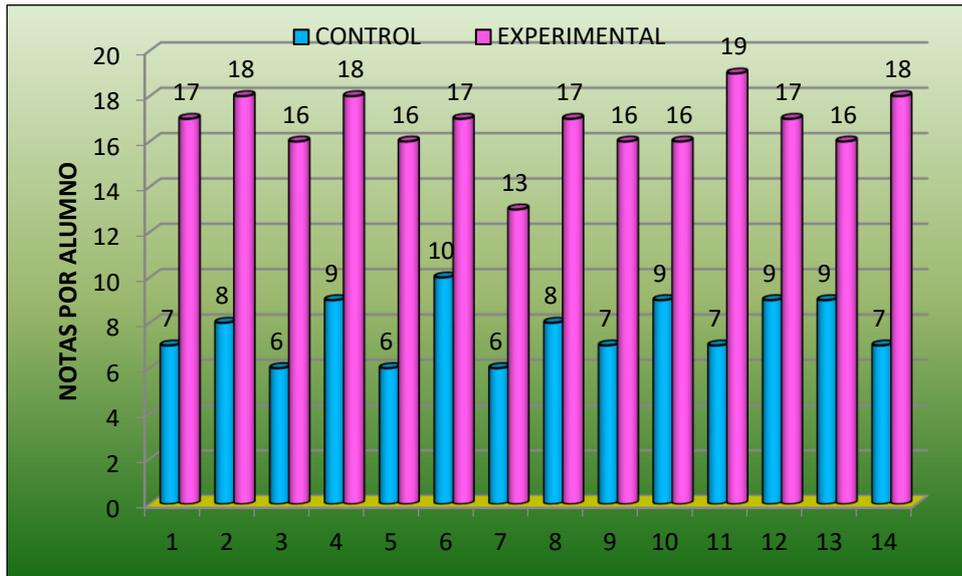
ESTUDIANTES	EXPERIMENTAL		CONTROL	
	x_i	x_i^2	x_i	x_i^2
1	17	289	7	49
2	18	324	8	64
3	16	256	6	36
4	18	324	9	81
5	16	256	6	36
6	17	289	10	100
7	13	169	6	36

8	17	289	8	64
9	16	256	7	49
10	16	256	9	81
11	19	361	7	49
12	17	289	9	81
13	16	256	9	81
14	18	324	7	49
Σ	234	3938	108	856
\bar{x}	16,7		7,7	
N	14		14	

FUENTE: Registro auxiliar de datos de los investigadores

GRÁFICO N° 05

PUNTAJES OBTENIDOS EN EL POSTEST DEL DESARROLLO DE HABILIDADES GEOMÉTRICAS DEL GRUPO DE CONTROL Y EXPERIMENTAL



FUENTE: Cuadro N° 07

Prueba de hipótesis

Con la finalidad de elevar el nivel de la investigación y darle carácter científico, nos permitimos someter a prueba la hipótesis planteada, de modo que la contrastación sea generalizable.

Para tal efecto se ha considerado los siguientes pasos:

PASO 1:

Hipótesis Nula (H_0)

La Aplicación del Programa GEOLÚDICO no desarrolla óptimamente las habilidades geométricas en niños de 5 años de educación inicial N° 544 Huancanilla, Distrito de San Miguel de Cauri, Provincia de Lauricocha, Región Huánuco. 2018.

Hipótesis investigativa (Hi)

La aplicación del Programa GEOLÚDICO para desarrollar las habilidades geométricas en niños de 5 años de educación inicial N° 544 Huancanilla, Distrito de San Miguel de Cauri, Provincia de Lauricocha, Región Huánuco, 2018.

PASO 2:

El estadístico de prueba utilizado es la t de Student.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}$$

El error estándar de la diferencia entre las medias se calcula mediante la ecuación:

$$S(\bar{x}_1 - \bar{x}_2) = \sqrt{\left(\frac{\sum X_1^2 + \sum X_2^2}{N_1 + N_2 - 2}\right) \left(\frac{1}{N_1} + \frac{1}{N_2}\right)}$$

Donde:

$\sum X_1^2 =$ Suma de las desviaciones del grupo experimental X_1

$\sum X_2^2 =$ Suma de las desviaciones del grupo de control X_2

$$N_1 = 14$$

$$N_2 = 14$$

El nivel de es:

$$N_1 + N_2 - 2 = 14 + 14 - 2 = 26 = gl$$

Para operar las desviaciones requeridas se usa la fórmula.

$$\sum X^2 = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N} \text{ reemplazando}$$

$$1.- \sum X_1^2 = 3938 - \frac{234^2}{14} = 3938 - 3911,14 = 26,86$$

$$2.- \sum X_2^2 = 856 - \frac{108^2}{14} = 856 - 833,14 = 22,86$$

Aplicando la fórmula de t de Student

$$t = \frac{16,7 - 7,7}{17,31 \sqrt{\left(\frac{26,86 + 22,86}{14 + 14 - 2}\right) \left(\frac{1}{14} + \frac{1}{14}\right)}} = \frac{9}{\sqrt{(1,91)(0,14)}} = \frac{9}{\sqrt{0,2674}}$$
$$= \frac{9}{0,52} = 17,31$$

PASO 3: NIVEL DE SIGNIFICACIÓN:

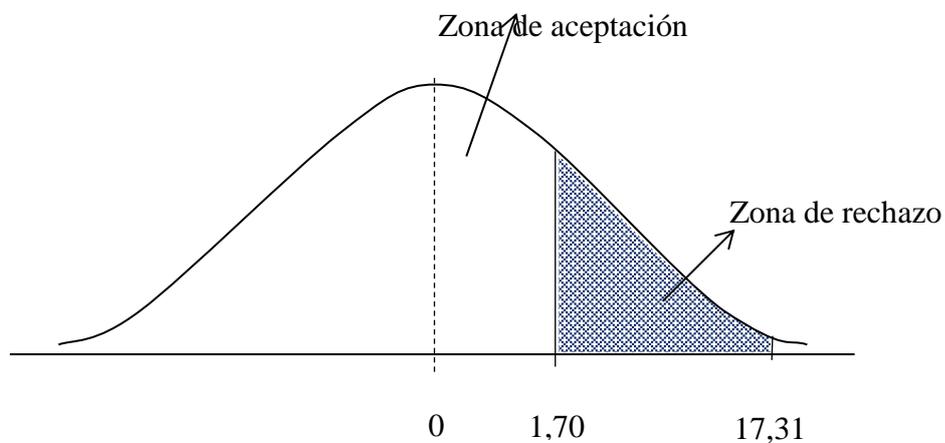
$$\alpha = 0,05$$

$$gl = 26$$

PASO 4: Valor critico= 1,70

PASO 5:

El valor de la t calculada: 17,31 es mayor que la t critica 1,70, en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis investigativa (H_i), es decir se tiene indicios suficientes para afirmar que si la aplicación del programa Geolúdico es efectiva entonces permite desarrollar las habilidades geométricas en niños 5 años del nivel inicial



CUADRO Nº 08**BASE DE DATOS DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL**

Nº 544 HUANCANILLA, DISTRITO DE SAN MIGUEL DE CAURI,

PROVINCIA DE LAURICOCHA, REGIÓN HUÁNUCO 2018

CORRESPONDIENTE AL POSTEST POR DIMENSIONES

CÓDIGO	Espacio vivido	Espacio percibido	Espacio concebido	POS TEST	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO DE CONTROL
1	17	16	17	17	G.E.	---
2	18	17	19	18	G.E.	---
3	17	13	17	16	G.E.	---
4	17	17	19	18	G.E.	---
5	17	14	17	16	G.E.	---
6	17	14	20	17	G.E.	---
7	12	13	14	13	G.E.	---

8	15	17	19	17	G.E.	---
9	15	14	19	16	G.E.	---
10	17	14	17	16	G.E.	---
11	18	17	20	19	G.E.	---
12	17	14	19	17	G.E.	---
13	15	16	17	16	G.E.	---
14	17	16	19	18	G.E.	---
15	5	7	9	7	---	G. C.
16	8	7	9	8	---	G. C.
17	5	4	9	6	---	G. C.
18	8	7	11	9	---	G. C.
19	5	6	7	6	---	G. C.
20	10	10	10	10	---	G. C.

21	7	4	7	6	---	G. C.
22	7	6	11	8	---	G. C.
23	7	6	9	7	---	G. C.
24	8	4	10	9	---	G. C.
25	7	4	10	7	---	G. C.
26	8	7	11	9	---	G. C.
27	8	7	11	9	---	G. C.
28	8	4	9	7	---	G. C.

FUENTE: Registro auxiliar de datos de los investigadores

CUADRO Nº 09

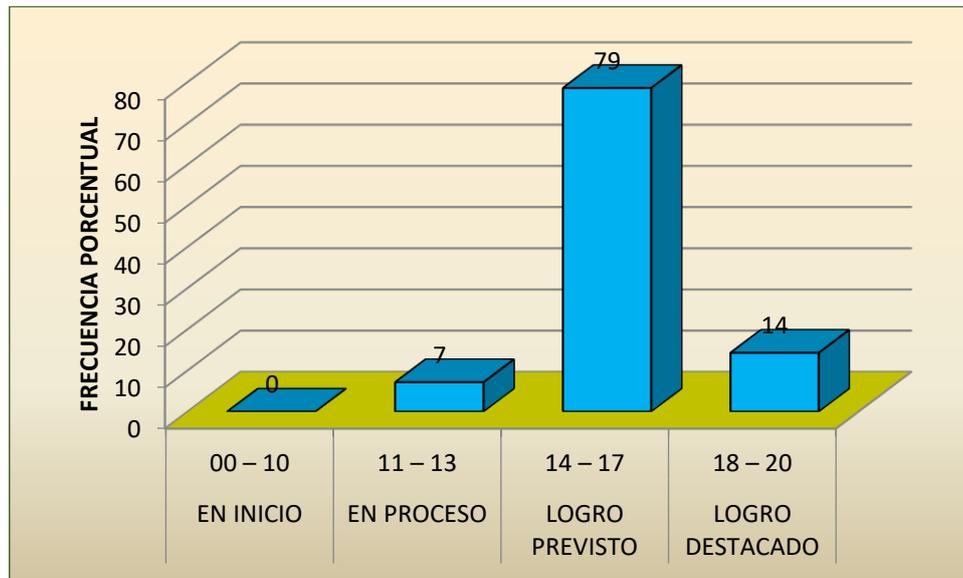
**RESULTADOS DEL POSTEST EN EL ASPECTO ESPACIO VIVIDO DEL
GRUPO EXPERIMENTAL**

NIVEL DE LOGRO		fi	%
EN INICIO	00 – 10	0	0
EN PROCESO	11 – 13	1	7
LOGRO PREVISTO	14 – 17	11	79
LOGRO DESTACADO	18 – 20	2	14
TOTAL		14	100

FUENTE: Registro auxiliar de datos de los investigadores

GRÁFICO Nº 06

RESULTADOS DEL POS TEST EN EL ASPECTO ESPACIO VIVIDO DEL GRUPO EXPERIMENTAL



FUENTE: Cuadro Nº 09

INTERPRETACIÓN:

En el cuadro y gráfico que presenta los resultados de las habilidades geométricas en el aspecto espacio vivido del grupo experimental en el posttest, se puede observar que ningún alumno se ubica en el nivel de logro “en inicio”, 1 alumno representando el 7% del total de unidades de análisis se ubica en el nivel de logro “en proceso”, lo cual implica que su nota fluctúa de 11 a 13.

Asimismo, se observa que 11 alumnos representando un 79% del total de unidades de análisis se ubican en el nivel “logro previsto” lo cual implica que sus notas fluctúan de 14 a 17.

En tanto que 2 alumnos representando un 14% del total de las unidades de análisis se ubican en la escala “logro destacado”, lo cual implica que sus notas fluctúan de 18 a 20.

Estos resultados demuestran que la aplicación del programa GEOLÚDICO tuvo resultados favorables.

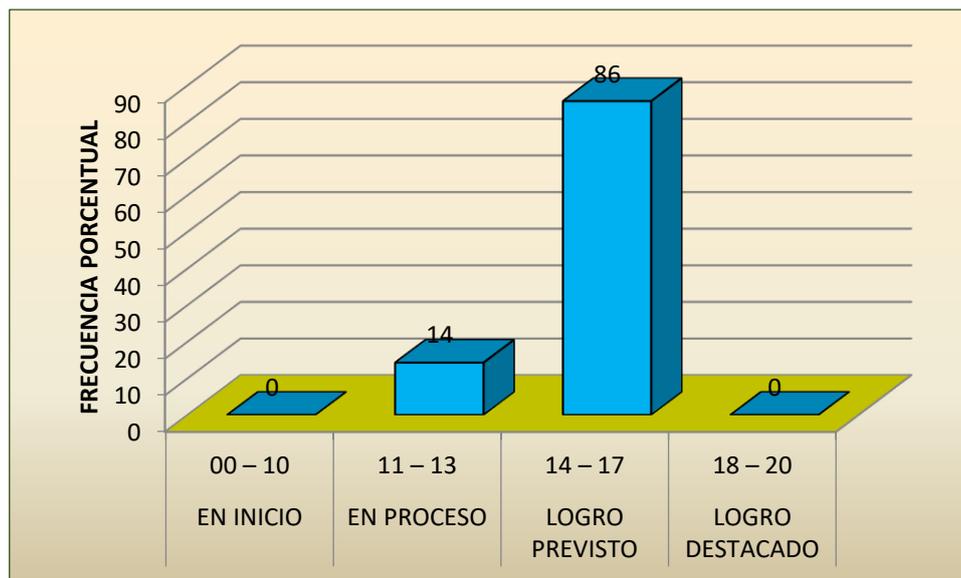
CUADRO N° 10
RESULTADOS DEL POSTEST EN EL ASPECTO ESPACIO PERCIBIDO
DEL GRUPO EXPERIMENTAL

NIVEL DE LOGRO		fi	%
EN INICIO	00 – 10	0	0
EN PROCESO	11 – 13	2	14
LOGRO PREVISTO	14 – 17	12	86
LOGRO DESTACADO	18 – 20	0	0
TOTAL		14	100

FUENTE: Registro auxiliar de datos de los investigadores

GRÁFICO N° 07

RESULTADOS DEL POSTEST EN EL ASPECTO ESPACIO PERCIBIDO DEL GRUPO EXPERIMENTAL



FUENTE: Cuadro N° 10

INTERPRETACIÓN:

En el cuadro y gráfico que presenta los resultados de las habilidades geométricas en el aspecto espacio percibido del grupo experimental en el posttest, se puede observar que ningún alumno se ubica en el nivel de logro “en inicio”, 2 alumnos representando el 14% del total de unidades de análisis se ubican en el nivel de logro “en proceso”, lo cual implica que sus notas fluctúan de 11 a 13.

Asimismo, se observa que 12 alumnos representando un 86% del total de unidades de análisis se ubican en el nivel “logro previsto” lo cual implica que sus notas fluctúan de 14 a 17.

En tanto que ningún alumno se ubica en el nivel “logro destacado”.

Estos resultados demuestran que la aplicación del programa GEOLÚDICO tuvo resultados favorables en el aspecto espacio percibido, puesto que la mayoría de las unidades de análisis obtuvieron notas entre 14 y 17.

CUADRO Nº 11

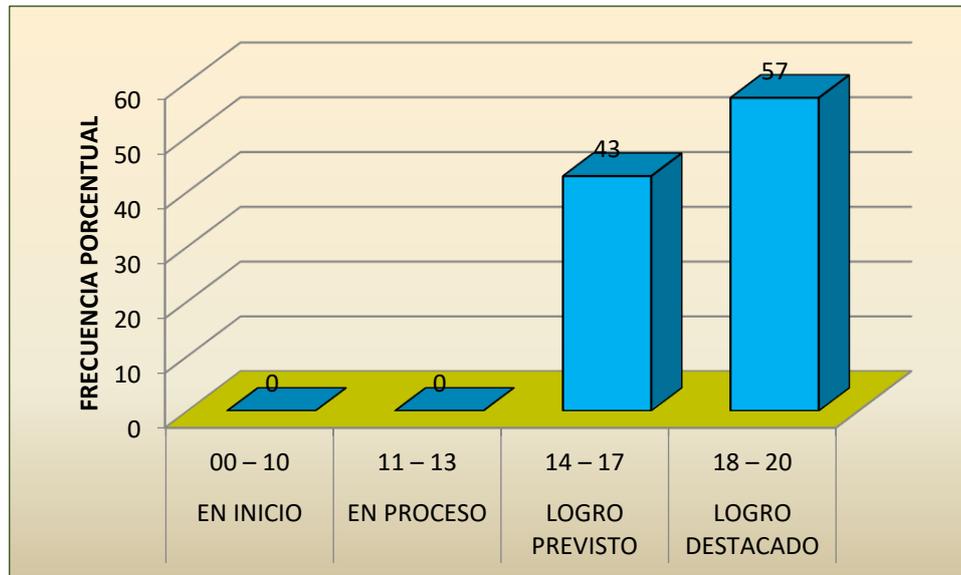
RESULTADOS DEL POSTEST EN EL ASPECTO ESPACIO CONCEBIDO DEL GRUPO EXPERIMENTAL

NIVEL DE LOGRO		fi	%
EN INICIO	00 – 10	0	0
EN PROCESO	11 – 13	0	0
LOGRO PREVISTO	14 – 17	6	43
LOGRO DESTACADO	18 – 20	8	57
TOTAL		14	100

FUENTE: Registro auxiliar de datos de los investigadores

GRÁFICO N° 08

RESULTADOS DEL POSTEST EN EL ASPECTO ESPACIO CONCEBIDO DEL GRUPO EXPERIMENTAL



FUENTE: Cuadro N° 11

INTERPRETACIÓN:

En el cuadro y gráfico que presenta los resultados de las habilidades geométricas en el aspecto espacio concebido del grupo experimental en el posttest, se puede observar que ningún alumno se ubica en el nivel de logro “en inicio” ni “en proceso”, 6 alumnos representando el 43% del total de unidades de análisis se ubican en el nivel “logro previsto”, lo cual implica que sus nota fluctúan de 14 a 17.

