



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**EL JUEGO DIDÁCTICO EN EL DESARROLLO DE LAS
HABILIDADES DEL PENSAMIENTO LÓGICO
MATEMÁTICO EN ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 307,
PROVINCIA DE CASMA, AÑO 2019.**

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

AUTOR

CRUZ CHANG LILIANA JANNET

ORCID: 0000-0003-4767-5542

ASESOR

PÉREZ MORÁN GRACIELA

ORCID: 0000-0002-8497-5686

CHIMBOTE – PERÚ

2020

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Cruz Chang Liliana Jannet

ORCID: 0000-0003-4767-5542

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

ASESOR

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

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

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION

ACTA N° 0226-07-2020 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **CHIMBOTE** Siendo las **11:30** horas del día **14** de **JULIO** del **2020** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 42°, los miembros del Jurado de Sustentación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACION**, conformado por:

Mgr. ZAVALETA RODRIGUEZ ANDRES TEODORO Presidente
Mgr. CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA Miembro
Mgr. MUÑOZ PACHECO LUIS ALBERTO Miembro
Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis titulado: EL JUEGO DIDÁCTICO EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 307, PROVINCIA DE CASMA, AÑO 2019.

Presentado por:
(0107151052) **LILIANA JANNET CRUZ CHANG**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Sustentación acordó: **Aprobar** por **Unanimidad** la tesis: con el calificativo de **16**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el Título profesional de Licenciado(a) en Educación Inicial

Los miembros del Jurado de Sustentación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

Mgr. ZAVALETA RODRIGUEZ ANDRES TEODORO
PRESIDENTE 1

Mgr. CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA
MIEMBRO 1

Mgr. MUÑOZ PACHECO LUIS ALBERTO
MIEMBRO

Dr(a). PEREZ MORAN
GRACIELA ASESOR

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por ser mi padre celestial que me brinda las fuerzas para superar los obstáculos y las dificultades a lo largo de toda mi vida, a la universidad por darme la oportunidad de proseguir mis estudios, a mi asesora por su empuje y apoyo constante, también agradecer a mi familia por sus enseñanzas y fortalezas que me orientan a no desfallecer ni rendirme ante nada y siempre perseverar a través de sus sabios consejos.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo prioritariamente a Dios, por haberme dado la vida y haber permitido llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional, a mi asesora por su paciencia y constancia que me brindó todo el apoyo y respaldo para culminar mi investigación, también se lo dedico a mi familia, por su apoyo constante que me motivan a seguir adelante para alcanzar mis metas, de manera especial a la persona que siempre me brinda sabias enseñanzas y apoyo constante.

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo general Determinar si la aplicación del juego didáctico influye en el desarrollo de habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307, de la provincia de Casma, año 2019. El tipo de estudio fue explicativo, nivel cuantitativo y diseño cuasi experimental. La muestra conformada por 26 estudiantes. Se recopiló información sobre las habilidades del pensamiento lógico matemático, luego se aplicó las estrategias de juegos didácticos, se evaluó los resultados del aprendizaje, la técnica fue la observación, como instrumento la lista de cotejo. Los resultados obtenidos del post test, según sus logros de aprendizaje demostraron que el 84,62% de los estudiantes mejoran las habilidades del pensamiento lógico matemático. Se concluye que, La aplicación del juego didáctico influye en el desarrollo de las habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307, de la provincia de Casma, año 2019, en un 84,62%.

Palabras claves: aplicación, habilidades, juego didáctico, pensamiento lógico matemático.

Abstract

This research work seeks to answer the question: How does the application of the didactic game develop the skills of logical mathematical thinking in 4-year-old students of the Initial Educational Institution No. 307, Casma province, year 2019? To determine if the application of the didactic game influences the development of mathematical logical thinking skills in 4-year-old students of the Initial Educational Institution No. 307, in the province of Casma, year 2019. The type of study was explanatory, quantitative level and design quasi-experimental. The sample made up of 26 students. Information was collected on mathematical logical thinking skills, then didactic game strategies were applied, learning results were evaluated, observation was the technique, as an instrument the checklist. The results obtained from the post test, according to their learning achievements, showed that 84.62% of the students improve their mathematical logical thinking skills. It is concluded that, The application of the didactic game influences the development of mathematical logical thinking skills in 4-year-old students of the Initial Educational Institution No. 307, in the province of Casma, year 2019, by 84.62%.

Key words: application, skills, didactic game, mathematical logical thinking.

ÍNDICE

Título de la tesis : i

Equipo de trabajo:	ii
Hoja de firma de jurado y asesor:	iii
Hoja de agradecimiento:	iv
Dedicatoria:	v
Resumen:	vi
Abstrac:	vi
Contenido:.....	vii
Índice de tablas:	xi
Índice de figuras:	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.	5
2.1. Antecedentes.	5
2.2. Bases Teóricas.	9
2.2.1. Habilidades del pensamiento lógico matemático	9
2.2.2. Área de Matemática.	13
2.2.2.1. Definición.	13
2.2.2.2. Características.	15
2.2.2.3. Perfil de egreso.	15
2.2.2.4. Competencias del Área de Matemática.	15
2.2.3. El juego didáctico.	19
2.2.3.1. Definición del juego.	19
2.2.3.2. Juegos didácticos.	19
2.2.3.2.1. Kit de construcciones.	20

2.2.3.2.2. Kit de agrupaciones.	21
2.2.3.2.3. Kit de dramatizaciones.	22
2.2.3.2.4. Kit de juegos convencionales.	24
III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.	27
3.1.Hipótesis general.	27
3.2.Hipótesis específicos.	27
IV. METODOLOGÍA.	29
4.1.El tipo y nivel de investigación.	29
4.1.1. Tipo de Investigación.	29
4.1.2. Nivel de investigación.	29
4.2.Diseño de la investigación.	29
4.3.Población y muestra.	30
4.3.1. Población.	30
4.3.2. Muestra.	31
4.4.Definición y operacionalización de variables.	32
4.4.1. Variable independiente.	34
4.4.2. Variable dependiente.	34
4.5.Técnicas e instrumentos de evaluación.	34
4.5.1. Observación.	34
4.5.2. Guía de observación.	34
4.6.Plan de análisis.	36
4.7.Principios éticos.	37
V. RESULTADOS	39
5.1. Nivel del pensamiento lógico antes de la aplicación del juego didáctico.	39

5.2. Aplicación de sesiones con juegos didácticos para el desarrollo de habilidades del pensamiento lógico matemático.	40
5.3. Evaluación del nivel del pensamiento lógico matemático después de la aplicación del juego didáctico.	41
5.4. Contraste de hipótesis.	44
5.5. Análisis de resultados.	46
5.5.1. Evaluar el nivel del pensamiento lógico matemático antes de la aplicación del juego didáctico.	46
5.5.2. Aplicar sesiones con juegos didácticos para el desarrollo de las habilidades del pensamiento lógico matemático.	46
5.5.3. Evaluar el nivel del pensamiento lógico matemático después de la aplicación del juego didáctico.	47
5.5.4. Establecer el nivel de significancia de la aplicación de los juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades del pensamiento lógico matemático.	48
VI. CONCLUSIONES	49
RECOMENDACIONES	50
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	51
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Población muestral.	41
Tabla N° 2. Operacionalización de variables.	42
Tabla N° 3. Matriz de consistencia.	47
Tabla N° 4. <i>Resultado Pre test obtenido por los grupos de control y experimental sobre el nivel de logro en matemática antes del uso de los juegos didácticos.</i>	49
Tabla N° 5. <i>Resultado por sesiones de aprendizaje del grupo experimental sobre el uso de juegos didácticos para el nivel de logro de la matemática</i>	50
Tabla N° 6. <i>Resultado Pos test obtenido por los grupos de control y experimental sobre el nivel de logro en matemática después del uso de los juegos didácticos.</i>	51
Tabla N° 7. <i>Resultado de Pre test y Pos test obtenido por el grupo de control sobre el nivel de logro en matemática mediante el uso de los juegos didácticos.</i>	52
Tabla N° 8. <i>Resultado de Pre test y Pos test obtenido por el grupo experimental sobre el nivel de logro en matemática mediante el uso de los juegos didácticos.</i>	53
Tabla N° 09: <i>Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon.</i>	55

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1. Resultado pre test obtenido por los grupos control y experimental experimental	49
Gráfico N° 2. Resultado por sesiones de aprendizaje del grupo experimental sobre el uso de juegos didácticos para el nivel de logro de la matemática.	50
Gráfico N° 3. Resultado Pos test obtenido por los grupos de control y experimental sobre el nivel de logro en matemática después del uso de los juegos didácticos.	51
Gráfico N° 4. Resultado de Pre test y Pos test obtenido por el grupo de control sobre el nivel de logro en matemática mediante el uso de los juegos didácticos.	53
Gráfico N° 5. Resultado pos test obtenido por los grupos control y experimental.	54

I. INTRODUCCIÓN

Según Unidad de Medición de la Calidad UMC(2015). A nivel internacional se aplica las pruebas PISA, con la finalidad de verificar los logros alcanzados en los estudiantes de secundaria, a nivel nacional se evalúa mediante la prueba ECE, para medir el nivel de logro de los aprendizajes, en los niveles de secundaria y primaria; en el nivel inicial no se aplican pruebas estandarizadas, se requiere verificar las actas de evaluación final y los registros de aprendizajes para hallar el nivel de logro de los aprendizajes, asimismo, si esos esfuerzos han tenido implicaciones positivas o negativas.

El problema del desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes del nivel inicial se encuentra en que los docentes no le brindan estrategias adecuadas, que le permita desarrollar en su cerebro la comprensión de los fenómenos matemáticos que ocurren, muchas veces lo dejan pasar por alto las inquietudes y necesidades de aprendizaje de los estudiantes, esta situación lo manifiestan luego en el nivel primaria y secundaria, desde niños los maestros los alejan de las matemáticas, pensamos que eso no está para su nivel o que eso no es necesario que aprendan, por eso que matemática se debe aprender jugando y eso será entretenido gustará y se quedará en nuestros estudiantes, esto va permitir superar los resultados obtenidos en la ECE 2018 y las posteriores evaluaciones que programe el Ministerio de Educación.

La I.E.I. N° 307 Mi Pequeño Cielo de Casma, ubicado en naciones unidas, zona urbana de la provincia atiende a estudiantes nivel inicial correspondiente al II ciclo de la Educación Básica, con estudiantes que provienen frecuentemente de la zona urbana, con costumbres propias, cuentan con ingreso económico familiar bajo por lo común, donde

los padres de familia se dedican a trabajar todo el día, cuando hay tareas de extensión para el hogar, los estudiantes cuentan con muy poco apoyo para su cumplimiento debido a las múltiples responsabilidades de los padres, es por eso que nivel de la Institución educativa se debe implementar estrategias para aprovechar al máximo la permanencia de los estudiantes durante las sesiones de aprendizaje, incluyendo las estrategias de juegos didácticos para promover el desarrollo del pensamiento lógico matemático, integrando todos los recursos que tenemos disponible en la institución educativa y en nuestro entorno, la habilidad del docente se pone de manifiesto cuando con poco puede hacer mucho, con los materiales que ha implementado el Ministerio de Educación, con los recursos y apoyo de los padres de familia que se pueden construir materiales para que los estudiantes puedan utilizarlo, de tal manera que cuenta con una serie de recursos que pueden ser aprovechados por los estudiantes, del manera que se va sentir orgulloso de ser parte de la construcción de sus conocimientos de una manera activa, en forma entretenida con los recursos disponibles y jugando va desarrollando sus habilidades para desarrollar su pensamiento lógico matemático con estrategias adecuadas y preparadas convenientemente. Para lo cual se plantea el siguiente enunciado ¿Cómo la aplicación del juego didáctico influye en el desarrollo de las habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307 provincia de Casma, año 2019?. El objetivo general es: Determinar si la aplicación del juego didáctico influye en el desarrollo de habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi, de la provincia de Casma, año 2019, mientras que los objetivos específicos son: Evaluar el nivel del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307, de la provincia de Casma, año 2019, antes de la aplicación del juego

didáctico. Aplicar sesiones con juegos didácticos para el desarrollo de habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307, de la provincia de Casma, año 2019. Evaluar el nivel del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307, de la provincia de Casma, año 2019, después de la aplicación del juego didáctico. La investigación se justifica Teórica. Proporciona aporte teórico con información válida y confiable para futuras investigaciones en lo que corresponde al nivel inicial, así como también como marco de referencia que puede ser aplicado en otra institución educativa. Práctica. Se busca que los resultados de esta investigación contribuyan a futuras investigaciones acerca de la inclusión del juego para el desarrollo de las habilidades matemáticas en el proceso de aprendizaje, que brinde las herramientas necesarias para alcanzar aprendizajes significativos en los estudiantes. Metodológica: El programa didáctico basado en el juego contribuirá a fortalecer la práctica pedagógica de las docentes de la I.E.I. N° 307 de Casma, ya que se considera una didáctica exclusiva para el nivel inicial. De su relevancia social. La investigación es relevante porque permitirá aplicar nuevas estrategias que contribuirá a fortalecer la enseñanza de la matemática en nuestros estudiantes del nivel inicial, se les dará nuevas y mejores oportunidades de aprendizaje.

Los resultados obtenidos fueron los siguientes: Los resultados obtenidos en la evaluación de pos test el grupo de control se encuentra en proceso en un 69,23%; mientras que el grupo experimental se encuentra con un 84,62% en nivel de logro en matemática después de la aplicación de juegos didácticos es decir el grupo experimental obtiene gran avance de logro en los resultados. Por lo que se llegó a las siguientes conclusión: La aplicación del juego didáctico desarrolla significativamente las habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de la

provincia de Casma, año 2019, obteniendo un 84,62% es decir se encuentra en nivel de logrado, el grupo experimental; mientras que el grupo de control alcanzó el 69,23% en nivel de proceso. Luego de la aplicación de las estrategias del juego didáctico se mejora el desarrollo de habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307, de la provincia de Casma, año 2019, mediante la prueba de hipótesis de Wilcoxon, donde el p-valor es $P = 0,000 < 0,05$; por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de la investigación con un nivel de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

Arias (2016). En sus tesis: “Los juegos didácticos influyen en el pensamiento lógico matemático, en los niños de preescolar de la Institución Educativa Técnica el Jardín de Ibagué – 2015” cuyo objetivo es determinar de qué manera los juegos didácticos influyen en el pensamiento lógico matemático, en los niños de preescolar de la Institución Educativa Técnica el Jardín de Ibagué – 2015; además, pretende brindar a los docentes de este nivel, alternativas diferentes en el uso de juegos didácticos, de tal forma, que se fomente la formulación de planes y estrategias didácticas innovadoras y que propicien aprendizajes significativos. La población son 60 estudiantes del grado preescolar de la Institución Educativa Técnica el Jardín de Ibagué, con características socioeconómicas similares. La muestra es censal, debido al fácil acceso a los estudiantes y al hecho de que la cantidad de sujetos de la investigación es manejable. Es una investigación aplicada y su nivel es explicativo. El diseño de la investigación es experimental, utilizando un instrumento de observación diseñado por los investigadores, que fue aplicado al grupo control y experimental. Una vez recogidos los datos, se realizó la prueba de hipótesis, utilizando la prueba estadística U de Mann – Whitney, con la que se concluyó que efectivamente los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Winder (2014). En su tesis de maestría de la Universidad Nacional del Santa, titulado: “El juego en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años”. Cuyo objetivo es determinar como el juego influye en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años. Su metodología es descriptivo cualitativo,

donde obtiene los resultados sobre la matemática, que permite al niño comprender la realidad sociocultural y natural que lo rodea, a partir de las relaciones constantes con las personas y su medio. Las primeras percepciones (visuales, auditivas, táctiles, gustativas, olfativas) formaran conceptos que irán desarrollando las estructuras del razonamiento lógico matemático”. llega a la conclusión: “El juego permite a los niños desarrollar el pensamiento matemático en función de su entorno, de la familia, los compañeros, los medios de comunicación, especialmente la televisión, el internet y los juegos, ya sean físicos o electrónicos”.

Aguilar (2017). En su tesis: “Aplicación de juegos didácticos en la mejora del aprendizaje de matemática de niños y niñas de 5 años de edad de la I.E. 1546 La Victoria - Chimbote, año – 2015”. Cuyo objetivo fue Determinar la aplicación de juegos didácticos en la mejora del aprendizaje en el área de matemática de niños de educación Inicial de la I.E. N° 1546 la Victoria – Chimbote en el Año 2015. Utilizó en la metodología el diseño Pre-experimental con pre-test y post-test a un solo grupo, ya que la población a estudiar está constituida por un grupo social reducido, en este caso se menciona de forma específica el grado, la sección y el área con la que se trabajará en el proyecto, es de tipo explicativo y nivel de investigación cuantitativo. Se obtuvo el siguiente resultado El 95% de niños obtuvieron nota A, logro previsto, el 5% nota B, está en proceso y el 0% nota C, en inicio. Llegó a la conclusión: La aplicación del pos test indico que el 95% de niños de nivel inicial 5 años de la I.E. N° 1546 de Chimbote obtuvieron el logro previsto (A) demostrando que la aplicación de juegos didácticos en la sesiones de aprendizaje mejoró el aprendizaje en el área de matemática de la muestra en estudio.

Gonzales (2016). En su trabajo de investigación: “Aplicación de juegos didácticos con el enfoque significativo para mejorar el aprendizaje de las nociones numéricas en el área de matemática en los estudiantes de 4 años de educación inicial I.E. 1555 Coishco – Chimbote, 2016”. Cuyo objetivo es determinar como la aplicación de juegos didácticos con enfoque significativo permite mejorar el aprendizaje de las nociones numéricas en el área de matemática en los estudiantes de 4 años de educación inicial I.E. 1555 Coishco – Chimbote, 2016, empleò la técnica de la observación, tipo de investigación explicativo, nivel cuantitativo, diseño pre experimental cuyo resultado es el 80% de los estudiantes obtienen un nivel de logro previsto, por lo que llega a la conclusión: Si existe diferencia significativa entre el pre test y pos test, con los resultados obtenidos con la prueba Willcoxon, lo que generó la aceptación de la hipótesis planteada, expresada en la mejora significativa del aprendizaje y las nociones numéricas con un nivel de significancia del 95%.

Enriquez (2017). En su tesis: “Juegos didácticos para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la institución educativa pública N°1573 del distrito de Quillo, Yungay – 2017”, cuyo objetivo fue determinar en qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejora el logro de aprendizaje área de Matemática de los estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Pública N° 1573 del distrito de Quillo, Yungay - 2017. El tipo de investigación es explicativo porque busca establecer las causas en distintos tipos de estudio, estableciendo conclusiones y explicaciones para enriquecer o esclarecer las teorías. El nivel de investigación es cuantitativo. El objetivo es desarrollar y emplear modelos matemáticos, teorías y / o hipótesis relativas a los fenómenos. Es una forma estructurada de recopilar y analizar datos obtenidos de distintas fuentes. La investigación

cuantitativa implica el uso de herramientas informáticas, estadísticas, y matemáticas para obtener resultados. El diseño de investigación es pre experimental. El diseño es de un solo grupo aplicando un pretest y posttest. Donde obtiene los siguientes resultados: De la población muestral el 96% (24 estudiantes) obtuvieron el nivel de logro previsto, es decir A; mientras que solo el 4% (1 estudiante) obtuvieron el nivel de logro en proceso, es decir B y ningún estudiante logró C. Llegando a la conclusión: Mediante la aplicación de juegos didácticos se demuestra que el logro de aprendizaje de los niños en el área de matemática ha mejorado, evidenciándose en Post –Test con un 96% alcanzando el nivel de logro previsto (A).

