

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE
CHIMBOTE**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

INICIAL

**JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA
DESARROLLAR NOCIONES DE MEDICIÓN EN NIÑOS
DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 340 “SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS” DE
UCHUSQUILLO- 2019**

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

AUTOR

MORENO LUNA, ARTURO EDGAR

ORCID: 0000-0002-4560-3580

ASESOR

PADILLA MONTES TIMOTEO AMADO

ORCID: 0000-0002-2005-3658

HUARAZ- PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AU TOR

Moreno Luna, Arturo Edgar

ORCID:0000-0002-4560-3580

Universidad Los Ángeles de Chimbote, estudiante de pre grado, Huaraz, Perú

ASESOR

Padilla Montes, Timoteo Amado

ORCID: 0000-0002-2005-3658

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

JURADO

Tarazona Cruz, Natalia Albertina

ORCID: 0000-0002-7113-7472

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

González Suarez, Lourdes Mayela

ORCID: 0000-0002-4593-0645

HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR

.....
Dra. Natalia Albertina Tarazona Cruz
Presidente

.....
Mgr. Andrés Teodoro Zavaleta Rodríguez
Miembro

.....
Mgr. Lourdes Mayela González Suarez
Miembro

.....
Dr. Timoteo Amado Padilla Montes

Asesor

DEDICATORIA

A mis padres por ser ejemplo de vida
y apoyo constante
en mi formación profesional permanente

ARTURO

AGRADECIMIENTO

A los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, Provincia Carlos Fermín Fitzcarrald, por su participación durante en desarrollo del programa experimental.

Asimismo, a la directora y docente de aula de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, Provincia Carlos Fermín Fitzcarrald, por su aceptación y apoyo durante en desarrollo de la parte experimental del trabajo de investigación.

RESUMEN

El estudio desarrollado tuvo como objetivo, determinar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia para desarrollar nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019. La metodología del estudio correspondió al tipo de investigación cuantitativa; nivel pre experimental; en una muestra de estudio estuvo conformado por 16 niños y niñas de 5 años de edad; la técnica que se implementó en la recolección de la información fue la observación, cuyo instrumento fue la lista de cotejo. Cuyos resultados en la pre prueba; un 75% están en el nivel en inicio; sin embargo, sometido la post prueba; el 50% se ubican en el nivel logro alcanzado. Concluye que, los juegos lúdicos como estrategia posibilitaron de una manera efectiva el desarrollo de las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019; evidenciándose, un significativo avance en la post prueba al nivel en proceso, frente a los resultados de la pre prueba en el nivel de inicio.

Palabras Claves: estrategia, juego, lúdico, medición, nociones

ABSTRACT

The objective of the study developed was to determine the influence of playful games as a strategy to develop notions of measurement in 5-year-old children in the Initial Educational Institution No. 340 "Sagrado Corazón se Jesús" in Uchusquillo, 2019. The study methodology corresponded the type of quantitative research; pre-experimental level; In a study sample, it was made up of 16 5-year-old boys and girls; the technique that was implemented in the collection of information was observation, whose instrument was the checklist. Whose results in the pre-test; 75% are at the starting level; however, submitted the post test; 50% are at the level of achievement. It concludes that playful games as a strategy effectively enabled the development of notions of measurement in 5-year-old children in the Initial Educational Institution No. 340 "Sagrado Corazón se Jesús" of Uchusquillo, 2019; evidencing, a significant advance in the post-test at the level in process, compared to the results of the pre-test at the beginning level.

Key Words: strategy, game, playful, measurement, notions

CONTENIDO

1. Título de la tesis.....	i
2. Equipo de Trabajo.....	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor.....	iii
4. Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria.....	iv
5. Resumen y abstract.....	vi
6. Contenido.....	viii
7. Índice de gráficos, tablas y cuadros.....	x
I. Introducción.....	1
II. Revisión de literatura.....	6
2.1. Antecedentes.....	6
2.2. Bases teórico científicas.....	10
2.2.1. Teorías que fundamenta el estudio.....	10
2.2.2. Los juegos lúdicos.....	11
2.2.2.1. Concepto del juegos lúdicos.....	11
2.2.2.2. Clasificación de los juegos.....	12
2.2.2.3. Concepto de los juegos lúdicos.....	13
2.2.2.4. Importancia de los juegos lúdicos.....	14
2.2.2.5. Fases de los juegos lúdicos en los niños.....	15
2.2.2.6. Elementos de los juegos lúdicos.....	15
2.2.3. Nociones de medición	16

2.2.3.1. La matemática en educación inicial.....	16
2.2.3.2. Para que el niño debe aprender matemática.....	17
2.2.3.3. Concepto de medición.....	18
2.2.3.4. Estadios de la construcción de nociones de medición en los niños.....	19
2.2.3.5. Importancia de la medición en los pre escolares.....	19
2.2.3.6. Aspectos básicos de conocimiento de la medición.....	20
2.2.3.7. El proceso de la medición en el niño.....	21
2.2.3.8. Dimensiones de la medición	21
2.3. Marco conceptual	22
III. Hipótesis.....	24
IV. Metodología.....	25
4.1 Diseño de la investigación.....	25
4.2 Población y muestra.....	26
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	27
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	28
4.5 Plan de análisis.....	29
4.6 Matriz de consistencia.....	31
4.7 Principios éticos.....	33
V. Resultados.....	34
5.1 Resultados.....	34
5.2 Análisis de resultados.....	45
VI. Conclusiones.....	51
Aspectos complementarios.....	52
Referencias bibliográficas.....	53

Anexos.....	56
-------------	----

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Nivel alcanzado en las nociones de medición por los niños de 5 años en Uchusquillo.....	32
Tabla 2: Nivel alcanzado en la noción de medición durante las sesiones de aprendizaje por los niños de 5 años en Uchusquillo, en el post prueba.....	34
Tabla 3: Nivel alcanzado en la noción de medición en niños de 5 años en Uchusquillo, en el post prueba.....	37
Tabla 4: Nivel de significancia alcanzado en la noción de medición en niños de 5 años en Uchusquillo.....	39
Tabla 5: Nivel alcanzado en la noción de medición en niños de 5 años en Uchusquillo.....	41
Tabla 6: Prueba de Hipótesis General.....	43

ÍNDICE DE FIGURAS

Gráfico 1: Nivel alcanzado en las nociones de medición por los niños de 5 años en Uchusquillo.....	33
Gráfico 2: Nivel alcanzado en la noción de medición durante las sesiones de aprendizaje por los niños de 5 años en Uchusquillo, en el post prueba.....	35
Gráfico 3: Nivel alcanzado en la noción de medición en niños de 5 años en Uchusquillo, en el post prueba.....	37
Gráfico 4: Nivel de significancia alcanzado en la noción de medición en niños de 5 años en Uchusquillo.....	39
Gráfico 5: Nivel alcanzado en la noción de medición en niños de 5 años en Uchusquillo.....	41
Gráfico 6: T de Student.....	43

I. INTRODUCCIÓN

El estudio a realizar está referido a los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de las nociones de medición en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019. lo mismo que ha surgido como producto de la observación a las actividades de aprendizaje de los niños y niñas.

Las actividades lúdicas son espacios que posibilita al niño o niña dinamizar su pensamiento, a generarse interrogantes, que posibiliten la búsqueda de soluciones apropiadas; promueve una actitud de una buena convivencia basada en actitudes de tolerancia; dentro de un clima de confianza.

El Ministerio de Educación (2015) indica que; “la resolución de problemas como enfoque, orienta y da sentido a la educación matemática en el propósito que se persigue de desarrollar ciudadanos que actúen y piensen matemáticamente al resolver problemas de diversos contextos” (p.15)

Por lo mismo, que las actividades de aprendizaje de los estudiantes parte de una situación real; involucrando al niño o niña de manera constante a enfrentar nuevas situaciones; pero estos aprendizajes que realiza los debe vincular con sus propias prácticas culturales y sociales en su contexto donde vive.

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

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

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

Sin embargo, según informe de la UNESCO (2014) señala que; “Guatemala ocupa el 130 entre 138 países en matemáticas y ciencias; que la calidad de la educación era el más bajo; pues en los centros educativo no utilizan la metodología activa, lo cual hace difícil el aprendizaje de las matemáticas” (p.32).

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

Durante las observaciones a las practicas pedagógicas en la institución educativa inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019; los niños y niñas presentaron las siguientes limitaciones, que están relacionados con el dominio del lenguaje matemático para comunicar características de los objetos, cosas; superficies. Al estimar, medir y calcular longitudes, peso de los objetos, utilizando unidades de medida o medidas arbitrarias; al comunicar y representar sus mediciones. Cuanto calcular cuánto necesitaran en relación al tiempo, distancia, masa de objetos, superficies, longitudes.

Cuyas posibles causas están relacionadas con el apoyo que recién en casa de sus padres; las experiencias y vivencias que realizan en contextos reales; la metodología implementada por la docente de aula que es muy pasiva y no involucra al niño o niña como

un actor principal de su propio aprendizaje. El uso de medio y materiales que no posibilitan realizar actividades de medición y cálculo; que corresponde a la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización; establecidos en el currículo de educación inicial.

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

Cuyo enunciado fue, ¿De qué manera los juegos lúdicos como estrategia posibilitan el desarrollar nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019?.

El objetivo general fue, determinar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia para desarrollar nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019.

Los objetivos específicos fueron: identificar en nivel de las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019, mediante la pre prueba. Diseñar y aplicar juegos lúdicos como estrategia para desarrollar las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019. Verificar el nivel alcanzado en las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019, mediante la post prueba.