Asimismo, se observa que 8 alumnos representando un 57% del total de unidades de análisis se ubican en el nivel “logro destacado” con notas que fluctúan de 18 a 20.

Estos resultados demuestran que el 100% de las unidades de análisis se obtuvieron notas aprobatorias que fluctúan de 14 a 20 demostrándose que la aplicación del programa GEOLÚDICO tuvo resultados favorables en el aspecto espacio concebido.

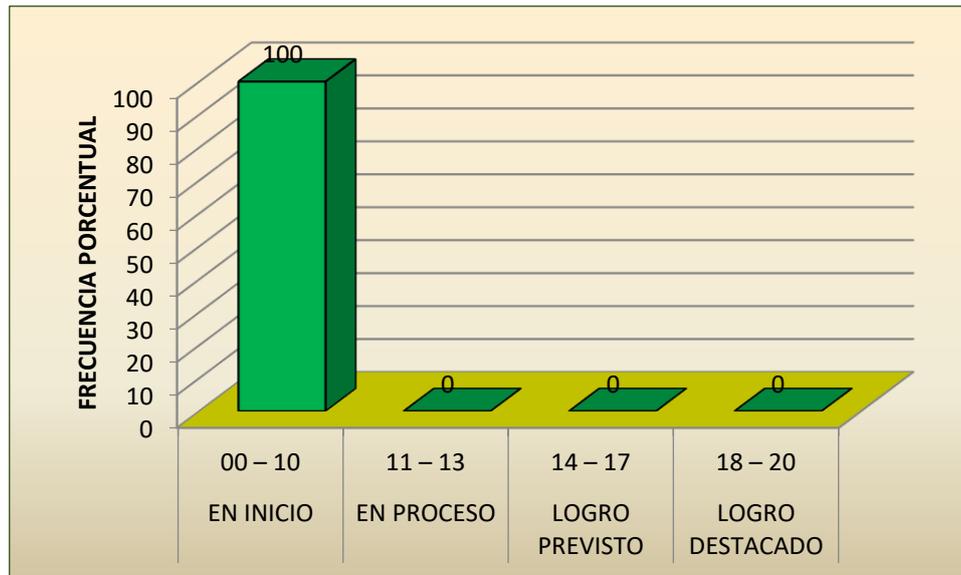
CUADRO Nº 12
RESULTADOS DEL POSTEST EN EL ASPECTO ESPACIO VIVIDO DEL
GRUPO CONTROL

NIVEL DE LOGRO		fi	%
EN INICIO	00 – 10	14	100
EN PROCESO	11 – 13	0	0
LOGRO PREVISTO	14 – 17	0	0
LOGRO DESTACADO	18 – 20	0	0
TOTAL		14	100

FUENTE: Registro auxiliar de datos de los investigadores

GRÁFICO N° 09

RESULTADOS DEL POSTEST EN EL ASPECTO ESPACIO VIVIDO DEL GRUPO CONTROL



FUENTE: Cuadro N° 12

INTERPRETACIÓN:

En el cuadro y gráfico que presenta los resultados de las habilidades geométricas en el aspecto espacio vivido del grupo de control en el posttest, se puede observar que el 100% de las unidades de análisis se ubican en el nivel de logro “en inicio”, con notas que fluctúan de 0 a 10. Estos resultados demuestran que existen deficiencias en los aprendizajes de los alumnos, posiblemente por falta de aplicación de estrategias y métodos adecuados en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

CUADRO Nº 13

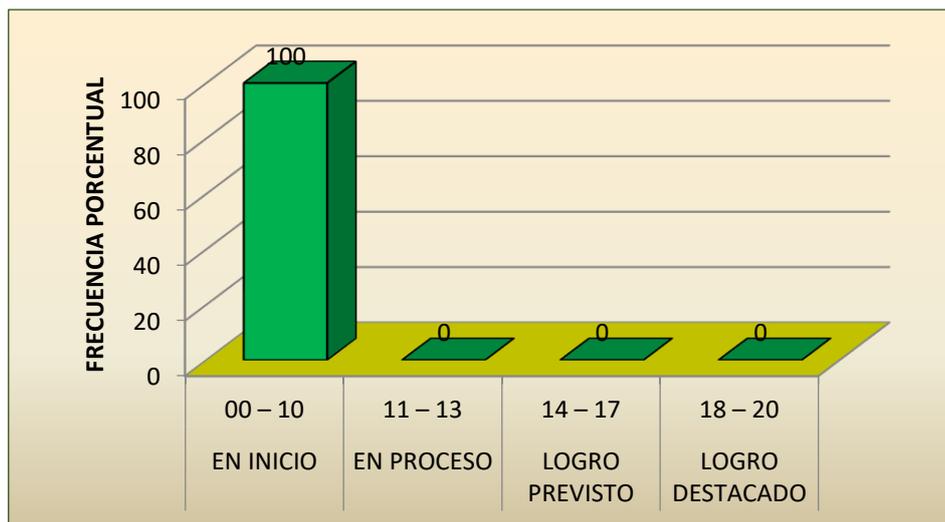
RESULTADOS DEL POSTEST EN EL ASPECTO ESPACIO PERCIBIDO DEL GRUPO CONTROL

NIVEL DE LOGRO		fi	%
EN INICIO	00 – 10	14	100
EN PROCESO	11 – 13	0	0
LOGRO PREVISTO	14 – 17	0	0
LOGRO DESTACADO	18 – 20	0	0
TOTAL		14	100

FUENTE: Registro auxiliar de datos de los investigadores

GRÁFICO N° 10

RESULTADOS DEL POSTEST EN EL ASPECTO ESPACIO PERCIBIDO DEL GRUPO CONTROL



FUENTE: Cuadro N° 13

INTERPRETACIÓN:

En el cuadro y gráfico que presenta los resultados de las habilidades geométricas en el aspecto espacio percibido del grupo de control en el posttest, se puede observar que el 100% de las unidades de análisis se ubican en el nivel de logro “en inicio”, con notas que fluctúan de 0 a 10. Estos resultados demuestran que existen deficiencias en los aprendizajes de los alumnos, posiblemente por falta de aplicación de estrategias y métodos adecuados en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

CUADRO N° 14

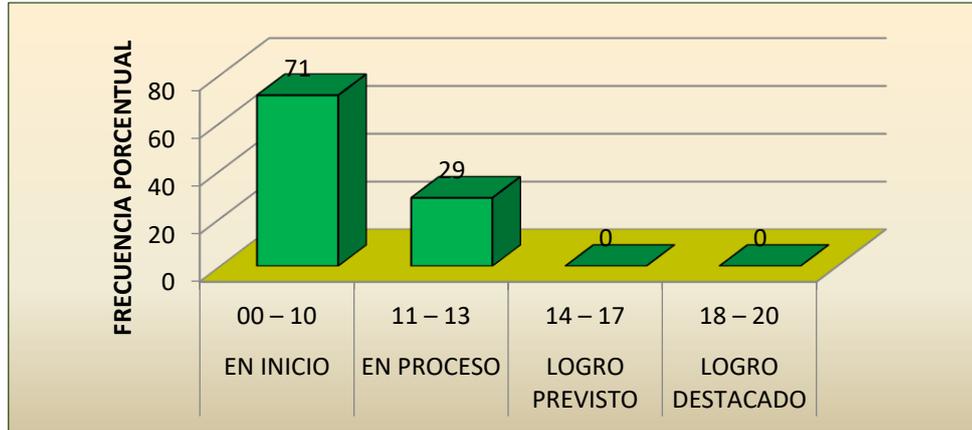
RESULTADOS DEL POSTEST EN EL ASPECTO ESPACIO CONCEBIDO DEL GRUPO CONTROL

NIVEL DE LOGRO		fi	%
EN INICIO	00 – 10	10	71
EN PROCESO	11 – 13	4	29
LOGRO PREVISTO	14 – 17	0	0
LOGRO DESTACADO	18 – 20	0	0
TOTAL		14	100

FUENTE: Registro auxiliar de datos de los investigadores

GRÁFICO N° 11

RESULTADOS DEL POSTEST EN EL GRUPO CONTROL ASPECTO ESPACIO CONCEBIDO DEL GRUPO CONTROL



FUENTE: Cuadro N° 14

INTERPRETACIÓN:

En el cuadro y gráfico que presenta los resultados de las habilidades geométricas en el aspecto espacio concebido del grupo de control en el posttest, se puede observar que ningún 10 alumno representando el 71% del total de las unidades de análisis se ubican en el nivel de logro “en inicio” con notas que fluctúan de 0 a 10, en tanto que 4 alumnos que representan el 29% del total de unidades de análisis se ubican en el nivel “en proceso”, con notas que fluctúan de 11 a 13. Asimismo, se observa que ningún alumno se ubica en el nivel “logro previsto” ni “logro destacado”

Estos resultados demuestran que solo una minoría obtuvo notas aprobatorias y la gran mayoría obtuvieron notas desaprobatorias demostrándose que existe la necesidad de aplicar estrategias y métodos adecuados en la enseñanza.

CUADRO N° 15

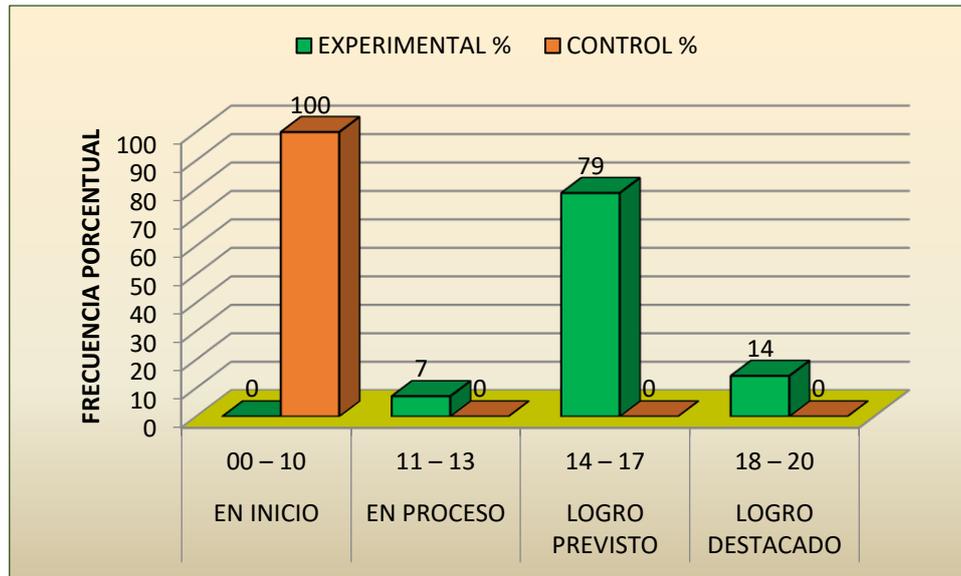
**RESULTADOS COMPARATIVOS DEL POSTEST EN EL ASPECTO
ESPACIO VIVIDO DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y DE CONTROL**

ESCALA DE CALIFICACIÓN		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO DE CONTROL	
		fi	%	fi	%
EN INICIO	00 – 10	0	0	14	100
EN PROCESO	11 – 13	1	7	0	0
LOGRO PREVISTO	14 – 17	11	79	0	0
LOGRO DESTACADO	18 – 20	2	14	0	0
TOTAL		14	100	14	100

FUENTE: Registro auxiliar de datos de los investigadores

GRÁFICO N° 12

RESULTADOS COMPARATIVOS DEL POSTEST EN EL ASPECTO ESPACIO VIVIDO DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y DE CONTROL



FUENTE: Cuadro N° 15

INTERPRETACIÓN:

En el cuadro y gráfico que presenta los resultados del posttest, del grupo experimental y de control, en el aspecto espacio vivido se puede observar que ninguna unidad de análisis del grupo experimental se ubica en la escala de calificación “en inicio”, mientras que el 100% de las unidades de análisis del grupo de control se ubica en esta escala. Un alumno que representa el 7% del total de las unidades de análisis del grupo experimental, se ubica en la escala de calificación “en proceso” lo cual implica que sus notas fluctúan de 11 a 13, mientras que en el grupo de control ningún alumno obtuvo nota de lo ubique en esta escala.

Asimismo se observa que 11 alumnos que representan el 79% del total de las unidades de análisis del grupo experimental, se ubican en el nivel “logro previsto” lo cual implica que sus notas fluctúan de 14 a 17, mientras que en el grupo de control ningún alumno obtuvo nota que lo ubique en esta escala, en tanto que 2 alumnos que representan el 14% del total de las unidades de análisis del grupo experimental, se ubican en el nivel “logro destacado” lo cual implica que sus notas fluctúan de 18 a 20, mientras que en el grupo de control ningún alumno obtuvo nota que lo ubique en esta escala .

Con estos resultados podemos distinguir la amplia diferencia entre la aplicación del programa GEOLÚDICO en el grupo experimental y la falta de aplicación de este programa en el grupo de control.

CUADRO N° 16

RESULTADOS COMPARATIVOS DEL POSTEST EN EL ASPECTO ESPACIO PERCIBIDO DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y DE CONTROL

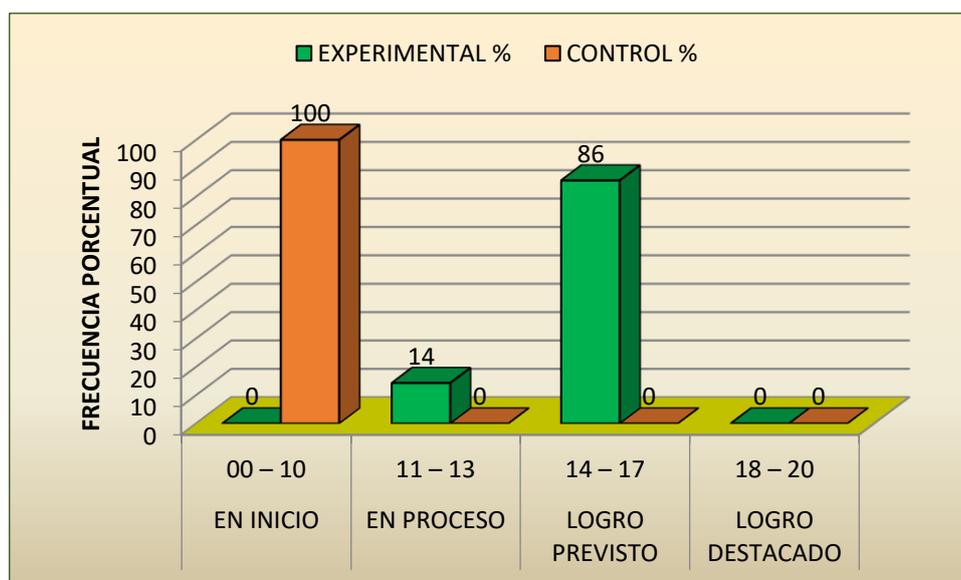
ESCALA DE CALIFICACIÓN		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO DE CONTROL	
		fi	%	fi	%
EN INICIO	00 – 10	0	0	14	100

EN PROCESO	11 – 13	2	14	0	0
LOGRO PREVISTO	14 – 17	12	86	0	0
LOGRO DESTACADO	18 – 20	0	0	0	0
TOTAL		14	100	14	100

FUENTE: Registro auxiliar de datos de los investigadores

GRÁFICO N° 13

RESULTADOS COMPARATIVOS DEL POSTEST EN EL ASPECTO ESPACIO PERCIBIDO DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y DE CONTROL



FUENTE: Cuadro N° 16

INTERPRETACIÓN:

En el cuadro y gráfico que presenta los resultados del postest, del grupo experimental y de control, en el aspecto espacio percibido se puede observar que ninguna unidad de análisis del grupo experimental se ubica en la escala de calificación “en inicio”, mientras que el 100% de las unidades de análisis del grupo de control se ubica en esta escala. Dos alumnos que representan el 14% del total de las unidades de análisis del grupo experimental, se ubica en la escala de calificación “en proceso” lo cual implica que sus notas fluctúan de 11 a 13, mientras que en el grupo de control ningún alumno obtuvo nota de lo ubique en esta escala.