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Habilidades del Pensamiento lógico matemático

Berger y Luckman (2015). Señalan que todo lo que hay en nuestra cultura es producto de la construcción social, donde ubica al conocimiento como parte del intercambio social, bajo este planteamiento una explicación psicológica no simplemente proviene de la mente, sino que se considera como parte de la expresión social, es decir que no solo depende de la mente sino que también es parte del contexto social donde se desenvuelve, por eso que se considera al hombre como “homo socius”, que utiliza toda la cultura con la cual ha nacido crecido y vivido, donde manifiesta sus emociones y sentimientos, donde ha adquirido sus experiencias.

En el desarrollo del pensamiento lógico, se tiene que tener en cuenta que los estudiantes no son simples individuos con mentalidades capaces de dar explicaciones psicológicas, son parte integrante de una sociedad y de una cultura de donde utiliza sus hábitos sus costumbres, su forma de comunicación, su capacidad de entender, de negociar y solucionar problemas de su entorno.

Todo lo que sucede en el mundo son sucesos sociales, ocurridos históricamente y que los que viven en determinados entornos adoptan lo que el medio lo brinda, a partir del cual es capaz de construir sus conocimientos de manera cooperativa y activa, interactúa con sus compañeros, aprende a convivir democráticamente y utiliza la matemática para solucionar los problemas de su entorno.

Por consiguiente las relaciones sociales del estudiante hace que dentro de su mente se construya sus conocimientos de la interacción con sus compañeros, es decir el entorno donde se encuentra permite el desarrollo de su mentalidad y por ende en desarrollo de su pensamiento lógico matemático.

Bandura (2016). La teoría sociocognitiva señala que los agentes sociales y cognitivos unidos con la conducta son básicos para el aprendizaje, estos agentes inciden en las expectativas de alcanzar sus logros en los estudiantes, el estudiante a parte de su contexto utiliza de base la conducta de sus progenitores que son sus patrones para alcanzar sus metas. Implementó un modelo basado en tres agentes: el personal cognitivo, el ambiental y el conductual. Dichos agentes interactúan con la finalidad de generar los aprendizajes.

Bandura (2016). Sostiene que el pináculo del aspecto social es el aprendizaje vicario remarcado por Bandura, en el que un organismo es capaz de extraer enseñanzas a partir de la observación de lo que hace otro. Así, somos capaces de aprender haciendo algo difícilmente medible en un laboratorio: la observación (y atención) con la que seguimos las aventuras de alguien. ¿Recuerdas las polémicas que se desatan periódicamente sobre la conveniencia o no de que los niños y niñas vean ciertas películas o series de televisión? No son un caso aislado: muchos adultos encuentran tentador participar en *Reality Shows* al ponderar los pros y los contras de lo que les pasa a los concursantes de la última edición. Aprender mediante la observación incluye el logro de habilidades, creencias y estrategias para observar a otros sujetos.

Moreno (2013) señala que: “El pensamiento lógico matemático, es la capacidad que se desarrolla a través de las experiencias obtenidas de la manipulación de objetos y la interacción con el ambiente. Surge de una abstracción reflexiva y no es observable; es el niño quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos, desarrollando de lo más simple a lo más complejo, teniendo en cuenta que el conocimiento adquirido es un resultado de una acción y que una vez procesado no se olvida”.

Moreno (2013) también precisa que “El desarrollo del conocimiento lógico-matemático en el preescolar permite a los niños realizar elaboraciones mentales para comprender el mundo sociocultural y natural que les rodea, ubicarse y actuar en él, representar e interpretarlo. El entorno presenta desafíos para solucionar problemas, pero al mismo tiempo ofrece múltiples oportunidades para desarrollar competencias, así como capacidades y actitudes matemáticas”.

Olortegui (2005). señala que: “En el preescolar es imprescindible proporcionar a los niños y las niñas condiciones y ambientes que contribuyan a configurar su pensamiento infantil y de manera particular razonar, así como de expresar y organizar sus ideas, las concepciones del mundo y de sí mismo. El niño de preescolar aprende conocimientos matemáticos a través de la interacción con sus compañeros y los objetos que le rodean. Las actividades del aula en el preescolar, por más sencillas que parezcan, contribuyen en la formación del pensamiento lógico-matemático, permitiendo al niño progresar en las nociones de clasificación, seriación, correspondencia, secuencia o patrón, noción de número, de espacio y comprensión del tiempo”.

En el siglo V a.C., el filósofo chino Confucio dijo: "Si das a un hombre un pez, lo alimentas un día. Si lo enseñas a pescar, lo alimentas toda su vida".

El conocimiento de los planteamientos cognitivos conductuales y el análisis de la autorregulación detallan con claridad el pensamiento de Confucio.

En las orientaciones cognitivo-conductuales, los estudiantes deben ser capaces de supervisar, gestionar y regular su propia conducta, no requiere ser controlada por agentes exteriores.

Los métodos de autoinstrucción se utilizan con la finalidad de que el estudiante sea capaz de cambiar su comportamiento.

Las estrategias de autoinstrucción se puede emplear cuando se generan situaciones estresantes o de ansiedad, pudiendo elaborarse un plan de contingencia de cómo afrontarlo, generarse algunas expectativas y algunas conductas como resiliencia: solo haré lo que se, ya no me voy a tensionar, estresarse no poya, puedo proponer otras acciones para emplear.

Enfrentar y manejar la ansiedad y el estrés. Se puede manejar algunas conductas como: soy capaz de afrontar el desafío. Lo haré lentamente. Es manejable. Es sencillo, me serenaré, respiraré profundamente tres veces y emplearé nuevas estrategias. Priorizaré lo que debo hacer y no si me genera estrés.

Afrontar los sentimientos en momentos difíciles: ¿Qué hago ahora? Esta situación incrementa mi ansiedad. Es necesario controlarme. Cuando esté estresado, haré un intermedio y me enfocaré en lo que tengo que hacer. Utilizar enunciados de auto refuerzo. Excelente, ¡lo logré! Lo manejaré bien. Estaba confiado que lo lograba. Espero a les manifieste a los demás lo que elaboré.

Zimmerman, Bonner y Kovach (2017) señalan que “El aprendizaje por autorregulación consiste en la autogeneración y autosupervisión de los pensamientos, los sentimientos y las conductas, para alcanzar una meta. Características de los alumnos bien autorregulados: trazan sus metas para ampliar sus conocimientos y preservar la motivación. Son precavidos de sus características emocionales y cuentan estrategias para mantener inalterable sus emociones. Evalúan temporalmente su progreso hacia la meta.

Analizan y verifican sus estrategias en función del progreso que van obteniendo. Valoran los obstáculos que puedan ocurrir y realizan los acomodos necesarios”.

Los resultados de estudios recientes muestran la importancia de la autorregulación en el desarrollo de la primera infancia de sus habilidades académicas. han generado un modelo de 4 pasos para convertir a estudiantes correctamente autorregulados: con autoevaluación y supervisión. Se determina las metas y se desarrolla la planificación estratégica. Desarrollo de las actividades y seguimiento de un plan de trabajo, y evaluación de los resultados y propuesta de mejora continúa de las estrategias.

Los enfoques sociocognitivos han ayudado favorablemente a la educación. Es factible lograra aprendizajes observando y escuchando a modelos o patrones referenciales que luego son imitados. Lo primordial del enfoque cognitivo-conductual en la auto instrucción, la comunicación interna con las conductas desarrolladas de autorregulación desde los aprendizajes controlados por el docente permite al estudiante asumir su responsabilidad por su propio aprendizaje.

2.2.2. Área de Matemática

2.2.2.1. Definición

MINEDU (2016) estipula que “Los niños y niñas, desde que nacen, exploran de manera natural todo aquello que los rodea y usan todos sus sentidos para captar información y resolver los problemas que se les presentan. Durante esta exploración, ellos actúan sobre los objetos y establecen relaciones que les permiten agrupar, ordenar y realizar correspondencias según sus propios criterios”.

La matemática es la ciencia que estudia las propiedades de los números y las relaciones que se establecen entre ellos.

De igual manera los estudiantes paulatinamente van alcanzando un mejor nivel de relaciones del estudiante con su espacio, así como de otros objetos o sujetos que se encuentran en su entorno. Poco a poco se irán generando relaciones más estrechas que les permitirá afrontar situaciones referentes a la forma, valor, movimiento y ubicación.

La aproximación de los estudiantes a la matemática en el nivel pre escolar se produce en forma progresiva, conforme cómo se desarrolla su pensamiento; o sea, el desarrollo neurológico, emocional, afectivo y corporal del estudiante, así como el contexto que se permite logro de aprendizaje en el aula, contribuye a desarrollar el pensamiento matemático. El juego es la actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.

2.2.2.2. Características.

MINEDU (2016) señala: “Por las características de los estudiantes en estas etapas, las situaciones de aprendizaje deben desarrollarse a partir de acciones que motiven el interés por solucionar problemas que necesitan establecer correspondencias, utilizar diversas estrategias y dar a conocer sus resultados”.

2.2.2.3. Perfil de Egreso

MINEDU (2016) Según el Ministerio de Educación: “El logro del Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica Regular se favorece por el desarrollo de diversas competencias. El área de Matemática promueve y facilita que los niños y niñas

desarrollen y vinculen las siguientes competencias: Resuelve problemas de cantidad y Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.

2.2.2.4. Competencias del Área de Matemática

MINEDU (2016) detalla que en “El marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza y aprendizaje corresponde al enfoque centrado en la resolución de problemas, el cual se define a partir de las siguientes características: La matemática es un producto cultural dinámico, cambiante, en constante desarrollo y reajuste. Toda actividad matemática tiene como escenario la resolución de problemas planteados a partir de situaciones, las cuales se conciben como acontecimientos significativos que se dan en diversos contextos. Las situaciones se organizan en cuatro grupos: situaciones de cantidad; situaciones de regularidad equivalencia y cambio; situaciones de forma, movimiento y localización; y situaciones de gestión de datos e incertidumbre”.

Yamira (2004) Señala: “Al plantear y resolver problemas, los estudiantes se enfrentan a retos para los cuales no conocen de antemano las estrategias de solución; esto les demanda desarrollar un proceso de indagación y reflexión social e individual que les permita superar las dificultades u obstáculos que surjan en la búsqueda de la solución. En este proceso, el estudiante construye y reconstruye sus conocimientos al relacionar, reorganizar ideas y conceptos matemáticos que emergen como solución óptima a los problemas, que irán aumentando en grado de complejidad”.

Las situaciones matemáticas que desarrollan los estudiantes pueden ser propuestos por tanto por el docente como por ellos mismos, que permite la interpretación, la creatividad, y utilización ante nuevas situaciones.

Las situaciones de sentimientos, acciones y creencias se convierten en las fuerzas que impulsan para el logro del aprendizaje.

MINEDU (2016) especifica que: “Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas muestran interés por explorar los objetos de su entorno y descubren las características perceptuales de estos, es decir, reconocen su forma, color, tamaño, peso, etc. Es a partir de ello que los niños empiezan a establecer relaciones, lo que los lleva a comparar, agrupar, ordenar, quitar, agregar y contar, utilizando sus propios criterios y de acuerdo con sus necesidades e intereses. Todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad”.

MINEDU (2016) además señala que “Este aprendizaje se va volviendo más complejo de acuerdo con el desarrollo del pensamiento del niño. Los criterios que utiliza para establecer dichas relaciones entre los objetos se amplían y se van haciendo cada vez más precisos. Por ejemplo, al comparar un niño dos elementos, al inicio su atención podría estar centrada únicamente en su uso; sin embargo, a medida en que su percepción se va haciendo más fina, puede reconocer otros detalles que antes no había podido observar, como los diferentes matices de un color, lo cual le permitirá establecer nuevas relaciones”.

MINEDU (2016) confirma “Del mismo modo, en estas edades los niños y niñas desarrollan gradualmente la noción de tiempo, a partir de sus vivencias y experiencias cotidianas, estableciendo relaciones entre las actividades que realizan y su temporalidad. Ellos saben que después de la lonchera viene la hora del recreo y que falta poco para la salida”. Poco a poco, podrán ubicar mejor el “antes” de la lonchera o “después” del recreo, así también el “ayer” llovió, “hoy” estuvimos todos o “mañana” nos vamos de paseo.

MINEDU (2016) “Por ello, en los servicios educativos se busca generar situaciones que inviten a los niños y niñas a resolver retos o desafíos que sean de su interés, en los que puedan establecer relaciones, poniendo en juego sus ideas y estrategias para agrupar, ordenar, comparar, pesar, agregar o quitar cantidades utilizando material concreto”.

MINEDU (2016) “Así también, se procura promover que puedan compartir sus experiencias manifestando sus estrategias, procedimientos y resultados, usando su propio lenguaje y diversas representaciones. Asimismo, es importante organizar y anticipar a los niños las diferentes actividades que realizarán como parte de la jornada diaria, lo que les brinda la oportunidad para expresar las relaciones que establecen acerca del tiempo”.

MINEDU (2016) “En el desarrollo de la competencia: Resuelve problemas de Cantidad, los niños y las niñas combinan, principalmente, las siguientes capacidades: Traduce cantidades a expresiones numéricas, Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, y usa estrategias y procedimientos de estimación cálculo”.

MINEDU (2016) “Cuando el niño resuelve problemas de cantidad, combina las siguientes capacidades: Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo”.

MINEDU (2016) “Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo”. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso

de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.

MINEDU (2016) “Esta competencia se verifica cuando los estudiantes van estableciendo relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que están en su entorno. Es durante la exploración e interacción con el entorno que los niños se desplazan por el espacio para alcanzar y manipular objetos que son de su interés o interactuar con las personas. Todas estas acciones les permiten construir las primeras nociones de espacio, forma y medida”.

MINEDU (2016) “En estas edades, los niños desarrollan nociones espaciales al moverse y ubicarse en distintas posiciones, desplazarse de un lugar a otro y al ubicar objetos en un determinado lugar. De esta manera, los niños pueden estimar ubicaciones y distancias: comunican si él está cerca de su amigo, si su lonchera está : lejos de su mesa o si la docente está al lado de la pizarra”. “Así también, utilizan expresiones que hacen referencia a los desplazamientos que realizan y comprenden las expresiones hacia adelante. Hacia atrás, hacia un lado, hacia el otro”.

MINEDU (2016) “Del mismo modo, al observar los diversos elementos de su entorno y manipular objetos, van identificando algunas de sus características perceptuales como la forma y tamaño”. “De esta manera, hacen uso de este conocimiento en diferentes situaciones de la vida cotidiana: al construir con bloques, al expresar que la naranja tiene la misma forma que su pelota o que la mesa tiene puntas”. “Igualmente, al reconocer las características de los objetos con relación a la longitud, pueden compararlos entre sí y utilizar expresiones” como: “esta soga es más larga que la otra”, “mi cabello es más corto que el tuyo”. “Por ello, en los servicios educativos, se busca promover situaciones que

sean de su interés, que les permitan construir formas, reconocer la posición de objetos y personas con relación a ellos y otros elementos de su entorno, comparar el tamaño y la forma de los objetos, o realizar desplazamientos en el espacio, así como comunicar sus ideas sobre las formas y el espacio usando su propio lenguaje y con diversas representaciones”.

MINEDU (2016) “En el desarrollo de la competencia: Resuelve problemas de movimiento, forma y localización, los niños y las niñas combinan, principalmente, las siguientes capacidades: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones, Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas, y Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio”.

MINEDU (2016) “Cuando el niño resuelve problemas de movimiento, forma y localización, combina las siguientes capacidades: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas”. Utiliza estrategias y habilidades cognitivas para ubicarse dentro del espacio.

MINEDU (2016) “Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales”. Manifiesta la ubicación de las personas frente a los objetos “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio”.

2.2.3. El Juego didáctico.

2.2.3.1. Definición de juego.

El juego es la actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza. Sarlé (2006), “el hecho de que el juego y la enseñanza constituyen dos fenómenos que al situarse en la escuela construyen un marco contextual en el que se redefinen los rasgos que, separadamente, cada uno de estos procesos supone”. De la misma manera Ortiz (2010) “describe que el juego como expresión del mundo cultural del niño y la creación de significado, y en la importancia de la enseñanza a la hora de ampliar la experiencia del niño y hacer posible su desarrollo y aprendizaje”

2.2.3.2. Juegos didácticos.

Vial (1988) abordado por Tirado (2018) nos transmite que: En el proceso de enseñanza , se maneja una serie de estrategias que persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área, en este caso el de matemática, así mismo, el juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta lógica de lo vivido.

MINEDU (2016) Plantea sobre los Juegos didácticos. Partiendo de una definición amplia, se considera a los juegos didácticos como un espacio para jugar con materiales y juegos diversos. Situadas en diferentes ámbitos es común verificar que los objetivos y las metodologías de las ludotecas estén pensados en términos recreativos, al modo de las propuestas del ámbito de la educación no formal. Resulta oportuno hacer referencia a estas experiencias conocidas a nivel comunitario, para poder diferenciarlas del equipamiento que distribuye el Ministerio de Educación.

MINEDU (2016) establece que: “Es el conjunto actividades lúdicas estructuradas convenientemente para lograr que los estudiantes desarrollen sus competencias, utilizando los conocimientos impartidos en las diferentes áreas, con la finalidad de alcanzar los estándares establecidos dentro del currículo nacional para la educación básica”.

Enriquez (2017), sostiene que: “Los juegos didácticos son una propuesta pedagógica basado en estrategias para desarrollar conceptos matemáticos, resolución de problemas a partir de situaciones relacionadas con la vida mediante el juego”.

Para Chacón (2011) define o explica que: “el juego, que además de su función recreativa, contribuye a desarrollar y potenciar las distintas capacidades objeto de la intervención educativa” (p38). En Pérez & Millán (2007) nos dice que: “Es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: el físico biológico; socio emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica”(p.32). Barrios (2016) Asi mismo, se considera que el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.

2.2.3.2.1. Kit de construcciones

García (2006) el kit Construcciones “se conforma con específicos materiales para juego de construcciones. Las características específicas de cada material, sus posibilidades y limitaciones, son el marco propicio para la promoción del desarrollo de habilidades técnicas y la comparación de procesos y productos. La variedad en tipo de encastre y tamaño es fundamental para poder diseñar recorridos progresivos durante las trayectorias

escolares. Esta variedad favorece en los alumnos de Nivel Inicial el desarrollo de habilidades y la resolución de diferentes situaciones problema, ya que cada material implica desafíos propios y específicos en función de sus características físicas y funcionales”.

Los juegos de construcciones permiten la relación entre medios y fines. Los estudiantes establecen una meta “una idea, una imagen de lo que quieren construir” a partir de la cual el juego se inicia, y se va planeando con la clasificación y la unión de materiales. Se han fabricado materiales para potenciar este tipo de juegos: “para encastrar (ladrillos de distinto tamaño, encastre tipo cepillo,), para superponer (bloques de madera o de goma espuma, bloques Smith Hill), para unir (con cortes de unión en el mismo material). Estas opciones implican el desarrollo de destrezas motrices específicas en el proceso de juego con cada tipo de material. Los ladrillos de plástico presentan alternativas para la construcción en tanto se trata de un material de encastre en dos caras, liviano y colorido, que incluye ruedas con la intención de variar las ideas que los alumnos van transformando en construcciones. Se envían tres tamaños de ladrillos de plástico para hacer posible producciones de distinto tamaño, que puedan facilitar el abordaje de temáticas cada vez más complejas acerca del espacio y el volumen. En tanto que, el encastre tipo cepillo, es un material con encastre en todos sus lados, característica que en comparación con los ladrillos, lo convierte en menos complejo”.