Contrastar el nivel de significancia lograda mediante los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón de Jesús” de Uchusquillo, 2019.

El estudio realizado en un contexto rural se fundamenta en los siguientes: en lo teórico; el estudio se fundamenta a las estrategias activas participativas, que posibilitó tomar como fundamento el enfoque de resolución de problemas que es propio del área de matemática. En lo práctico; la matemática está presente en las acciones o tareas que realizan los niños como parte de su vida diaria; sin embargo, es común pensar que los niños de educación inicial no están en la capacidad de conocer ciertos conceptos básicos. En lo metodológico; los instrumentos que se generan fueron válidos y confiables las mismas que pueden ser utilizadas en otras investigaciones en el campo de la educación. En lo social; los resultados que se generen como producto de la aplicación de acciones experimentales mediante los juegos lúdicos generaran satisfacción en los padres de familia, la docente y los propios niños y niñas que pudieron desarrollar nociones de medición de manera práctica y real.

La metodología del estudio correspondió al tipo de investigación cuantitativa; nivel pre experimental; en una muestra de estudio conformado por 16 niños y niñas de 5 años de edad; la técnica que se implementó en la recolección de la información fue la observación, cuyo instrumento fue la lista de cotejo. Los principios éticos a las que se sometió el estudio estuvieron referidos al: principio de protección a las personas; el principio de la integridad científica y el principio del consentimiento informado y expreso.

Cuyos resultados en el cuadro y figura N° 4, los resultados de la pre y post prueba referente a las nociones de medición se encontró los siguientes resultados; en la pre prueba; un 75% están en el nivel en inicio; sin embargo, sometido la post prueba el 50% se ubican en el nivel logro alcanzado.

Concluye que, los juegos lúdicos como estrategia posibilitaron de una manera efectiva el desarrollo de las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019; evidenciándose, un significativo avance en la post prueba al nivel en proceso, frente a los resultados de la pre prueba en el nivel de inicio.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.4. Antecedentes

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

A nivel internacional

Ospina (2015) en su investigación, “El juego lúdico como estrategia para favorecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel pre escolar” en la Universidad de Tolima. Cuyo objetivo fue determinar los efectos del juego lúdico como estrategia para favorecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel pre escolar, de una institución educativa de Tolima. El estudio fue cuantitativo, nivel aplicado, cuyo diseño fue, pre experimental, cuya muestra estuvo conformado por 25 niños del nivel pre escolar, se aplicó la ficha de observación. Concluye que, la actividad lúdica como estrategia como mediador tuvo como resultado el logro de los aprendizajes de los estudiantes de educación inicial, estimulando, reuniendo a los estudiantes a integrarse y a participar generando así el desarrollo del pensamiento divergente, y así promover el desarrollo integral. Por lo que se afirma que a través del plan de juegos los niños y niñas lograron aprendizajes durante el juego, también la comunidad educativa comprensión y adaptó a través de las actividades lúdicas un medio para adquirir conocimientos, sin la necesidad de llenar de actividades que no favorecen al desarrollo del aprendizaje.

Sánchez (2016) en su investigación, “Juegos lúdicos para la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de segundo grado de secundaria”, cuyo objetivo fue, diseñar y realizar una investigación documental que relaciones elementos inherentes al juego para basar una estrategia pedagógica que apoye al desarrollo mental del estudiante de educación

secundaria. Estudio de tipo cualitativo, nivel documental, se aplicó como técnica el análisis de contenido. Concluye que, la enseñanza de las matemáticas, es formativa y su principal objetivo, es brindar las herramientas para que el alumno sea capaz de aplicarlas en el momento de resolver problemas de una manera eficaz en su vida cotidiana. Mediante las actividades orientadas al aprendizaje de las matemáticas, el estudiante desarrolla las capacidades de estimar, anticipar y verificar resultados, de comunicar e interpretar información, de resolver problemas y la posibilidad de aplicar los conocimientos en diversos contextos.

A nivel nacional

Paniora (2018) en su tesis, “Efectos del programa de juego y aprendo para desarrollar nociones básicas matemáticas en niños de la institución educativa inicial N° 112, Callao”, en la Universidad Cesar Vallejo. cuyo objetivo fue, demostrar el efecto de la aplicación del programa Juego y Aprendo en el desarrollo de nociones básicas matemáticas en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 112 Callao. El tipo de investigación fue, aplicada, cuyo diseño fue cuasi experimental con pre y post test; la muestra estuvo constituida por 60 niños y niñas. Se aplicó la técnica de la observación y como instrumento la ficha de observación. Cuyos resultados indican que, el grupo en el pre test el 83,3% se encuentra en proceso y el 16,7% en inicio y el el post test el 36,7% han obtenido un nivel de logro; el 63,3% en proceso y el 0% en inicio. Concluye que, la aplicación del programa juego y aprendo influye significativamente en el desarrollo de las nociones básicas matemáticas en niños de 5 años de la institución educativa inicial n° 112 Callao, de acuerdo al Test de U de Mann Whitney, cuyos datos indican que $Z = -2,041$ y $p = 0,041 < 0.05$. Asimismo, se comprueba que el grupo experimental tuvo mejores resultados que el grupo control después de aplicar el programa.

Prudencio (2018) en su investigación, “El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis- Shelby – Pasco”, en la Universidad Cesar Vallejo. Cuyo objetivo fue determinar la influencia del juego como estrategia en el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial Amarilis de Shelby – Pasco. El tipo fue aplicado, diseño pre experimental; la muestra estuvo conformado por 20 niños y niñas; la técnica empleada fue la observación y el instrumento fue la lista de cotejos. Cuyos resultados indican que, los estudiantes afirmaron estar al tanto en 55% en una ponderación de sí, seguido de 40% en casi siempre, seguido de 5% de A veces. Concluye que, se ha logrado determinar que existe una relación altamente significativa directa entre el juego como estrategia con el aprendizaje significativo de las matemáticas de los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial Amarilis de Shelby, Pasco. Según la tabla N° 3 y 4 y el gráfico N° 1 se refleja que los valores de las ponderaciones varían de acuerdo a las dimensiones a analizar.

Huamán (2016) en su investigación, “Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 82318 de Calluan, distrito de Cachiche, provincia de Cajabamba”, en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Cuyo objetivo fue, determinar la influencia de la aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 82318 de Calluan, distrito de Cachiche, provincia de Cajabamba. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel aplicado, cuyo diseño fue pre experimental, la muestra de estudio estuvo conformado por 18 niños de 5 años; la técnica fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. Cuyos resultados indican que, en la pre prueba, el 23% de estudiantes lograron un nivel B y el 77% en el nivel C; sin embargo el la post prueba, el 61,5% obtuvieron B y el 38.8% están en el nivel A logro

alcanzado. Concluye que, mediante la aplicación del programa de juegos lúdicos se demuestra que el aprendizaje de los niños ha mejorado, evidenciándose en el post test, con un 100% en el nivel de logro previsto.

Sulca (2016) en su investigación, “Juegos lúdicos para desarrollar la creatividad en la resolución de problemas referidos a agregar y quitar en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial 651”, en la Universidad Peruana Cayetano Heredia. Cuyo objetivo fue desarrollar la capacidad creativa para la resolución de problemas matemáticos referidos a agregar y quitar mediante el juego en los niños y niñas de 05 años de edad. El tipo de estudio fue cuantitativo, nivel aplicado, diseño pre experimental; cuya muestra de estudio fue de 18 niños de 5 años, la técnica fue la observación y el instrumento la ficha de observación. Cuyos resultados indican, en la prueba de ingreso el 65% de estudiantes están en el nivel de en inicio y en la post prueba el 75% se encuentran en el nivel logro esperado. Concluye que, la aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad en la resolución de problemas matemáticos referidos a agregar y quitar, influye en juego, el cual permite el incremento de la creatividad, también el incremento del nivel de conocimiento y aprendizaje de la matemática en los niños y niñas de 5 años, indicando así el logro de los objetivos previamente planteados. lo que permite asegurar que la propuesta elaborada es viable y factibles de aplicar en la práctica educativa.

A nivel regional/ local

Gamarra (2016) en su investigación, “Juegos lúdicos en los sectores con enfoque socio- cognitivo para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 274 de Tiellos, Bolognesi”, en la Universidad católica Los Ángeles de Chimbote. Cuyo objetivo fue, determinar la influencia de los juegos en sectores con visión socio- cognitivo en la mejora el desarrollo psicomotor en los

niños (as) de 05 años en la Institución Educativa Inicial N° 274 Ticillos – Bolognesi 2016. La metodología implementada inicia en análisis del desarrollo psicomotricidad de los niños (as) de 05 años de edad; una muestra de 15 niños y niñas; se aplicó técnica de observación, el mecanismo fue la prueba de exploración psicomotriz adaptado, se sistematizó mediante la estadística descriptiva, la hipótesis se comprobó mediante la test de student. Cuyos resultados muestran que, en la pre - prueba el 100% de niños y niñas se ubican en el nivel deficiente. Mientras que la post prueba el 53% de niños y niñas se ubican en el nivel bueno y un 47% se encuentran ubicados en el nivel Muy bueno; Concluye que, los juegos en sectores mejoró de manera significativa el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 5 años; el $p = 0,000$ y es $< 0,05$; mejorando la coordinación viso motora, el tono corporal y el grafo motriz.