Asimismo, se observa que 12 alumnos que representan el 86% del total de las unidades de análisis del grupo experimental, se ubican en el nivel “logro previsto” lo cual implica que sus notas fluctúan de 14 a 17, en tanto que ningún alumno obtuvo nota que lo ubique en la escala “logro destacado”.

Los resultados muestran que en el grupo experimental todos obtuvieron notas aprobatorias mientras que en el grupo de control el 100% obtuvieron notas desaprobatorias.

CUADRO Nº 17

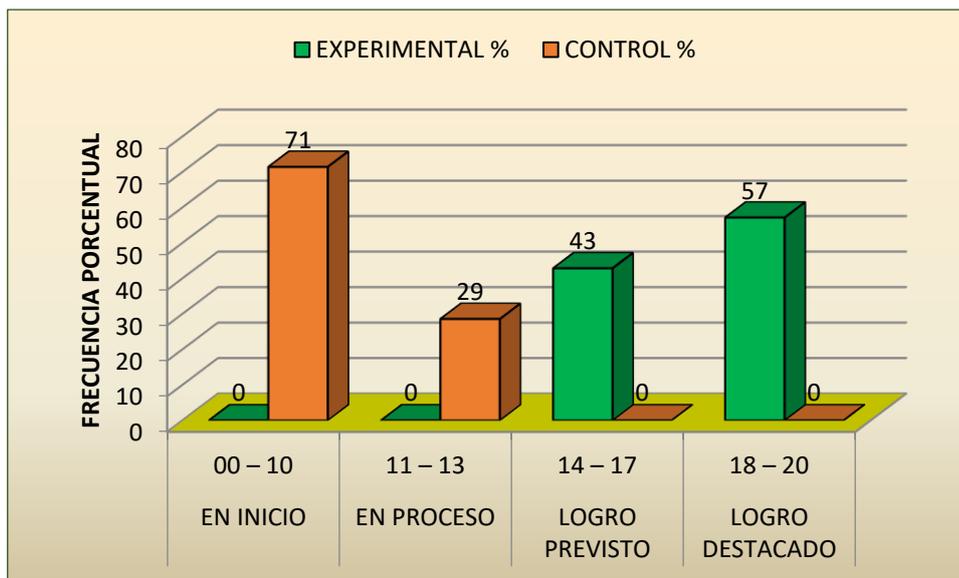
**RESULTADOS COMPARATIVOS DEL POSTEST EN EL ASPECTO
ESPACIO CONCEBIDO DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y DE CONTROL**

ESCALA DE CALIFICACIÓN		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO DE CONTROL	
		fi	%	fi	%
EN INICIO	00 – 10	0	0	10	71
EN PROCESO	11 – 13	0	0	4	29
LOGRO PREVISTO	14 – 17	6	43	0	0
LOGRO DESTACADO	18 – 20	8	57	0	0
TOTAL		14	100	14	100

FUENTE: Registro auxiliar de datos de los investigadores

GRÁFICO N° 14

RESULTADOS COMPARATIVOS DEL POS TEST EN EL ASPECTO ESPACIO CONCEBIDO DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y DE CONTROL



FUENTE: Cuadro N° 17

INTERPRETACIÓN:

En el cuadro y gráfico que presenta los resultados del postest, del grupo experimental y de control, en el aspecto espacio concebido se puede observar que ninguna unidad de análisis del grupo experimental se ubica en la escala de calificación “en inicio”, mientras que 10 alumnos que representan el 71% de las unidades de análisis del grupo de control se ubican en esta escala. Asimismo, ninguna unidad de análisis del grupo experimental se ubica en la escala de calificación “en proceso”, mientras que 4 alumnos que representan

el 29% de las unidades de análisis del grupo de control se ubican en esta escala.

También se observa que 6 alumnos que representan el 43% del total de las unidades de análisis del grupo experimental, se ubican en la escala de calificación “logro previsto” lo cual implica que sus notas fluctúan de 14 a 17, mientras que en el grupo de control ningún alumno obtuvo nota de lo ubique en esta escala, asimismo 8 alumnos que representan el 57% del total de las unidades de análisis del grupo experimental, se ubican en la escala de calificación “logro destacado” lo cual implica que sus notas fluctúan de 18 a 20, mientras que en el grupo de control ningún alumno obtuvo nota de lo ubique en esta escala.

Los resultados muestran que en el grupo experimental el 100% obtuvo notas que fluctúan de 14 a 20, mientras que en el grupo de control solo un 29% obtuvo notas que fluctúan de 11 a 13 y el 71% obtuvo notas desaprobatorias.

CUADRO N° 18

**RESULTADOS COMPARATIVOS DEL POSTEST EN HABILIDADES
GEOMÉTRICAS DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y DE CONTROL**

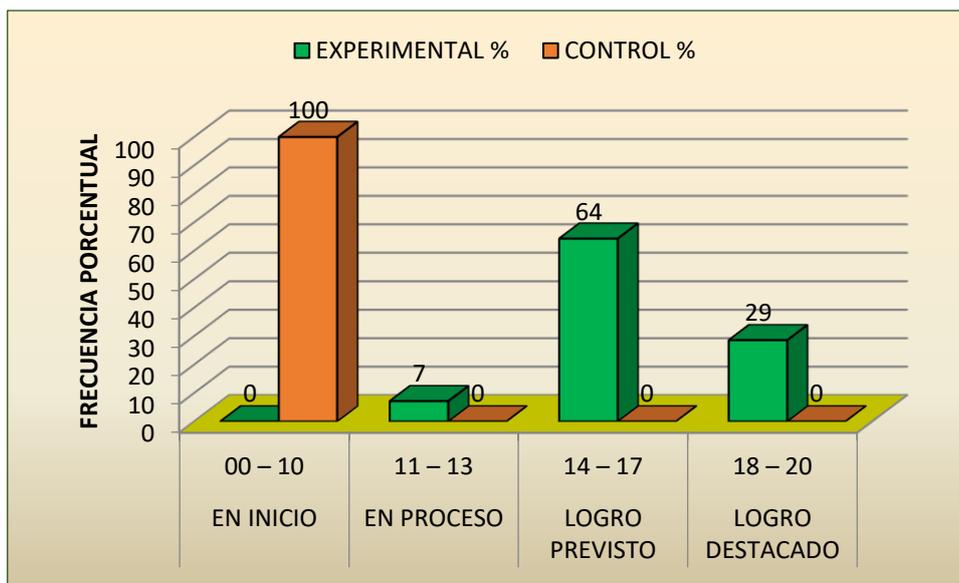
ESCALA DE CALIFICACIÓN		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO DE CONTROL	
		Fi	%	fi	%
EN INICIO	00 – 10	0	0	14	100
EN PROCESO	11 – 13	1	7	0	0
LOGRO PREVISTO	14 – 17	9	64	0	0
LOGRO DESTACADO	18 – 20	4	29	0	0
TOTAL		14	100	14	100

FUENTE: Registro auxiliar de datos de los investigadores

GRÁFICO N° 15

RESULTADOS COMPARATIVOS DEL POSTEST EN HABILIDADES

GEOMÉTRICAS DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y DE CONTROL



FUENTE: Cuadro N° 18

INTERPRETACIÓN:

En el cuadro y gráfico que presenta los resultados comparativos del posttest en habilidades geométricas del grupo experimental y de control, se puede observar que el 100% de las unidades de análisis del grupo de control se ubica en la escala de calificación “en inicio”, mientras que ninguno del grupo experimental se ubica en esta escala.

Asimismo, 1 alumno que representa el 7% del total de unidades de análisis del grupo experimental, se ubican en la escala de calificación “en proceso” lo cual implica que sus notas fluctúan de 11 a 13.

En tanto que, 9 alumnos que representan el 64% del total de unidades de análisis del grupo experimental, se ubican en la escala de calificación “logro previsto” lo cual implica que sus notas fluctúan de 14 a 17.

Lo mismo que 4 alumnos que representan el 29% del total de unidades de análisis del grupo experimental, se ubican en la escala de calificación “logro destacado” lo cual implica que sus notas fluctúan de 18 a 20.

Estos resultados nos muestran que en el postest el 100% de los alumnos del grupo experimental obtuvieron calificativos aprobatorios, mientras que en el grupo de control la totalidad de alumnos se ubicaron en la escala de calificación “en inicio”, los mismos que nos demuestran que la aplicación del programa GEOLÚDICO ha tenido resultados muy positivos.

CUADRO N° 19

PUNTAJES OBTENIDOS EN EL POSTEST EN EL ASPECTO ESPACIO

VIVIDO DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y DE CONTROL

CÓDIGO	EXPERIMENTAL		CONTROL	
	x_i	x_i^2	x_i	x_i^2
1	17	289	5	25
2	18	324	8	64
3	17	289	5	25
4	17	289	8	64
5	17	289	5	25
6	17	289	10	100
7	12	144	7	49
8	15	225	7	49

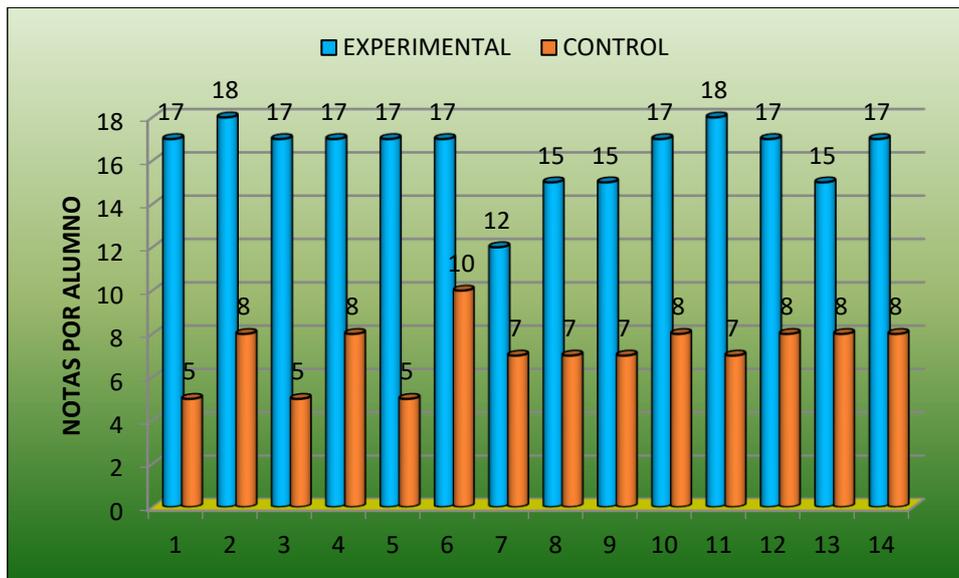
9	15	225	7	49
10	17	289	8	64
11	18	324	7	49
12	17	289	8	64
13	15	225	8	64
14	17	289	8	64
Σ	229	3779	101	755
\bar{x}	16,4		7,2	
N	14		14	

FUENTE: Registro auxiliar de datos de los investigadores.

GRÁFICO Nº 16

PUNTAJES OBTENIDOS EN EL POSTEST EN EL ASPECTO ESPACIO

VIVIDO DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y DE CONTROL



FUENTE: Cuadro Nº 19

Prueba De Hipótesis

Con la finalidad de elevar el nivel de la investigación y darle carácter científico, nos permitimos someter a prueba la hipótesis planteada, de modo que la contrastación sea generalizable.

Para tal efecto se ha considerado los siguientes pasos:

PASO 1:

Hipótesis Nula (Ho)

La Aplicación del Programa GEOLÚDICO no desarrolla las habilidades geométricas en el aspecto espacio vivido, en niños de 5 años de educación inicial N° 544 Huancanilla, Distrito de San Miguel de Cauri, Provincia de Lauricocha, Región Huánuco 2018.

$$H_0: \mu_e \leq \mu_c \rightarrow \text{HGEV (GE)} \leq \text{HGEV (GC)}$$

Hipótesis investigativa (Hi)

La Aplicación del Programa GEOLÚDICO si desarrolla las habilidades geométricas en el aspecto espacio vivido, en niños de 5 años de educación inicial N° 544 Huancanilla, Distrito de San Miguel de Cauri, Provincia de Lauricocha, Región Huánuco 2018.

$$H_1: \mu_e > \mu_c \rightarrow \text{HGEV (GE)} > \text{HGEV (GC)}$$

Donde:

H₀ : Hipótesis Nula

H_i : Hipótesis Investigativa

HGEV (GE): Habilidades Geométricas en el aspecto Espacio Vivido del grupo experimental.

HGEV (GC): Habilidades Geométricas en el aspecto Espacio Vivido del grupo de control.

μ_e : media poblacional respecto al grupo experimental

μ_c : media poblacional respecto al grupo de control

PASO 2:

El estadístico de prueba utilizado es la t de Student.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}$$

El error estándar de la diferencia entre las medias se calcula mediante la ecuación:

$$S(\bar{x}_1 - \bar{x}_2) = \sqrt{\left(\frac{\sum X_1^2 + \sum X_2^2}{N_1 + N_2 - 2}\right) \left(\frac{1}{N_1} + \frac{1}{N_2}\right)}$$

Donde:

$$\sum X_1^2 = \text{Suma de las desviaciones del cuadrado del pretest } X_1$$

$$\sum X_2^2 = \text{Suma de las desviaciones del cuadrado del postest } X_2$$

$$N_1 = 14$$

$$N_2 = 14$$

El nivel de es:

$$N_1 + N_2 - 2 = 14 + 14 - 2 = 26 = gl$$

Para operar las desviaciones requeridas se usa la fórmula.

$$\sum X^2 = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N} \quad \text{reemplazando}$$

$$1. \sum X_1^2 = 3779 - \frac{229^2}{14} = 3779 - 3745,8 = 33,2$$

$$2. \sum X_2^2 = 755 - \frac{101^2}{14} = 755 - 728,6 = 26,4$$

Aplicando la fórmula de t de Student

$$t = \frac{16,4 - 7,2}{\sqrt{\left(\frac{33,2 + 26,4}{14 + 14 - 2}\right) \left(\frac{1}{14} + \frac{1}{14}\right)}} = \frac{9,2}{\sqrt{(2,29)(0,14)}} = \frac{9,2}{\sqrt{0,3206}} = \frac{9,2}{0,57} = 16,14$$

PASO 3: NIVEL DE SIGNIFICACIÓN:

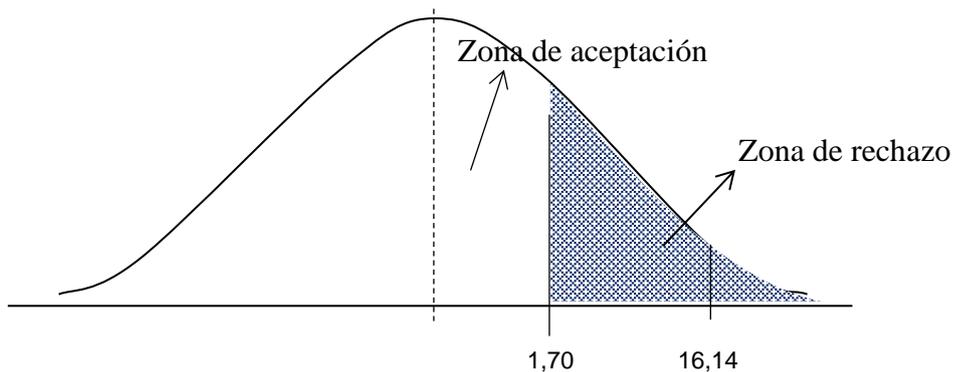
$$\alpha = 0,05$$

$$gl = 26$$

PASO 4: Valor critico= 1,70

PASO 5:

El valor de la t calculada: 16,14 es mayor que la t critica 1,70, en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis investigativa (H_i), es decir se tiene indicios suficientes para afirmar que la aplicación del programa GEOLÚDICO si desarrolla las habilidades geométricas en el aspecto espacio vivido, en niños de 5 años de educación inicial N° 544 Huancanilla, Distrito de San Miguel de Cauri, Provincia de Lauricocha, Región Huánuco 2018.