Marquez (2008) Señala que los juegos de construcciones permiten utilizar aprendizajes acerca del espacio y de los objetos en el espacio. Permiten secuencias de juego más largas, ricas en expresiones orales y combinaciones, muy ricas en conocimientos por contener situaciones problemáticas concretas. El aprendizaje sistemático con relación a este tipo

de juegos motiva a los estudiantes superar la exploración para diseñar la construcción de objetos y escenarios de juego. La imaginación de los estudiantes les permite iniciar el proceso de construcción. Parten de un patrón de juego, orientando el sentido de la acción concreta sobre los materiales y las ideas puestas en práctica entre compañeros. También son estos resultados de la que los estudiantes rescatan para representar sus producciones y comparar con las de otros.

Los juegos de construcciones muchas veces se combinan o dan inicio a dramatizaciones, pudiendo transformar escenarios en base a historias a desarrollar a los juegos que se desean implementar, por lo que se pueden seleccionar una serie de materiales de plástico o de madera para sobreponer, incrustar, adaptar que hace posible construcciones variadas en tamaños, formas y alturas.

2.2.3.2.2. Kit de agrupaciones

Escobar (2010) un kit que “agrupa materiales de juego seleccionados para ampliar y enriquecer las dramatizaciones, una forma de juego que integra alternativas: Cuando los chicos asumen roles ficticiales de la experiencia social, los medios de comunicación, la literatura, el cine. Procesos de juego en los que los juguetes y materiales son los atributos de esos personajes”.

“Cuando los juguetes, generalmente los muñecos, resultan ser los personajes, y los niños son quienes hacen dramatizar a los objetos. Cuando se usan los muñecos para dramatizar escenas se desarrollan lo que se denomina juegos de representación. La posibilidad de representar personajes a través de los objetos puede considerarse como una alternativa intermedia hacia el uso de los títeres”.

“Los chicos cuentan una historia usando a los muñecos al modo de personajes. Es un tipo de juego complejo, desde el punto de vista cognitivo, en tanto implica mantener en mente un doble guión: el guión del tema dramatizado, y el guion que los ubica en el rol de quienes hacen dramatizar a los juguetes”.

2.2.3.2.3. Kit de dramatizaciones

Escalante, Coronell y Narváez. (2014). “Cuando se usan títeres en dramatizaciones con o sin escenario de teatro. Estas variaciones propias de este formato de juego sólo son posibles con la presencia estable de recursos materiales seleccionados con este fin. Variedad de objetos que facilitan la puesta en marcha de procesos de juego distintos en su dinámica y sus temas”.

“Se incluyen materiales para jugar juegos ligados a las temáticas de la vida cotidiana y familiar (muñecos, bebés, carrito para el bebé, carrito para el supermercado, verduras, cacerolas y utensilios de cocina); títeres de animales y personajes, y juguetes ligados a temáticas de la comunidad (juego del doctor, autos, camiones, aviones, tren, carretilla para el arenero). El envío de parejas de adultos tiene por intención la inclusión de la figura del padre u otros roles masculinos adultos en los procesos de juego sostenidos en temáticas hogareñas. Las parejas presentan distinto color de pelo y tipo de ropa, pauta establecida desde las especificaciones técnicas del pliego de la licitación, orientada al cuestionamiento de estereotipos y a la producción de dramatizaciones que permitan representar características propias de cada comunidad escolar. Estas variaciones en los atributos físicos de los muñecos posibilitan combinaciones entre los mismos a semejanza de la vida social. La presencia de varios bebés por ludoteca escolar hace posible la representación de familias en las que hay más de un hijo”.

“La experiencia social de los niños es la fuente de temas para las dramatizaciones, y en este sentido, es necesario facilitar la identificación de los mismos y su ampliación permanente. La alternancia de los temas facilita la construcción de nuevos guiones y el desarrollo de diálogos propios de cada contexto de interacción social al que las dramatizaciones refieren. El contenido del juego revela el nivel de conocimiento que los niños han construido en sus procesos de participación social y la transformación del mismo que el jugar favorece. Es de igual importancia rescatar los saberes y experiencias sociales de los niños y de la comunidad, como el presentar otras formas y saberes característicos de otros contextos. La variedad de temas promueve la creación de situaciones imaginarias variadas facilitando el reconocimiento de los atributos específicos de cada una. En este sentido, el espacio de las dramatizaciones, los cuentos, el cine, la televisión son puertas a otros mundos posibles”.

“Los materiales enmarcan y guían los temas de los juegos, y por lo tanto, es fundamental la tarea de anticipación y planificación del maestro acerca de los juguetes a seleccionar, con la intención de favorecer alternativas en los temas que los chicos dramatizan. Esta ludoteca escolar puede habilitar la oportunidad de elegir entre variados materiales, imaginando recorridos de juegos sobre un mismo tema o sobre temas distintos. El enriquecimiento de un tema a través de juguetes, hace posible un mayor contenido cultural sobre el mismo. Sólo al modo de ejemplo, los materiales para jugar a la cocinita, que se incluyen en esta ludoteca escolar, enriquecen el contenido del tema en tanto la inclusión de estos objetos impacta directamente sobre el uso de vocabulario específico, la discriminación de los distintos objetos que se usan en la cocina, y la secuencia del

juego. En síntesis, es necesario variar la oferta de objetos e ideas para promover que los chicos amplíen los temas, y complejicen el contenido de las dramatizaciones”.

2.2.3.2.4. Kit de juegos convencionales

Cruzado (2014) Señala que el kit Juegos con Reglas convencionales “ordena los materiales que habilitan procesos de juego grupal, que se organizan a través de reglas explícitas y anticipadas. Atributos que potencian la descentración cognitivista. Un formato de juego que favorece el reconocimiento de las normas como regulación de la conducta individual y parámetro de los procesos de juego grupal. Se decidió que cada uno de los tipos de juego (recorrido, dominó, memoria, correspondencia) se presentara a través de diversos temas”.

“De este modo, se mantienen los aspectos operativos y se modifican los aspectos figurativos del juego. Esta decisión tiene por intención facilitar la transferencia de logros y adquisiciones a distintos dominios culturales. Así, es posible enriquecer y ampliar el capital cultural de los alumnos de manera integrada al desarrollo de procesos cognitivos complejos”.

En las rompecabezas: “El tamaño del recorte para los encastrés: se solicita un tamaño de pieza que facilite a los alumnos del Nivel Inicial identificar partes de la imagen a armar. La cantidad de piezas. Tomando como referencia las competencias de los chicos de este nivel educativo, se consideró fundamental enviar una oferta progresiva en la cantidad de piezas con distintas imágenes que permitieran la alternancia de temas, y la práctica sistemática de esta experiencia de juego. Asimismo las especificaciones técnicas establecen como requisito, la entrega de una lámina con la gráfica de cada uno de los

rompecabezas con el objetivo de que los alumnos cuenten con un modelo en el proceso de armado”.

“Las cartas españolas y los dados se incluyen como materiales básicos para el abordaje de los contenidos matemáticos, y porque pueden aprovecharse para jugar distintos juegos. Los bowlings permiten la construcción de las relaciones propias de los juegos de puntería, los contenidos matemáticos y la anotación de puntajes”.

Se incluyen distintos tipo de juegos con reglas convencionales. Para todos se establecieron especificaciones generales y comunes:

“Las cajas deben cerrar con una tapa abatible sin pestañas por considerar que estas características facilitan su uso autónomo por parte de los chicos.

La caja tiene que incluir: la gráfica del juego (imágenes que permitan anticipar de qué se trata, qué trae), el nombre del juego en letra de imprenta mayúscula (aclarando que el resto de la información puede escribirse en imprenta minúscula) la explicación del desarrollo del juego”.

“Los gráficos deben cumplir con las siguientes características: Gráficos simples, imágenes nítidas. Colores que faciliten la discriminación de la figura con respecto al fondo. Con relación a las temáticas se detallaron opciones: Temas de los juegos y gráficas: Animales de la selva, Animales del campo, Nenes, nenas, mujer, hombre. Oficios y profesiones. Figuras geométricas, Utensilios de cocina, Medios de transporte. Frutas y verduras, Máquinas y electrodomésticos, Herramientas, Instrumentos musicales,

Elementos de limpieza, Elementos para la higiene personal, Telefonía y computación, distintas vestimentas por región o por climas

Se han incluido variados juegos con reglas convencionales y en cantidad suficiente para que toda la sala pueda estar jugando en pequeños grupos. Contar con variedad de juegos hace posible la construcción de aprendizajes progresivos”.

III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.Hipótesis general

H_i: La aplicación del juego didáctico influye significativamente en el desarrollo las habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307, de la provincia de Casma, año 2019

H₀: La aplicación del juego didáctico no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307, de la provincia de Casma, año 2019

3.2.Hipótesis específicas

H₁. El nivel de desarrollo de habilidades del pensamiento lógico matemático, antes de la aplicación de juego didáctico en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307, de la provincia de Casma, año 2019 es bajo.

H₀₁. El nivel de desarrollo de habilidades del pensamiento lógico matemático, antes de la aplicación de juego didáctico en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307, de la provincia de Casma, año 2019 no es bajo.

H₂. Con la aplicación de las estrategias del juego se mejora el desarrollo de habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307, de la provincia de Casma, año 2019

H₀₂. Con la aplicación de las estrategias del juego no se mejora el desarrollo de habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307, de la provincia de Casma, año 2019

H₃. La estrategia del juego didáctico mejora el logro del desarrollo de habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307, de la provincia de Casma, año 2019

H₀₃. La estrategia del juego didáctico no mejora el logro del desarrollo de habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307, de la provincia de Casma, año 2019

IV. METODOLOGÍA

4.1. Tipo y nivel de investigación

4.1.1. Tipo de investigación

Se utilizó de tipo cuantitativo porque se expresa la medición de los resultados en cantidad. Fernández (2010) señala que “una investigación cuantitativa damos por aludido al ámbito estadístico, es en esto en lo que se fundamenta dicho enfoque, en analizar una realidad objetiva a partir de mediciones numéricas y análisis estadísticos para determinar predicciones o patrones de comportamiento del fenómeno o problema planteado”. Este tipo de investigación se encarga de recoger datos para procesarlos y así poder comprobar la hipótesis que se plantea en la investigación, para dar un resultado numérico que va servir para generar las conclusiones.

4.1.2. Nivel de investigación

Se utilizó el nivel explicativo, porque los resultados obtenidos requieren ser explicados.

Según Sánchez y Reyes (2016) “Su objetivo es la explicación de los fenómenos y el estudio de sus relaciones para conocer su estructura y los aspectos que intervienen en la dinámica de aquéllos”. Los estudios de este nivel son muy significativos y de gran complejidad, donde los resultados que se obtienen tienen que ser revisados por investigadores de gran nivel que conozcan el tema. Busca cuales son las causas de los sucesos sociales o físicos y el interés de explicación determinando las razones o causas.

4.2. Diseño de investigación

El diseño utilizado fue cuasi experimental. Estos diseños se utilizan cuando no es posible asignar los sujetos en forma aleatoria a los grupos que recibirán los tratamientos experimentales. Hernández, Fernández y Baptista (2007 pág. 135).

Para ello se diseñó un pre test y pos test con el grupo experimental y el grupo de control, no equivalente. Donde se aplica el grado de manipulación presencia – ausencia que implica que se expone a un grupo a la presencia de la variable independiente y el otro no, luego los dos grupos se comparan para saber si el grupo expuesto a la variable independiente difiere del grupo que no fue expuesto. Presenta el siguiente esquema:

G.E.:	01 x 02

G.C.:	03 – 04

Dónde:

G.E.: Grupo experimental

G.C.: Grupo control

01 y 03: Pre prueba: Medición de habilidades del pensamiento lógico matemático antes de la aplicación de los juegos didácticos.

02 y 04: Pos prueba: Medición de habilidades del pensamiento lógico matemático después de la aplicación de los juegos didácticos

x: aplicación de juegos didácticos.

- Ausencia de estímulo

4.3. Población y muestra

4.3.1. Población.

Estuvo conformada por 50 estudiantes de 4 años de educación inicial en el área de Matemática de la Institución Educativa N° 307 de Casma donde permitió la interacción entre el docente y el alumno.

4.3.2. Muestra

Por otro lado, el tipo de muestra fue un muestreo no probabilístico; es decir, el investigador decidió, según sus objetivos, los elementos que integran la muestra considerando aquellas unidades supuestamente “típicas” de la población que se desea conocer, constituido por 26 estudiantes, del aula Luceritos escogidos por conveniencia a cargo de la maestra: CRUZ CHANG, Liliana Jannet.

Tabla N° 1. Población Muestral

INSTITUCION EDUCATIVA	Grado	Sección	GRUPO CONTROL	GRUPO EXPERIMENTAL
I.E.I N° 307	estudiantes de 4 años	gotitas	24	
		Luceritos		26
TOTAL DE ESTUDIANTES			26	

FUENTE: Nómina de matriculados para el año lectivo 2019.

4.4. Definición y operacionalización de variables

Tabla N° 2. Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores
Variable dependiente: habilidades del pensamiento lógico matemático	MINEDU (2016) “Los niños y niñas, desde que nacen, exploran de manera natural todo aquello que los rodea y usan todos sus sentidos para captar información y resolver los problemas que se les presentan. Durante esta exploración, ellos actúan sobre los objetos y establecen relaciones que les permiten agrupar, ordenar y realizar correspondencias según sus propios criterios”.	Son las habilidades que demuestran los estudiantes en el área de matemática, como resultado de aplicar los juegos didácticos.	Resuelve problemas de cantidad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Establece la relación entre número y cantidad 2. Establece secuencias o sucesiones utilizando objetos de su entorno. 3. Utiliza cuantificadores: muchos, pocos, algunos, ninguno. 4. Realiza seriaciones de mayor a menor 5. Realiza seriaciones de menor a mayor 6. Agrupa objetos con uno o más atributos 7. Reconoce los cuantificadores: muchos, pocos, algunos, ninguno. 8. Realiza seriaciones hasta cinco objetos. 9. Identifica y escribe los números del 1 al 10 10. Resuelve operaciones sencillas de adicción y sustracción 11. Resuelve situaciones problemáticas sencillas que implican agregar y quitar

			Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica y nombra figuras geométricas 2. Reconoce los colores básicos rojo, azul, amarillo 3. Se ubica delante y detrás de un compañero 4. Ubica un objeto encima y debajo de una mesa 5. Se ubica cerca- lejos de un objeto o persona.
Variable Independiente: Juegos didácticos	MINEDU (2016) Es un equipamiento pedagógico, Inicio proceso pensado desde y para el contexto de este nivel educativo, que establece como objetivo: “Promover el juego como un contenido de alto valor para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social”.	Permite implementar un conjunto de juegos planificados con fines pedagógicos para mejorar los aprendizajes de los estudiantes.	Juegos de construcciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Construye objetos para ejecutar el juego 2. Uso de piezas para armar los prototipos
			Juegos de agrupaciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Agrupa objetos de acuerdo a la forma que posee 2. Agrupa objetos según a necesidad de su juego
			Juegos de dramatizaciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ejecuta representación mediante el juego 2. Escoge roles para poder dramatizar en el juego
			Juegos convencionales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Participa en juegos convencionales 2. Conoce las reglas de los juegos convencionales

4.4.1. Variable independiente. Juegos didácticos

4.4.2. Variable dependiente. Pensamiento lógico matemático

4.5. Técnicas a instrumentos de recolección de datos

Resultados de la aplicación de pre test y pos test al grupo experimental y al grupo de control.

4.5.1. Observación

Según Hernández, Fernández y Baptista (2007) consideran un proceso importante para medir el aprendizaje de los estudiantes, permite verificar las destrezas, habilidades y conocimientos que asimila, convirtiéndose en cambio de conducta. La observación se utilizó para recoger datos de información

4.5.2. Guía de observación

Según Hernández, Fernández y Baptista (2007) Es un instrumento de observación y verificación de un conjunto de indicadores, que permiten visibilizar los cambios de conducta que van adquiriendo los estudiantes, que al final se convierten en los productos o datos importantes para el investigador, también permite visualizar si no logra los indicadores previstos, como la aplicación de juego de roles donde se detalla los logros en el área de personal social, mediante los indicadores descritos. La Guía de observaciones el instrumento aplicado como pre test y pos test

Validez del instrumento.

Para determinar si el instrumento elaborado, Guía de observación, cuenta con los requerimientos mínimos para recopilar la información adecuada, válida y confiable, se

realizó la medición de la validez de contenido del instrumento, utilizando la fórmula de Lawshe denominada “Razón de validez de contenido (CVR)”

$$CVR = \frac{n_e - N / 2}{N / 2}$$

N_e = número de expertos que indican esencial

N = número total de expertos

Los procedimientos seguidos en la validación partieron de la solicitud de la participación de 6 expertos del nivel inicial; a cada uno de ellos se alcanzó la ficha de validación de la lista de cotejo. Cada experta respondió a preguntas sobre el conocimiento medido por el instrumento, ¿si es esencial? ¿Útil pero no esencial? ¿No necesaria?, posterior al llenado de las fichas de validación, se anotó el número de expertas que afirman la pregunta es esencial, luego se calculó el CVR para cada uno de las preguntas.

$$\text{Coeficiente de validez total} = \frac{\sum CVR_i}{\text{Total de reactivos}}$$

$$\text{Coeficiente de validez total} = \frac{14,2}{16}$$

Coeficiente de validez total = 0,89

Considerando que el valor mínimo requerido por el proceso de validación es 0,75 este valor indica que el instrumento es válido para recaudar información respecto al desarrollo del pensamiento lógico matemático con el uso de juegos didácticos en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa 307 de Casma.

4.6. Plan de análisis

El procesamiento, implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de apreciar el comportamiento de las variables.

A nivel descriptivo: se utilizó tablas de distribución de frecuencias, medidas estadísticas: promedio o media aritmética.

Para el procesamiento y análisis de los datos se utilizó el programa estadístico SPSS versión 23 y EXCEL 2016

Los resultados obtenidos procesados se apoyaron en las técnicas de la estadística descriptiva e inferencial. La primera que nos ayudó a cuantificar los resultados del inicio (pre- test) como al final (pos-test) de la investigación para interpretar los resultados, la segunda a través de la diferencia de medias poblacionales que nos dio un sustento cuantitativo de aprobación de la hipótesis al aplicar los juegos didácticos para mejorar el nivel de logro en matemática.

En referencia a las comparaciones estadísticas, que conllevó la evaluación de la significancia de los resultados de acuerdo con los planteamientos de la hipótesis, se empleó la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas estableciendo un nivel de significancia del 5% ($p < 0,05$) hallando como valor $p = 0,000$ con lo cual se permitió rechazar la hipótesis nula.

Tabla N° 3. Matriz de consistencia

ENUNCIADO	OBJETIVOS	METODOLOGÍA
<p>¿Cómo la aplicación del juego didáctico influye en el desarrollo de las habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307 provincia de Casma, año 2019?.</p>	<p><u>Objetivo General:</u> Determinar si la aplicación del juego didáctico influye en el desarrollo de habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi, de la provincia de Casma, año 2019</p> <hr/> <p><u>Objetivo Específico:</u> Evaluar el nivel del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307, de la provincia de Casma, año 2019, antes de la aplicación del juego didáctico.</p> <p>Aplicar sesiones con juegos didácticos para el desarrollo de habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307, de la provincia de Casma, año 2019.</p> <p>Evaluar el nivel del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307, de la provincia de Casma, año 2019, después de la aplicación del juego didáctico.</p>	<p>Diseño de Investigación: cuasi experimental Tipo :Cuantitativo Nivel: Explicativo Población y Muestra: Población conformada por la totalidad de 50 estudiantes matriculados de la Institución Educativa N° 307. Muestra constituido por 26 estudiantes del aula Luceritos</p> <p>Operacionalización de variable: Habilidades del pensamiento lógico matemático Técnicas e instrumentos: La observación. Guía de observación</p>

4.7. Principios éticos

Para la investigación se tuvo en cuenta la promoción del conocimiento y el bien común

expresada en principios y valores éticos que establece el reglamento de ética para la investigación v8 ULADECH(2016), a continuación, se expresa en forma resumida los principios que se tuvieron presente durante la investigación.