Castillo (2019) en su investigación, “Juegos lúdicos para desarrollar nociones de medición en niños de 5 años, institución educativa inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari”, en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Cuyo objetivo fue, evaluar el desarrollo de las nociones de medición en los niños de 5 años, a través de los juegos lúdicos en la institución educativa inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari. El tipo de estudio fue cuantitativo, nivel aplicado; el diseño fue pre experimental, con una muestra de 11 niños y niñas de 5 años; la técnica empleada fue la observación y cuyo instrumento fue la lista de cotejo. Cuyos resultados encontrados indican que, en la pre prueba el 73% de niños se encuentran en el nivel en inicio y el 27% en el nivel en proceso. Sin embargo en la post prueba el 18% se encuentran en el nivel en proceso y el 82% se encuentran en el nivel logro alcanzado. Concluye que, el desarrollo de las nociones de medición en niños de 5 años, fue significativo a través de juegos lúdicos en la institución educativa inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Teorías que fundamenta el estudio

a) La Teoría Cognitiva de Piaget.

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

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

b) La teoría socio- cultural de Vigotsky.

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

Por los mismo que las funciones de planificación y la organización en el desarrollo cognoscitivo aparecen; primero como el resultado de una interacción con otras personas y en seguida una vez que el niño interioriza la enseñanza de los adultos. Asimismo, su teoría se basa en el planteamiento de una zona próximo de desarrollo, donde los adultos,

en este caso la docente, primero dirigen y organizan el aprendizaje del niño, retirándose poco a poco a medida que este es capaz de realizar la acción por sí mismo sin ayuda.

2.2.2. Los juegos lúdicos

2.2.2.1. Concepto del juegos lúdicos

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

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

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

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

2.2.2.2. Clasificación de los juegos

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

Juegos infantiles. Se realizan desde el nacimiento hasta los 6 años con manifestación de placer, no exige esfuerzo muscular, mayormente son individuales. Juegos recreativos. Son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; que pueden ser corporales o mentales. Juegos de velocidad. Promueven la carrera, el salto, arte, táctica, del movimiento predominante y una coordinación motriz

impecable. Juegos de fuerza. Exigen un gran desarrollo de energías, producen por lo general fatiga y congestión. (p.22)

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

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

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

2.2.2.3. Concepto de los juegos lúdicos

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

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

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

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

2.2.2.4. Importancia de los juegos lúdicos

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

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

Como podemos ver, los juegos lúdicos son importantes pues contribuyen al desarrollo de las habilidades que esta referidos al mismo procesamiento de la información; habilidades necesarias para las actividades de recreación. Es decir están dirigidas a una formación integran de la persona, desde el aspecto cognitivo, afectivo, social, volitivo, entre otros.

Asimismo, Allvé (2003, citado por García 2013) menciona que; “A través del juego se puede comunicar muchos principios y valores como la generosidad, dominio de sí mismo, entusiasmo, fortaleza, valentía, autodisciplina, capacidad de liderazgo, altruismo.

Asimismo, ejercita su lenguaje, se adapta al medio que lo rodea, descubre nuevas realidades” (p.20)

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

2.2.2.5. Fases de los juegos lúdicos en los niños

Artigue et al (2010) considera los siguientes pasos:

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

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

2.2.2.6. Elementos de los juegos lúdicos

Dentro de los elementos que conforman a los juegos lúdicos encontramos;

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

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

2.2.3. Nociones de medición

2.2.3.1. La matemática en educación inicial

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

Por su parte Alsina (2011) indica que;

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

Debemos entender que la matemática aprende en niño, cuando hace uso directamente de la experiencias y situaciones de la vida real que los enfrenta el niño; el aprendizaje debe generarse en el contexto cotidiano; es decir partirá desde la necesidad de solucionar un

problema, cuando sienta la necesidad de solucionar el problema y hacer uso y entonces la matemática se convierte en un medio de ayuda en la solución.

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

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

2.2.3.2. Para que el niño debe aprender matemática.

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

Entonces, la matemática viene a ser el eje fundamental en el desarrollo de las sociedades y de manera es la base para el progreso de la ciencia y la tecnología. Por lo

mismo que no permanece estática, este presenta en casi todas las creaciones humanas y siempre en cualquier periodo de la vida humana.

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

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

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

2.2.3.3. Concepto de medición

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

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

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

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

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

Ortiz (2007) considera los siguientes estadios:

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

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

Por lo mismo, en un inicio para realizar actividades de medición en niño o niña, podrá utilizar objetos que tienen bastante familiaridad para poder utilizarlos como una unidad; luego poco a poco, irán buscando la unidad que puede ser una medida que pueden utilizar todos y que sus resultados sean iguales.

2.2.3.5. Importancia de la medición en los pre escolares

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

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

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

2.2.3.6. Aspectos básicos de conocimiento de la medición

Respecto a los aspectos básicos del conocimiento de la medición; según Belmonte (2005) considera las condiciones básicas de conocimiento son: “La conservación de la

distancia entre dos objetos, aunque se incluyan objetos intermedios entre estos y el carácter simétrico” (p. 23)

la conservación de la distancia estará referido al espacio que existe entre dos objetos con relación a otro objeto; muchas veces pueden alejarse y o poder acercarse; en todo caso por más que se encontrara interferencias las distancias siguen manteniéndose en relación a los dos objetos.

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

2.2.3.7. El proceso de la medición en el niño.

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

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

2.2.3.8. Dimensiones de la medición

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

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

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

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

- c) **Medición indirecta.** considera que se realiza haciendo un cálculo a las medidas deseadas, con una o magnitudes diferentes.

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

2.2.3.9. Marco conceptual

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

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general

Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en el desarrollo de las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019.

3.2. Hipótesis específica

El nivel de las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019, mediante la pre prueba, presenta un nivel muy limitado.

El diseño y aplicación de juegos lúdicos como estrategia mejora significativamente en el desarrollo de las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019.

El nivel alcanzado en las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019, mediante la post prueba, presenta un significativo avance en el aprendizaje de las nociones de medición.

El nivel de significancia lograda mediante los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón de Jesús” de Uchusquillo, 2019, presenta logros significativos.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de investigación

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

GE O₁ X O₂

DONDE.

GE = Es el grupo de estudio.

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

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

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

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

Según Valderrama (2014) considera que; “es la totalidad de individuos o elementos en los cuales pueden presentarse determinadas características susceptibles a ser estudiadas” (p. 163). Para el presente estudio la población estuvo conformada por 12 niños y niñas de 4 años de edad de la institución educativa inicial N° 340 “sagrado Corazón de Jesús” de Uchusquillo, en el periodo académico 2019.

Cuadro N° 1

Población escolar de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 340 de Uchusquillo

Edad	Varones	Mujeres
Niños de 4 años	9	7
TOTAL	16	

Fuente: Matricula escolar 2019.

4.2.2. Muestra

Azañero (2016) indica que, “es una parte representativa de la población del cual se recolectan los datos, es decir es un subconjunto de la población” (p. 122). La muestra se determinó por el tipo no probabilística, método intencional, determinándose como grupo de estudio la población muestral conformado por 16 niños y niñas de 5 años de edad.

Cuadro N° 2

Niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 340 de Uchusquillo

Edad	Varones	Mujeres
Niños de 4 años	9	7
TOTAL	16	

Fuente: Matricula del aula de 4 años, 2019

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

4.3.1. Definición de variables

a) Variable Independiente: Juegos lúdicos

Son actividades físicas y mentales que desarrollan con la finalidad de poder liberar las tensiones, siguiendo unas reglas impuestas de acuerdo a la cultura de la sociedad.

b) Variable dependiente: Nociones de medición

Viene a ser un acto que nos permite determinar las magnitudes contenidas en un objeto, cosas, personas, en cuanto a la cantidad.

4.3.2. Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
V.I. Juegos lúdicos	Propósito	El juego lo realizan al inicio de la actividad	
		Juegan cuando construyen sus conocimientos	
		Juegan al terminar la actividad de aprendizaje	
	Participación	Asume responsablemente las tareas a realizar	
		Se organizan en equipos de trabajo	
		Cumplen con los acuerdos establecidos	
		Propone sus ideas para mejorar el juego	
	Uso de medios y materiales	Utiliza su cuerpo cuando realiza actividades de medición	
		Hace uso adecuado de los instrumentos de medición	
		Hece uso adecuado uso de las herramientas de medición	
V.D. Nociones de medición	Medición convencional	Utiliza el metro para medir objetos	Escala de estimación
		Utiliza la balanza para medir la masa de objetos	
		Hace uso de la regla para medir superficies.	
		Compara el resultado de sus mediciones	

	Medición no convencional	Hace mediciones utilizando la mano y dedos	
		Hace mediciones haciendo uso de los pies.	
		Hace uso de sus brazos para medir objetos	
	Medición indirecta	Hace cálculo de mediciones de objetos	
		Hace cálculos de distancia respecto a su vivienda	
		Hace cálculos de masa de objetos desde su propia experiencia	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas

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

4.4.2. Instrumentos de recolección de datos

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

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

determinar el cambio efectuado en los niños y niñas.

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

Respecto a su confiabilidad: Velásquez (2016) considera que, “la confiabilidad es el grado en que el instrumento expresa el nivel real de la variable estudiada y que se manifiesta en el hecho de que la repetición de la medición al mismo sujeto produce el mismo resultado”. (p. 154). En este caso se aplicó a 5 estudiantes de la misma edad, pero de otra institución educativa. Luego se aplicó el Alfa de Cronbach, cuyo resultado fue, $\alpha = 0.7865$, por lo que el valor es altamente confiable.

4.5. Plan de análisis

El plan de análisis se realizó mediante las siguientes acciones:

- a. La información captada durante el trabajo de campo; fue organizada y sistematizada mediante procedimientos estadísticos.
- b. Para organizar y procesar toda la información recolectada, se utilizó las técnicas y procedimientos estadísticos; los mismos que inicialmente fueron organizados por indicadores, aprovechando el equipo computarizado con los paquetes que facilitó la labor.