CUADRO N° 20

PUNTAJES OBTENIDOS EN EL POSTEST EN EL ASPECTO ESPACIO
PERCIBIDO DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y DE CONTROL

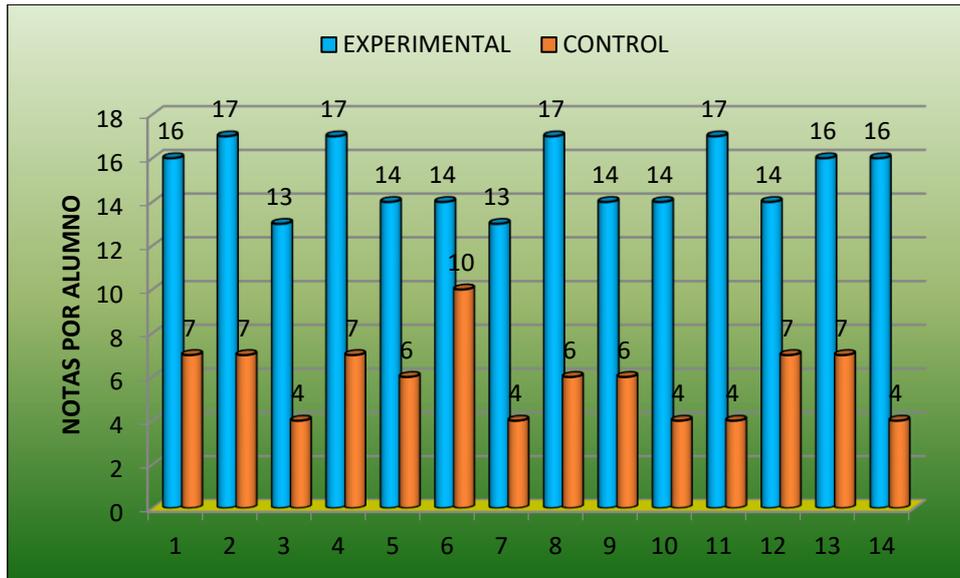
CÓDIGO	EXPERIMENTAL		CONTROL	
	x_i	x_i^2	x_i	x_i^2
1	16	256	7	49
2	17	289	7	49
3	13	169	4	16
4	17	289	7	49
5	14	196	6	36
6	14	196	10	100
7	13	169	4	16
8	17	289	6	36
9	14	196	6	36

10	14	196	4	16
11	17	289	4	16
12	14	196	7	49
13	16	256	7	49
14	16	256	4	16
Σ	212	3242	83	533
\bar{x}	15,1		5,9	
N	14		14	

FUENTE: Registro auxiliar de datos de los investigadores

GRÁFICO Nº 17

PUNTAJES OBTENIDOS EN EL POSTEST EN EL ASPECTO ESPACIO PERCIBIDO DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y DE CONTROL



FUENTE: Cuadro Nº 20

Prueba De Hipótesis

Con la finalidad de elevar el nivel de la investigación y darle carácter científico, nos permitimos someter a prueba la hipótesis planteada, de modo que la contrastación sea generalizable.

Para tal efecto se ha considerado los siguientes pasos:

PASO 1:

Hipótesis Nula (Ho)

La Aplicación del Programa GEOLÚDICO no desarrolla las habilidades geométricas en el aspecto espacio percibido, en niños de 5 años de educación inicial N° 544 Huancanilla, Distrito de San Miguel de Cauri, Provincia de Lauricocha, Región Huánuco.

$$H_0: \mu_e \leq \mu_c \rightarrow \text{HGEP (GE)} \leq \text{HGEP (GC)}$$

Hipótesis investigativa (Hi)

La Aplicación del Programa GEOLÚDICO si desarrolla las habilidades geométricas en el aspecto espacio percibido, en niños de 5 años de educación inicial N° 544 Huancanilla, Distrito de San Miguel de Cauri, Provincia de Lauricocha, Región Huánuco.

$$H_1: \mu_e > \mu_c \rightarrow \text{HGEP (GE)} > \text{HGEP (GC)}$$

Donde:

H₀ : Hipótesis Nula

H_i : Hipótesis Investigativa

HGEV (GE): Habilidades Geométricas en el aspecto Espacio Percibido del grupo experimental.

HGEV (GC): Habilidades Geométricas en el aspecto Espacio Percibido del grupo de control.

μ_e : media poblacional respecto al grupo experimental

μ_c : media poblacional respecto al grupo de control

PASO 2:

El estadístico de prueba utilizado es la t de Student.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}$$

El error estándar de la diferencia entre las medias se calcula mediante la ecuación:

$$S(\bar{x}_1 - \bar{x}_2) = \sqrt{\left(\frac{\sum X_1^2 + \sum X_2^2}{N_1 + N_2 - 2}\right) \left(\frac{1}{N_1} + \frac{1}{N_2}\right)}$$

Donde:

$$\sum X_1^2 = \text{Suma de las desviaciones del cuadrado del pretest } X_1$$

$$\sum X_2^2 = \text{Suma de las desviaciones del cuadrado del postest } X_2$$

$$N_1 = 14$$

$$N_2 = 14$$

El nivel de es:

$$N_1 + N_2 - 2 = 14 + 14 - 2 = 26 = gl$$

Para operar las desviaciones requeridas se usa la fórmula.

$$\sum X^2 = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N} \quad \text{reemplazando}$$

$$1. - \sum X_1^2 = 3242 - \frac{212^2}{14} = 3242 - 3210,3 = 31,7$$

$$2. - \sum X_2^2 = 533 - \frac{83^2}{14} = 533 - 492,1 = 40,9$$

Aplicando la fórmula de t de Student

$$t = \frac{15,1 - 5,9}{\sqrt{\left(\frac{31,7 + 40,9}{14 + 14 - 2}\right) \left(\frac{1}{14} + \frac{1}{14}\right)}} = \frac{9,2}{\sqrt{(2,79)(0,14)}} = \frac{9,2}{\sqrt{0,3906}} = \frac{9,2}{0,62}$$

$$= 14,84$$

PASO 3: NIVEL DE SIGNIFICACIÓN.

$$\alpha = 0,05$$

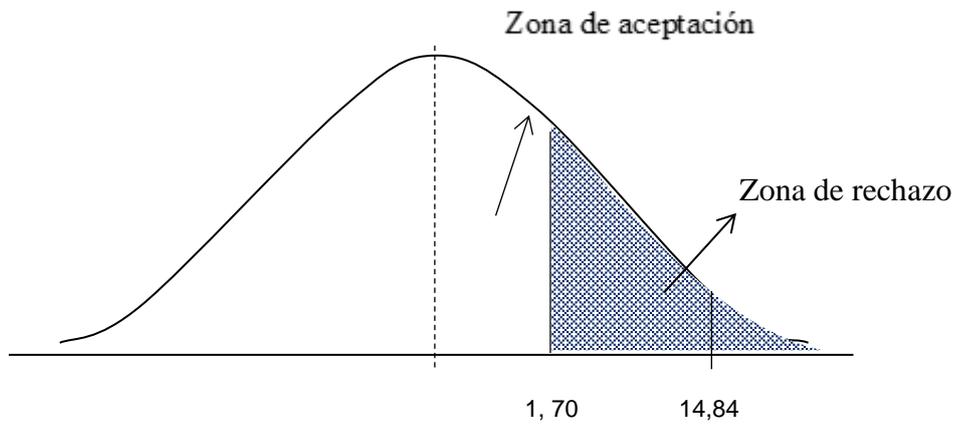
$$gl = 26$$

PASO 4: Valor critico= 1,70

PASO 5:

El valor de la t calculada: 14,84 es mayor que la t critica 1,70, en consecuencia se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis investigativa (H_i), es decir se tiene indicios suficientes para afirmar que la aplicación del programa GEOLÚDICO si desarrolla las habilidades geométricas en el aspecto espacio percibido, en niños de 5 años de

educación inicial N° 544 Huancanilla, Distrito de San Miguel de Cauri,
 Provincia de Lauricocha, Región Huánuco 2018.



CUADRO N° 21

PUNTAJES OBTENIDOS EN EL POSTEST EN EL ASPECTO ESPACIO

CONCEBIDO DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y DE CONTROL

CÓDIGO	EXPERIMENTAL		CONTROL	
	x_i	x_i^2	x_i	x_i^2
1	17	289	9	81
2	19	361	9	81
3	17	289	9	81

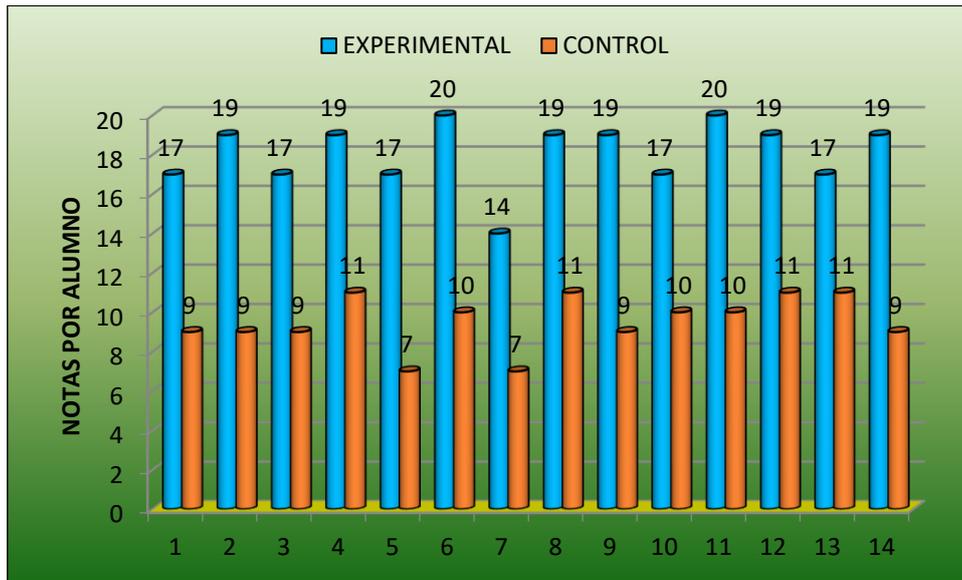
4	19	361	11	121
5	17	289	7	49
6	20	400	10	100
7	14	196	7	49
8	19	361	11	121
9	19	361	9	81
10	17	289	10	100
11	20	400	10	100
12	19	361	11	121
13	17	289	11	121
14	19	361	9	81
Σ	253	4607	133	1287

\bar{x}	18,1		9,5	
N	14		14	

FUENTE: Registro auxiliar de datos de los investigadores

GRÁFICO Nº 18

PUNTAJES OBTENIDOS EN EL POSTEST EN EL ASPECTO ESPACIO CONCEBIDO DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y DE CONTROL



FUENTE: Cuadro Nº 21

Prueba De Hipótesis

Con la finalidad de elevar el nivel de la investigación y darle carácter científico, nos permitimos someter a prueba la hipótesis planteada, de modo que la contrastación sea generalizable.

Para tal efecto se ha considerado los siguientes pasos:

PASO 1:

Hipótesis Nula (H₀)

La Aplicación del Programa GEOLÚDICO no desarrolla las habilidades geométricas en el aspecto espacio concebido, en niños de 5 años de educación inicial N° 544 Huancanilla, Distrito de San Miguel de Cauri, Provincia de Lauricocha, Región Huánuco 2018.

$$H_0: \mu_e \leq \mu_c \rightarrow \text{HGEC (GE)} \leq \text{HGEC (GC)}$$

Hipótesis investigativa (H_i)

La Aplicación del Programa GEOLÚDICO si desarrolla las habilidades geométricas en el aspecto espacio concebido, en niños de 5 años de educación inicial N° 544 Huancanilla, Distrito de San Miguel de Cauri, Provincia de Lauricocha, Región Huánuco 2018.

$$H_1: \mu_e > \mu_c \rightarrow \text{HGEC (GE)} > \text{HGEC (GC)}$$

Donde:

H₀ : Hipótesis Nula

H_i : Hipótesis Investigativa

HGEV (**GE**): Habilidades Geométricas en el aspecto Espacio Concebido del grupo experimental.

HGEV (**GC**): Habilidades Geométricas en el aspecto Espacio Concebido del grupo de control.

μ_e : media poblacional respecto al grupo experimental

μ_c : media poblacional respecto al grupo de control.

PASO 2:

El estadístico de prueba utilizado es la t de Student.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}$$

El error estándar de la diferencia entre las medias se calcula mediante la ecuación:

$$S(\bar{x}_1 - \bar{x}_2) = \sqrt{\left(\frac{\sum X_1^2 + \sum X_2^2}{N_1 + N_2 - 2}\right) \left(\frac{1}{N_1} + \frac{1}{N_2}\right)}$$

Donde:

$$\sum X_1^2 = \text{Suma de las desviaciones del cuadrado del pretest } X_1$$

$$\sum X_2^2 = \text{Suma de las desviaciones del cuadrado del postest } X_2$$

$$N_1=14$$

$$N_2=14$$

El nivel de es:

$$N_1 + N_2 - 2 = 14 + 14 - 2 = 26 = gl$$

Para operar las desviaciones requeridas se usa la fórmula.

$$\sum X^2 = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N} \quad \text{reemplazando}$$

$$1. \sum X_1^2 = 4607 - \frac{253^2}{14} = 4607 - 4572,1 = 31,9$$

$$2. \sum X_2^2 = 1287 - \frac{133^2}{14} = 1287 - 1263,5 = 23,5$$

Aplicando la fórmula de t de Student

$$t = \frac{18,1 - 9,5}{\sqrt{\left(\frac{31,9 + 23,5}{14 + 14 - 2}\right) \left(\frac{1}{14} + \frac{1}{14}\right)}} = \frac{8,6}{\sqrt{(2,13)(0,14)}} = \frac{8,6}{\sqrt{0,2982}} = \frac{8,6}{0,55} = 15,64$$

PASO 3: NIVEL DE SIGNIFICACIÓN:

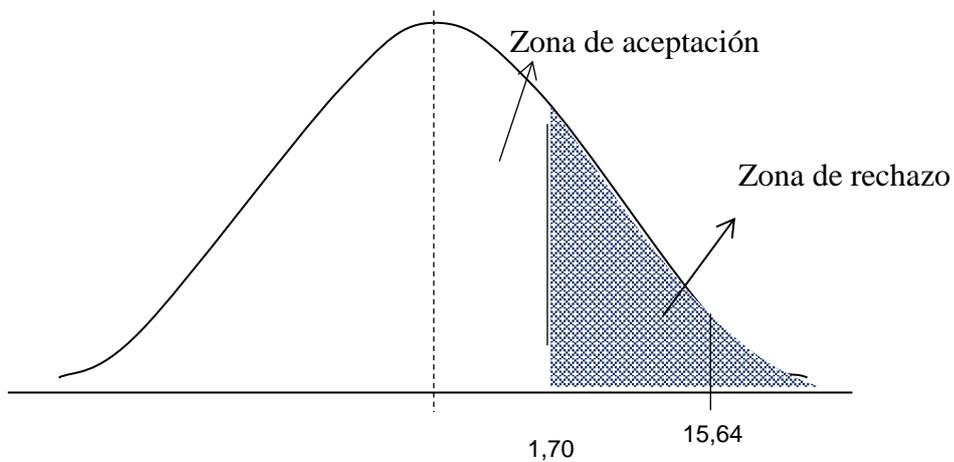
$$\alpha = 0,05$$

$$gl = 26$$

PASO 4: Valor critico= 1,70

PASO 5:

El valor de la t calculada: 15,64 es mayor que la t critica 1,70, en consecuencia se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis investigativa (H_i), es decir se tiene indicios suficientes para afirmar que la aplicación del programa GEOLÚDICO sí desarrolla las habilidades geométricas en el aspecto espacio concebido, en niños de 5 años de educación inicial N° 544 Huancanilla, Distrito de San Miguel de Cauri, Provincia de Lauricocha, Región Huánuco 2018.