El reglamento de ética señala “que cuando se trabaja con personas se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no solamente implicó que las personas que asumieron el papel de sujetos de investigación participen voluntariamente en la investigación y dispongan de información adecuada, sino también involucró el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular si se encuentran en situación de especial vulnerabilidad”.

Los principios que se tuvieron presentes fueron:

Protección a las personas: significó reconocer la capacidad de las personas para tomar sus propias decisiones, es decir que la persona es un fin y no un medio por lo tanto es necesario cuidar su autonomía.

Beneficencia y no maleficencia: permitió asegurar el bienestar de las personas y no causar daño.

Justicia: Se orientó a no exponer al grupo de estudio para beneficiar a otros, tampoco se estableció sesgos, limitaciones de las capacidades y conocimientos que conlleven a prácticas injustas.

V. RESULTADOS

5.1. Nivel del pensamiento lógico matemático antes de la aplicación del juego didáctico.

Tabla N° 4

Resultado Pre test obtenido por los grupos de control y experimental sobre el nivel de logro en matemática antes del uso de los juegos didácticos

NIVEL	ESCALA DE CALIFICACIÓN	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
		f_i	%	f_i	%
INICIO	[C]	23	88,46	24	92,31
PROCESO	[B]	3	11,54	2	7,69
LOGRO	[A]	0	0	0	0
Total		26	100,00	26	100,0

Fuente: Resultados de la Guía de observación aplicado a estudiantes de 4 años

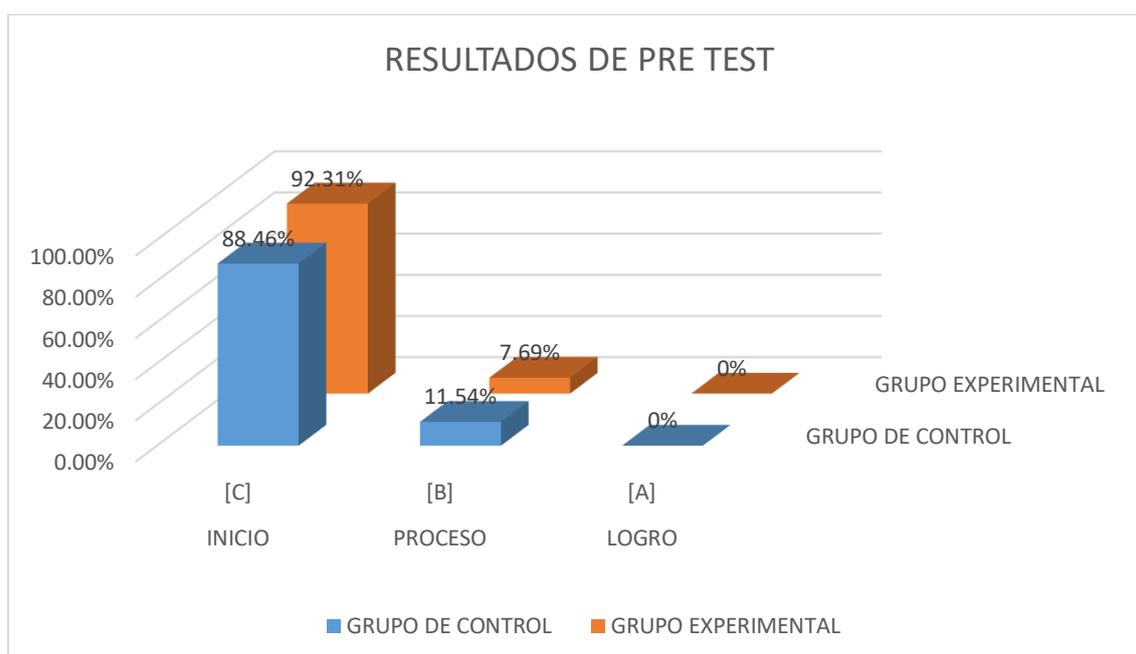


Gráfico N° 1

Resultado pre test obtenido por los grupos control y experimental

Fuente: Resultados de la Guía de observación aplicado a estudiantes de 4 años

experimental.

Referente a los resultados obtenidos en la evaluación de pre test el grupo de control se encuentra en inicio en un 88,46%; mientras que el grupo experimental se encuentra en inicio en un 92,31% en nivel de logro en matemática antes de la aplicación de juegos didácticos, es decir el grupo experimental parte de un nivel mayor que se encuentra en inicio del nivel de logro.

5.2. Aplicación de sesiones con juegos didácticos para el desarrollo de habilidades del pensamiento lógico matemático

Tabla N° 5

Resultado por sesiones de aprendizaje del grupo experimental sobre el uso de juegos didácticos para el nivel de logro de la matemática.

NIVEL	ESCALA	GRUPO EXPERIMENTAL															
		S1 %	S2 %	S3 %	S4 %	S5 %	S6 %	S7 %	S8 %	S9 %	S10 %	S11 %	S12 %	S13 %	S14 %	S15 %	S16 %
INICIO PROCESO O LOGRO	[C] [B] [A]	92,31 7,69 0	76,92 23,08 0	69,23 30,77 0	61,53 38,47 0	42,50 57,50 0	38,46 46,15 15,39	34,50 46,15 20,35	30,78 46,15 23,07	22,50 42,50 35,00	15,39 38,46 46,15	11,50 34,50 54,00	7,70 30,77 61,53	3,50 26,50 70,00	0 23,08 76,92	0 19,50 80,50	0 15,30 84,62
Total		100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00

Fuente: Resultado de las sesiones de aprendizaje aplicado a estudiantes de 4 años

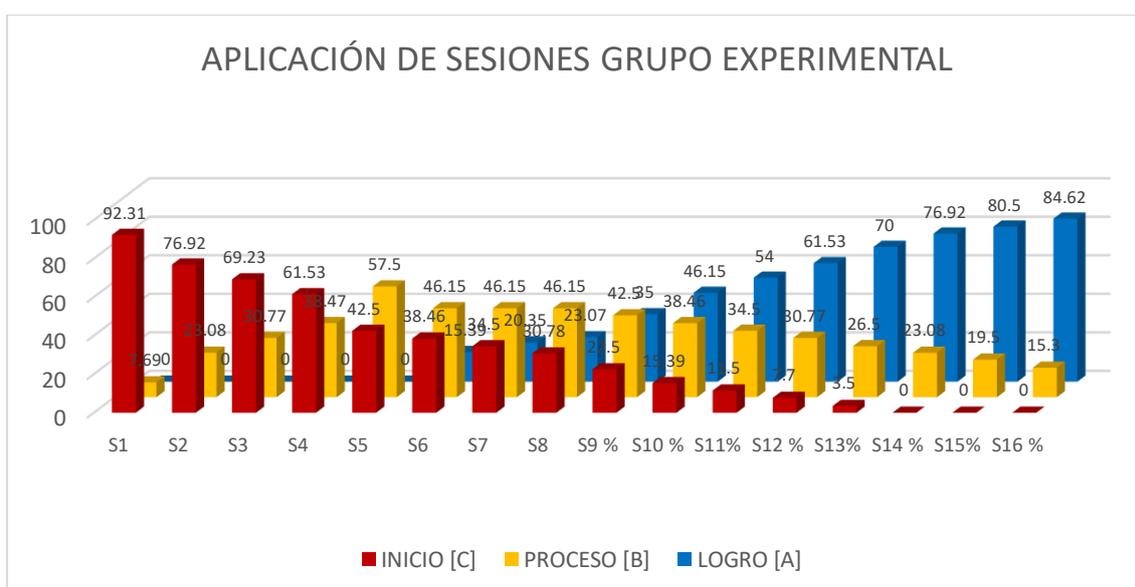


Gráfico N° 2

Resultado por sesiones de aprendizaje del grupo experimental sobre el uso de juegos didácticos para el nivel de logro de la matemática.

Fuente: Resultado de las sesiones de aprendizaje aplicado a estudiantes de 4 años

En la tabla y gráfico anterior que presentan los resultados del nivel de logro por sesiones de aprendizaje se evidencia que los estudiantes cuentan con un bajo nivel de logro en un 92,31% en la sesión 1, mientras se van desarrollando las sesiones se observa la evolución de sus resultados de tal manera que en la sesión 16 el nivel de logro es 84,62%, esto nos indica que dio buen resultado la aplicación de los juegos didácticos

5.3. Evaluación del nivel del pensamiento lógico matemático después de la aplicación del juego didáctico

Tabla N° 6

Resultado Pos test obtenido por los grupos de control y experimental sobre el nivel de logro en matemática después del uso de los juegos didácticos.

NIVEL	ESCALA DE CALIFICACIÓN	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
		f_i	%	f_i	%
INICIO	[C]	2	7,70	0	0
PROCESO	[B]	18	69,23	4	15,38
LOGRO	[A]	6	23,07	22	84,62
Total		26	100,00	26	100,0

Fuente: Resultados de la aplicación Guía de observación pos test

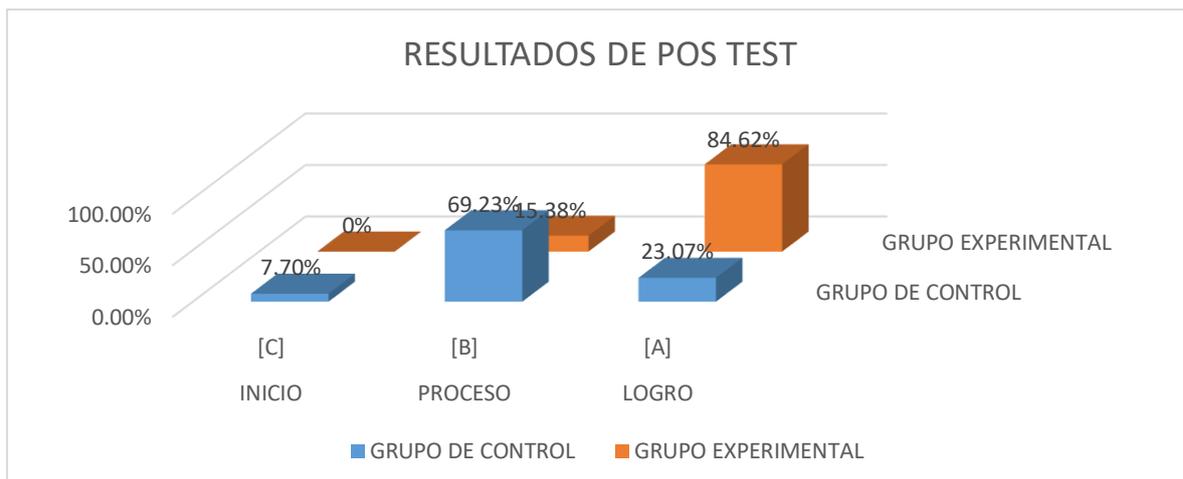


Gráfico N° 3

Resultado Pos test obtenido por los grupos de control y experimental sobre el nivel de logro en matemática después del uso de los juegos didácticos.

Fuente: Resultados de la aplicación Guía de observación pos test

Referente a los resultados obtenidos en la evaluación de pos test el grupo de control se encuentra en proceso en un 69,23%; mientras que el grupo experimental se encuentra con un 84,62% en nivel de logro en matemática después de la aplicación de juegos didácticos es decir el grupo experimental obtiene gran avance de logro en los resultados.

Tabla N° 7

Resultado de Pre test y Pos test obtenido por el grupo de control sobre el nivel de logro en matemática mediante el uso de los juegos didácticos.

NIVEL	ESCALA DE CALIFICACIÓN	PRE TEST		POS TEST	
		f_i	%	f_i	%
INICIO	[C]	23	88,46	2	7,70
PROCESO	[B]	3	11,54	18	69,23
LOGRO	[A]	0	0	6	23,07

Total		26	100,0	26	100,0
-------	--	----	-------	----	-------

Fuente: Resultados de la aplicación Guía de observación pre y pos test

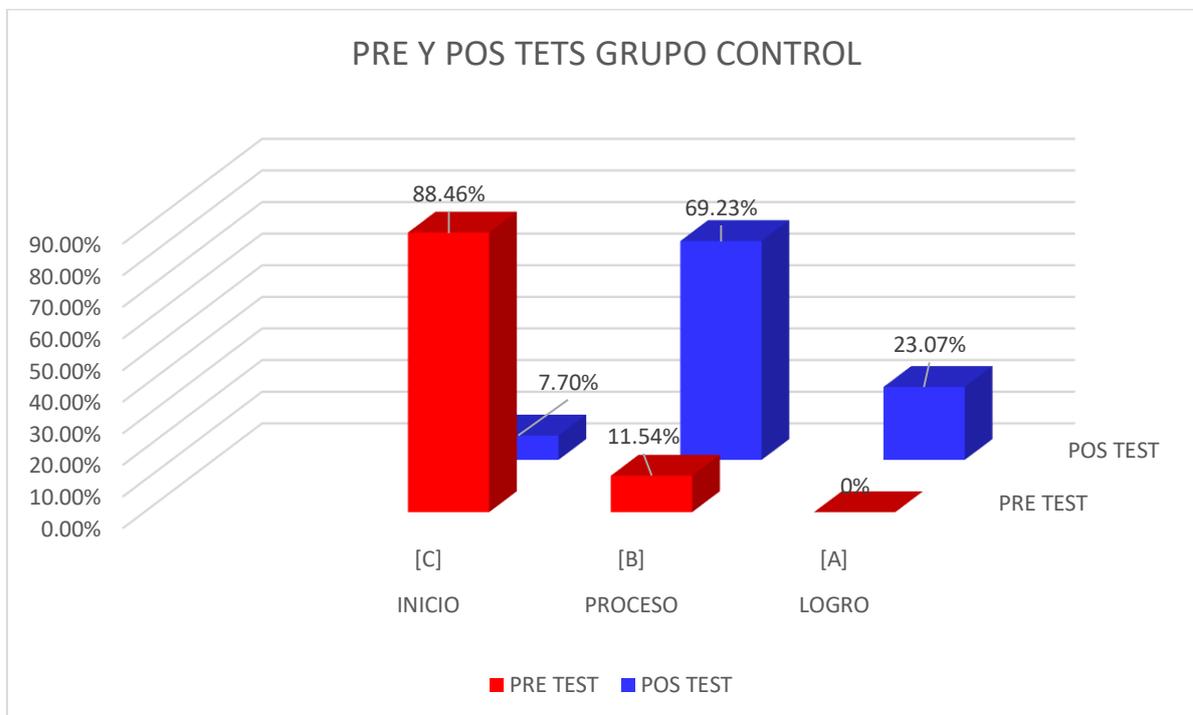


Gráfico N° 4

Resultado de Pre test y Pos test obtenido por el grupo de control sobre el nivel de logro en matemática mediante el uso de los juegos didácticos.

Fuente: Resultados de la aplicación Guía de observación pre y pos test

Referente a los resultados obtenidos en la evaluación de pre test el grupo control el 88,46% se encuentra en inicio de la aplicación de los juegos didácticos en la evaluación de pos test se obtiene un 69,23% en nivel de proceso de logro en matemática esto nos indica que sin los juegos didácticos no permiten mejorar el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Tabla N° 8

Resultado de Pre test y Pos test obtenido por el grupo experimental sobre el nivel de logro en matemática mediante el uso de los juegos didácticos

NIVEL	ESCALA DE	PRE TEST	POS TEST
-------	-----------	----------	----------

	CALIFICACIÓN	f_i	%	f_i	%
INICIO	[C]	24	92,31	0	0
PROCESO	[B]	2	7,69	4	15,38
LOGRO	[A]	0	0	22	84,62
Total		26	100,0	26	100,0

Fuente: Resultados de la aplicación Guía de observación pre y pos test

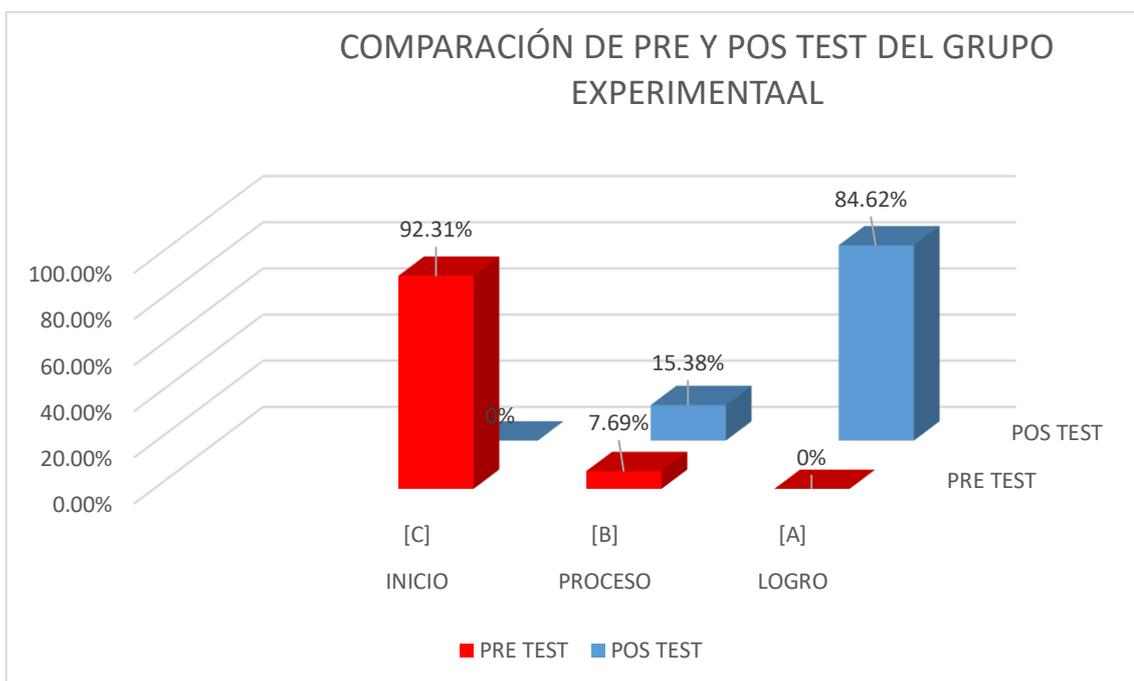


Gráfico Nº 5

Resultado pos test obtenido por los grupos control y experimental

Fuente: Resultados de la aplicación Guía de observación pre y pos test

Referente a los resultados obtenidos en la evaluación de pre test el grupo experimental el 92,31% se encuentra en inicio de la aplicación de los juegos didácticos en la evaluación de pos test se obtiene un 84,62% en nivel de logro en matemática esto nos indica que los juegos didácticos permiten mejorar el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

5.4. Contraste de Hipótesis.

En esta parte se demuestra la aplicación de las líneas de tiempo por la prueba de Wilcoxon para el desarrollo de habilidades del pensamiento lógico matemático

HO. La aplicación del juego didáctico no desarrolla significativamente las habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307, de la provincia de Casma, año 2019

HI. La aplicación del juego didáctico desarrolla significativamente las habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307, de la provincia de Casma, año 2019

Tabla N° 09: Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
VAR00002 - VAR00001	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	26 ^b	15,50	465,00
	Empates	0 ^c		
	Total	26		

a. VAR00002 < VAR00001

b. VAR00002 > VAR00001

c. VAR00002 = VAR00001

Estadísticos de prueba ^a	
	VAR00002 - VAR00001
Z	-4,816 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Por los datos obtenidos en la tabla N° 06 podemos afirmar que existe evidencia altamente suficiente para rechazar la hipótesis nula, por lo que se acepta la hipótesis alterna. La

aplicación del juego didáctico desarrolla significativamente las habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307, de la provincia de Casma, año 2019. Con un nivel de significancia del 95%.