- c.** Para una mejor presentación objetiva, se elaboró los cuadros y gráficos estadísticos que permitió contrastar el logro de las hipótesis específicas, con un mejor entendimiento de la información presentada en la discusión de resultados.
- d.** Cada uno de los gráficos y tablas fueron debidamente analizados orientándose al objetivo de la investigación planteada.

4.6. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores	Metodología
¿De qué manera los juegos lúdicos como estrategia posibilitan el desarrollo de nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019?.	<p>Objetivo General Determinar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia para desarrollar nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019.</p>	<p>Hipótesis general Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en el desarrollo de las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019.</p>	<p>Variable independiente</p> <p>Juegos Lúdicos</p>	<p>Tipo de estudio cuantitativo</p> <p>Nivel de estudio Pre experimental</p>
	<p>Objetivos específicos Identificar en nivel de las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019, mediante la pre prueba. Diseñar y aplicar juegos lúdicos como estrategia para desarrollar las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019. Verificar el nivel alcanzado en las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019, mediante la post prueba. Contrastar el nivel de significancia lograda mediante los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de nociones de</p>	<p>Hipótesis específicas El nivel de las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019, mediante la pre prueba, presenta un nivel muy limitado. El diseño y aplicación de juegos lúdicos como estrategia mejora significativamente en el desarrollo de las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019. El nivel alcanzado en las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019, mediante la post prueba, presenta un significativo avance en el aprendizaje de las nociones de medición.</p>	<p>Indicadores Propósito Participación Uso de medios y materiales</p> <p>Variable Dependiente Nociones de medición</p> <p>Indicadores: Medición convencional Medición no convencional Medición indirecta</p>	<p>Diseño Pre experimental O₁ X O₂</p> <p>Población Estuvo conformado por toso los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 340 “sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019.</p> <p>Muestra 16 niños y niñas de 5 años de edad Tecnica Observación</p> <p>Instrumento Lista de Cotejo</p>

	<p>medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón de Jesús” de Uchusquillo, 2019.</p>	<p>El nivel de significancia lograda mediante los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón de Jesús” de Uchusquillo, 2019, presenta logros significativos.</p>		
--	--	--	--	--

4.7. Principios éticos

Dentro de los principios fundamentales a tomar en cuenta esta referido a los que impulsa la universidad para investigaciones, dentro de los cuales a tomar en cuenta están:

El principio de protección a las personas; por lo mismo que merecerá todo el respeto a su dignidad como persona; a su identidad, por lo que todo recojo de información será de manera anónima; del mismo modo la confidencialidad de sus datos y los resultados.

El principio integridad científica; por lo mismo se declarará de manera clara y precisa si existe conflicto de intereses con otras instituciones que pueden auspiciar el estudio.

El principio del consentimiento informado y expreso; por lo mismo se informará a los participantes el objetivo del estudio, se realizará reuniones con los padres de familia para hacer conocer las actividades a realizar y la utilidad del estudio a realizar.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados.

Realizado el recojo de la información de la muestra de estudios, antes y después de la aplicación del programa experimental, los datos se han organizado en función a los objetivos de la investigación, con el apoyo de la estadística descriptiva, utilizando los cuadros y la figura, las mismas que se organizan.

5.1.1. Nivel alcanzado en los objetivos específicos

Identificar en nivel de las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019, mediante la pre prueba.

Tabla N° 1

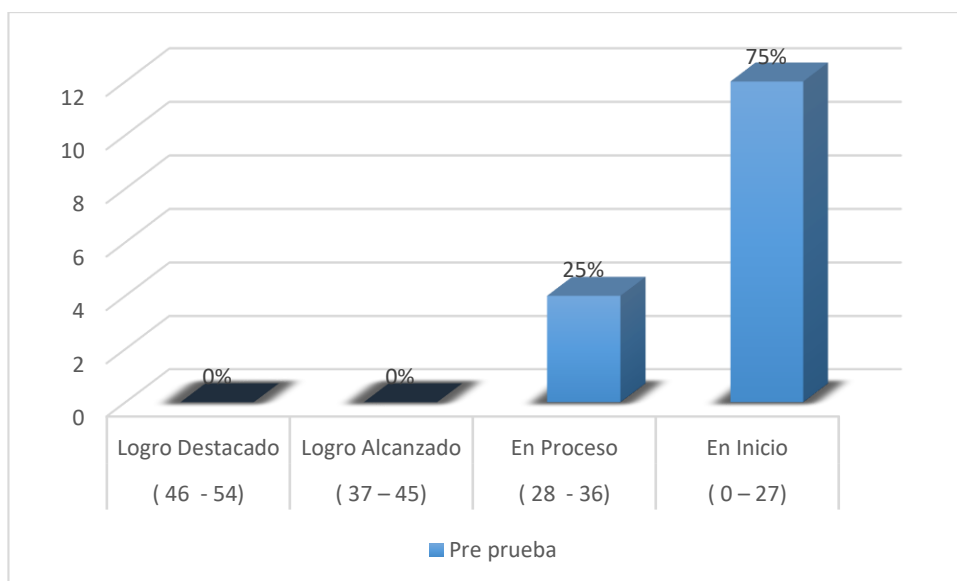
Nivel alcanzado en las nociones de medición por los niños de 5 años en Uchusquillo.

Baremo	Nivel	Pre Prueba	
		f	%
(46 - 54)	Logro Destacado	0	0%
(37 – 45)	Logro Alcanzado	0	0%
(28 - 36)	En Proceso	4	25%
(0 – 27)	En Inicio	12	75%
TOTAL		16	100%

Fuente: Base de datos

Figura N° 1

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



Fuente: Tabla N° 1.

Como se puede verificar la tabla y figura N° 1, los resultados de la pre referente a las nociones de medición, se encontró los siguientes resultados;

En la pre prueba de 16 niños y niñas que representan un 100% de la muestra de estudio; un 75% (12) están en el nivel En Inicio.

Como se puede ver los niños y niñas de 4 años en su mayoría se encuentran en el nivel de inicio, de manera que presentan limitaciones en el desarrollo de la noción de medición

Diseñar y aplicar juegos lúdicos como estrategia para desarrollar las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019.

Tabla N° 2

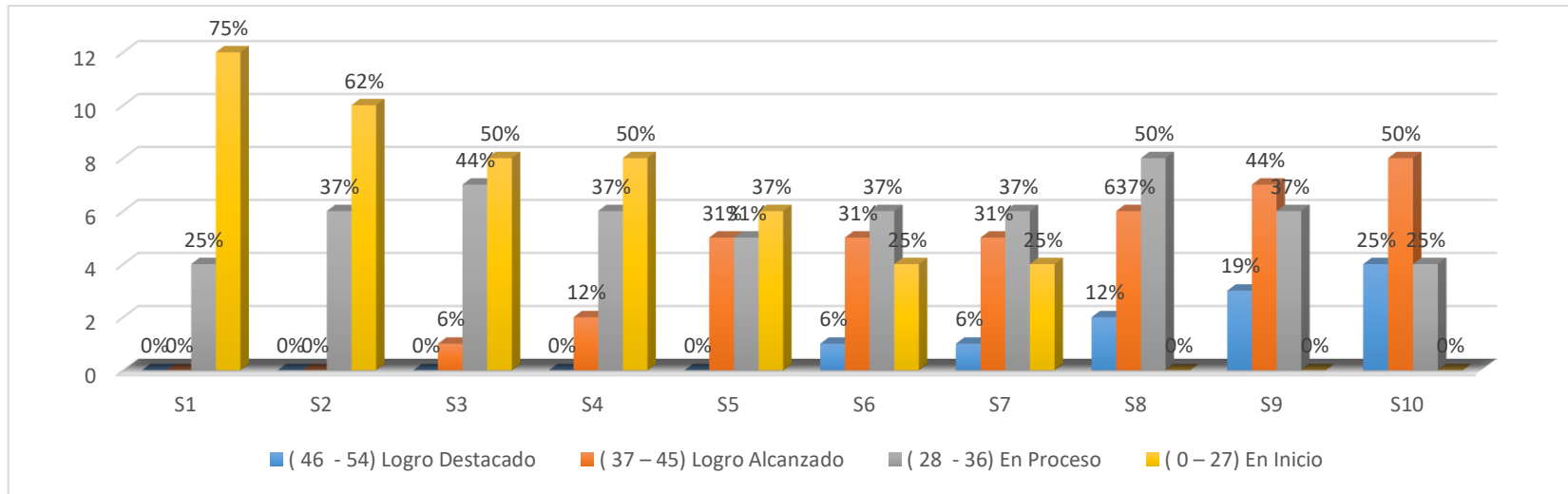
Nivel alcanzado en la noción de medición durante las sesiones de aprendizaje por los niños de 5 años en Uchusquillo, en el post prueba

Baremo	Nivel	Sesion1		Sesión2		Sesión3		Sesión4		Sesión5		Sesión6		Sesión7		Sesión8		Sesión9		Sesión10	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
(46 - 54)	Logro	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	6	1	6	2	13	3	19	4	25
	Destacado																				
(37 – 45)	Logro	0	0	0	0	1	6	2	12	5	31	5	31	5	31	6	37	7	44	8	50
	Alcanzado																				
(28 - 36)	En Proceso	4	25	6	38	7	44	6	38	5	31	6	38	6	38	8	50	6	37	4	25
(0 – 27)	En Inicio	12	75	10	62	8	50	8	50	6	38	4	25	4	25	0	0	0	0	0	0
TOTAL		16	100	16	100	16	100	16	100	16	100	16	100	16	100	16	100	16	100	16	100

Fuente; Resultados de las evaluaciones de las sesiones de aprendizaje

Figura N° 2

Nivel alcanzado en la noción de medición durante las sesiones de aprendizaje por los niños de 5 años en Uchusquillo, en el post prueba



Fuente: Tabla N° 2

Como se puede verificar la tabla y figura N° 2, los resultados de la pre referente a las nociones de medición, se encontró los siguientes resultados; en la sesión 1, un 75% se encuentran en el nivel en inicio y un 25% en el nivel en proceso. En la sesión 2, un 62% se encuentran en el nivel en inicio y un 38% en el nivel en proceso y en la sesión 10, un 0% se encuentran en el nivel en inicio; un 25% en el nivel en proceso; un 50% en el nivel logro alcanzado y un 25% en el nivel de logro destacado.