CUADRO N° 22

PUNTAJES PROMEDIOS OBTENIDOS EN EL POSTEST RESPECTO A
LAS HABILIDADES GEOMÉTRICAS DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y DE
CONTROL

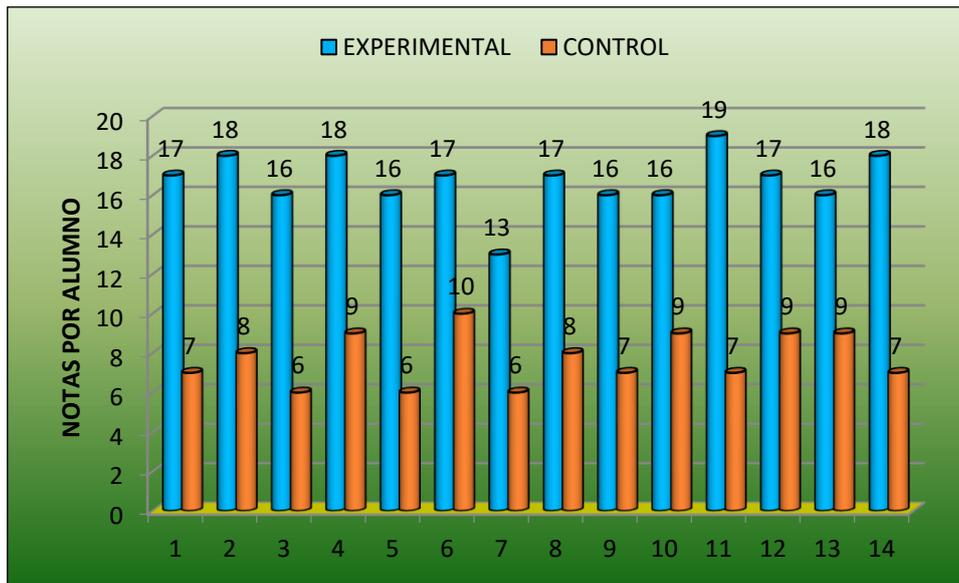
CÓDIGO	EXPERIMENTAL		CONTROL	
	x_i	x_i^2	x_i	x_i^2
1	17	289	7	49
2	18	324	8	64
3	16	256	6	36
4	18	324	9	81
5	16	256	6	36
6	17	289	10	100
7	13	169	6	36
8	17	289	8	64

9	16	256	7	49
10	16	256	9	81
11	19	361	7	49
12	17	289	9	81
13	16	256	9	81
14	18	324	7	49
Σ	234	3938	108	856
\bar{x}	16,7		7,7	
N	14		14	

FUENTE: Registro auxiliar de datos de los investigadores

GRÁFICO N° 19

PUNTAJES PROMEDIOS OBTENIDOS EN EL POSTEST RESPECTO A LAS HABILIDADES GEOMÉTRICAS DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y DE CONTROL



FUENTE: Cuadro N° 22

Prueba De Hipótesis

Con la finalidad de elevar el nivel de la investigación y darle carácter científico, nos permitimos someter a prueba la hipótesis planteada, de modo que la contrastación sea generalizable.

Para tal efecto se ha considerado los siguientes pasos:

PASO 1:

Hipótesis Nula (Ho)

La Aplicación del Programa GEOLÚDICO no desarrolla las habilidades geométricas, en niños de 5 años de educación inicial N° 544 Huancanilla, Distrito de San Miguel de Cauri, Provincia de Lauricocha, Región Huánuco 2018.

$$H_0: \mu_e \leq \mu_c \rightarrow HG (GE) \leq HG (GC)$$

Hipótesis investigativa (Hi)

La Aplicación del Programa GEOLÚDICO si desarrolla las habilidades geométricas, en niños de 5 años de educación inicial N° 544 Huancanilla, Distrito de San Miguel de Cauri, Provincia de Lauricocha, Región Huánuco 2018.

$$H_1: \mu_e > \mu_c \rightarrow HG (GE) > HG (GC)$$

Donde:

H₀ : Hipótesis Nula

H₁ : Hipótesis Investigativa

HG (GE): Habilidades Geométricas del grupo experimental.

HG (GC): Habilidades Geométricas del grupo de control.

μ_e : media poblacional respecto al grupo experimental

μ_c : media poblacional respecto al grupo de control

PASO 2:

El estadístico de prueba utilizado es la t de Student.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}$$

El error estándar de la diferencia entre las medias se calcula mediante la ecuación:

$$S(\bar{x}_1 - \bar{x}_2) = \sqrt{\left(\frac{\sum X_1^2 + \sum X_2^2}{N_1 + N_2 - 2}\right) \left(\frac{1}{N_1} + \frac{1}{N_2}\right)}$$

Donde:

$$\sum X_1^2 = \text{Suma de las desviaciones del cuadrado del pretest } X_1$$

$$\sum X_2^2 = \text{Suma de las desviaciones del cuadrado del postest } X_2$$

$$N_1 = 14$$

$$N_2 = 14$$

El nivel de es:

$$N_1 + N_2 - 2 = 14 + 14 - 2 = 26 = gl$$

Para operar las desviaciones requeridas se usa la fórmula.

$$\sum X^2 = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N} \quad \text{reemplazando}$$

$$1.-\sum X_1^2 = 3938 - \frac{234^2}{14} = 3938 - 3911,1 = 26,9$$

$$2.-\sum X_2^2 = 856 - \frac{108^2}{14} = 856 - 833,1 = 22,9$$

Aplicando la fórmula de t de Student

$$t = \frac{16,7 - 7,7}{\sqrt{\left(\frac{26,9 + 22,9}{14 + 14 - 2}\right)\left(\frac{1}{14} + \frac{1}{14}\right)}} = \frac{9}{\sqrt{(1,92)(0,14)}} = \frac{9}{\sqrt{0,2688}} = \frac{9}{0,52} \\ = 17,31$$

PASO 3: NIVEL DE SIGNIFICACIÓN.

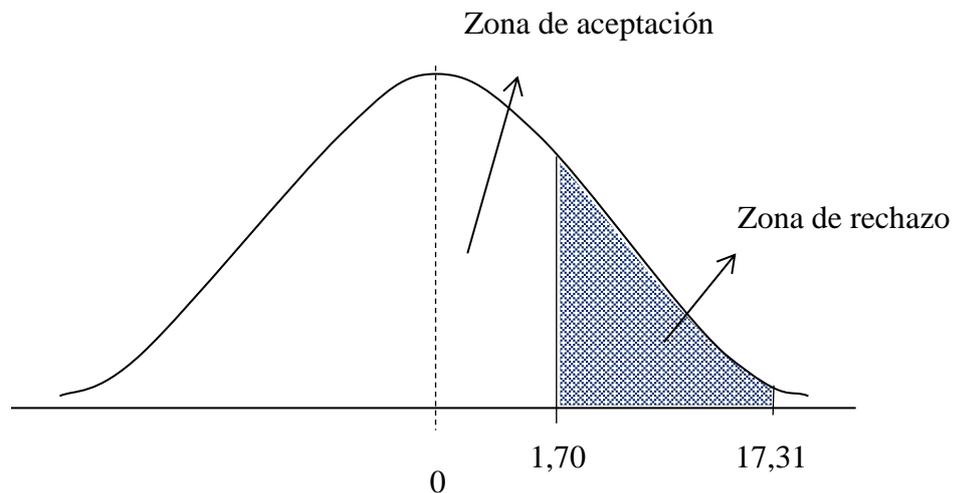
$$\alpha = 0,05$$

$$gl = 26$$

PASO 4: Valor critico= 1,70

PASO 5:

El valor de la t calculada: 17,31 es mayor que la t crítica 1,70 en consecuencia se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis investigativa (H_i), es decir se tiene indicios suficientes para afirmar que la aplicación del programa GEOLÚDICO sí desarrolla las habilidades geométricas en el aspecto espacio concebido, en niños de 5 años de educación inicial N° 544 Huancanilla, Distrito de San Miguel de Cauri, Provincia de Lauricocha, Región Huánuco 2018.



5.2. Discusión de resultados

Los resultados obtenidos en esta investigación coinciden con los resultados de: Chávez, C. (2006) quien concluye demostrando la diferencia significativa en los resultados del pos test de ambos grupos (GC, GE) y afirma que tal diferencia obedece a efectos del programa “Juegos Matemáticos para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemático en el tercer grado del C.N. la Aplicación UNHEVAL – 2006”.

De la misma forma Pozo, F. (2006) comprobó la eficacia de la aplicación de la matemática recreativa, demostrando que los alumnos del GE. Despertaron significativamente el interés por la asignatura de matemática a diferencia del GC.

Y también Abal, C. (2009) quien propuso un nuevo método “RETRANS” que permitió mejorar el aprendizaje de figuras geométricas con la estrategia didáctica en los alumnos del primer grado de secundaria.

Asimismo Cevallos, C. (2002) nos muestra, en su tesis “Trabajemos Recreativamente en las Matemáticas” se obtuvo una mejor participación de los estudiantes en su aprendizaje, permitiendo al niño interactuar ideas y confrontar opiniones.

Por lo que analizando la hipótesis podemos decir que el programa GEOLÚDICO tiene efectos positivos para desarrollar las habilidades geométricas en niños de 5 años de educación inicial N° 544 Huancanilla, Distrito de San Miguel de Cauri, Provincia de Lauricocha, Región Huánuco.

6. CONCLUSIONES

- Se determinó la efectividad que tiene la aplicación del programa GEOLÚDICO para desarrollar las habilidades geométricas en niños de 5 años de educación inicial N° 544 Huancanilla, Distrito de San Miguel de Cauri, Provincia de Lauricocha, Región Huánuco.
- Se demostró que existe una diferencia significativa en los resultados del pos test de ambos grupos (GE y GC) ya que la t calculada (17,31) es mayor que la t crítica (1,70); a un nivel de α (0,05) con 1 cola a la derecha y 26 gl, es decir, se tiene indicios suficientes para afirmar que si la aplicación del programa GEOLÚDICO es efectiva entonces permitirá desarrollar las habilidades geométricas en niños de inicial.
- En el aspecto espacio vivido se puede observar que ninguna unidad de análisis del grupo experimental se ubica en la escala de calificación “en inicio”, mientras que el 100% de las unidades de análisis del grupo de control se ubica en esta escala. Es decir, un alumno que representa el 7% del total de las unidades de análisis del grupo experimental, se ubica en la escala de calificación “en proceso” lo cual implica que su nota fluctúa de 11 a 13, mientras que en el grupo control ningún alumno obtuvo una nota que lo ubique en esta escala.
- Asimismo se observa que 11 alumnos que representan el 79% del total de las unidades de análisis del grupo experimental, se ubican en el nivel “logro previsto” lo cual implica que sus notas fluctúan de 14 a 17, mientras que en el grupo de control ningún alumno obtuvo una

nota que lo ubique en esta escala, en tanto que 2 alumnos que representan el 14% del total de las unidades de análisis del grupo experimental, se ubican en el nivel “logro destacado” lo cual implica que sus notas fluctúan de 18 a 20, mientras que en el grupo de control ningún alumno obtuvo nota que lo ubique en esta escala .

- En el aspecto espacio percibido se puede observar que ninguna unidad de análisis del grupo experimental se ubica en la escala de calificación “en inicio”, mientras que el 100% de las unidades de análisis del grupo de control se ubica en esta escala. Dos alumnos que representan el 14% del total de las unidades de análisis del grupo experimental, se ubica en la escala de calificación “en proceso” lo cual implica que sus notas fluctúan de 11 a 13, mientras que en el grupo de control ningún alumno obtuvo nota de lo ubique en esta escala.
- Asimismo, se observa que 12 alumnos que representan el 86% del total de las unidades de análisis del grupo experimental, se ubican en el nivel “logro previsto” lo cual implica que sus notas fluctúan de 14 a 17, en tanto que ningún alumno obtuvo nota que lo ubique en la escala “logro destacado”.
- Los resultados muestran que en el grupo experimental todos obtuvieron notas aprobatorias mientras que en el grupo de control el 100% obtuvieron notas desaprobatorias.
- En el aspecto espacio concebido se puede observar que ninguna unidad de análisis del grupo experimental se ubica en la escala de calificación “en inicio”, mientras que 10 alumnos que representan el

71% de las unidades de análisis del grupo de control se ubican en esta escala. Asimismo, ninguna unidad de análisis del grupo experimental se ubica en la escala de calificación “en proceso”, mientras que 4 alumnos que representan el 29% de las unidades de análisis del grupo de control se ubican en esta escala.

- También se observa que 6 alumnos que representan el 43% del total de las unidades de análisis del grupo experimental, se ubican en la escala de calificación “logro previsto” lo cual implica que sus notas fluctúan de 14 a 17, mientras que en el grupo de control ningún alumno obtuvo nota de lo ubique en esta escala, asimismo 8 alumnos que representan el 57% del total de las unidades de análisis del grupo experimental, se ubican en la escala de calificación “logro destacado” lo cual implica que sus notas fluctúan de 18 a 20, mientras que en el grupo de control ningún alumno obtuvo nota de lo ubique en esta escala.
- Los resultados muestran que en el grupo experimental el 100% obtuvo notas que fluctúan de 14 a 20, mientras que en el grupo de control solo un 29% obtuvo notas que fluctúan de 11 a 13 y el 71% obtuvo notas desaprobatorias.

7. SUGERENCIAS

- Luego de haber dado a conocer los resultados en la presente tesis se sugiere: A las autoridades del Ministerio de educación para que se centren más en lo que es las matemáticas en educación primaria proporcionando materiales concretos para niños para generar mayor expectativa e interés, y así de esta manera hacer de las matemáticas más didácticas.
- A la Región de Educación para que puedan hacer llegar materiales concretos como el tangram, bloques lógicos, etc. para niños poniendo más interés en las zonas rurales.
- Observamos que nuestro trabajo de investigación sobre la Aplicación del programa GEOLÚDICO en niños de primer año tuvo un buen resultado, sugerimos a las docentes que tiene una ardua labor de contribuir en la formación integral del nivel primario, estimular y promover una educación de calidad haciendo uso del programa ya mencionado para así hacer de las matemáticas más divertidas.
- Sugerimos a los docentes de la Institución Educativa impartir a los padres de familia charlas sobre la importancia que tiene el programa GEOLÚDICO para tener un apoyo en los hogares de nuestros alumnos para promover buen desempeño al momento de desarrollar las habilidades geométricas.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Aliendro, E. (2005, Setiembre). *Retorno de la Geometría*. Tucumán, Argentina. Pág. 3.
2. Altman, S. ; Comparatore C. y Kurzrok, L. (2009, Octubre). *Enseñanza de la geometría en la escuela*. Perú. Pág. 4.
3. Alarcón, R. (1991). *Métodos y diseños de investigación del comportamiento*. Lima: Editorial Universidad Peruano Cayetano Heredia.
4. Alva Gallegos, F. (2005) *Geometría*. Perú: Editorial San Marcos. Pág. 15.
5. Arguden, Y. (2005 / 2010). *Educación basada en competencias, nociones y antecedentes (4º reimpresión)*. México: Ediciones Trillas. Pág. 51.
6. Asociación Fondo de Investigadores y Editores (2008). *Geometría una visión de a planimetría*. Perú: Ediciones Lumbreras. Pág. 16.
7. Calero, P.M. (1998). *Teorías y Aplicaciones Básicas de Constructivismo Pedagógico*. Perú: San Marcos. Pág. 15.
8. Cascallana, T. (1996) *Iniciación a la Matemática*. Argentina: Santillana. Pág. 37.
9. Chamorro M. (2005) *Didáctica de las Matemáticas para la Educación Pre Escolar*. España: Editorial Pearson Educación S.A. Pág. 384.
10. *Diccionario Enciclopédico Ilustrado Lexus*. (2000) Lima, Perú: Lexus Editores. Pág. 475.
11. *Diccionario Pedagógico*. (2000) Lima, Perú: Editorial Universitaria. Pág. 364.

12. *Diseño Curricular Nacional (DCN)*. (2008) Lima, Perú: Ministerio de Educación. Pág. 186.
13. *Enciclopedia Escolar Primaria Activa*. (2002). España: Ediciones Océano. Pág. 152.
14. Galindo, G. (1996, Octubre) *Desarrollo de Habilidades Básicas para la Comprensión de la Geometría*. Bogotá, Colombia: Revista Ema: Pág. 51-54.
15. Guzmán, I. (2009, Junio). *Revista Iberoamericana de Educación Matemática: Actividades Geométricas en la enseñanza*. España. Pág. 94.
16. Zorzoli, G. (2003, Junio). *La enseñanza de la Geometría*. Argentina. Pág. 1-4.

REFERENCIAS WEB GRÁFICAS

1. <http://www.cosasdelainfancia.com>
2. <http://www.minedu.gob.pe>
3. <http://PISA2009.htm>
4. <http://www.cosasdelainfancia.com>
5. <http://www.eumed.net/librosgratis/2010e/816/CLASIFICACION%20DE%20DANKHE%201986.htm>
6. <http://www.rendimientoescolarenelPerúsegunPISA2009-Paperblog.htm>

ANEXOS

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS







ACTIVIDAD DIARIA

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : ¡Agrupamos por color!