5.5. Análisis de resultados.

De acuerdo con los resultados obtenidos en la presente investigación donde se aplicaron los juegos didácticos para mejorar el pensamiento lógico matemático de estudiantes de 4 años, los mismos que se discuten de acuerdo a los objetivos planteados en las siguientes líneas:

5.5.1. Evaluar el nivel del pensamiento lógico matemático antes de la aplicación del juego didáctico.

Con respecto al primer objetivo averiguar el nivel del pensamiento lógico matemático de los estudiantes antes de aplicar los juegos didácticos se tiene que el grupo experimental el 92,31% se encuentra en inicio, el MINEDU (2016) Plantea sobre los Juegos didácticos. Partiendo de una definición amplia, se considera a una ludoteca como un espacio para jugar con materiales y juegos diversos. Comparando con Winder (2014). En su tesis: El juego en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años. Se contrapone con este resultado porque allí se aplican los juegos didácticos que permiten alcanzar nivel de logro. Por lo que se puede señalar que para mejorar el nivel del pensamiento lógico matemático es importante

aplicar el juego didáctico.

5.5.2. Aplicar sesiones con juegos didácticos para el desarrollo de habilidades del pensamiento lógico matemático.

Con respecto al segundo objetivo Indagar el nivel que alcanzan los estudiantes luego de la aplicación de sesiones de aprendizaje se alcanza que el 84,62%.

Lo que coincide con Arias (2016). en tesis de maestría, “Apertura al pensamiento lógico matemático en el nivel preescolar”, cuyo objetivo determinar el desarrollo del pensamiento lógico matemático, utilizando una metodología descriptiva, llega a la conclusión: “Si se utilizan ayudas didácticas adecuadas, se hace un buen proceso educativo, llevando a los educando conceptos, conocimientos claros y precisos que le permitan recibir las nuevas sapiencias, en forma lógica y progresiva”. En ambos casos se debe a las estrategias empleado por los investigadores. Tambien coincide con Enriquez (2017). Mediante la aplicación de juegos didácticos se demuestra que el logro de aprendizaje de los niños en el área de matemática ha mejorado, evidenciándose en Post –Test con un 96% alcanzando el nivel de logro previsto (A). Coincide con los resultados de Aguilar (2017). La aplicación del pos test indico que el 95% de niños de nivel inicial 5 años de la I.E. N° 1546 de Chimbote obtuvieron el logro previsto (A) demostrando que la aplicación de juegos didácticos en la sesiones de aprendizaje mejoró el aprendizaje en el área de matemática de la muestra en estudio.

5.5.3. Evaluar el nivel del pensamiento lógico matemático después de la aplicación del juego didáctico

Los resultados obtenidos en la evaluación de pos test el grupo de control se encuentra en proceso en un 69,23%; mientras que el grupo experimental se encuentra con un 84,62% en nivel de logro en matemática después de la aplicación de juegos didácticos es decir el grupo experimental obtiene gran avance de logro en los resultados. Berger y Luckman (2015). Señalan que todo lo que hay en nuestra cultura es producto de la construcción social, donde ubica al conocimiento como parte del intercambio social, bajo este planteamiento una explicación psicológica no simplemente proviene de la mente, sino que se considera como parte de la expresión social, es decir que no solo depende de la mente sino que también es parte del contexto social donde se desenvuelve, por eso que se considera al hombre como “homo socius”, que utiliza toda la cultura con la cual ha nacido crecido y vivido, donde manifiesta sus emociones y sentimientos, donde ha adquirido sus experiencias. Con respecto al tercer objetivo Gonzales (2016). el 80% de los estudiantes obtienen un nivel de logro previsto, por lo que llega a la conclusión: Si existe diferencia significativa entre el pre test y pos test, con los resultados obtenidos con la prueba Willcoxon, lo que generó la aceptación de la hipótesis planteada, expresada en la mejora significativa del aprendizaje y las nociones numéricas con un nivel de significancia del 95%. Coincide muy cercanamente con el resultado obtenido 84,62%, con un nivel de significancia del 95%, como resultado de la evaluación de pos test. De igual manera Aguilar (2017). Llegó a la conclusión: La aplicación del pos test indico que el 95% de niños de nivel inicial 5 años de la I.E. N° 1546 de Cimbote, obtuvieron el logro previsto (A) demostrando que la aplicación de juegos didácticos en la sesiones de aprendizaje mejoró el aprendizaje en el área de matemática de la muestra en estudio.

5.5.4. Establecer el nivel de significancia de la aplicación de los juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades del pensamiento lógico matemático.

Se evaluó el nivel de significancia entre los resultados obtenidos en la prueba de entrada con los resultados obtenidos en la prueba de salida. Para ello, se utilizó el Programa Estadístico para las Ciencias Sociales SPSS mediante la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon con un nivel de significancia de **0,05** (5%). El resultado de esta prueba fue de **0,000** siendo que $p < 0,05$ entonces se decidió que **SÍ** existe diferencia

significativa entre los resultados obtenidos en la prueba de entrada con los resultados obtenidos en la prueba salida.

VI. CONCLUSIONES

El nivel de desarrollo de las habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de la provincia de Casma, año 2019, en el grupo experimental se encuentra en el 92,31% es decir están en inicio, mientras que el grupo de control se encuentra en un 88,46% en inicio.

Con la aplicación de las sesiones de aprendizaje del juego didáctico, mejora el desarrollo de habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307, de la provincia de Casma, año 2019, alcanzando un nivel de logro del 84,62%.

La aplicación del juego didáctico desarrolla significativamente las habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de la provincia de Casma, año 2019, obteniendo un 84,62% es decir se encuentra en nivel de logrado, el grupo experimental; mientras que el grupo de control alcanzó el 69,23% en nivel de proceso.

Luego de la aplicación de las estrategias del juego didáctico se mejora el desarrollo de habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307, de la provincia de Casma, año 2019, mediante la prueba de hipótesis de Wilcoxon, donde el p-valor es $P = 0,000 < 0,05$; por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de la investigación con un nivel de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%. Al existir los cambios de calificativos del pre test con post test nos indica que la investigación ejecutada es

aceptada, esto nos da señal de la importancia de aplicar los juegos didácticos para el desarrollo de habilidades del pensamiento lógico matemático.

RECOMENDACIONES

Se recomienda a nivel de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, se difunda la investigación y que sirva de base para ejecutar otras investigaciones para conocer las bondades del juego didácticos en el desarrollo de la personalidad de los estudiantes en los diferentes niveles de la Educación básica.

A nivel de la jurisdicción de la UGEL Casma a promover en todas los docentes del nivel inicial el uso de la estrategia de juegos didacticos para el desarrollo de habilidades del pensamiento lógico matemático.

A nivel de la Institución Educativa N° 307 se debe difundir el uso de la estrategia de juegos didacticos para el desarrollo de habilidades del pensamiento lógico matemático, en todas las edades para observar los cambios a nivel institucional.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar (2017). “Aplicación de juegos didácticos con el enfoque significativo para mejorar el *aprendizaje de las nociones numéricas en el área de matemática en los estudiantes de 4 años de educación inicial I.E. 1555 Coishco – Chimbote, 2016*”. Universidad Católica Los Angeles. Chimbote. Perú.
- Arias, C. (2016). Los juegos didácticos influyen en el pensamiento lógico matemático, en los niños de preescolar de la Institución Educativa Técnica el Jardín de Ibagué – 2015. Universidad Wiener, Lima Perú.
- Bandura A. (2016) “Aprendizaje Cognoscitivo social”. Social foundations of thought and action: A social cognitive theory. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall. <http://biblio3.url.edu.gt/Libros/2016/Teo-Apra/4.pdf>. El 24 de octubre de 2019.
- Barrios L. (2016). *Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de personal social, de los niños y niñas de 5 años de edad de educación inicial de la institución educativa N° 2179 ALTO Chamana – Huamchuco 2015*. Trujillo. Perú.
- Berger y Luckman (2015). “*La construcción social de la realidad*” Marxismo y sociología. Perspectivas desde Europa Oriental. Talleres Gráficos Color Efe. Buenos Aires. Argentina.
- Chacon (2011). *Estrategias para desarrollar la creatividad mediante el juego con los niños y niñas del nivel inicial*. Lima. Perú..
- Cruzado, I. (2014) *El juego didáctico mejora las nociones espaciales en el área de Matemática en los niños*. (Tesis) Uladech. Chimbote.
- Enriquez (2017). “*Juegos didácticos para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la institución educativa pública N°1573 del distrito de Quillo, Yungay – 2017*”. Universidad Católica Los Angeles. Chimbote. Perú.
- Escalante, B., Coronell, G., & Narváez, V. (2014). *Juego y lenguajes expresivos en la primera infancia. Una perspectiva de derechos*. Colombia: Universidad del Norte. Recuperado en: <http://www.ebrary.com>.
- Escobar, I. (2010) *El juego como elemento propiciador del aprendizaje EVA. Unidad de Tecnología Educativa (UTE)*. Universidad de Tacna. Perú. Recuperado de: <http://www.uv.es/bellohc / pedagogía/EVA7.pdf>.

- Fernández, A. (2010). *Metodologías activas para la formación de competencias. Educación siglo XXI*. Lima. Perú.
- García, A. (2006) *El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia*. Recuperado de: <http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>.
- Gonzales (2016). “*Aplicación de juegos didácticos con el enfoque significativo para mejorar el aprendizaje de las nociones numéricas en el área de matemática en los estudiantes de 4 años de educación inicial I.E. 1555 Coishco – Chimbote, 2016*”. Universidad Católica Los Angeles. Chimbote. Perú.
- Hernández, Fernández y Baptista (2007). “*Metodología de la Investigación*”. Sextta edición. McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. México.
- Marquez, G. (2008) *Juego de reglas y de construcción. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia*. España. Recuperado de: <http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>
- MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016.pdf>. El 24 de octubre de 2019.
- Moreno, D. (2013). “*El desarrollo del pensamiento lógico matemático, bajo el enfoque significativo en los niños de 5 años de la sección roja de la institución educativa inicial “chiara capponi” - chalhuá, del distrito de yanama, provincia de yungay-ancash, en el año académico 2012*”. Chacas. Perú.
- Olortegui, F. (2005) *Psicología del desarrollo* (1ª ed.). Lima, Perú: San Marcos.
- Ortiz, A. (2010). *Importancia de los juegos didácticos en la Educación*. Lima Perú.
- Pérez & Millán (2007). “*Influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la formación de normas de convivencia en los niños de 5 años del Wawa Wasi*” Lima. Perú.
- Sánchez y Reyes (2015). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. ISBN N° 978-612-47351-4-1 Hecho el depósito legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2018-07914. Lima, Perú.
- Sarle, J. (2007). *Construyendo una didáctica específica a base de los juegos en los niño y su mundo*. (3a ed). España: Paidós.

- ULADECH (2016). “Código de ética para la investigación”. Aprobado con Resolución N° 0108-2016-CUULADECH Católica. Recuperado de: <https://www.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2016/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v001.pdf>. El 24 de octubre de 2019.
- UMC (2015). *El Perú en PISA 2015*. Informe Nacional de Resultados. Recuperado de http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2017/04/Libro_PISA.pdf el 23 de junio del 2020.
- Vial J. (1988). *Juego y educación: Las ludotecas*. Madrid: Akal. España.
- Winder, A. (2014) “*El juego en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años*”. Universidad Nacional del Santa.
- Yamira J. (2004) *Estrategias didácticas para activar el desarrollo de los procesos de pensamiento en el preescolar*. Disponible en: http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S131600872004000200008&script=sci_arttext&tlng=pt.
- Zimmerman, Bonner y Kovach (2017). “*Developing Self-Regulated Learners: beyond Achievement to Self-Efficacy*”. American Psychological Association. Washington DC.

**Anexos:
Anexo N° 01.**

GUIA DE OBSERVACIÓN DEL PRE Y POST EST

FINALIDAD.- La presente guía de observación tiene por finalidad determinar el nivel de logro de los aprendizajes adquiridos por los niños y niñas de la sección de 4 años de la **I.E.I. N° N° 307-Casma 2019**; dentro de lo que corresponde a la ejecución del trabajo de Investigación titulado **El juego didáctico en el desarrollo de las habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 307, de la provincia de Casma, año 2019.**

INSTRUCCIONES:

Marque con un aspa la opción que usted considere conveniente de Acuerdo a la leyenda.

A = Logró el aprendizaje

B = En proceso de logro

C = En inicio de logro

N.º	ITEMS	A	B	C
C. ÁREA MATEMATICA				
C.1 Resuelve problemas de Cantidad				
1	Establece la relación entre número y cantidad			
2	Establece secuencias o sucesiones utilizando objetos de su entorno			
3	Utiliza cuantificadores: muchos, pocos, algunos, ninguno			
4	Realiza seriaciones de mayor a menor			
5	Realiza seriaciones de menor a mayor			
6	Agrupa objetos con uno o más atributos			
7	Reconoce los cuantificadores: muchos-pocos-algunos-ninguno, largo-corto.			
8	Realiza seriaciones hasta 5 objetos			

9	Identifica y escribe los números del 1 al 10			
10	Resuelve operaciones sencillas de adición y sustracción			
11	Resuelve situaciones problemáticas sencillas que implican agregar y quitar			
C.2 Resuelve problemas de forma, movimiento y localización				
1	Identifica y nombra figuras geométricas.			
2	Reconoce los colores básicos rojo azul amarillo			
4	Se ubica delante y detrás de un compañero			
5	Ubica un objeto encima y debajo de una mesa			
6	Se ubica cerca-lejos de un objeto o persona			

Anexo 2

Resultado Pre y Pos test obtenido por los grupos de control y experimental sobre nivel de logro en matemática **antes** y después de utilizar los juegos didácticos

N°	PRE TEST				POST TEST			
	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
	PUNT.	NIVEL	PUNT.	NIVEL	PUNT.	NIVEL	PUNT.	NIVEL
1	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
2	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
3	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	B	PROCESO
4	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
5	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
6	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
7	B	PROCESO	C	INICIO	A	PROCESO	B	PROCESO
8	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO	A	LOGRO
9	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
10	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
11	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
12	B	PROCESO	C	INICIO	A	LOGRO	A	LOGRO
13	C	INICIO	C	INICIO	A	LOGRO	A	LOGRO
14	B	PROCESO	C	INICIO	A	LOGRO	B	PROCESO
15	C	INICIO	C	INICIO	C	INICIO	A	LOGRO
16	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
17	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
18	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
19	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
20	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	B	PROCESO
21	C	INICIO	B	PROCESO	B	PROCESO	A	LOGRO
22	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
23	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
24	C	INICIO	C	INICIO	B	PROCESO	A	LOGRO
25	C	INICIO	C	INICIO	A	LOGRO	A	LOGRO
26	C	INICIO	C	INICIO	C	INICIO	A	LOGRO
$\bar{\chi}_c = C$	INICIO	$\bar{\chi}_e = C$	INICIO	$\bar{\chi}_c = B$	PROCESO	$\bar{\chi}_e = A$	LOGRO	

FUENTE: Base de Datos del PRE y POST TEST (Anexo 1).

NIVELES	Puntaje
Inicio	C
Proceso	B
Logro	A

Anexo 3

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01: Agrupa cubos según el color

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : Mi Pequeño Cielo
 EDAD : 4 años
 SECCIÓN : Luceritos
 N° DE ESTUDIANTES : 26
 ÁREA CURRICULAR : Matemática
 PROFESORA DE AULA : Liliana Cruz Chang

II. COMPETENCIA, CAPACIDAD E INDICADOR

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de cantidad	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales</p> <p>al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.</p>	Ficha de observación

III. PROCESOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Jugamos veo – veo</p> <p>Dando características de cómo está vestido un niño y todos tienen que adivinar</p> <p>Responden a interrogantes</p> <p>¿Quién más está vestido igual?, ¿qué colores más conocen?</p> <p>Se les entrega cubos de cartulina de colores</p> <p>¿Qué pueden hacer con estos cubos?, ¿podemos agrupar cubos?, cómo podemos hacerlo?</p> <p>La maestra comunica el propósito de la sesión: Hoy día aprenderán a agrupar objetos por el color que presentan</p>	Juego veo – veo, Cartulina de colores	10 Min.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los niños a salir al patio en forma ordenada. - Se organizan y participan del juego “La ronda de los colores” <p>1.- Juego: La ronda de los colores</p> <p>2.- Reglas/ procedimiento</p>	Patio,	30 Min.

	<ul style="list-style-type: none"> - Cogidos de las manos los niños hacen una ronda. - Identifican el color de la vestimenta - a la indicación de la maestra saltan al compás de una canción de los colores. - cuando la música se detiene la maestra dice un color de vestimenta y los niños se ubican al centro de la ronda agrupándose así por el color que se indica. - repiten la acción hasta lograr la participación de todos los niños. <p>3.-Abstracción (representación gráfica)</p> <ul style="list-style-type: none"> - En una hoja gráfica con 3 círculos grandes, se les pide que dibujen cubos según el color del círculo <p>4.- Lenguaje verbal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explican cómo hicieron su trabajo. - Se felicita a los niños por su participación 	Niños, vestimenta de los niños, cubos de colores.	
CIERRE	<p>Meta cognición: ¿qué aprendimos hoy?, les pareció fácil agrupar por color?, qué otras cosas podemos agrupar por color</p>	Dialogo	5 Min.

IV. BIBLIOGRAFÍA:

Ministerio de educación (2015). *Rutas de aprendizaje versión 2015 ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>

Anexo

JUEGO 1

LA RONDA DE LOS COLORES

Desarrollo:

- Cogidos de las manos los niños hacen una ronda.
- Identifican el color de la vestimenta
- a la indicación de la maestra saltan al compás de una canción de los colores.
- cuando la música se detiene la maestra dice un color de vestimenta y los niños se ubican al centro de la ronda agrupándose así por el color que se indica.
- repiten la acción hasta lograr la participación de todos los niños.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02: Apareando figuras iguales

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : Mi Pequeño Cielo
 EDAD : 4 años
 SECCIÓN : Luceritos
 N° DE ESTUDIANTES : 26
 ÁREA CURRICULAR : Matemática
 PROFESORA DE AULA : Liliana Cruz Chang

II. COMPETENCIA, CAPACIDAD E INDICADOR

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno	Ficha de Observación

III. PROCESOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS

MOMENTO	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito y organización La maestra comunica el propósito de la sesión: hoy jugaremos a aparear figuras iguales</p> <p>Motivación De una caja sorpresa que contiene tarjetas con diferentes figuras geométricas descubren el contenido.</p> <p>Saberes previos Responden a interrogantes ¿Qué son?, ¿Cómo son?, ¿para qué sirven?</p> <p>Problematización Observan un cartel de figuras geométricas y responden ¿Dónde vieron figuras iguales?, ¿en que se parecen a las figuras de las tarjetas?, ¿Qué pueden hacer con las tarjetas y el cartel geométrico?</p>	Cajas de sorpresas tarjetas de figuras geométricas, cartel de figuras geométricas	10 Min.