Verificar el nivel alcanzado en las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019, mediante la post prueba.

Tabla N° 3

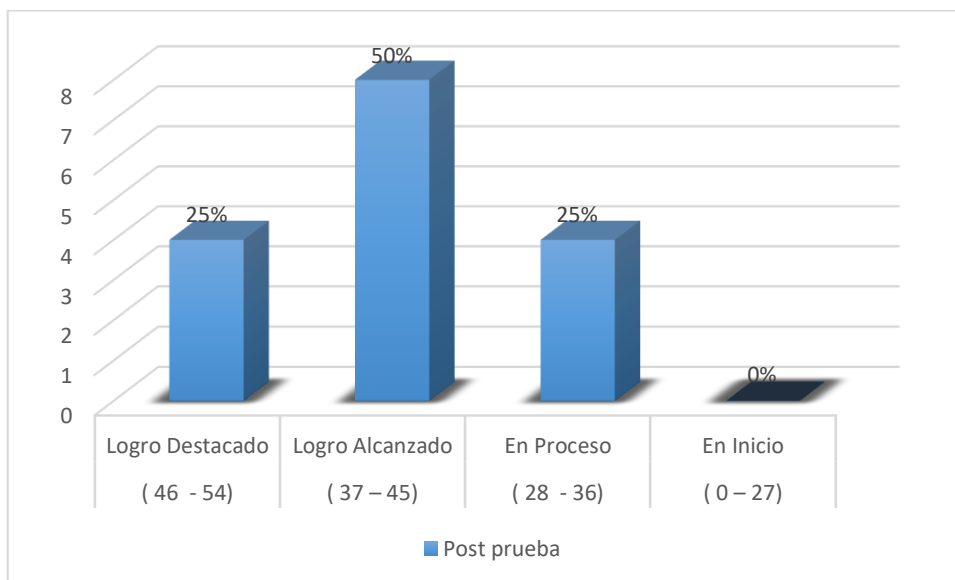
Nivel alcanzado en la noción de medición en niños de 5 años en Uchusquillo, en el post prueba

Baremo	Nivel	Post Prueba	
		f	%
(46 - 54)	Logro Destacado	4	25%
(37 – 45)	Logro Alcanzado	8	50%
(28 - 36)	En Proceso	4	25%
(0 – 27)	En Inicio	0	0%
TOTAL		16	100%

Fuente: Base de datos

Figura N° 3

Nivel alcanzado en la noción de medición en niños de 5 años en Uchusquillo, en el post prueba



Fuente: Tabla N° 3

Como se puede verificar la tabla y figura N° 3, los resultados de la pre referente a las nociones de medición, se encontró los siguientes resultados;

En el nivel en proceso un 25% un 50% en el nivel logro alcanzado y un 25% en el nivel logro destacado.

Lo que indica que, luego de la aplicación de los juegos lúdicos, posibilitaron un avance significativo en el desarrollo de las nociones de medición.

Contrastar el nivel de significancia lograda mediante los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón de Jesús” de Uchusquillo, 2019.

Tabla N° 4

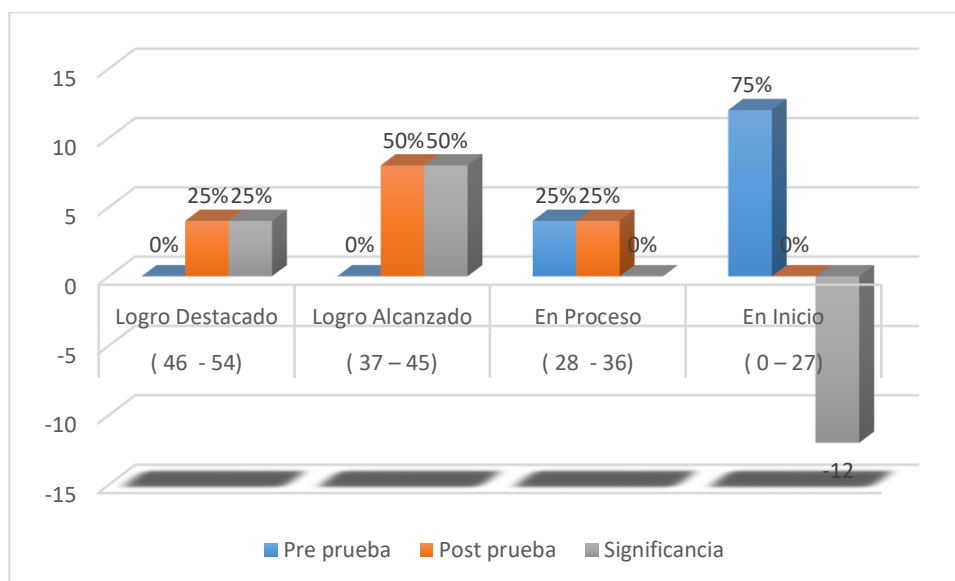
Nivel de significancia alcanzado en la noción de medición en niños de 5 años en Uchusquillo.

Baremo	Nivel	Pre Prueba		Post Prueba		Nivel de significancia	
		f	%	f	%	f	%
(46 - 54)	Logro Destacado	0	0%	4	25%	4	25%
(37 - 45)	Logro Alcanzado	0	0%	8	50%	8	50%
(28 - 36)	En Proceso	4	25%	4	25%	0	%
(0 - 27)	En Inicio	12	75%	0	0%	-12	-75%
TOTAL		16	100%	16	100%	16	100

Fuente: Base de datos

Figura N° 4

Nivel de significancia alcanzado en la noción de medición en niños de 5 años en Uchusquillo.



Fuente: Tabla N° 4

Como se puede verificar en la tabla y figura N° 4, los resultados de la pre referente al nivel de significancia lograda en las nociones de medición, se encontró los siguientes resultados;

En el nivel logro destacado hay un avance del 25%, en el nivel de logro destacado un 50% de avance y en el nivel de inicio hay una disminución al 0%; lo que muestra que el nivel de significancia alcanzado entre la pre prueba y post prueba en los niños de 4 años de edad.

5.1.2. Nivel alcanzado en el objetivo general

Determinar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia para desarrollar nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019.

Tabla N° 5

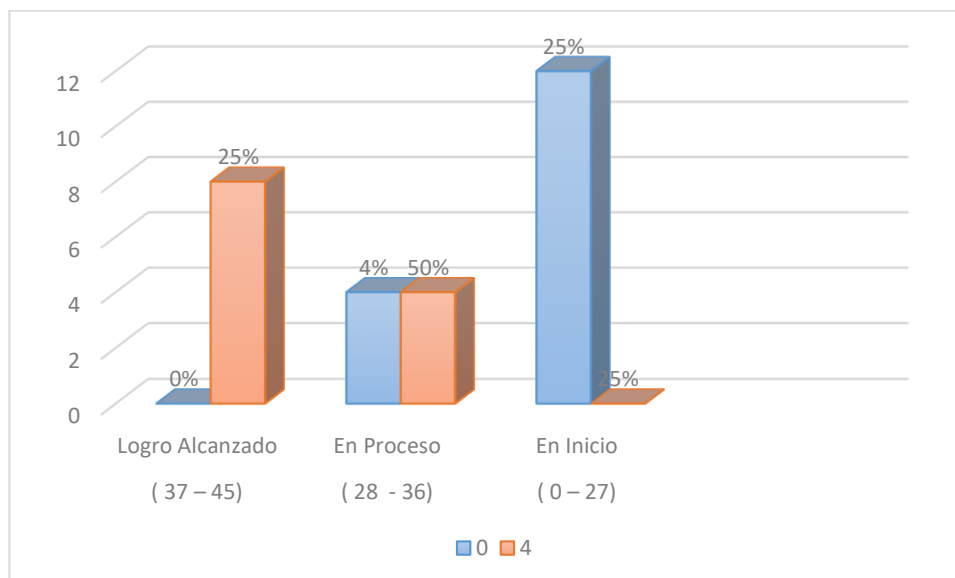
Nivel alcanzado en la noción de medición en niños de 5 años en Uchusquillo.

Baremo	Nivel	Pre Prueba		Post Prueba	
		f	%	f	%
(46 - 54)	Logro Destacado	0	0%	4	25%
(37 - 45)	Logro Alcanzado	0	0%	8	50%
(28 - 36)	En Proceso	4	25%	4	25%
(0 - 27)	En Inicio	12	75%	0	0%
TOTAL		16	100%	16	100%

Fuente: Base de datos

Figura N° 5

Nivel alcanzado en la noción de medición en niños de 5 años en Uchusquillo.



Fuente: Tabla N° 5.