LUGAR Y FECHA SAN MIGUEL DE CAURI I.E 544 HUANCANILLA 2018

MOMENTOS O ACTIVIDADES	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIEMPO
<p style="text-align: center;">Juego libre en los sectores</p> 	<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p>	<p>Construye normas y asume acuerdos y leyes.</p>	<p>Se relacionas con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos (3).</p> <p>Se relaciona con adultos de su entorno juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. (4)</p>	<p>Se relaciona y participa en el desarrollo del proyecto de juego de manera grupal.</p>	<p style="text-align: center;">60 min</p>
<p>PRIMER MOMENTO Planificación y organización: se inicia con una asamblea, en un lugar cómodo del salón dialogan sobre tres aspectos: 1) Elección de los sectores. 2) El tiempo y el espacio 3) Las normas de convivencia. (10 M) SEGUNDO MOMENTO Desarrollo del juego: los niños de manera autónoma juegan en el espacio elegido. (35M) TERCER MOMENTO Socialización: sentados en círculo, en asamblea los niños los niños verbalizan y socializan con sus amigos sobre lo que hicieron, sintieron y lo que paso en el transcurso de su juego. Representación: los niños representan lo que jugaron de manera individual o grupal: lenguaje, pintura, dibujo, modela, etc. Meta cognición: Realizamos las siguientes preguntas ¿A qué jugaron?: ¿Qué han aprendido hoy? ¿hay algo nuevo que les han sorprendido y que hoy descubrieron? ¿aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo? Orden: La docente utilizando diversas estrategias posibilita que los niños y niñas guarden los juguetes de forma ordenada.</p>					
<p style="text-align: center;">Actividades de rutina de entrada</p>	<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p>	<p>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<p>Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce (3)</p> <p>Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos. (4)</p>	<p>Participa y colabora en las diversas actividades de rutina.</p>	<p style="text-align: center;">20 min</p>
<p>Los niños y niñas utilizan los carteles:, cronológico, meteorológico, normas de convivencia asistencia y oración</p>					

<p>Unidad didáctica</p> 	<p>Resuelve problemas de cantidad.</p>	<p>Traduce cantidades a expresiones numéricas.</p> <p>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p> <p>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos. (3) (4)</p>	<p>Agrupan objetos, usando el criterio de color.</p>	<p>60 min</p>
<p>NEGOCIACIÓN DEL PROYECTO</p>	<p>ENFOQUE TRANSVERSAL</p>		<p>ACTITUD QUE LO DEMUESTRA</p>		
	<p>Orientación al bien común</p>	<p>Los estudiantes comparten siempre lo bienes disponibles para ellos en los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de equidad y justicia.</p>			
<p style="text-align: center;">INICIO</p>					
<p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente, al ingresar al salón, simula haberse tropezado y hace caer las crayolas, colores, plumones, tijeras y pinceles. ¡ay! ¡casi me caigo! <p>SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos: ¿Qué pasó? Todo se mezcló ¿qué podemos hacer? ¿Qué cosas deben ir juntas? Ella al recoger los objetos indica que hoy los agrupará teniendo en cuenta su color. <p>PROPOSITO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas, agrupan objetos, usando el criterio de color. 					
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>					
<p>COMPRESION DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pedimos a los niños que salgan adelante todos los que han venido con zapatos blancos y los que han venido con zapatos negros, formen otro grupo. Preguntamos ¿qué tienen igual estos niños? <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños y niñas: ¿Cómo se agruparon?, ¿Por qué se formaron dos grupos?, ¿De qué otra manera, podemos agruparnos? ¿Por qué? <p>REPRESENTACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los niños y niñas, a salir al patio, escogemos cinco niñas y les ponemos gorras de colores. - Dividimos el salón en cinco grupos (cada grupo, representa un determinado color), los integrantes, deberán coger un gancho de ropa y prenderlo en la ropa de la niña, que tenga la peluca del mismo color. - Finalmente contamos, cuantos ganchos de cada color hemos agrupado. - Los niños y niñas pasan al salón y representan mediante el dibujo, el trabajo realizado en el patio. <p>FORMALIZACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregamos a cada grupo bloques lógicos - Los manipulan y juegan con ellos - La profesora dice: pongan juntos los que ustedes creen que deben ir juntos. 					
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>					
<p>REFLEXION:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se observa lo que han realizado los niños y se les pregunta ¿qué criterio utilizaron para agruparse? ¿De qué otra manera se pueden agrupar? <p>TRANSFERENCIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregamos a los niños y niñas, pulseras rojas y azules. 					

<p>Actividades de rutina de aseo</p> 	<p>Construye su identidad</p>	<p>Se valora así mismo</p>	<p>Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. Realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene. (3)</p> <p>Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. Explica la importancia de estos hábitos para su salud. Busca realizar con otros algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses. (4)</p>	<p>Practica hábitos de higiene con autonomía.</p>	<p>10 min</p>
<p>Los niños y niñas realizan el lavado de sus manos en forma ordenada</p>					
<p>Refrigerio</p> 	<p>Construye su identidad</p>	<p>Se valora así mismo</p>	<p>Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene. (3)</p> <p>Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. Explica la importancia de estos hábitos para su salud. Busca realizar con otros algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses. (4)</p>	<p>Realiza acciones de hábitos alimenticios.</p>	<p>20 min</p>
<p>Los niños y niñas sacan sus loncheras, los individuales colocan sobre la mesa, rezan antes de comer y gustan sus alimentos</p>					
<p>TALLER DE GRAFICO PLASTICO</p>  <p>DECORAMOS NUESTRO ANIMALITO</p>	<p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</p>	<p>Aplica procesos creativos</p>	<p>Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.) (3 y 4)</p>	<p>Decora dibujo de animales con materiales de su entorno.</p>	<p>45 min</p>
<p>ENFOQUE TRANSVERSAL</p>			<p>ACTITUD QUE LO DEMUESTRA</p>		
<p>Orientación al bien común</p>			<p>Los estudiantes comparten siempre lo bienes disponibles para ellos en los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de equidad y justicia.</p>		
<p>INICIO</p>					
<p>-Pido a los niños que se ubiquen cómodamente en sus lugares e invito a que observen la ficha que vamos a trabajar, pregunto ¿Qué observamos? ¿Qué es? ¿Ustedes conocen a este animalito? -Les comento que hoy decoraremos este animalito. -Establecemos acuerdos para realizar la actividad y mostramos los materiales a utilizar.</p>					
<p>DESARROLLO</p>					
<p>-Dialogamos con los niños sobre que materiales de nuestro entorno podemos utilizar para decorarlo. -Cada niño de forma individual realiza su trabajo. -Siempre recordándoles los cuidados que deben tener con los materiales -Los niños deberán pintar, decorar utilizando los materiales de su elección.</p>					

CIERRE					
-Por medio de las siguientes interrogantes realizamos la meta cognición: ¿Qué tan bien quedaron sus trabajos? ¿les gusta lo que hicieron hoy?					
Actividad de Rutina de salida 	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce (3) Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos. (4)	Participa en acciones de rutina de salida.	10 min
	Recomendaciones, los niños y niñas guardan sus cosas, canción de despedida y oración				

Reflexionamos sobre los aprendizajes desarrollados en la sesión

¿Qué se logró en esta sesión?

.....

¿Qué dificultades surgió?

.....

¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

.....

ACTIVIDAD DIARIA

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : ¡Agrupamos por color!

LUGAR Y FECHA SAN MIGUEL DE CAURI I.E 544 HUANCANILLA 2018

MOMENTOS O ACTIVIDADES	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIEMPO
<p>Juego libre en los sectores</p> 	<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p>	<p>Construye normas y asume acuerdos y leyes.</p>	<p>Se relacionas con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos (3).</p> <p>Se relaciona con adultos de su entorno juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. (4)</p>	<p>Se relaciona y participa en el desarrollo del proyecto de juego de manera grupal.</p>	<p>60 min</p>
<p>PRIMER MOMENTO Planificación y organización: se inicia con una asamblea, en un lugar cómodo del salón dialogan sobre tres aspectos: 1) Elección de los sectores. 2) El tiempo y el espacio 3) Las normas de convivencia. (10 M) SEGUNDO MOMENTO Desarrollo del juego: los niños de manera autónoma juegan en el espacio elegido. (35M) TERCER MOMENTO Socialización: sentados en círculo, en asamblea los niños los niños verbalizan y socializan con sus amigos sobre lo que hicieron, sintieron y lo que paso en el transcurso de su juego. Representación: los niños representan lo que jugaron de manera individual o grupal: lenguaje, pintura, dibujo, modela, etc. Meta cognición: Realizamos las siguientes preguntas ¿A qué jugaron?: ¿Qué han aprendido hoy? ¿hay algo nuevo que les han sorprendido y que hoy descubrieron? ¿aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo? Orden: La docente utilizando diversas estrategias posibilita que los niños y niñas guarden los juguetes de forma ordenada.</p>					
<p>Actividades de rutina de entrada</p>	<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p>	<p>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<p>Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce (3)</p> <p>Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos. (4)</p>	<p>Participa y colabora en las diversas actividades de rutina.</p>	<p>20 min</p>
<p>Los niños y niñas utilizan los carteles:, cronológico, meteorológico, normas de convivencia asistencia y oración</p>					

<p>Unidad didáctica</p> 	<p>Resuelve problemas de cantidad.</p>	<p>Traduce cantidades a expresiones numéricas.</p> <p>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p> <p>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos. (3) (4)</p>	<p>Agrupan objetos, usando el criterio de tamaño.</p>	<p>60 min</p>
	<p>ENFOQUE TRANSVERSAL</p> <p>Orientación al bien común</p>		<p>ACTITUD QUE LO DEMUESTRA</p> <p>Los estudiantes comparten siempre lo bienes disponibles para ellos en los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de equidad y justicia.</p>		
<p>¡Agrupamos por color!</p>	INICIO				
	<p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos a los niños y niñas globos de distintos tamaños grandes, medianos y pequeños. Invitamos a los niños y niñas a jugar libremente con ellos. 				
	<p>SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos: ¿Qué hiciste con los globos? ¿Todos los globos son iguales? ¿Qué pasará con los globos si los apretamos muy fuerte? 				
	<p>PROPOSITO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas, agrupan objetos, usando el criterio de tamaño. 				
	DESARROLLO				
	<p>COMPRESION DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Indicamos a los niños y niñas que formen grupos, teniendo en cuenta el tamaño de los globos. <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos: ¿Cuántos grupos formaste? ¿Por qué formaste los grupos de esa manera? ¿Hay algún intruso en tu grupo? ¿Por qué? <p>REPRESENTACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los niños y niñas a salir al patio y pedimos que formen grupos de cinco y entregamos a cada grupo papel periódico de distintos tamaños, invitamos a los niños y niñas a arrugar el papel y formar bolas de tres tamaños diferentes. - Posteriormente presentamos cajas de diferentes tamaños para que lancen en ellas pelotas de papel teniendo en cuenta el tamaño. - Refuerza el aprendizaje mediante las siguientes preguntas: ¿Cómo salieron las bolas de papel? ¿Cómo las agruparon? ¿Pueden agruparlas de otra manera? <p>FORMALIZACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregamos a cada grupo bloques lógicos - Los manipulan y juegan con ellos - La profesora dice: pongan juntos los que ustedes creen que deben ir juntos. 				
CIERRE					
<p>REFLEXION:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pedimos a los niños que se tallen entre ellos y que se agrupen según su tamaño. Preguntamos: ¿Por qué se juntaron estos niños?, ¿Qué tomaron en cuenta para agruparse? <p>TRANSFERENCIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregamos a cada niño tres siluetas, de tamaños diferentes e indicamos que las peguen en el papelote que está en la pizarra, según su tamaño. - Entregamos una ficha para que agrupen objetos según su tamaño. 					

<p>Actividades de rutina de aseo</p> 	<p>Construye su identidad</p>	<p>Se valora así mismo</p>	<p>Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. Realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene. (3)</p> <p>Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. Explica la importancia de estos hábitos para su salud. Busca realizar con otros algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses. (4)</p>	<p>Practica hábitos de higiene con autonomía.</p>	<p>10 min</p>
<p>Los niños y niñas realizan el lavado de sus manos en forma ordenada</p>					
<p>Refrigerio</p> 	<p>Construye su identidad</p>	<p>Se valora así mismo</p>	<p>Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene. (3)</p> <p>Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. Explica la importancia de estos hábitos para su salud. Busca realizar con otros algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses. (4)</p>	<p>Realiza acciones de hábitos alimenticios.</p>	<p>20 min</p>
<p>Los niños y niñas sacan sus loncheras, los individuales colocan sobre la mesa, rezan antes de comer y degustan sus alimentos</p>					
<p>TALLER DE GRAFICO PLASTICO</p>  <p>DECORAMOS NUESTRO ANIMALITO</p>	<p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</p>	<p>Aplica procesos creativos</p>	<p>Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.) (3 y 4)</p>	<p>Decora dibujo de animales con materiales de su entorno.</p>	<p>45 min</p>
<p>ENFOQUE TRANSVERSAL</p>			<p>ACTITUD QUE LO DEMUESTRA</p>		
<p>Orientación al bien común</p>			<p>Los estudiantes comparten siempre lo bienes disponibles para ellos en los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de equidad y justicia.</p>		
<p>INICIO</p>					
<p>-Pido a los niños que se ubiquen cómodamente en sus lugares e invito a que observen la ficha que vamos a trabajar, pregunto ¿Qué observamos? ¿Qué es? ¿Ustedes conocen a este animalito? -Les comento que hoy decoraremos este animalito. -Establecemos acuerdos para realizar la actividad y mostramos los materiales a utilizar.</p>					
<p>DESARROLLO</p>					
<p>-Dialogamos con los niños sobre que materiales de nuestro entorno podemos utilizar para decorarlo. -Cada niño de forma individual realiza su trabajo. -Siempre recordándoles los cuidados que deben tener con los materiales -Los niños deberán pintar, decorar utilizando los materiales de su elección.</p>					

CIERRE					
-Por medio de las siguientes interrogantes realizamos la meta cognición: ¿Qué tan bien quedaron sus trabajos? ¿les gusta lo que hicieron hoy?					
Actividad de Rutina de salida 	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce (3) Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos. (4)	Participa en acciones de rutina de salida.	10 min
	Recomendaciones, los niños y niñas guardan sus cosas, canción de despedida y oración				

Reflexionamos sobre los aprendizajes desarrollados en la sesión

¿Qué se logró en esta sesión?

.....

¿Qué dificultades surgió?

.....

¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

.....

ACTIVIDAD DIARIA

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : ¡Agrupamos elementos por su forma tridimensional!

LUGAR Y FECHA SAN MIGUEL DE CAURI I.E 544 HUANCANILLA 2018

MOMENTOS O ACTIVIDADES	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIEMPO
<p style="text-align: center;">Juego libre en los sectores</p> 	<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p>	<p>Construye normas y asume acuerdos y leyes.</p>	<p>Se relacionas con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos (3).</p> <p>Se relaciona con adultos de su entorno juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. (4)</p>	<p>Se relaciona y participa en el desarrollo del proyecto de juego de manera grupal.</p>	<p style="text-align: center;">60 min</p>
<p>PRIMER MOMENTO Planificación y organización: se inicia con una asamblea, en un lugar cómodo del salón dialogan sobre tres aspectos: 1) Elección de los sectores. 2) El tiempo y el espacio 3) Las normas de convivencia. (10 M)</p> <p>SEGUNDO MOMENTO Desarrollo del juego: los niños de manera autónoma juegan en el espacio elegido. (35M)</p> <p>TERCER MOMENTO Socialización: sentados en círculo, en asamblea los niños los niños verbalizan y socializan con sus amigos sobre lo que hicieron, sintieron y lo que paso en el transcurso de su juego.</p> <p>Representación: los niños representan lo que jugaron de manera individual o grupal: lenguaje, pintura, dibujo, modela, etc.</p> <p>Meta cognición: Realizamos las siguientes preguntas ¿A qué jugaron?: ¿Qué han aprendido hoy? ¿hay algo nuevo que les han sorprendido y que hoy descubrieron? ¿aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo’</p> <p>Orden: La docente utilizando diversas estrategias posibilita que los niños y niñas guarden los juguetes de forma ordenada.</p>					
<p style="text-align: center;">Actividades de rutina de entrada</p>	<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p>	<p>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<p>Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce (3)</p> <p>Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos. (4)</p>	<p>Participa y colabora en las diversas actividades de rutina.</p>	<p style="text-align: center;">20 min</p>
<p>Los niños y niñas utilizan los carteles:, cronológico, meteorológico, normas de convivencia asistencia y oración</p>					

<p>Unidad didáctica</p> 	Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos. (3) (4)	Agrupar objetos tridimensionales de su entorno.	60 min
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.			
<p>¡Agrupamos elementos por su forma tridimensional!</p>	ENFOQUE TRANSVERSAL		ACTITUD QUE LO DEMUESTRA		
	Orientación al bien común		Los estudiantes comparten siempre lo bienes disponibles para ellos en los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de équidas y justicia.		
INICIO					
<p><u>MOTIVACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos imágenes de figuras y los cuerpos geométricos <p><u>SABERES PREVIOS:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos: ¿Qué observaron en el video? ¿Qué forma tienen los objetos? ¿Son figuras geométricas? ¿Qué sólidos geométricos conoces? <p><u>PROPOSITO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas, proponen y explican acciones para agrupar objetos tridimensionales de su entorno. 					
DESARROLLO					
<p><u>COMPRESION DEL PROBLEMA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas, buscan en el aula objetos que tengan la forma de los sólidos geométricos que observaron. <p><u>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños y niñas: ¿Qué forma tiene la pelota?, ¿Qué forma tiene el tacho de basura?, ¿Qué forma tiene el cubo con el que jugamos? Anotamos las respuestas de los niños en un papelote. <p><u>REPRESENTACION:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Indicamos a los niños y niñas que presenten los sólidos geométricos, que trajeron de casa. Luego los decoran libremente y explican sus características. - Pedimos que cada niño, elija un sólido geométrico, salen al patio y se juntan los que deben ir juntos, haciendo una barrita por el sólido geométrico que eligieron. Por ejemplo; “esfera, esfera rra rra rra”, “cubo, cubo, rra rra rra”. - Invitamos a los niños y niñas a elegir otro solido geométrico y repetimos la actividad mencionada anteriormente. <p><u>FORMALIZACION:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Con ayuda de la docente, los niños y niñas recuerdan como se agruparon y expresan de qué manera, lo hicieron. 					
CIERRE					
<p><u>REFLEXION:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Entre todos(as) responden: ¿Qué aprendieron el día de hoy? - ¿Qué realizaron con los objetos?, ¿Por qué los agruparon?, ¿Se pueden agrupar de otra forma? <p><u>TRANSFERENCIA:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Repartimos tarjetas con imágenes de sólidos geométricos y forman agrupaciones con los objetos que corresponde. - Entregamos una ficha para que agrupen objetos según su tamaño. 					