<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se organizan para salir al patio, acuerdan normas y en forma ordenada salen del aula. - Desarrollan el juego “Busca, busca y encontraras” <p>1.- Juego: Busca, busca y encontraras</p> <p>2.- Reglas/ procedimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego consiste en que cada niño recibe una tarjeta con una imagen y la pegan con cinta masking tape en su pecho. - Se agrupan libremente y luego siguen consignas de la maestra para agruparse las figuras iguales. - Forman grupos y se les entrega tarjetas a cada grupo. - Se eligen a cuatro niños que tengan una tarjeta con imagen diferente. - Estos alumnos buscan por todo el patio a un compañero que tenga una tarjeta con la misma imagen. - Una vez que los encuentran se disponen a pararse frente a frente todos los niños que tengan las tarjetas con la misma imagen. <p>3.- Abstracción (representación gráfica)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aparean las tarjetas de figuras iguales. - En el cartel geométrico pegan apareando las figuras iguales: buscan la figura igual de la tarjeta y la pegan. <p>4.- Lenguaje verbal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explican cómo se desarrolló el juego, cómo hicieron su trabajo. - Se felicita a los niños por su participación 	<p>Patio, tarjetas, cartel de figuras geométricas</p>	<p>30 Min.</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Meta cognición: ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿les gustó? En casa dialogan con papá y mamá sobre la actividad realizada.</p>	<p>Dialogo</p>	<p>5 Min.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA:

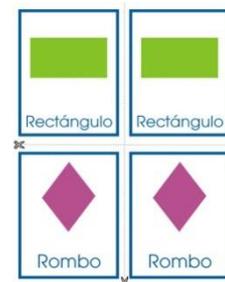
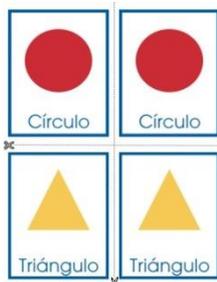
Ministerio de educación (2015). *Rutas de aprendizaje versión 2015 ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>

Anexo

JUEGO 2 BUSCA, BUSCA Y ENCONTRARAS

Desarrollo:

- El juego consiste en que cada niño recibe una tarjeta con una imagen y la pegan con cinta masking tape en su pecho.
- Se agrupan libremente y luego siguen consignas de la maestra para agruparse las figuras iguales.
- Forman grupos y se les entrega tarjetas a cada grupo.
- Se eligen a cuatro niños que tengan una tarjeta con imagen diferente.
- Estos alumnos buscan por todo el patio a un compañero que tenga una tarjeta con la misma imagen.
- Una vez que los encuentran se disponen a pararse frente a frente todos los niños que tengan las tarjetas con la misma imagen.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03: Agrupando texturas suave - áspero

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : Mi Pequeño Cielo
 EDAD : 4 años
 SECCIÓN : Luceritos
 N° DE ESTUDIANTES : 26
 ÁREA CURRICULAR : Matemática
 PROFESORA DE AULA : Liliana Cruz Chang

COMPETENCIA, CAPACIDAD E INDICADOR

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de cantidad	<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.</p> <p>Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.</p>	Ficha de Observación.

III. PROCESOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS

MOMENTO	PROCESO PEDAGÓGICO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito y organización La maestra comunica el propósito de la sesión: hoy identificaran texturas áspero –suave en diferentes materiales.</p> <p>Motivación Observan una lámina de diferentes objetos de diferentes texturas.</p> <p>Saberes previos Responden a interrogantes ¿Qué observan en la lámina?, ¿cómo serán esos objetos de las láminas?, ¿Dónde han visto esos materiales?</p> <p>Problematización ¿Con qué parte de nuestro cuerpo podemos tocar esos objetos?, ¿Qué texturas tendrán esos objetos?</p>	lámina	10 Min.

DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guardan sus sillas debajo de su mesa y se organizan para jugar al ritmo de una canción - Jugamos a tocar partes de su cuerpo siguiendo la letra y ritmo de la canción: <ul style="list-style-type: none"> <i>Con mis manos yo toco mi cabeza</i> <i>Con mis manos toco carita</i> <i>Con mis manos toco mis juguetes</i> <i>Con mis manos juego a las texturas</i> - Desarrollan el juego “El juego de los atributos” para identificar las texturas suave- áspero en los diferentes materiales/objetos recibidos. <p>1.- Juego: El juego de los atributos</p> <p>2.- Reglas/ procedimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos cada uno de los objetos, a través de la pregunta: ¿Qué es? - Se va haciendo referencia a los demás atributos del objeto, preguntando: ¿Cómo es el....? - Si alguna de las variables no sale espontáneamente, mostramos dos piezas que se diferencien en uno de los atributos. - A partir de este momento se les pide a los niños que cada vez que se les muestre un objeto lo nombren aludiendo cada uno de los atributos que lo conforman. por ejemplo ¿Qué es?... algodón, suave, blando, etc. - Termina el juego cuando se mencionaron todos los objetos con las diferentes texturas. <p>3.- Abstracción (representación gráfica)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agrupa con una cuerda los materiales de texturas ásperas y los de textura suave y lo dibuja. <p>4.- Lenguaje verbal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresa la acción realizada durante el juego. - Se felicita a los niños por su participación 	Canción, Lija, Cartulina Papel bond y colores	30 Min.
CIERRE	<p>Meta cognición:</p> <p>¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿les gustó?</p> <p>En casa dialogan con papá y mamá sobre la actividad realizada.</p>	Dialogo	5 Min.

IV. BIBLIOGRAFÍA:

Ministerio de educación (2015). *Rutas de aprendizaje versión 2015 ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>

ANEXO

JUEGO 3

“EL JUEGO DE LOS ATRIBUTOS”

Desarrollo:

- Presentamos cada uno de los objetos, a través de la pregunta:
¿Qué es?
- Se va haciendo referencia a los demás atributos del objeto, preguntando:
¿Cómo es el?
- Si alguna de las variables no sale espontáneamente, mostramos dos piezas que se diferencien en uno de los atributos.
- A partir de este momento se les pide a los niños que cada vez que se les muestre un objeto lo nombren aludiendo cada uno de los atributos que lo conforman.
- por ejemplo
¿Qué es?... algodón, suave, blando, etc.

Termina el juego cuando se mencionaron todos los objetos con las diferentes texturas.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04: Ordena objetos según atributo

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: Mi Pequeño Cielo
EDAD	: 4 años
SECCIÓN	: Luceritos
N° DE ESTUDIANTES	: 26
ÁREA CURRICULAR	: Matemática
PROFESORA DE AULA	: Liliana Cruz Chang

II. COMPETENCIA, CAPACIDAD E INDICADOR

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de cantidad	<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.</p> <p>Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.</p>	Ficha de Observación

III. PROCESOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS

MOMENTO	PROCESO PEDAGÓGICO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito y organización La maestra comunica el propósito de la sesión: hoy ordenaremos objetos según atributos.</p> <p>Motivación Escuchan y entonan la canción "Un elefante se columpiaba" <i>Un elefante se columpiaba sobre la tela de una araña Como veía que resistía fueron a llamar a otro elefante más dos elefantes se columpiaban sobre la tela de una araña como veía que resistía fueron a llamar a otro elefante más....</i></p> <p>Saberes previos Responden a interrogantes ¿Quién se columpiaba en la tela de la araña?, ¿a cuántos elefantes resistía la tela de araña?</p> <p>Problematización</p>	Canción	10 Min.

	¿Todos los elefantes eran del mismo tamaño?, ¿pesaran igual?, ¿Cómo podemos ordenar elefantes según su peso?		
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se organizan para ordenar frascos según sus atributos, a través del juego “El tren de las diferencias”. <p>1.- Juego: El tren de las diferencias</p> <p>2.- Reglas/ procedimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Forman 4 grupos y reciben 6 frascos de plástico de diferente color y diversos materiales para rellenarlos. - Rellenan los frascos, verifican sus atributos y juegan libremente con ellos. - Ordenan siguiendo consignas de la docente a través del juego. - Se saca un frasco determinado, a continuación otro niño saca otro frasco con la condición que debe ser “diferente atributo” a la anterior y la coloca a continuación de la anterior. - Los sucesivos niños colocan detrás de cada frasco otra que cumpla la condición dada, ordenando de esta manera según su peso. - Finalmente ordenan frascos según sus atributos. <p>*Se puede complicar el juego si en vez de una diferencia jugamos a dos o más diferencias o jugamos en dos direcciones a partir de la colocación de un primer frasco.</p> <p>3.- Abstracción (representación gráfica)</p> <ul style="list-style-type: none"> - En papelotes dibujan el orden de los frascos según su atributo (estos están determinados por un color). <p>4.- Lenguaje verbal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresa los atributos de los objetos al compararlos, usando las palabras: “este contiene más que” o “este contiene menos que”. <p>Se felicita a los niños por su participación</p>	Frascos de plástico, lana, Cuentas, papel	30 Min.
CIERRE	<p>Meta cognición:</p> <p>¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿les gustó?</p> <p>En casa dialogan con papá y mamá sobre la actividad realizada.</p>	Dialogo	5 Min.

IV. BIBLIOGRAFÍA:

Ministerio de educación (2015). *Rutas de aprendizaje versión 2015 ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>

ANEXO

JUEGO 4 “EL TREN DE LAS DIFERENCIAS”

Desarrollo:

- Se saca un frasco determinado, a continuación otro niño saca otro frasco con la condición que debe ser **“diferente en atributo”** a la anterior y la coloca a continuación de la anterior.
- Los sucesivos niños colocan detrás de cada frasco otra que cumpla la condición dada, ordenando de esta manera según su atributo.
- Se puede complicar el juego si en vez de una diferencia jugamos a dos o más diferencias o jugamos en dos direcciones a partir de la colocación de un primer frasco.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05: Ordena cintas según su longitud

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : Mi Pequeño Cielo
 EDAD : 4 años
 SECCIÓN : Luceritos
 N° DE ESTUDIANTES : 26
 ÁREA CURRICULAR : Matemática
 PROFESORA DE AULA : Liliana Cruz Chang

II. COMPETENCIA, CAPACIDAD E INDICADOR

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás" "largo- corto", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Ficha de Observación

III. PROCESOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS

MOMENTO	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito y organización La maestra comunica el propósito de la sesión: Hoy ordenaremos cintas según su longitud.</p> <p>Motivación - En el patio el alumno dará pasos cortos y pasos largos - Caminará y trotará sobre líneas cortas y largas pintadas el suelo.</p> <p>Saberes previos Responden a interrogantes - Caminará sobre la cuerda y la soga ¿Cuál es más gruesa? ¿Cuál es más delgada?</p> <p>Problematicación</p>	Soga,	10 Min.

	¿De qué manera pueden ordenar cintas según su longitud?		
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se organizan para jugar en el patio, recorren el patio arrastrando las cintas, se trata de descubrir el criterio (según su longitud) y continuar la serie. - Desarrollan el juego: “La serpiente” <p>1.- Juego: La serpiente</p> <p>2.- Reglas/ procedimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el patio los niños reciben cintas de diferentes longitudes. - Un alumno simulará ser la serpiente, se le entregará una cinta con la cual correrá arrastrándola por el patio y los demás niños tratarán de tocarla. El que lo logre será ahora la serpiente. - Según la longitud de la cinta será la longitud de la serpiente (largos y cortos) - Posteriormente los niños construyen la serie con las cintas según su longitud. <p>3.- Abstracción (representación gráfica)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observan lámina de objetos largos y cortos Identificará las dimensiones de largo – corto.. - Construye usando material gráfico una colección ordenada de hasta cinco objetos de largo a corto y expresa el criterio que utilizo para ordenar las cintas según su longitud. <p>4.- Lenguaje verbal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifican longitudes y lo expresan. - Explican cómo hicieron su trabajo. - Se felicita a los niños por su participación 	Soga, Láminas, Cintas, Papel bond, colores	30 Min.
CIERRE	<p>Meta cognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manifiestan ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿para qué lo aprendieron? - En casa manifiestan a papá y mamá lo aprendido. 	Dialogo	5 Min.

IV. Bibliografía

Ministerio de educación (2015). *Rutas de aprendizaje versión 2015 ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>

ANEXO

JUEGO 5 "LA SERPIENTE"

Desarrollo:

- En el patio los niños reciben cintas de diferentes longitudes.
- Recorren el patio arrastrando las cintas, se trata de descubrir el criterio (según su longitud) y continuar la serie.
- Posteriormente los niños eligen un criterio y construyen la serie con las cintas según su longitud.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06: Ordena cintas siguiendo colores

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: Mi Pequeño Cielo
EDAD	: 4 años
SECCIÓN	: Luceritos
N° DE ESTUDIANTES	: 26
ÁREA CURRICULAR	: Matemática
PROFESORA DE AULA	: Liliana Cruz Chang

II. COMPETENCIA, CAPACIDAD E INDICADOR

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de cantidad	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.	Ficha de Observación

III. PROCESOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS

MOMENTO	PROCESOS DIDÁCTICOS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito y organización La maestra comunica el propósito de la sesión: hoy ordenaremos cintas siguiendo los colores.</p> <p>Motivación Escuchan la canción de los colores.</p> <p>Saberes previos Responden a interrogantes ¿Qué se menciona en la canción?, ¿Qué colores se mencionan en la canción?, ¿Qué colores conocen?</p> <p>Problematización ¿Cómo se podrá ordenar cintas?</p>	Canción	10 Min.
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los niños a salir al patio en forma ordenada. - Se organizan y participan del juego “Hacemos series” <p>1.- Juego: Hacemos series</p> <p>2.- Reglas/ procedimiento</p>	Tarjetas, cintas	30 Min.

	<ul style="list-style-type: none"> - Se forma equipos de juego y se les entrega cintas de colores - Juegan libremente con las cintas - Siguen consignas de la maestra y a la indicación ordenan las cintas siguiendo los colores. - Gana el equipo que termina primero y ordena las cintas según la consigna. <p>Opcional: puede hacerse con tarjetas tipo casino.</p> <p>3.- Abstracción (representación gráfica)</p> <ul style="list-style-type: none"> - En una hoja gráfica ordenan cintas siguiendo los colores. <p>4.- Lenguaje verbal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresa el criterio que utilizo para ordenar hasta 5 cintas de colores del más oscuro al más claro. 		
CIERRE	<p>Meta cognición: ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿les gustó? En casa dialogan con papá y mamá sobre la actividad realizada.</p>	Dialogo	5 Min.

IV. BIBLIOGRAFÍA:

Ministerio de educación (2015). *Rutas de aprendizaje versión 2015 ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>

ANEXO

JUEGO 6 "HACEMOS SERIES"

Desarrollo:

- Se forma equipos de juego y se les entrega cintas de colores degradados.
- juegan libremente con las cintas, a la indicación de la maestra identifican el criterio y ordenan las cintas siguiendo los colores.
- Expresa el criterio que utilizo para ordenar hasta 5 cintas de colores del más oscuro al más claro.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07: Forma grupos iguales

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: Mi Pequeño Cielo
EDAD	: 4 años
SECCIÓN	: Luceritos
N° DE ESTUDIANTES	: 26
ÁREA CURRICULAR	: Matemática
PROFESORA DE AULA	: Liliana Cruz Chang

II. COMPETENCIA, CAPACIDAD E INDICADOR

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de cantidad	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.	Ficha de Observación

III. PROCESOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS

Momento	PROCESOS PEDAGÓGICOS	Medios y materiales	Tiempo
INICIO	<p>Propósito y organización La maestra comunica el propósito de la sesión: hoy formaremos grupos iguales.</p> <p>Motivación De un sobre sorpresa cada niño saca una tarjeta</p> <p>Saberes previos Responden a interrogantes ¿Qué observan en la tarjeta que les toco?, ¿comparen con sus amigos y digan si son iguales?</p> <p>Problematización ¿Qué haremos con esas tarjetas?, ¿las podemos agrupar, cómo?, explique.</p>	Tarjetas	10 Min.
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los niños a salir al patio en forma ordenada. - Se organizan y participan del juego “Busca, busca y encontraras” <p>1.- Juego: Busca, busca y encontraras</p>	Tarjetas, Papel bond, colores	30 Min.

	<p>2.- Reglas/ procedimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Forman grupos: El juego consiste en que cada grupo recibe bloques lógicos - Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con los bloques lógicos (material concreto) - Luego se entrega tarjetas de bloques lógicos. - Se eligen a cuatro niños que tengan una tarjeta con la imagen del bloque lógico con el atributo con el que se agruparan. - A la indicación de la maestra los niños buscan los bloques y agrupan según el criterio establecido. - Se agrupan según las tarjetas que les toco siguiendo la consigna de la docente. <p>3.- Abstracción (representación gráfica)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reciben material gráfico y en papelote formas grupos iguales siguiendo un criterio de agrupación y lo pegan en el papelote. <p>4.- Lenguaje verbal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explican cómo hicieron su trabajo. - Se felicita a los niños por su participación 		
CIERRE	<p>Meta cognición: ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿les gustó? En casa dialogan con papá y mamá sobre la actividad realizada.</p>	Dialogo	5 Min.

IV. BIBLIOGRAFÍA:

Ministerio de educación (2015). *Rutas de aprendizaje versión 2015 ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>

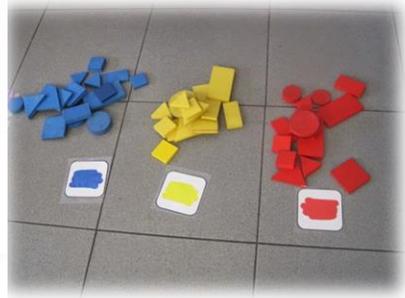
ANEXO

JUEGO 7

“BUSCA, BUSCA Y AGRUPARAS”

Desarrollo:

- Forman grupos: El juego consiste en que cada grupo recibe bloques lógicos
- Se eligen a cuatro niños que tengan una tarjeta con imagen del bloque lógico con el atributo con el que se agruparan.
- A la indicación de la maestra los niños buscan los bloques y agrupan según el criterio establecido.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08: Utiliza cuantificadores muchos pocos

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : Mi Pequeño Cielo
 EDAD : 4 años
 SECCIÓN : Luceritos
 N° DE ESTUDIANTES : 26
 ÁREA CURRICULAR : Matemática
 PROFESORA DE AULA : Liliana Cruz Chang

II. COMPETENCIA, CAPACIDAD E INDICADOR

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de cantidad	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.	Ficha de Observación

III. PROCESOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS

MOMENTO	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito y organización La maestra comunica el propósito de la sesión: hoy jugaremos con objetos y expresaremos cuantificadores muchos -. pocos</p> <p>Motivación Observa una lámina de objetos muchos y pocos objetos Comentan sobre lo observado.</p> <p>Saberes previos Responden a interrogantes ¿Qué observan?, ¿Cómo son esos objetos?, ¿Cómo podemos saber si son iguales o no?</p> <p>Problematización ¿Con que instrumento se pesan los objetos?</p>	Lámina	10 Min.