Como se puede verificar la tabla y figura N° 5, los resultados de la pre y post prueba referente a la dimensión medición convencional se encontró los siguientes resultados;

En la pre prueba de 16 niños y niñas que representan un 100% de la muestra de estudio; un 75% están en el nivel En Inicio; Sin embargo, en la post prueba los resultados encontramos que, el 50% se ubican en el nivel Logro Alcanzado y un 25%, logran alcanzar el nivel Logro Destacado.

Lo que indica que las actividades experimentales mediante el uso de los juegos lúdicos fueron muy significativas, mejorando las nociones de medición en los niños y niñas de educación inicial.

5.1.3. Prueba de hipótesis

Habiéndose formulado la hipótesis general. Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en el desarrollo de las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019.

Criterio para la prueba

se pudo establecer, como criterios, si el nivel de significancia $p > 0.05$ entonces se da por aceptada la hipótesis de nula, pero si $p \leq 0.05$, de manera que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de trabajo.

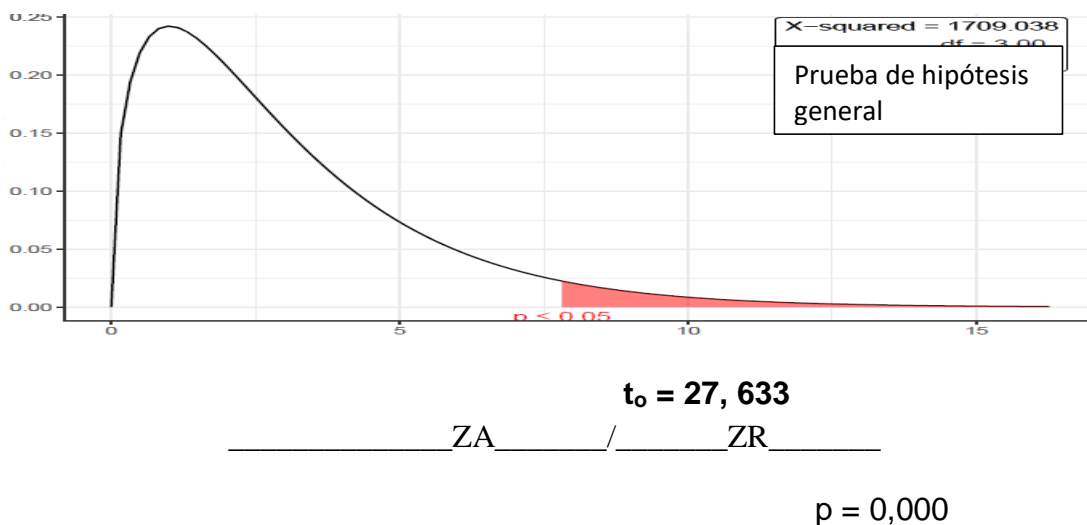
Tabla N° 6

Prueba de Hipótesis General

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
postprueba preprueba	27,633	15	,000	40,43750	37,3184	43,5566

Figura N° 6

T de Student



Como se puede ver que la prueba de hipótesis, se pudo identificar que el $p = 0,000$ y < 0.05 , de manera que se ubica en la región de rechazo, descartándose la hipótesis nula por lo que se acepta la hipótesis específica 1, en todos sus extremos, que indica que; los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en el desarrollo de las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019

5.2. Análisis de resultados

Luego de hallado los resultados, se pasa al análisis, para ello se ha considerado los objetivos del estudio, los resultados encontrados, la teoría existente en la revisión de literatura y los antecedentes del estudio. Los mismos que, se realiza de los objetivos específicos y el objetivo general.

Con respecto al objetivo específico 1. Identificar en nivel de las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019, mediante la pre prueba. Cuyos resultados en la tabla N° 1, muestran que, en la pre prueba, un 75% están en el nivel en inicio. Cuyos resultados son similares a los estudios realizados por Huamán (2016) en su investigación, “Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 82318 de Calluan, distrito de Cachiche, provincia de Cajabamba”. Los resultados indican que, en la pre prueba, el 23% de estudiantes lograron un nivel B y el 77% en el nivel C; sin embargo en la post prueba, el 61,5% obtuvieron B y el 38.8% están en el nivel A logro alcanzado. Concluye que, mediante la aplicación del programa de juegos lúdicos se demuestra que el aprendizaje de los niños ha mejorado, evidenciándose en el post test, con un 100% en el nivel de logro previsto. De manera que en ambos casos se evidencia que en la prueba de entrada los niños y niñas presentan dificultades en la medición convencional, medición no convencional y medición indirecta, que conforman las nociones de medición en los niños de 5 años y que es necesario mejorarlos

Corroborados con los aportes de Rodríguez (2006) indica que; “es una actividad humana y vivencial que promueve la evolución integral de quienes se involucran en él, desarrolla actitudes, habilidades y capacidades de beneficio para la educación” (p.86). Es comprensible que dentro de las actividades de juegos que realizan siempre esta

presenta la medición, de la distancia, el tiempo, de manera que, la medición es parte de la actividad humana, está relacionado con las longitud de los objetos y cosas, el tiempo, la distancia, la masa, mediante el uso de instrumentos convencionales, en su vida diaria. Inicialmente el niño hace uso de su cuerpo para realizar las mediciones, de manera poco a poco se va incorporando a las nociones de medición.

Respecto al objetivo específico 2. Diseñar y aplicar juegos lúdicos como estrategia para desarrollar las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019. Cuyos resultados muestran en la tabla N° 2, muestran que, en la sesión 1, un 75% se encuentran en el nivel en inicio y en la sesión 10, un 50% en el nivel logro alcanzado y un 25% en el nivel de logro destacado. Los mismos que son similares de Gamarra (2016) en su investigación, “Juegos lúdicos en los sectores con enfoque socio- cognitivo para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos, Bolognesi”, Concluye que, los juegos en sectores intervienen significativamente en el desarrollo de psicomotricidad en los niños (as) de 05 años de edad. En la pre - prueba el 100% de niños y niñas se ubican en el nivel deficiente. Mientras que la post prueba el 53% de niños y niñas se ubican en el nivel bueno y un 47% se encuentran ubicados en el nivel Muy bueno; el $p = 0,000$ y es $< 0,05$; mejorando la coordinación viso motora, el tono corporal y el grafo motriz. Lo que se puede ver que en ambos casos se puede apreciar una mejora significativa en relación al primer día de la actividad de aprendizaje, y que poco a poco se van mejorando, de manera que los resultados son alentadores y que el programa surte efectos y ve mejorado los resultados finales

Los mismos que son fundamentados con los aportes de Martínez (2008) considera que; “Los juegos lúdicos son aquellas actividades incluidas en determinadas asignaturas

en la que presentan un contexto real y una necesidad a utilizar, por lo que es activa y dinámica” (p.98), De manera que los juegos lúdicos como actividad pedagógica, conllevan a un aprendizaje mucho más práctico, donde el niño o niña no solo va vivenciar, sino que encontrará una satisfacción en lo que hace; de manera lo que aprende se vuelve más significativo y útil para su vida diaria. Asimismo, la apropiación de los conocimientos se realiza de una manera gradual; primero utiliza su cuerpo luego unidades arbitrarias y finalmente las unidades de medida.

Con respecto al objetivo específico 3. Verificar el nivel alcanzado en las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019, mediante la post prueba. Cuyos resultados en la Tabla N° 3, considera que, el 50% en el nivel logro alcanzado y un 25% en el nivel logro destacado. Cuyos resultados son similares a los estudios realizado por Prudencio, (2018) en su investigación, “El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis- Shelby – Pasco”, en la Universidad Cesar Vallejo. Cuyos resultados indican que, los estudiantes afirmaron estar al tanto en 55% en una ponderación de sí, seguido de 40% en casi siempre, seguido de 5% de A veces. Concluye que, se ha logrado determinar que existe una relación altamente significativa directa entre el juego como estrategia con el aprendizaje significativo de las matemáticas de los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial Amarilis de Shelby, Pasco. Como se pude evidenciar que los niños y niñas luego de participar del programa de juegos lúdicos, muestran un significativo avance, en el aprendizaje de la medición convencional, medición no convencional y medición indirecta que conforma las nociones de medición.

Fundamentados con los aportes de Delgado (2011) indica que; “Juego lúdico es aquel que es propuesto para cumplir un fin didáctico, desarrolla la atención, memoria,

comprensión y conocimientos, que pertenecen al desarrollo de las habilidades del pensamiento” (p.12). De manera que el juego lúdico, aplicado en el campo del aprendizaje de los niños y niñas va generar el desarrollo de las habilidades como la atención, concentración, memoria; los que son necesarios para realizar la medición convencional, medición no convencional y medición indirecta, donde se desarrolla las nociones de medición. Entonces la experiencias y vivencias que tienen los niños y las niñas con las actividades pedagógicas bien seleccionadas y desarrolladas generan resultados interesantes.

Respecto al objetivo específico 4. Contrastar el nivel de significancia lograda mediante los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón de Jesús” de Uchusquillo, 2019. Cuyos resultados en la tabla N° 4, muestran que, en el nivel de logro destacado un 50% de avance y en el nivel de inicio hay una disminución al 0%; lo que muestra que el nivel de significancia alcanzado entre la pre prueba y post prueba en los niños de 4 años de edad. Cuyos resultados son similares a los estudios de Castillo (2019) en su investigación, “Juegos lúdicos para desarrollar nociones de medición en niños de 5 años, institución educativa inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari”, en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Cuyos resultados encontrados indican que, en la pre prueba el 73% de niños se encuentran en el nivel en inicio y el 27% en el nivel en proceso. Sin embargo en la post prueba el 18% se encuentran en el nivel en proceso y el 82% se encuentran en el nivel logro alcanzado. concluye que, el desarrollo de las nociones de medición en niños de 5 años, fue significativo a través de juegos lúdicos en la institución educativa inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari. De manera que, se puede ver un significativo avance en la

medición convencional, medición no convencional y medición indirecta, en los niños y niñas del nivel de educación inicial.