Actividades de rutina de aseo 	Construye su identidad	Se valora así mismo	<p>Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. Realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene. (3)</p> <p>Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. Explica la importancia de estos hábitos para su salud. Busca realizar con otros algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses. (4)</p>	Practica hábitos de higiene con autonomía.	10 min
	Los niños y niñas realizan el lavado de sus manos en forma ordenada				
Refrigerio 	Construye su identidad	Se valora así mismo	<p>Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene. (3)</p> <p>Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. Explica la importancia de estos hábitos para su salud. Busca realizar con otros algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses. (4)</p>	Realiza acciones de hábitos alimenticios.	20 min
	Los niños y niñas sacan sus loncheras, los individuales colocan sobre la mesa, rezan antes de comer y degustan sus alimentos				
TALLER DE GRAFICO PLASTICO 	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Aplica procesos creativos	Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.) (3 y 4)	Decora dibujo de un árbol con materiales de su entorno.	45 min
	ENFOQUE TRANSVERSAL		ACTITUD QUE LO DEMUESTRA		
Orientación al bien común		Los estudiantes comparten siempre lo bienes disponibles para ellos en los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de equidad y justicia.			
INICIO					
<p>-Pido a los niños que se ubiquen cómodamente en sus lugares e invito a que observen la ficha que vamos a trabajar, pregunto ¿Qué observamos? ¿Qué es? ¿Han visto así los árboles? ¿Por qué estará así?</p> <p>-Les comento que hoy decoraremos este arbolito</p> <p>-Establecemos acuerdos para realizar la actividad y mostramos los materiales a utilizar.</p>					
DESARROLLO					
<p>-Dialogamos con los niños sobre que materiales de nuestro entorno podemos utilizar para decorarlo.</p> <p>-Cada niño de forma individual realiza su trabajo.</p> <p>-Siempre recordándoles los cuidados que deben tener con los materiales</p> <p>-Los niños deberán decorar utilizando los materiales de su elección.</p>					
DECORAMOS NUESTRO ARBOLITO					

CIERRE					
-Por medio de las siguientes interrogantes realizamos la meta cognición: ¿Qué tan bien quedaron sus trabajos? ¿les gusta lo que hicieron hoy?					
Actividad de Rutina de salida 	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce (3) Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos. (4)	Participa en acciones de rutina de salida.	10 min
	Recomendaciones, los niños y niñas guardan sus cosas, canción de despedida y oración				

Reflexionamos sobre los aprendizajes desarrollados en la sesión

¿Qué se logró en esta sesión?

.....

¿Qué dificultades surgió?

.....

¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

.....

ACTIVIDAD DIARIA

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : UTILIZAMOS LA NOCIÓN “MUCHOS-POCOS”

LUGAR Y FECHA SAN MIGUEL DE CAURI I.E 544 HUANCANILLA 2018

MOMENTOS O ACTIVIDADES	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIEMPO
Juego libre en los sectores 	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Construye normas y asume acuerdos y leyes.	<p>Se relacionas con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos (3).</p> <p>Se relaciona con adultos de su entorno juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. (4)</p>	Se relaciona y participa en el desarrollo del proyecto de juego de manera grupal.	60 min
<p>PRIMER MOMENTO Planificación y organización: se inicia con una asamblea, en un lugar cómodo del salón dialogan sobre tres aspectos: 1) Elección de los sectores. 2) El tiempo y el espacio 3) Las normas de convivencia. (10 M)</p> <p>SEGUNDO MOMENTO Desarrollo del juego: los niños de manera autónoma juegan en el espacio elegido. (35M)</p> <p>TERCER MOMENTO Socialización: sentados en círculo, en asamblea los niños los niños verbalizan y socializan con sus amigos sobre lo que hicieron, sintieron y lo que paso en el transcurso de su juego.</p> <p>Representación: los niños representan lo que jugaron de manera individual o grupal: lenguaje, pintura, dibujo, modela, etc.</p> <p>Meta cognición: Realizamos las siguientes preguntas ¿A qué jugaron?: ¿Qué han aprendido hoy? ¿hay algo nuevo que les han sorprendido y que hoy descubrieron? ¿aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo’</p> <p>Orden: La docente utilizando diversas estrategias posibilita que los niños y niñas guarden los juguetes de forma ordenada.</p>					
Actividades de rutina de entrada	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	<p>Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce (3)</p> <p>Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos. (4)</p>	Participa y colabora en las diversas actividades de rutina.	20 min
<p>Los niños y niñas utilizan los carteles:, cronológico, meteorológico, normas de convivencia asistencia y oración</p>					

<p>Unidad didáctica</p>  <p>UTILIZAMOS LA NOCIÓN “MUCHOS-POCOS”</p>	<p>Resuelve problemas de cantidad.</p>	<p>Traduce cantidades a expresiones numéricas.</p> <p>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p> <p>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>	<p>Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad: “muchos”, “pocos”, “uno- ninguno”, “más que- menos que, en situaciones cotidianas. (3)</p> <p>Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso – “muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”– en situaciones cotidianas. (4)</p>	<p>Utilizan los cuantificadores: muchos-pocos</p>	<p>60 min</p>
	<p>ENFOQUE TRANSVERSAL</p>		<p>ACTITUD QUE LO DEMUESTRA</p>		
<p>Orientación al bien común</p>		<p>Los estudiantes comparten siempre lo bienes disponibles para ellos en los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de équidas y justicia.</p>			
<p>INICIO</p>					
<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>- Presentamos a los niños y niñas la siguiente canción acompañada de movimientos corporales:</p> <div style="border: 2px solid #00AEEF; border-radius: 20px; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p><i>Muchos son...</i></p> <p><i>Muchos, son los animalitos del bosque</i></p> <p><i>Muchas son las estrellas del cielo</i></p> <p><i>Muchos, son los arboles del mudo</i></p> <p><i>Muchas son las flores del jardín</i></p> </div> <p>SABERES PREVIOS:</p> <p>- Preguntamos a los niños y niñas: ¿Cuál es el título de la canción?, ¿De qué trata? ¿Qué más se menciona? ¿Cuántas estrellas hay? ¿Qué tema creen que trabajaremos hoy?</p> <p>PLANIFICACION DEL PROYECTO:</p> <p>- La docente ingresa al salón con globos en la mano, indicando a los niños y niñas que festejará la fiesta de su hijo. Pero necesita saber qué cantidad de globos rosados, celestes y amarillos hay.</p> <p>PROPOSITO:</p> <p>- Los niños y niñas, utilizan los cuantificadores: muchos-pocos</p>					
<p>DESARROLLO</p>					
<p>COMPRESION DEL PROBLEMA</p> <p>- Pedimos a los niños y niñas que varios de ellos(as), se pongan de pie y entonen la canción “Muchos son”. Luego preguntamos: ¿Quiénes se pusieron de pie y cantaron?, ¿Muchos, ninguno, pocos?¿Y cuántos niños(as) se quedaron sentados?, ¿muchos o pocos?</p> <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS:</p> <p>- Indicamos a los niños y niñas que realicen algunas consignas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Muchos niños, tomen su lonchera. - Pocos niños se pongan de pie - Muchos niños lean un cuento. - Pocos niños sacan sus cartucheras. <p>- Preguntamos ¿Qué podemos hacer con los materiales? ¿De qué manera los ordenamos?</p> <p>REPRESENTACION:</p> <p>- Proporcionamos a cada grupo, lentejitas de colores (muchas lentejitas de unos colores y pocas lentejitas de otros colores.</p>					

<p>- Pedimos que las agrupen en bolsitas transparentes y que verbalicen la cantidad que hay de cada color “muchos-pocos)</p> <p>FORMALIZACION:</p> <p>- Con ayuda de la docente, los niños y niñas recuerdan lo trabajado en el patio y expresan que cantidad de pallares hay en cada bolsita.</p>					
CIERRE					
<p>REFLEXION:</p> <p>- Entre todos(as) responden: ¿Qué aprendieron el día de hoy?</p> <p>- Preguntamos: ¿Qué hicieron?, ¿Qué materiales utilizaron?, ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cuántas lentejitas rojas agruparon? ¿Cuántas amarillas?</p> <p>TRANSFERENCIA:</p> <p>- Proporcionamos a los niños y niñas empaques. Dialogamos con ellos, sobre el consumo de estos productos.</p> <p>- Indicamos que formen grupos de muchas galletas, pocos caramelos y muchas papitas.</p> <p>- Entregamos una ficha para que identifique la noción: “muchos-pocos”</p> <p>- Realizan la heteroevaluación.</p>					
<p>Actividades de rutina de aseo</p> 	Construye su	Se valora así mismo	<p>Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. Realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene. (3)</p> <p>Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. Explica la importancia de estos hábitos para su salud. Busca realizar con otros algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses. (4)</p>	Practica hábitos de higiene con autonomía.	10 min
	Los niños y niñas realizan el lavado de sus manos en forma ordenada				
<p>Refrigerio</p> 	Construye su	Se valora así mismo	<p>Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene. (3)</p> <p>Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. Explica la importancia de estos hábitos para su salud. Busca realizar con otros algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses. (4)</p>	Realiza acciones de hábitos alimenticios.	20 min
	Los niños y niñas sacan sus loncheras, los individuales colocan sobre la mesa, rezan antes de comer y degustan sus alimentos				
	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. (3)</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podar, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características</p>	- Realizan movimientos de equilibrio.	45 min

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD 		de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. (4)	
	ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUD QUE LO DEMUESTRA	
DERRIBAMOS LOS BOLOS	Orientación al bien común	Los estudiantes comparten siempre lo bienes disponibles para ellos en los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de équidas y justicia.	
	INICIO		
	ASAMBLEA: <ul style="list-style-type: none"> - Invita a los niños y niñas a sentarse en asamblea; puede ser en las colchonetas o banca que has preparado para este momento. - Dales la bienvenida al Taller de psicomotricidad y cuéntales lo que has preparado. Estable, junto con los niños, los acuerdos para realizar la actividad en el taller. - Construimos juntos, las reglas para el uso de los materiales, el uso del espacio y el respeto por sus compañeros. - Coméntales que tendrán un tiempo para jugar libre- mente y que, después, tú les avisarás para reunirse nuevamente y escuchar un pequeño cuento para relajarse. - Presenta a los niños y niñas los materiales e invítalos a expresar lo que le gustaría hacer con los bolos y las pelotas de trapo; escucha sus respuestas y pregunta: ¿Qué podrían hacer con ellos? ¿De qué otra forma podríamos hacerlo? - ¿Con qué parte del cuerpo podrían realizar este juego? ¿Qué otro material podrían utilizar para realizar este juego? ¿Cómo deberían dejarlos al terminar la actividad? CALENTAMIENTO: Los niños y las niñas manipulan y juegan, libremente, con los diferentes con los bolos y pelotas de trapo, desarrollando diversivas actividades.		
	DESARROLLO		
	EXPRESIVIDAD MOTRIZ: <ul style="list-style-type: none"> - La maestra acompaña la actividad observando y comentando sus juegos: ¿qué juego estás realizando? - ¿Por qué estás jugando así y no de otra manera? - ¿Todos están realizando el mismo juego? ¿Qué otros juegos puedes hacer con los bolos y pelotas de trapo? - La maestra observa con atención las diferentes actividades que realizan los niños, como por ejemplo: ¿Qué hacen los niños con los bolos? ¿A qué juegan? ¿Representan alguna vivencia o situación cotidiana? ¿Construyen? ¿Qué construyen? - El acompañamiento, por parte de la maestra debe ser permanente, demostrando buen trato y diálogo con los niños. - Luego se les pide que formen dos filas para iniciar la actividad. - La maestra propone la actividad donde tendrán que derribar los bolos con las pelotas de trapo. - Indica a los niños el tiempo que tienen para culminar la actividad, comunicándoles que, al toque de la pandereta u otra señal utilizada, deben ordenar los materiales de la sala. RELAJACION: <ul style="list-style-type: none"> - Se propone a los niños y niñas, participar del momento de relajación. 		
CIERRE			
VERBALIZACION: <ul style="list-style-type: none"> - Cada niño verbaliza, lo que más le gustó de la actividad y lo representan mediante el dibujo en una hoja. - Preguntamos, a los niños y niñas, de qué se tratan sus producciones y se les invita a comentar sus representaciones. - Nos ubicamos en el mismo lugar en el que se realizó la asamblea de inicio; dialogamos cómo se han sentido, a qué han jugado, qué les pareció el juego. ¿Qué otros juegos les gustaría realizar la próxima clase? ¿Con qué materiales les gustaría jugar? ¿Podemos hacer estos juegos en casa?			

<p>Actividad de Rutina de salida</p> 	<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p>	<p>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<p>Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce (3)</p> <p>Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos. (4)</p>	<p>Participa en acciones de rutina de salida.</p>	<p>10 min</p>
<p>Recomendaciones, los niños y niñas guardan sus cosas, canción de despedida y oración</p>					

Reflexionamos sobre los aprendizajes desarrollados en la sesión

¿Qué se logró en esta sesión?

.....

¿Qué dificultades surgió?

.....

¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

.....