<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Forman grupos y reciben los materiales observados en la lamina - Manipulan los objetos libremente. - La maestra les pregunta ¿se podrá saber si son muchos o pocos?, ¿cómo? - Juegan: “La balanza pesa y pesa” <p>1.- Juego: L a balanza pesa y pesa</p> <p>2.- Reglas/ procedimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego consiste en formas equipos de trabajo de dos niños. - Uno de los niños utilizando sus manos forma una balanza, el otro niño recibe materiales con diversos objetos y van colocando en la mano de su compañero que hace de balanza. - El niño manifiesta la cantidad objeto que va recibiendo. - Posteriormente hacen un cambio en el equipo, de tal manera que ambos niños exploren la cantidad de los objetos. - Cada equipo expresa la cantidad de los objetos comparados, usando las palabras:”, “este tiene poco, este tiene mucho” identificando de esta manera la cantidad de objetos. <p>3.- Abstracción (representación gráfica)</p> <ul style="list-style-type: none"> - En un cuadro doble dibuja muchos objetos y pocos objetos. <p>4.- Lenguaje verbal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresa la cantidad de los objetos comparados, usando las palabras: “este tiene muchos”, “este tiene poco” identificando de esta manera la cantidad de objetos. 	<p>Balanza del MED, objetos del aula</p>	<p>30 Min.</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Meta cognición:</p> <p>¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿les gustó?</p> <p>En casa dialogan con papá y mamá sobre la actividad realizada</p>	<p>Dialogo</p>	<p>5 Min.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA:

Ministerio de educación (2015). *Rutas de aprendizaje versión 2015 ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>

ANEXO

JUEGO 8

“LA BALANZA MUCHO Y POCO”

Desarrollo:

- El juego consiste en formar equipos de trabajo de dos niños.
- Uno de los niños utilizando sus manos forma una balanza, el otro niño recibe materiales con diversos objetos y va colocando en la mano de su compañero que hace de balanza.
- El niño manifiesta la cantidad de objeto que va recibiendo.
- Posteriormente hacen un cambio en el equipo, de tal manera que ambos niños exploren la cantidad de objetos.
- Cada equipo expresa la cantidad de objetos comparando, usando las palabras: “este tiene muchos”, “este tiene menos” identificando de esta manera los cuantificadores muchos y pocos.
-

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09: situaciones problemáticas que implican agregar y quitar

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: Mi Pequeño Cielo
EDAD	: 4 años
SECCIÓN	: Luceritos
N° DE ESTUDIANTES	: 26
ÁREA CURRICULAR	: Matemática
PROFESORA DE AULA	: Liliana Cruz Chang

II. COMPETENCIA, CAPACIDAD E INDICADOR

COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de forma , movimiento y localización.	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación , desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto y elige una para lograr su propósito.	Ficha de Observación

III. PROCESOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS

MOMENTO	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito y organización La maestra comunica el propósito de la sesión: Hoy día aprenderán a situaciones problemáticas que implican agregar y quitar</p> <p>Motivación Se les muestra materiales del MED.</p> <p>Saberes previos Responden a interrogantes ¿Qué será?, ¿dónde lo han visto antes?, ¿para qué servirá?</p> <p>Problematización Observan los materiales del aula y la maestra pregunta: ¿Qué será quitar?, ¿Qué será agregar?</p>	Balanza del MED.	10 Min.
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salimos al patio de los juegos recreativos. - Los niños y niñas se agrupan formando equipos iguales y distintos. - La maestra explica porque un equipo tiene menos y otro tiene más, que sucede si se agrega o quita estudiantes al equipo. - En el aula se les invita a cada agrupar objetos, agregar y quitar. - Se organizan y juegan: “Adivina lo que no es” 	Objetos del aula, balanza del MED.	30 Min.

	<p>1.- Juego: Adivina lo que no es</p> <p>2.- Reglas/ procedimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego consiste en que cada equipo se agrupa en números iguales. - Luego agregan y quitan integrantes - Compara los equipos y expresan a este grupo se ha agregado y a este grupo se ha quitado. - Trazan dos círculos en el piso, dentro de un círculo colocan los objetos con igual cantidad de elementos. - Si hay objetos donde se agregó o quitó objetos, se le va retirando. <p>3.- Abstracción (representación gráfica)</p> <ul style="list-style-type: none"> - En papelotes dibujan más figuras agregando o quitando objetos. <p>4.- Lenguaje verbal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresa cantidad de los objetos al compararlos, usando las palabras: "a este se le agregó, o a este se le quitó. - Se felicita a los niños por el trabajo realizado. 		
CIERRE	<p>Meta cognición: ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿les gustó? En casa dialogan con papá y mamá sobre la actividad realizada</p>		5 Min.

IV. BIBLIOGRAFÍA:

Ministerio de educación (2015). *Rutas de aprendizaje versión 2015 ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>

JUEGO 9

“ADIVINA LO QUE NO ES”

Desarrollo:

- El juego consiste en que cada grupo se acercan hacia la balanza y colocan el material en cada plato de la balanza y comprueban la cantidad de elementos que contiene.
- Luego buscan otro material que tenga la misma cantidad
- Compara la cantidad de objetos y lo expresa usando las palabras “a este se le agrega” o “a este se le quita”
- Trazan dos círculos en el piso, dentro de un círculo colocan los objetos que de igual cantidad y hacen ejercicios de agregar y quitar.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10: Identifica y nombra figuras geométricas.

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : Mi Pequeño Cielo
 EDAD : 4 años
 SECCIÓN : Luceritos
 N° DE ESTUDIANTES : 26
 ÁREA CURRICULAR : Matemática
 PROFESORA DE AULA : Liliana Cruz Chang

II. COMPETENCIA, CAPACIDAD E INDICADOR

COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno	Ficha de Observación

III. PROCESOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS

MOMENTO	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito y organización La maestra comunica el propósito de la sesión: hoy jugaremos con tarjetas identificando figuras geométricas.</p> <p>Motivación Entonan la canción “A mi casita le quiero cantar”</p> <p>Saberes previos Responden a interrogantes ¿A quién le cantamos?, ¿Cómo es su casa?, ¿Qué formas tienen su casa?</p> <p>Problematización ¿Qué son figuras geométricas?</p>	Canción	10 Min.
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se organizan para realizar el juego y acuerdan normas de comportamiento. - Desarrollan el juego “Muéstrame la casa identificando figuras geométricas” 	Tarjetas, goma	30 Min.

	<p>1.- Juego: Muéstrame la casa con puerta y ventana</p> <p>2.- Reglas/ procedimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se organizan para realizar el juego y acuerdan normas de comportamiento. - Reciben 4 tarjetas, cada una con una casa con diferentes figuras geométricas, las observan y comentan como son cada una de las tarjetas. - La docente inicia el juego diciendo “Muéstrame la casa con puerta y ventana” y los niños levantan la tarjeta de la casa con figuras geométricas y así sucesivamente continúa el juego. <p>3.- Abstracción (representación gráfica)</p> <ul style="list-style-type: none"> - En la pizarra o papelote pegan todas figuras geométricas formando una casa. <p>4.- Lenguaje verbal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explican cómo hicieron su trabajo. - Se felicita a los niños por su participación 		
CIERRE	<p>Meta cognición:</p> <p>¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿les gustó?</p> <p>En casa dialogan con papá y mamá sobre la actividad realizada.</p>	Dialogo	5 Min.

IV. BIBLIOGRAFÍA:

Ministerio de educación (2015). *Rutas de aprendizaje versión 2015 ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>

ANEXO

JUEGO 10

“MUESTRAME LA CASA IDENTIFICANDO FIGURAS GEOMETRICAS

Desarrollo:

- Se organizan para realizar el juego y acuerdan normas de comportamiento.
- Reciben 4 tarjetas, cada una con una casa con diferentes figuras geométricas, las observan y comentan como son cada una de las tarjetas.
- La docente inicia el juego diciendo **“Muéstrame la casa con figuras geométricas”** y los niños levantan la tarjeta de la casa y así sucesivamente continúa el juego.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11: Establece la relación entre número y cantidad

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : Mi Pequeño Cielo
 EDAD : 4 años
 SECCIÓN : Luceritos
 N° DE ESTUDIANTES : 26
 ÁREA CURRICULAR : Matemática
 PROFESORA DE AULA : Liliana Cruz Chang

II. COMPETENCIA, CAPACIDAD E INDICADOR

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de cantidad	Utiliza el conteo hasta 5 , en situaciones cotidianas en las que requiere contar , empleando material concreto o su propio cuerpo.	Ficha de Observación

III. PROCESOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS

MOMENTO	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito y organización La maestra comunica el propósito de la sesión: Hoy jugaremos con láminas para seleccionar entre número y cantidad</p> <p>Motivación Entonan una canción de su preferencia. Observan láminas pequeñas de diferentes objetos y lo relacionan con un numero</p> <p>Saberes previos Responden a interrogantes ¿Qué observan en las láminas?, ¿todas son iguales?, ¿en qué se diferencian?</p> <p>Problematización ¿Cómo pueden seleccionar láminas de objetos?, ¿será posible relacionar las láminas con el número, cómo?</p>	Láminas	10 Min.

DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se organizan para desarrollar el juego “Laminas y los números” <p>1.- Juego: Láminas y números</p> <p>2.- Reglas/ procedimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Forman grupos de trabajo, reciben papelotes y láminas de diferentes objetos. - Expresa las relaciones de cantidad y números - Se coloca un panel a un metro de distancia de los grupos, a la indicación de la maestra seleccionan una lámina y lo relacionan con cantidad y número. - Relaciona la cantidad de láminas con los números y pegan en papelotes - Gana el equipo que término antes el trabajo. <p>3.- Abstracción (representación gráfica)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibujan la acción realizada <p>4.- Lenguaje verbal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observan el trabajo realizado y expresa las relaciones cantidad y numeros 	Láminas, Papelotes	30 Min.
CIERRE	<p>Meta cognición:</p> <p>¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿les gustó?</p> <p>En casa dialogan con papá y mamá sobre la actividad</p>	Dialogo	5 Min.

IV. BIBLIOGRAFÍA:

Ministerio de educación (2015). *Rutas de aprendizaje versión 2015 ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>

ANEXO

JUEGO 11

“LAS LAMINAS Y LOS NÚMEROS”

Desarrollo:

- Forman grupos de trabajo, reciben papelotes y láminas de diferentes objetos.
- Expresa las relaciones de cantidad y numero de las láminas.
- Se coloca un panel a un metro de distancia de los grupos, a la indicación de la maestra seleccionan la cantidad de láminas según los números.
- Relacionan la cantidad con los números, corren y lo pegan en el papelote.
- Gana el equipo que terminó antes el trabajo.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12: Se ubica cerca-lejos de un objeto o persona

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: Mi Pequeño Cielo
EDAD	: 4 años
SECCIÓN	: Luceritos
N° DE ESTUDIANTES	: 26
ÁREA CURRICULAR	: Matemática
PROFESORA DE AULA	: Liliana Cruz Chang

II. COMPETENCIA, CAPACIDAD E INDICADOR

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás” “largo- corto”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Ficha de Observación

III. PROCESOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS

MOMENTO	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito y organización La maestra comunica el propósito de la sesión: Hoy jugaremos para ubicar cerca o lejos de un objeto o una persona</p> <p>Motivación Observan láminas de diferentes objetos cerca o lejos de</p> <p>Saberes previos Responden a interrogantes ¿Qué observan en las láminas?, ¿todas son iguales?, ¿en qué se diferencian?</p> <p>Problematización ¿Cómo pueden calificar los objetos?, ¿será posible seleccionar si están lejos o cerca, cómo?</p>	Láminas	10 Min.
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias:	Láminas, papelotes	

	<ul style="list-style-type: none"> - Reciben material concreto para seleccionar los objetos que están cerca de otro objeto o persona, que están lejos de otro objeto o persona. <p>1.- Juego: Láminas y objetos con cerca o lejos.</p> <p>2.- Reglas/ procedimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Forman grupos de trabajo, reciben papelotes y láminas de diferentes objetos. - Expresa las relaciones objetos cerca o lejos de otro objeto o persona. - Se coloca un panel a un metro de distancia de los grupos, a la indicación de la maestra seleccionan las láminas cuyos objetos están cerca o lejos de otros objetos o personas - A la indicación de la maestra el grupo dibuja en el piso los objetos que están cerca o lejos de otro objeto. <p>3.- Abstracción (representación gráfica)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Seleccionan las láminas donde algunos objetos cumplen la relación esta cerca de o este lejos de. - Exponen su trabajo con la técnica del museo. <p>4.- Lenguaje verbal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresa las relaciones de objetos que están cerca de otro objeto o persona o de objetos que están lejos de. <p>Se felicita a los niños por su participación.</p>		30 Min.
CIERRE	<p>Meta cognición: ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿les gustó? En casa dialogan con papá y mamá sobre la actividad realizada.</p>	Dialogo	5 Min.

IV. BIBLIOGRAFÍA:

Ministerio de educación (2015). *Rutas de aprendizaje versión 2015 ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>

ANEXO

- JUEGO 12

“Jugamos cerca o lejos de un objeto o una persona”

Desarrollo

Trabajo en equipo, colaborativo para establecer parentescos de los objetos en una lámina.



“LAS LAMINAS CERCA DE Y LEJOS DE”

Desarrollo:

- Forman grupos de trabajo, reciben papelotes y láminas que muestran
- Expresa las relaciones de objetos que se encuentran cerca de otro objeto o persona u objetos que se encuentran lejos de otro objeto o persona.
- A la indicación de la maestra el grupo dibuja en el piso los objetos que cumplen algunas condiciones de las láminas observadas Se coloca un panel a un metro de distancia de los grupos, a la indicación de la maestra seleccionan las láminas cuyos objetos están cerca o lejos de otros objetos o personas
- A la indicación de la maestra el grupo dibuja en el piso los objetos que están cerca o lejos de otro objeto.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13: Nombra qué número viene antes (1-10)

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : Mi Pequeño Cielo
 EDAD : 4 años
 SECCIÓN : Luceritos
 N° DE ESTUDIANTES : 26
 ÁREA CURRICULAR : Matemática
 PROFESORA DE AULA : Liliana Cruz Chang

II. COMPETENCIA, CAPACIDAD E INDICADOR

COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de cantidad	Utiliza el conteo hasta 5 , en situaciones cotidianas en las que requiere contar , empleando material concreto o su propio cuerpo.	Ficha de Observación

III. PROCESOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS

MOMENTO	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito y organización La maestra comunica el propósito de la sesión: Hoy jugaremos a nombrar los números que viene antes.</p> <p>Motivación Entonan la canción:</p> <p style="text-align: center;">Un, dos, tres Un, dos, tres Son los números son los números sí, sí, sí Uno, dos, tres, cuatro sí, sí, sí Son los números son los números sí, sí, sí</p> <p>Saberes previos</p>	Canción	10 Min.

	<p>Responden a interrogantes ¿a quién le cantamos?, ¿Qué números se mencionó en la canción?</p> <p>Problematización</p> <p>¿Qué número esta antes del 4, del 8, del 10?, ¿Dónde lo podremos ubicar?</p>		
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observan la ubicación de los números y comentan. - la maestra pregunta ¿Qué número esta antes del 2?, dígale que es el 1 y después la, maestra vuelve a preguntar ¿Qué número esta antes del 5, 7, 9 (pero una a la vez)? - Desarrollan el juego “Dime ¿Qué número viene antes?” <p>1.- Juego: Dime ¿Qué número viene antes?</p> <p>2.- Reglas/ procedimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repartir a cada niño o grupo una familia de números de goma eva colocados en la mesa en orden. - Dejar el tiempo suficiente para que se memoricen los números y el orden en el que están colocados. - Quitar un número sin que el niño lo vea, dejando el hueco libre. - El alumno a la indicación de la maestra que pregunta ¿Qué número viene antes? - El niño coloca el número que viene antes de.. - Gana el grupo o niño que coloque bien los números que vienen antes del otro señalado. <p>3.- Abstracción (representación gráfica)</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra coloca un papel con un número a cada niño y niñas y les pide que se ubiquen en orden. Ellos lo hacen libremente. - Reciben los números de goma eva del kit de matemática del MINEDU y en una línea trazada en la pizarra y con ayuda de limpia tipo van ordenando los 	Números en goma eva, pizarra	30 Min.

	números según la pregunta de la docente ¡que numero esta antes de? 4.- Lenguaje verbal - Observan sus resultados y expresan la acción realizada.		
CIERRE	Meta cognición: ¿qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿les gustó? En casa dialogan con papá y mamá sobre la actividad realizada.		5 Min.

IV. BIBLIOGRAFÍA:

Ministerio de educación (2015). *Rutas de aprendizaje versión 2015 ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>

JUEGO 13

“DIME ¿QUE NÚMERO VIENE ANTES”

Desarrollo:

- Repartir a cada niño o grupo una familia de números de goma eva colocados en la mesa en orden.
- Dejar el tiempo suficiente para que se memoricen los números y el orden en el que están colocados.
- Quitar un número sin que el niño lo vea, dejando el hueco libre.
- El alumno a la indicación de la maestra que pregunta **¿Qué número viene antes?**
- El niño coloca el número que viene antes de..
- Gana el grupo o niño que coloque bien los números que vienen antes del otro señalado.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14: Aparea un conjunto de figuras con su cardinal (1-5)

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: Mi Pequeño Cielo
EDAD	: 4 años
SECCIÓN	: Luceritos
N° DE ESTUDIANTES	: 26
ÁREA CURRICULAR	: Matemática
PROFESORA DE AULA	: Liliana Cruz Chang

II. COMPETENCIA, CAPACIDAD E INDICADOR

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de cantidad	Utiliza el conteo hasta 5 , en situaciones cotidianas en las que requiere contar , empleando material concreto o su propio cuerpo.	Ficha de Observación.

III. PROCESOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS

MOMENTO	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito y organización La maestra comunica el propósito de la sesión: Hoy un vamos a aparear un conjunto de figuras con su cardinal.</p> <p>Motivación Reciben un cartelito con un número y al compás de la canción de los números se aparean los números iguales.</p> <p>Saberes previos Responden ¿Qué jugamos?, ¿Qué número les toco?</p> <p>Problematización: ¿De qué manera se aparearon?</p>	Candado, números	10 Min.

DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se organizan para jugar a las tarjetas numéricas y acuerdan normas. - Realizan el juego “Cada número con su cardinal” <p>1.- Juego: Cada número con su cardinal</p> <p>2.- Reglas/ procedimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego consiste en que a cada número se apare con su cardinal. - Se organizan para jugar a las tarjetas numéricas y acuerdan normas. - Cada grupo reciben tarjetas con figuras circulares y tarjetas con el número del 1 al 5 impreso y a la voz de la maestra, cuentan las figuras circulares de cada tarjeta y las juntan con su número. - Repiten el juego hasta que haya un buen número de ganadores. <p>3.- Abstracción (representación gráfica)</p> <ul style="list-style-type: none"> - En papelote aparean un conjunto de figuras con su cardinal. <p>4.- Lenguaje verbal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explican cómo hicieron su trabajo. - Se felicita a los niños por su participación 	Tarjetas de los números	30 Min.
CIERRE	<p>Meta cognición: ¿qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿les gustó?</p> <p>En casa dialogan con papá y mamá sobre la actividad realizada.</p>	Dialogo	5 Min.

IV. BIBLIOGRAFÍA:

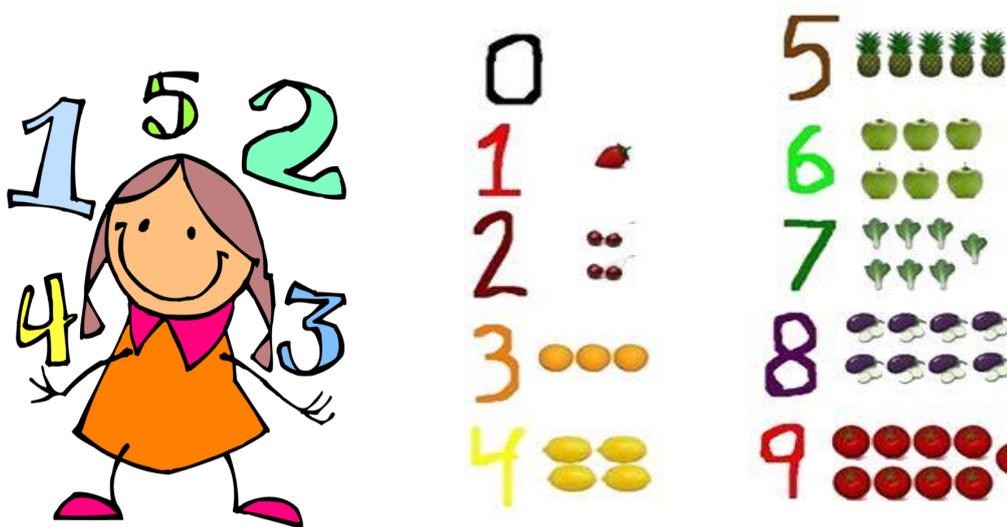
Ministerio de educación (2015). *Rutas de aprendizaje versión 2015 ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>

JUEGO 14

“CADA NÚMERO CON SU CARDINAL”

Desarrollo:

- El juego consiste en que a cada número se apare con su cardinal.
- Se organizan para jugar a las tarjetas numéricas y acuerdan normas.
- Cada grupo reciben tarjetas con figuras circulares y tarjetas con el número del 1 al 5 impreso y a la voz de la maestra, cuentan las figuras circulares de cada tarjeta y las juntan con su número.
- Repiten el juego hasta que haya un buen número de ganadores.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15: Cuento los números del 1 al 5

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: Mi Pequeño Cielo
EDAD	: 4 años
SECCIÓN	: Luceritos
N° DE ESTUDIANTES	: 26
ÁREA CURRICULAR	: Matemática
PROFESORA DE AULA	: Liliana Cruz Chang

II. COMPETENCIA, CAPACIDAD E INDICADOR

COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de cantidad	Utiliza el conteo hasta 5 , en situaciones cotidianas en las que requiere contar , empleando material concreto o su propio cuerpo	Ficha de Observación

III. PROCESOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS

MOMENTO	ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito y organización La maestra comunica el propósito de la sesión: Hoy aprenderemos a contar</p> <p>Motivación Presentamos a los niños a través de una cajita sorpresa los materiales (tapas de gaseosa y pelota)</p> <p>Saberes previos Responden a interrogantes cómo ¿Qué observan?, ¿han visto antes estos materiales?</p> <p>Problematización ¿Qué podemos hacer con estos materiales?, ¿les gustaría hacer torres con las tapas?, ¿Cómo lo haríamos?</p>	Caja de sorpresas Tapas de gaseosa pelota	10 Min.
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias:</p> <p>- Salimos al patio a jugar: “La ronda de los números”</p> <p>1.- Juego: La ronda de los números</p> <p>2.- Reglas/ procedimiento</p>	papelote	30 Min.