Los mismos que son fundamentados con los aportes, Huizinga (2005) la define como; “la acción u ocupación voluntaria que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, acción que tiene un fin en sí mismo y está acompañada de un sentimiento de tensión y alegría” (p. 23). Lo que indica que los juegos lúdicos son realizados de una manera voluntaria, y cuyas reglas pueden variar, de acuerdo a la intencionalidad o al grupo de participantes, generando alegría y satisfacción de hacerlos. De manera, que en las prueba realizadas utilizando la estadística, evidencias logros significativo lo que indica que los juegos fueron efectivos cuando se aplica desde el punto de vista pedagógico.

Referente al objetivo general. Determinar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia para desarrollar nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019. Cuyos resultados en el cuadro y figura N° 4, los resultados de la pre y post prueba referente a la dimensión medición convencional se encontró los siguientes resultados; en la pre prueba; un 75% están en el nivel en inicio y en la post prueba los resultados encontramos que, el 50% se ubican en el nivel logro alcanzado y un 25%, logran alcanzar el nivel logro destacado. Cuyos resultados son similares a los estudios de Huamán (2016) en su investigación, “Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 82318 de Calluan, distrito de Cachiche, provincia de Cajabamba”. Cuyos resultados indican que, en la pre prueba, el 23% de estudiantes lograron un nivel B y el 77% en el nivel C; sin embrago el la post prueba, el 61,5% obtuvieron B y el 38.8% están en el nivel A logro alcanzado. Concluye que, mediante la aplicación del programa de juegos lúdicos se demuestra que el

aprendizaje de los niños ha mejorado, evidenciándose en el post test, con un 100% en el nivel de logro previsto. Como se puede apreciar, que los resultados se ven mejorados en la post prueba en relación a la pre prueba, lo que indica que el programa aplicado en este caso los juegos lúdicos fueron muy efectivas de manera posibilitó la mejora de los aprendizajes en relación a las nociones de medición.

Estos son fundamentados con los aportes de Huizinga (2005) la define como; “la acción u ocupación voluntaria que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, acción que tiene un fin en sí mismo y está acompañada de un sentimiento de tensión y alegría” (p. 23). Asimismo, Ortiz (2007) considera que la medición; “es un proceso por la cual averiguamos cuantas veces una cantidad elegida como patrón o unidad está contenida en otra de la misma magnitud y el numero obtenido a partir de este proceso es la medida” (p.32). De manera frente a la actividad de juego realizados por los niños y niñas han generado un aprendizaje más práctico y de utilidad de las nociones de medición en los niños y niñas. Asimismo, el lúdico, siempre genera esfuerzo, descarga de energías, control de las conductas. actitudes y eso conlleva a que el niño se apropia de los conocimientos que va construyendo.

VI. CONCLUSIONES

Los juegos lúdicos como estrategia posibilitaron de una manera efectiva el desarrollo de las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019; evidenciándose, un significativo avance en la post prueba al nivel en proceso, frente a los resultados de la pre prueba en el nivel de inicio.

El nivel de las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019, hallados mediante la pre prueba, presenta limitaciones significativas, muestran que un 75% están en el nivel En Inicio.

El adecuado diseño y aplicación de los juegos lúdicos como estrategia para desarrollar las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019; muestra en la sesión 1, un 75% se encuentran en el nivel en inicio y en la sesión 10, un 0% se encuentran en el nivel en inicio; y un 25% en el nivel de logro destacado.

El nivel alcanzado en las nociones de medición en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019, mediante la post prueba fueron significativas, en el nivel de inicio encontramos un 0%, un incremento de 25% en el nivel logro destacado.

El nivel de significancia lograda mediante los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de nociones de medición en niños de 5 años, fueron muy alentadoras, el nivel logro destacado hay un avance del 25%, y el $p= 0.000$; lo que muestra que el nivel de significancia alcanzado un avance en la post prueba en los niños de 4 años de edad.

RECOMENDACIONES

A la docente del aula de los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 340 “Sagrado Corazón se Jesús” de Uchusquillo, 2019; continuar con la aplicación de los juegos lúdicos, como una medida de seguir afianzando el aprendizaje de los estudiantes.

Asimismo, a la dirección de la institución educativa para que pueda considerar los juegos lúdicos como propuesta de innovación pedagógica, que posibilite el desarrollo de las nociones de medición,

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Aguilar, G. R. (2015). *Enseñanza de la longitud*. Lima: Universidad Sede Sapience.
- Alsina, A. (2011). *Cómo desarrollar el pensamiento matemático de los 0 a los 6 años*. España: Octaedro.
- Artigue, M et all (2010). *Ingeniería didáctica en educación matemática*. Bogotá: Iberoamericano.
- Bautista, V.J. (2006). *El juego como método didáctico*. Granada: Editorial Adhara.
- Belmonte, J.M. (2005). *La construcción de magnitudes lineales en educación infantil*. Madrid: Pearson Educación.
- Carrasco, D. S. (2013). *Metodología de a investigación científica*. Lima: San Marcos
- Castillo, O. V. (2019). *Juegos lúdicos para desarrollar nociones de medición en niños de 5 años, institución educativa inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra, Huari*. Huaraz: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Córdova, C. M (2012). *Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de número, en educación inicial 5 años de la I.E. 15027 de la provincia de Sullana*. Piura: Universidad de Piura.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil: su metodología*. Madrid: Ediciones Paraninfo.
- Gamarra, C. M. (2016). *Juegos lúdicos en los sectores con enfoque socio- cognitivo para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos, Bolognesi*. Huaraz: Universidad católica Los Ángeles de Chimbote
- García, S. P. (2013). *Juegos didácticos para el aprendizaje de la matemática*. México: Universidad Rafael Sandívar.
- Gómez, G. C (2010). *Las matemáticas en primera persona*. Barcelona: Pedagogía.
- Gutton, P. (2008). *El juego de los niños*. Barcelona: Editorial Hogar.

- Hernández, S. Fernández, M y Baptista, C. (2008). *Metodología de la investigación científica*. México: Mac Graw Hill.
- Huamán, R. R. (2016). *Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 82318 de Calluan, distrito de Cachiche, provincia de Cajabamba*. Trujillo: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Huizinga, J. (2005). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Ediciones.
- Martínez, M. (2008). *Juego didáctico o lúdico educativo*. Madrid: Narcea.
- Ministerio de Educación (2015). *Rutas del aprendizaje: ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?*. Lima: Metrocolor.
- Navarro, R. (2004). *Artículo el concepto de la enseñanza aprendizaje*. Sevilla: Aeduc.
- Ordoñez, T. E. (2016). *El aprendizaje de la longitud y la capacidad en educación infantil*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Ortiz, R. D. (2007). *La enseñanza de la medición en el tercer grado de preescolar: longitud y tiempo*. México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Ospina, M. M. (2015). *El juego lúdico como estrategia para favorecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel pre escolar*. Colombia: Universidad de Tolima.
- Paniora, M. Y. (2018). *Efectos del programa de juego y aprendo para desarrollar nociones básicas matemáticas en niños de la institución educativa inicial N° 112, Callao*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Piaget, J. (1977). *Seis estudios de psicología*. Barcelona: Barral
- Prudencio, A. L. (2018). *El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis- Shelby – Pasco*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Rencoret, M. (2000). *Iniciación matemática*. Chile: Andrés Bello.
- Rodríguez, G. (2006). *La importancia del juego infantil*. Madrid. Ediciones Paraninfo.

- Sáenz, R. I. (2014). *Desarrollo de estrategias de medida en educación infantil*. Ecuador: Universidad de la Rioja.
- Sánchez, R.L. (2016). *Juegos lúdicos para la resolución de problemas matemáticos en estudiantes del nivel pre escolar*. México: Universidad Pedagógico Nacional.
- Sulca, G. M. (2016). *Juegos lúdicos para desarrollar la creatividad en la resolución de problemas referidos a agregar y quitar en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial 651*. Lima: Universidad Peruana Cayetano Heredia.
- Valderrama, M. S. (2005). *Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica*. Lima: San Marcos.
- Vygotsky, L. (1998). *The development of higher mental processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Zabalza, M. (2006). *Didáctica de la educación infantil*. Madrid: Narcea

PRE PRUEBA

ESCALA DE ESTIMACIÓN DE NOCIONES DE MEDICIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS:

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

1.2. EDAD: AULA: FECHA:

II. OBJETIVOS:

Conocer en nivel de desarrollo de las nociones de medición de los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 340 “sagrado Corazón de Jesús” de Uchusquillo, en el periodo académico 2019.

III. CONTENIDO:

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

IV. OBSERVACIONES:

.....

POST PRUEBA

ESCALA DE ESTIMACIÓN DE NOCIONES DE MEDICIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS:

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

1.2. EDAD: AULA: FECHA:

II. OBJETIVOS:

Conocer en nivel de desarrollo de las nociones de medición de los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 340 “sagrado Corazón de Jesús” de Uchusquillo, en el periodo académico 2019.

III. CONTENIDO:

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

IV. OBSERVACIONES:

.....