ACTIVIDAD DIARIA

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : UTILIZAMOS LA NOCIÓN “MÁS QUE- MENOS QUE”

LUGAR Y FECHA SAN MIGUEL DE CAURI I.E 544 HUANCANILLA 2018

MOMENTOS O ACTIVIDADES	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIEMPO
<p style="text-align: center;">Juego libre en los sectores</p> 	<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p>	<p>Construye normas y asume acuerdos y leyes.</p>	<p>Se relacionas con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos (3).</p> <p>Se relaciona con adultos de su entorno juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. (4)</p>	<p>Se relaciona y participa en el desarrollo del proyecto de juego de manera grupal.</p>	<p>60 min</p>
<p>PRIMER MOMENTO Planificación y organización: se inicia con una asamblea, en un lugar cómodo del salón dialogan sobre tres aspectos: 1) Elección de los sectores. 2) El tiempo y el espacio 3) Las normas de convivencia. (10 M)</p> <p>SEGUNDO MOMENTO Desarrollo del juego: los niños de manera autónoma juegan en el espacio elegido. (35M)</p> <p>TERCER MOMENTO Socialización: sentados en círculo, en asamblea los niños los niños verbalizan y socializan con sus amigos sobre lo que hicieron, sintieron y lo que paso en el transcurso de su juego.</p> <p>Representación: los niños representan lo que jugaron de manera individual o grupal: lenguaje, pintura, dibujo, modela, etc.</p> <p>Meta cognición: Realizamos las siguientes preguntas ¿A qué jugaron?: ¿Qué han aprendido hoy? ¿hay algo nuevo que les han sorprendido y que hoy descubrieron? ¿aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo’</p> <p>Orden: La docente utilizando diversas estrategias posibilita que los niños y niñas guarden los juguetes de forma ordenada.</p>					
<p style="text-align: center;">Actividades de rutina de entrada</p>	<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p>	<p>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<p>Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce (3)</p> <p>Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos. (4)</p>	<p>Participa y colabora en las diversas actividades de rutina.</p>	<p>20 min</p>
<p>Los niños y niñas utilizan los carteles:, cronológico, meteorológico, normas de convivencia asistencia y oración</p>					

<p>Unidad didáctica</p>  <p>UTILIZAMOS LA NOCIÓN “MÁS QUE- MENOS QUE”</p>	<p>Resuelve problemas de cantidad.</p>	<p>Traduce cantidades a expresiones numéricas.</p> <p>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p> <p>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>	<p>Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad: “muchos”, “pocos”, “uno- ninguno”, “más que- menos que, en situaciones cotidianas. (3)</p> <p>Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso – “muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”– en situaciones cotidianas. (4)</p>	<p>Utilizan los cuantificadores: más que- menos que</p>	<p>60 min</p>
	ENFOQUE TRANSVERSAL		ACTITUD QUE LO DEMUESTRA		
Orientación al bien común		Los estudiantes comparten siempre lo bienes disponibles para ellos en los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de équidas y justicia.			
INICIO					
<p>EJECUCION DEL PROYECTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los niños y niñas a salir al patio y proporcionamos vinchas con el dibujo de animales para que corran libremente. Luego indicamos: - Agrúpanse todos los gatos. - Agrúpanse los pollitos. - Agrúpanse los conejos. <p>COMPRESION DEL PROBLEMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra indica a los niños y niñas que hay diferentes cantidades de animalitos. Preguntamos: ¿Qué hay más?, ¿Qué hay menos? <p>SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregamos a cada mesa de trabajo pares de cajas que contengan diferente cantidad de objetos. Pedimos a los niños y niñas que los cuenten y mencionen que caja tiene más o menos elementos y por qué. Pedimos que dibujen un símbolo en cada caja para representar los cuantificadores representados. <p>PROPOSITO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas, utilizan los cuantificadores: Más que- menos que. 					
DESARROLLO					
<p>REPRESENTACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregamos palitos de chupete y pedimos que formen dos grupos de palitos, luego preguntamos: ¿Dónde hay pocos palitos?, ¿Dónde hay menos palitos? ¿Dónde hay más palitos? ¿Dónde hay muchos palitos? - Les entregamos una hoja en blanco e indicamos que representen mediante el dibujo lo trabajado. <p>FORMALIZACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Con ayuda de la docente, los niños y niñas recuerdan lo trabajado con los palitos de chupete y expresan cantidades, utilizando los cuantificadores: “más que- menos que”. <p>REFLEXION:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué hicieron al inicio de la sesión?, ¿Qué hicieron después?, ¿Qué materiales usaron?, ¿Qué había más?, ¿Qué había menos? 					
CIERRE					
<p>TRANSFERENCIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proporcionamos a los niños y niñas, plastilina de color rojo y azul, para que la amasen libremente. - Luego pedimos que modelen gusanitos pequeños. Después preguntamos: ¿Qué modelaron? ¿Cómo lo hicieron? ¿De qué colores son?, ¿Qué gusanitos hay más?, ¿Qué gusanitos hay menos? - Entregamos una ficha para que identifiquen los cuantificadores: “más que- menos que” 					

- Realizamos la heteroevaluación.						
Actividades de rutina de aseo 	Construye su identidad	Se valora así mismo	<p>Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. Realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene. (3)</p> <p>Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. Explica la importancia de estos hábitos para su salud. Busca realizar con otros algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses. (4)</p>	Practica hábitos de higiene con autonomía.	10 min	
	Los niños y niñas realizan el lavado de sus manos en forma ordenada					
Refrigerio 	Construye su identidad	Se valora así mismo	<p>Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene. (3)</p> <p>Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. Explica la importancia de estos hábitos para su salud. Busca realizar con otros algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses. (4)</p>	Realiza acciones de hábitos alimenticios.	20 min	
	Los niños y niñas sacan sus loncheras, los individuales colocan sobre la mesa, rezan antes de comer y degustan sus alimentos					
TALLER DE PSICOMOTRICIDAD 	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. (3)</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podar, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. (4)</p>	- Realizan movimientos de equilibrio.	45 min	
	ENFOQUE TRANSVERSAL		ACTITUD QUE LO DEMUESTRA			
	Orientación al bien común		Los estudiantes comparten siempre lo bienes disponibles para ellos en los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de équidas y justicia.			
	INICIO					
	ASAMBLEA:					

DERRIBAMOS LOS BOLOS	<ul style="list-style-type: none"> - Invita a los niños y niñas a sentarse en asamblea; puede ser en las colchonetas o banca que has preparado para este momento. - Dales la bienvenida al Taller de psicomotricidad y cuéntales lo que has preparado. Estable, junto con los niños, los acuerdos para realizar la actividad en el taller. - Construimos juntos, las reglas para el uso de los materiales, el uso del espacio y el respeto por sus compañeros. - Coméntales que tendrán un tiempo para jugar libremente y que, después, tú les avisarás para reunirse nuevamente y escuchar un pequeño cuento para relajarse. - Presenta a los niños y niñas los materiales e invítalos a expresar lo que le gustaría hacer con los bolos y las pelotas de trapo; escucha sus respuestas y pregunta: ¿Qué podrían hacer con ellos? ¿De qué otra forma podríamos hacerlo? - ¿Con qué parte del cuerpo podrían realizar este juego? ¿Qué otro material podrían utilizar para realizar este juego? ¿Cómo deberían dejarlos al terminar la actividad? <p>CALENTAMIENTO: Los niños y las niñas manipulan y juegan, libremente, con los diferentes con los bolos y pelotas de trapo, desarrollando diversivas actividades.</p>				
	DESARROLLO				
	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra acompaña la actividad observando y comentando sus juegos: ¿qué juego estás realizando? - ¿Por qué estás jugando así y no de otra manera? - ¿Todos están realizando el mismo juego? ¿Qué otros juegos puedes hacer con los bolos y pelotas de trapo? - La maestra observa con atención las diferentes actividades que realizan los niños, como por ejemplo: ¿Qué hacen los niños con los bolos? ¿A qué juegan? ¿Representan alguna vivencia o situación cotidiana? ¿Construyen? ¿Qué construyen? - El acompañamiento, por parte de la maestra debe ser permanente, demostrando buen trato y diálogo con los niños. - Luego se les pide que formen dos filas para iniciar la actividad. - La maestra propone la actividad donde tendrán que derribar los bolos con las pelotas de trapo. - Indica a los niños el tiempo que tienen para culminar la actividad, comunicándoles que, al toque de la pandereta u otra señal utilizada, deben ordenar los materiales de la sala. <p>RELAJACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se propone a los niños y niñas, participar del momento de relajación. 				
	CIERRE				
	<p>VERBALIZACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada niño verbaliza, lo que más le gustó de la actividad y lo representan mediante el dibujo en una hoja. - Preguntamos, a los niños y niñas, de qué se tratan sus producciones y se les invita a comentar sus representaciones. - Nos ubicamos en el mismo lugar en el que se realizó la asamblea de inicio; dialogamos cómo se han sentido, a qué han jugado, qué les pareció el juego. <p>¿Qué otros juegos les gustaría realizar la próxima clase? ¿Con qué materiales les gustaría jugar? ¿Podemos hacer estos juegos en casa?</p>				
<p>Actividad de Rutina de salida</p> 	<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p>	<p>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<p>Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce (3)</p> <p>Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos. (4)</p>	<p>Participa en acciones de rutina de salida.</p>	<p>10 min</p>
<p>Recomendaciones, los niños y niñas guardan sus cosas, canción de despedida y oración</p>					

Reflexionamos sobre los aprendizajes desarrollados en la sesión

¿Qué se logró en esta sesión?

.....

¿Qué dificultades surgió?

.....

¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

.....

ACTIVIDAD DIARIA

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : UTILIZAMOS LA NOCIÓN “UNO-NINGUNO”

LUGAR Y FECHA SAN MIGUEL DE CAURI I.E 544 HUANCANILLA 2018

MOMENTOS O ACTIVIDADES	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIEMPO
<p style="text-align: center;">Juego libre en los sectores</p> 	<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p>	<p>Construye normas y asume acuerdos y leyes.</p>	<p>Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos (3).</p> <p>Se relaciona con adultos de su entorno juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. (4)</p>	<p>Se relaciona y participa en el desarrollo del proyecto de juego de manera grupal.</p>	<p style="text-align: center;">60 min</p>
<p>PRIMER MOMENTO Planificación y organización: se inicia con una asamblea, en un lugar cómodo del salón dialogan sobre tres aspectos: 1) Elección de los sectores. 2) El tiempo y el espacio 3) Las normas de convivencia. (10 M) SEGUNDO MOMENTO Desarrollo del juego: los niños de manera autónoma juegan en el espacio elegido. (35M) TERCER MOMENTO Socialización: sentados en círculo, en asamblea los niños los niños verbalizan y socializan con sus amigos sobre lo que hicieron, sintieron y lo que paso en el transcurso de su juego. Representación: los niños representan lo que jugaron de manera individual o grupal: lenguaje, pintura, dibujo, modela, etc. Meta cognición: Realizamos las siguientes preguntas ¿A qué jugaron?: ¿Qué han aprendido hoy? ¿hay algo nuevo que les han sorprendido y que hoy descubrieron? ¿aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo’ Orden: La docente utilizando diversas estrategias posibilita que los niños y niñas guarden los juguetes de forma ordenada.</p>					
<p style="text-align: center;">Actividades de rutina de entrada</p>	<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p>	<p>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<p>Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce (3)</p> <p>Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos. (4)</p>	<p>Participa y colabora en las diversas actividades de rutina.</p>	<p style="text-align: center;">20 min</p>
<p>Los niños y niñas utilizan los carteles:, cronológico, meteorológico, normas de convivencia asistencia y oración</p>					

<p>Unidad didáctica</p>  <p>UTILIZAMOS LA NOCIÓN “UNO-NINGUNO”</p>	<p>Resuelve problemas de cantidad</p>	<p>Traduce cantidades a expresiones numéricas.</p> <p>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p> <p>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>	<p>Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad: “muchos”, “pocos”, “uno-ninguno”, “más que- menos que, en situaciones cotidianas. (3)</p> <p>Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo – “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas. (4)</p>	<p>Utilizan el cuantificador: uno – ninguno.</p>	<p>60 min</p>
	<p>ENFOQUE TRANSVERSAL</p>		<p>ACTITUD QUE LO DEMUESTRA</p>		
	<p>Orientación al bien común</p>		<p>Los estudiantes comparten siempre lo bienes disponibles para ellos en los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de equidad y justicia.</p>		
	<p>INICIO</p>				
<p>MOTIVACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregamos a los niños y niñas máscaras de animales (conejo, cebra, pato, cóndor, ardilla, cerdo). - Luego los invitamos a realizar una dramatización. Por ejemplo: En un pueblito del Perú, vivían una culebra y sapo, quienes jugaban siempre. Cierta día llegaron de visita un conejo, un pato y un cerdo. <p>SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños y niñas: ¿Qué máscaras tienen?, ¿De qué trató la dramatización? <p>PROPOSITO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas, utilizan el cuantificador: uno - ninguno. 					
<p>DESARROLLO</p>					
<p>COMPRESION DEL PROBLEMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos: ¿Quiénes tienen máscaras de jirafas?, ¿ni uno solo las tiene?, ¿Quiénes tienen máscara de sapo? ¿y de otorongos? ¿Ninguno, tiene máscaras de esos animales? ¿Cuántas ardillas había en la dramatización? <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Qué queremos ordenar? ¿Para qué? ¿Cómo lo haremos? - Dejamos que algunos niños voluntarios expresen con sus propias palabras lo que han entendido acerca del problema. - Entregamos a cada niño cinco galletitas pequeñas en su mano (nos aseguramos que se hayan lavado las manos), luego les pedimos que coloquen todas sus galletas en un plato pequeño. Nos aseguramos en llamar su atención al pronunciar los cuantificadores. - Preguntamos: ¿colocaron todas sus galletas en el plato?, luego les decimos que coman algunas galletas, preguntamos ¿Aún les queda galletas en el plato? Mencionamos los nombres de los niños que tienen una galleta en el plato. - Preguntamos: ¿Qué hubiese pasado si nos hubiéramos comido todas las galletas? Esperamos que nos digan ninguna galleta como respuesta. Les pedimos que se coman las galletas que quedan y nuevamente preguntamos: ¿Cuántas galletas quedan ahora? Esperamos que verbalicen el cuantificador ninguno. <p>REPRESENTACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proporcionamos a los niños y niñas, cubos de colores (rojo, azul) y pedimos que formen una torre en forma libre. - Invitamos a los niños y niñas, a representar mediante el dibujo, el trabajo que realizaron con los cubos. <p>NORMALIZACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Luego dialogamos con ellos, sobre como hicieron la torre y preguntamos: ¿Qué cubos usaron?, ¿Cuántas fueron?, ¿Cuántos cubos moradas usaron?, ¿Ni una sola es morada?, ¿Cuántos cubos verdes utilizaron?, ¿Ningún cubo es verde?, ¿Cuántos cubos rojos utilizaron? 					

CIERRE					
<p>REFLEXION: - Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas.</p> <p>METACOGNICION: - Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas.</p> <p>TRANSFERENCIA: - Entregamos una ficha para que identifiquen los cuantificadores: uno-ninguno.</p>					
<p>Actividades de rutina de aseo</p> 	Construye su identidad	Se valora así mismo	<p>Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. Realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene. (3)</p> <p>Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. Explica la importancia de estos hábitos para su salud. Busca realizar con otros algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses. (4)</p>	Practica hábitos de higiene con autonomía.	10 min
	Los niños y niñas realizan el lavado de sus manos en forma ordenada				
<p>Refrigerio</p> 	Construye su identidad	Se valora así mismo	<p>Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene. (3)</p> <p>Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. Explica la importancia de estos hábitos para su salud. Busca realizar con otros algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses. (4)</p>	Realiza acciones de hábitos alimenticios.	20 min
	Los niños y niñas sacan sus loncheras, los individuales colocan sobre la mesa, rezan antes de comer y degustan sus alimentos				
<p>TALLER DE PSICOMOTRICIDAD</p>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. (3)</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podar, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. (4)</p>	- Realizan movimientos de equilibrio.	45 min
	ENFOQUE TRANSVERSAL		ACTITUD QUE LO DEMUESTRA		
	Orientación al bien común		Los estudiantes comparten siempre lo bienes disponibles para ellos en los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones,		

 <p>DERRIBAMOS LOS BOLOS</p>	tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de équidas y justicia.		INICIO		
	<p>ASAMBLEA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pedimos a los niños y niñas que salgan al patio y nos reunimos en asamblea. <p>CALENTAMIENTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y las niñas manipulan y juegan, libremente, con los diferentes con los bolos y pelotas de trapo, desarrollando diversas actividades. 				
	DESARROLLO				
	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pedimos a los niños y niñas, que formen dos filas (hombres y mujeres). - En cada fila colocamos cinco ula-ula, cinco conos, una mesa y una colchoneta. Pedimos a los niños y niñas que se desplacen sobre los materiales libremente. (Provocamos el aprendizaje) - Indicamos a los niños y niñas que se tiendan boca arriba con los ojos cerrados y realicen ejercicios de respiración. - Los niños nos comentan qué resultados obtuvieron con esta experiencia coloreando el agua. - Limpiamos y guardamos los materiales con cuidado. <p>RELAJACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se propone a los niños y niñas, participar del momento de relajación. 				
	CIERRE				
	<p>- VERBALIZACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada niño verbaliza, lo que más le gustó de la actividad y lo representan mediante el dibujo en una hoja. - Preguntamos, a los niños y niñas, de qué se tratan sus producciones y se les invita a comentar sus representaciones. - Nos ubicamos en el mismo lugar en el que se realizó la asamblea de inicio; dialogamos cómo se han sentido, a qué han jugado, qué les pareció el juego. <p>¿Qué otros juegos les gustaría realizar la próxima clase? ¿Con qué materiales les gustaría jugar? ¿Podemos hacer estos juegos en casa?</p>				
<p>Actividad de Rutina de salida</p> 	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce (3) Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos. (4)	Participa en acciones de rutina de salida.	10 min
Recomendaciones, los niños y niñas guardan sus cosas, canción de despedida y oración					

Reflexionamos sobre los aprendizajes desarrollados en la sesión

¿Qué se logró en esta sesión?

¿Qué dificultades surgió?

¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