	<ul style="list-style-type: none"> - Se forman 2 equipos con igual número de integrantes - Con una moneda se determina quien inicia el juego - Se traza una línea a 2 metros del lugar donde se pondrán las tapas apiladas formadas como una torre - Por turnos cada miembro del grupo lanzará la pelota para derribar la torre por completo y obtendrá un punto - La maestra pregunta a los niños y niñas ¿cómo determinamos el equipo ganador - Los niños cuentan los puntos obtenidos por equipos. - Los niños proponen la forma de anotar los puntos - Se anota los puntos de cada equipo en un papelote - Gana el grupo que tenga más puntos. <p>3.- Abstracción (representación gráfica)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Retornan al aula y con los palitos de chupete representan los puntos de cada equipo y cuentan. - En una hoja dibujan los números. <p>4.- Lenguaje verbal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresa las acciones que realizo para contar, comparar u ordenar cantidades del 1 al 5. 		
CIERRE	<p>Meta cognición:</p> <p>¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿les gustó?</p> <ul style="list-style-type: none"> - En casa dialogan con papá y mamá sobre la actividad realizada. 	Dialogo	5 Min.

IV. BIBLIOGRAFÍA:

Ministerio de educación (2015). *Rutas de aprendizaje versión 2015 ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>

ANEXO

JUEGO 15

“LA RONDA DE LOS NÚMEROS”

Desarrollo:

- Se formaron 2 equipos con igual número de integrantes
- Con una moneda se determina quien inicia el juego
- Se traza una línea a 2 metros del lugar donde se pondrán las tapas apiladas formadas como una torre
- Por turnos cada miembro del grupo lanzará la pelota para derribar la torre por completo y obtendrá un punto
- La maestra pregunta a los niños y niñas ¿cómo determinamos el equipo ganador
- Los niños cuentan los puntos obtenidos por cada equipo
- Los niños proponen la forma de contar
- Se anota los puntos de cada equipo en un papelote
- Gana el grupo que tenga más puntos.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 16: Ubica un objeto encima y debajo de una mesa

II. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: Mi Pequeño Cielo
EDAD	: 4 años
SECCIÓN	: Luceritos
N° DE ESTUDIANTES	: 26
ÁREA CURRICULAR	: Matemática
PROFESORA DE AULA	: Liliana Cruz Chang

III. COMPETENCIA, CAPACIDAD E INDICADOR

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás" "largo- corto", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Ficha de Observación

IV. PROCESOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS

MOMENTO	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito y organización La maestra comunica el propósito de la sesión: Hoy jugaremos para ubicar encima o debajo de una mesa</p> <p>Motivación Observan láminas de diferentes objetos que están encima o debajo de la mesa</p> <p>Saberes previos Responden a interrogantes ¿Qué observan en las láminas?, ¿todas son iguales?, ¿en qué se diferencian?</p> <p>Problematización ¿Cómo pueden calificar los objetos?, ¿será posible seleccionar si están encima o debajo de la mesa?</p>		10 Min.
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias:	Láminas, papelotes	

	<ul style="list-style-type: none"> - Reciben material concreto para ubicar los objetos que están encima o debajo de la mesa <p>1.- Juego: objetos encima y debajo de la mesa</p> <p>2.- Reglas/ procedimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Forman grupos de trabajo, reciben papelotes y diferentes objetos. - Expresa las relaciones de los objetos encima de la mesa o debajo de la mesa - Se coloca un panel a un metro de distancia de los grupos, a la indicación de la maestra seleccionan los objetos están encima o debajo de la mesa - A la indicación de la maestra el grupo dibuja en el piso los objetos que están debajo o encima de la mesa <p>3.- Abstracción (representación gráfica)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Seleccionan as láminas algunos objetos para ubicar encima o debajo de la mesa - Exponen su trabajo con la técnica del museo. <p>4.- Lenguaje verbal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresa las relaciones de objetos que están encima o debajo de la mesa. - Se felicita a los niños por su participación. 		30 Min.
CIERRE	<p>Meta cognición: ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿les gustó? En casa dialogan con papá y mamá sobre la actividad realizada.</p>	Dialogo	5 Min.

V. BIBLIOGRAFÍA:

Ministerio de educación (2015). *Rutas de aprendizaje versión 2015 ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>

ANEXO

JUEGO 16

“Objetos encima o debajo de la mesa”

Desarrollo

Trabajo en equipo, colaborativo para establecer parentescos de los objetos en una lámina.



“OBJETOS ENCIMA O DEBAJO DE LA MESA”

Desarrollo:

- Forman grupos de trabajo, reciben papelotes y diferentes objetos.
- Expresa las relaciones de los objetos encima de la mesa o debajo de la mesa
- Se coloca un panel a un metro de distancia de los grupos, a la indicación de la maestra seleccionan los objetos están encima o debajo de la mesa
- A la indicación de la maestra el grupo dibuja en el piso los objetos que están debajo o encima de la mesa

**Anexo 4.
de evidencias fotográficas**

















UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

“Año de la lucha contra la corrupción e impunidad”

Chimbote, 26 de abril 2019

Profesora.
MARIBEL MÉNDEZ MORENO
Directora de la I.E.I. Mi Pequeño Cielo
Presente.-

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar a la estudiante **Liliana Jannet Cruz Chang** ejecutará el proyecto de investigación titulado **El juego didáctico en el desarrollo de las habilidades del pensamiento Lógico Matemático** en estudiantes de cuatro años de la institución educativa inicial n° 307, Provincia de Casma, año 2019. Durante los meses abril y mayo del 2019.

Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la alumna en mención a fin culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa

Es espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

 
Maribel Méndez Moreno
DIRECTORA

Anexo 6



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la Guía de Observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Hilda Robles Cruz, madre de familia de la Institución Educativa Inicial 307 "Mi pequeño Cielo" con DNI. 80365696 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", realizado por la estudiante Liliana Jannet Cruz Chang, IX Ciclo, Educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Hilda Robles Cruz

Nombre del participante Mamá

Firma del participante

CRISTÓFER ALCEDO ROBLES

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento NIÑO

Firma de la persona que obtiene el consentimiento

Fecha: 07/05/2019



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la Guía de Observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Joselin Cirilo Angeles, padre de familia de la Institución Educativa Mi Pequeño Cielo con DNI 70377618 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", realizado por la estudiante Lilibian Jannet Cruz Chang, IX Ciclo, Educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Joselin Cirilo Angeles

Nombre del participante Mamá

Firma del participante

EYLL EUSBAN CERNA CIRILO

Nombre de la persona que Niño obtiene el consentimiento

Firma de la persona que obtiene el consentimiento

Fecha: 30 / 04 / 2019



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la Guía de Observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Liliana Fabiola Capcha Antuñan, padre de familia de la Institución Educativa Mi Pequeño Cielo con DNI: 76771131 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", realizado por la estudiante Liliana Jannet Cruz Chang, IX Ciclo, Educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Liliana Fabiola Capcha

Nombre del participante Mamá

[Firma]

Firma del participante

Jean Carlo Fabian Gomez

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento niño

[Firma]

Firma de la persona que obtiene el consentimiento

Fecha: 30 / 04 / 2019



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la Guía de Observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo... Olinda Lucia Ramirez Ramirez....., padre de familia de la Institución Educativa Mi pequeño cielo..... con DNI. 76200244 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", realizado por la estudiante Liliana Jannet Cruz Chang, IX Ciclo, Educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Olinda Ramirez Ramirez

Nombre del participante Mamá


Firma del participante

Naymar Huacacalqui Ramirez

Nombre de la persona que Niño
obtiene el consentimiento


Firma de la persona que
obtiene el consentimiento

Fecha: 30 / 04 / 2019



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la Guía de Observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Gomez Reduendo Aro Pilora, padre de familia de la Institución Educativa 307 Mi Pequeño Cielo con DNI 80255768

acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", realizado por la estudiante Liliana Jannet Cruz Chang, IX Ciclo, Educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Aro Gomez

Nombre del participante Aro Gomez

[Firma]

Firma del participante

ESTEFANUI JUARES PATRICIO

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento Estefanui Juares Patricio

[Firma]

Firma de la persona que obtiene el consentimiento

Fecha: 06/05/19



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la Guía de Observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Liliana Rios Azucena, padre de familia de la Institución Educativa Mi pequeño cielo N° 307 con DNI 72542514 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", realizado por la estudiante Liliana Jannet Cruz Chang, IX Ciclo, Educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Liliana Rios Azucena

Nombre del participante Mamá

Firma del participante

Dajiro Zazaro Rios

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento Niño

Firma de la persona que obtiene el consentimiento

Fecha: 30 / 04 / 2019



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la Guía de Observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Rosa Steyuck Figueroa Salazar, padre de familia de la Institución Educativa Mi Pequeño Cielo con DNI 12976102 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", realizado por la estudiante Liliana Jannet Cruz Chang, IX Ciclo, Educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Rosa Figueroa

Nombre del participante Mamá

Rosa Figueroa

Firma del participante

Andre Lopez

Nombre de la persona que niño obtiene el consentimiento

AS

Firma de la persona que obtiene el consentimiento

Fecha: 07/05/19



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la Guía de Observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Janeth Mischel Bravo Reyes, padre de familia de la Institución Educativa Mi Pequeño Cielo 307 con DNI 48416630 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", realizado por la estudiante Lilibian Jannet Cruz Chang, IX Ciclo, Educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Janeth Mischel Bravo Reyes

Nombre del participante *Janeth*

Firma del participante

Liam Jaans Marcaval Bravo

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento *Liam*

Firma de la persona que obtiene el consentimiento

Fecha: 30 / 04 / 2019



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la Guía de Observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Daniel Cano Asanibar, padre de familia de la Institución Educativa MI PEQUEÑO CIELO con DNI 46755287 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", realizado por la estudiante Liliana Jannet Cruz Chang, IX Ciclo, Educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Daniel Cano Asanibar

Nombre del participante

Firma del participante

Dereck Meza cono

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento

Firma de la persona que obtiene el consentimiento

Fecha: 30 / 04 / 2019



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la Guía de Observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo... Lilian Azucena Paucar Yanac....., padre de familia de la Institución Educativa ... Mi Pequeño Cielo con DNI. 40467632 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", realizado por la estudiante Liliana Jannet Cruz Chang, IX Ciclo, Educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Lilian Paucar Yanac

Nombre del participante Pauca

Firma del participante

Nicolas Morales Paucar

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento Nino

Firma de la persona que obtiene el consentimiento

Fecha: 30 / 09 / 2019



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la Guía de Observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo... Carmen Palacios Susana Carolina....., padre de familia de la Institución Educativa Mi Pequeño Cielo con DNI. 71026367 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", realizado por la estudiante Lilibian Jannet Cruz Chang, IX Ciclo, Educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Susana Carolina Carmen Palacios

Nombre del participante Mamá

Firma del participante

William Joshua Ninastume Carmen

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento Niño

Firma de la persona que obtiene el consentimiento

Fecha: 07 / 05 / 19.



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la Guía de Observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, María Carhuayano Jaramillo....., padre de familia de la Institución Educativa Mi Pequeño Cielo..... con DNI. 46752136 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", realizado por la estudiante Lilibian Jannet Cruz Chang, IX Ciclo, Educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

María Carhuayano Jaramillo

Nombre del participante Mamá

[Firma]

Firma del participante

Cristal Pack Carhuayano

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento Niño

[Firma]

Firma de la persona que obtiene el consentimiento

Fecha: 30 / 04 / 2019



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la Guía de Observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo GLORIA HENOSTROZA AYALA, padre de familia de la Institución Educativa MI PEQUEÑO CIELO con DNI 39138872 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", realizado por la estudiante Lilibian Jannet Cruz Chang, IX Ciclo, Educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Gloria Henostroza Ayala

Nombre del participante Mama

Gloria Henostroza

Firma del participante

Bismark Miguel Palacios Henostroza

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento niño

Cruz

Firma de la persona que obtiene el consentimiento

Fecha: 30 / 04 / 2019



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la Guía de Observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo GLORIA AMANDA CARRASCO LLANTO, padre de familia de la Institución Educativa MI PEQUEÑO CIELO con DNI 76808950 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", realizado por la estudiante Lilibian Jannet Cruz Chang, IX Ciclo, Educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

GLORIA AMANDA CARRASCO LLANTO

Nombre del participante *Mama*

Firma del participante

SAMS ESMERALDA GUILLOZ CARRASCO

Nombre de la persona que (niño) obtiene el consentimiento

Firma de la persona que obtiene el consentimiento

Fecha: 30 / 04 / 2019



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la Guía de Observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Alejandra Patricia Huamán T., padre de familia de la Institución Educativa 307 Mi Pequeño Cielo con DNI 42379894 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", realizado por la estudiante Liliana Jannet Cruz Chang, IX Ciclo, Educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Alejandra Patricia Huamán T. [Firma]
Nombre del participante Mamá Firma del participante

Eduar Stefano Ramirez Huamán [Firma]
Nombre de la persona que Niño obtiene el consentimiento Firma de la persona que obtiene el consentimiento

Fecha: 30 / 04 / 2019



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la Guía de Observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Chavez, Mayra Silveira, padre de familia de la Institución Educativa Mi Pequeño Cielo N° 307 con DNI 32130086 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", realizado por la estudiante Lilibian Jannet Cruz Chang, IX Ciclo, Educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Silveira Chavez Mayra
Nombre del participante Mama

[Firma]
Firma del participante

Robles Chavez Tania
Nombre de la persona que niño obtiene el consentimiento

[Firma]
Firma de la persona que obtiene el consentimiento

Fecha: 30 / 07 / 2019



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la Guía de Observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo... Lucia Beatriz Torres Rivas....., padre de familia de la Institución Educativa Mi Pequeño Cielo..... con DNI... 46817138 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", realizado por la estudiante Lilibian Jannet Cruz Chang, IX Cielo, Educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Lucia Beatriz Torres Rivas

Nombre del participante Mama

Firma del participante

Enrique Matias Salinas Torres

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento Papa

Firma de la persona que obtiene el consentimiento

Fecha: 30 / 04 / 2019



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la Guía de Observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Milagros Lazaro Cruz, padre de familia de la Institución Educativa "Mi Pequeño Cielo" con DNI. 75566042 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", realizado por la estudiante Lilibian Jannet Cruz Chang, IX Cielo, Educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Milagros Lazaro Cruz

Nombre del participante Mama

Firma del participante

Luciana Silupu Lazaro

Nombre de la persona que Niño obtiene el consentimiento

Firma de la persona que obtiene el consentimiento

Fecha: 30 / 09 / 2019



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la Guía de Observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Luisa Seperak Castañeda padre de familia de la Institución Educativa I.E.I. 307 Mi Pequeño Cielo con DNI..... acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", realizado por la estudiante Liliana Jannet Cruz Chang, IX Cielo, Educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Luisa Seperak Castañeda

Nombre del participante Madre


Firma del participante

Ortega Seperak Fernando Fidel

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento NIÑO


Firma de la persona que obtiene el consentimiento

Fecha: / /



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la Guía de Observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo... Ana Palma Chero....., padre de familia de la Institución Educativa I.E.I. 307 Mi Pequeño Cielo con DNI. 80252587 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", realizado por la estudiante Liliana Jannet Cruz Chang, IX Cielo, Educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Ana Palma Chero

Nombre del participante Mamá

Brandon S

Firma del participante

Silupu Palma Liam Jose

Nombre de la persona que
obtiene el consentimiento Mamá

[Firma]

Firma de la persona que
obtiene el consentimiento

Fecha: 30 / 04 / 2019



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la Guía de Observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Katherine Pereyra Aquino, padre de familia de la Institución Educativa I.E.I. 307 Mi Pequeño Cielo con DNI 47720532 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", realizado por la estudiante Liliana Jannet Cruz Chang, IX Cielo, Educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Katherine Pereyra Aquino

Nombre del participante Kendra

Firma del participante

Paredes Pereyra Kendra

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento Kendra

Firma de la persona que obtiene el consentimiento

Fecha: / /



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la Guía de Observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Rommel Gonzales Orbegozo....., padre de familia de la Institución Educativa I.E.I. 307 "Mi Pequeño Cielo" con DNI 32130964 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", realizado por la estudiante Liliana Jannet Cruz Chang, IX Ciclo, Educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Rommel Gonzales Orbegozo

Nombre del participante Padre

Firma del participante

Gonzales Gonzales Rommel

Nombre de la persona que Niño
obtiene el consentimiento

Firma de la persona que
obtiene el consentimiento

Fecha: 30 / 04 / 2019



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la Guía de Observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Gabriela Ortiz Ramirez, padre de familia de la Institución Educativa I.E.T. 307 Mi Pequeño Cielo con DNI. 70676648 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", realizado por la estudiante Liliana Jannet Cruz Chang, IX Cielo, Educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Gabriela Ortiz Ramirez

Nombre del participante *Mamá*

Firma del participante

Govea Ortiz Axel Amir

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento *Niño*

Firma de la persona que obtiene el consentimiento

Fecha: ____/____/____



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la Guía de Observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Ana Paucar Yanac, padre de familia de la Institución Educativa I.E.I. 307 Mi Pequeño Cielo con DNI 72542514 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", realizado por la estudiante Lilibian Jannet Cruz Chang, IX Cielo, Educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Ana Paucar Yanac

Nombre del participante Mamá



Firma del participante

Huaman Paucar Yojhana Ursula.

Nombre de la persona que
obtiene el consentimiento Niño



Firma de la persona que
obtiene el consentimiento

Fecha: / /



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la Guía de Observación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Elizabeth Hernandez Moreno, padre de familia de la Institución Educativa F.E.E. 307 Mi Pequeño Cielo con DNI 10794440 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "El juego Didáctico en el Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento lógico Matemático en Estudiantes de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 307 Mi Pequeño Cielo de la Provincia de Casma, año 2019.", realizado por la estudiante Lilibian Jannet Cruz Chang, IX Ciclo, Educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Elizabeth Hernandez Moreno
Nombre del participante Mama

[Firma]
Firma del participante

Diego Aron Ramon de Hernandez
Nombre de la persona que Niño
obtiene el consentimiento

[Firma]
Firma de la persona que
obtiene el consentimiento

Fecha: 30 / 04 / 2019