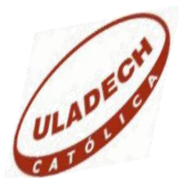
FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE COMPRENSIÓN DE TEXTOS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN									
TÍTULO: JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR NOCIONES DE MEDICIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 340 “SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS” DE UCHUSQUILLO- 2019									
AUTOR: MORENO LUNA, ARTURO EDGAR									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	D1: RECUPERA Y ORGANIZA INFORMACIÓN								
	DIMNESIÓN: Medición convencional	X			X		X		X
1	Hace uso el metro como patrón para medir longitud de objetos	X			X		X		X
2	Hace uso del metro para medir distancias de ubicación de objetos	X			X		X		X
3	Utiliza la balanza para medir la masa de sus útiles escolares	X			X		X		X
4	Hace uso de la balanza para medir la masa de sus juguetes	X			X		X		X
5	Hace uso de la regla para medir superficies de su mesa.	X			X		X		X
6	Compara el resultado de sus mediciones realizados por sus compañeros	X			X		X		X
	DIMENSION: Medición no convencional								
7	Hace mediciones de superficie utilizando sus dedos de la mano.	X			X		X		X
8	Utiliza la cuarta para medir la superficie de su mesa	X			X		X		X
09	Hace mediciones haciendo uso de los pies.	X			X		X		X
10	Utiliza los pasos para medir la distancia de ubicación de objetos	X			X		X		X
11	Hace uso de sus brazos extendidos para medir superficies.	X			X		X		X
12	Compara las mediciones realizadas por sus compañeros	X			X		X		X
	DIMENSION: Medición Indirecta								

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

VALORIZACIÓN GLOBAL	1	2	3	4	5
Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicas a los estudiantes.					X
COMENTARIO					
Los instrumentos presentan las condiciones necesarias para ser aplicadas para la recolección de los datos en los estudiantes de primer grado de educación primaria.					





FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE COMPRENSIÓN DE TEXTOS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN									
TÍTULO: JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR NOCIONES DE MEDICIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 340 “SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS” DE UCHUSQUILLO- 2019									
AUTOR: MORENO LUNA, ARTURO EDGAR									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	D1: RECUPERA Y ORGANIZA INFORMACIÓN								
	DIMNESIÓN: Medición convencional	X			X		X		X
1	Hace uso el metro como patrón para medir longitud de objetos	X			X		X		X
2	Hace uso del metro para medir distancias de ubicación de objetos	X			X		X		X
3	Utiliza la balanza para medir la masa de sus útiles escolares	X			X		X		X
4	Hace uso de la balanza para medir la masa de sus juguetes	X			X		X		X
5	Hace uso de la regla para medir superficies de su mesa.	X			X		X		X
6	Compara el resultado de sus mediciones realizados por sus compañeros	X			X		X		X
	DIMENSION: Medición no convencional								
7	Hace mediciones de superficie utilizando sus dedos de la mano.	X			X		X		X
8	Utiliza la cuarta para medir la superficie de su mesa	X			X		X		X
09	Hace mediciones haciendo uso de los pies.	X			X		X		X
10	Utiliza los pasos para medir la distancia de ubicación de objetos	X			X		X		X
11	Hace uso de sus brazos extendidos para medir superficies.	X			X		X		X
12	Compara las mediciones realizadas por sus compañeros	X			X		X		X
	DIMENSION: Medición Indirecta								

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

VALORIZACIÓN GLOBAL	1	2	3	4	5
Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicas a los estudiantes.					X
COMENTARIO					
Los instrumentos presentan las condiciones necesarias para ser aplicadas para la recolección de los datos en los estudiantes de primer grado de educación primaria.					





FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE COMPRENSIÓN DE TEXTOS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN									
TÍTULO: JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR NOCIONES DE MEDICIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 340 “SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS” DE UCHUSQUILLO- 2019									
AUTOR: MORENO LUNA, ARTURO EDGAR									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	D1: RECUPERA Y ORGANIZA INFORMACIÓN								
	DIMNESIÓN: Medición convencional	X			X		X		X
1	Hace uso el metro como patrón para medir longitud de objetos	X			X		X		X
2	Hace uso del metro para medir distancias de ubicación de objetos	X			X		X		X
3	Utiliza la balanza para medir la masa de sus útiles escolares	X			X		X		X
4	Hace uso de la balanza para medir la masa de sus juguetes	X			X		X		X
5	Hace uso de la regla para medir superficies de su mesa.	X			X		X		X
6	Compara el resultado de sus mediciones realizados por sus compañeros	X			X		X		X
	DIMENSION: Medición no convencional								
7	Hace mediciones de superficie utilizando sus dedos de la mano.	X			X		X		X
8	Utiliza la cuarta para medir la superficie de su mesa	X			X		X		X
09	Hace mediciones haciendo uso de los pies.	X			X		X		X
10	Utiliza los pasos para medir la distancia de ubicación de objetos	X			X		X		X
11	Hace uso de sus brazos extendidos para medir superficies.	X			X		X		X
12	Compara las mediciones realizadas por sus compañeros	X			X		X		X
	DIMENSION: Medición Indirecta								
13	Hace cálculo de mediciones de la longitud de los objetos	X			X		X		X

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

VALORIZACIÓN GLOBAL		1	2	3	4	5
Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicas a los estudiantes.						X
COMENTARIO						
Los instrumentos presentan las condiciones necesarias para ser aplicadas para la recolección de los datos en los estudiantes de primer grado de educación primaria.						



Leonor L. Palacios Zubieta
 PRDE LEONOR L. PALACIOS ZUBIETA
 DIRECTORA (E)

BASE DE DATOS

Pre prueba aplicado a los niños y niñas de 5 años de edad																									
Medición convencional						Medición no convencional						Medición indirecta						Variable							
1	2	3	4	5	6	Punt	Niv	7	8	9	10	11	12	Punt	Niv	13	14	15	16	17	18	Punt	Niv	Punt	Niv
0	1	1	2	0	1	5	EI	1	1	1	0	0	1	4	EI	1	1	0	0	1	1	4	EI	13	EI
1	1	1	2	0	1	6	EI	1	1	1	0	0	1	4	EI	1	1	0	0	1	1	4	EI	14	EI
1	0	0	1	1	2	5	EI	2	1	1	0	0	1	5	EI	1	1	0	0	1	1	4	EI	14	EI
1	2	2	1	2	2	10	EP	2	1	2	2	2	1	10	EP	2	1	2	2	1	2	10	EP	30	EP
1	0	0	2	1	1	5	EI	2	2	1	2	0	1	8	EI	1	2	1	1	1	1	7	EI	20	EI
0	1	1	1	0	1	4	EI	2	1	2	2	1	2	10	EP	2	1	2	2	2	2	11	EP	25	EI
0	0	0	2	1	1	4	EI	2	2	1	1	2	2	10	EP	1	2	1	2	2	2	10	EP	24	EI
1	2	1	2	2	2	10	EP	2	1	2	0	2	1	8	EI	2	1	0	0	2	1	6	EI	24	EI
1	2	2	2	1	2	10	EP	1	2	2	2	1	2	10	EP	1	2	2	2	1	2	10	EP	30	EP
2	2	1	2	1	2	10	EP	2	2	2	0	1	1	8	EI	2	1	0	0	2	1	6	EI	24	EI
1	0	0	2	0	2	5	EI	1	2	2	1	0	2	8	EI	1	2	1	2	1	2	9	EI	22	EI
0	1	0	2	0	1	4	EI	2	1	1	0	2	1	7	EI	2	1	0	2	2	1	8	EI	19	EI
0	0	1	1	1	1	4	EI	1	2	1	1	0	2	7	EI	1	2	2	0	1	2	8	EI	19	EI
1	2	2	2	1	2	10	EP	2	1	2	2	1	1	9	EI	2	1	2	2	2	1	10	EI	29	EP
2	2	2	2	1	1	10	EP	1	2	1	2	2	2	10	EP	1	2	2	2	1	2	10	EP	30	EP
0	1	1	2	0	1	5	EI	2	1	1	0	0	1	5	EI	1	1	0	2	1	1	6	EI	16	EI

Post prueba aplicado a los niños y niñas de 5 años de edad																									
Medición convencional						Medición no convencional						Medición indirecta						Variable							
1	2	3	4	5	6	Punt	Niv	7	8	9	10	11	12	Punt	Niv	13	14	15	16	17	18	Punt	Niv	Punt	Niv
1	2	2	3	1	2	11	EP	2	2	2	1	1	2	10	EP	2	2	1	1	2	2	10	EP	31	EP
2	2	2	3	1	2	12	EP	2	2	2	1	1	2	10	EP	2	2	1	1	2	2	10	EP	32	EP
2	1	1	2	2	3	11	EP	3	2	2	1	1	2	11	EP	2	2	1	1	2	2	10	EP	32	EP
2	3	3	2	3	3	16	LD	3	2	3	3	3	2	16	LD	3	2	2	3	2	3	15	LA	47	LD
2	1	1	3	1	2	10	EP	3	3	2	3	1	2	14	LA	2	3	2	2	2	2	13	LA	37	LA
1	2	2	2	1	2	10	EP	3	2	3	3	2	3	16	LD	3	2	3	3	3	3	17	LD	43	LA
1	1	1	3	2	2	10	EP	3	3	2	2	3	3	16	LD	2	3	2	3	3	3	16	LD	42	LA
2	3	2	3	3	3	16	LD	3	2	3	1	3	2	14	LA	3	2	1	2	3	2	13	LA	43	LA
2	3	3	2	2	3	15	LA	2	3	3	3	2	3	16	LD	2	3	3	3	2	3	16	LD	47	LD
3	3	2	3	2	3	16	LD	3	3	3	2	2	2	15	LA	3	2	1	2	3	3	14	LA	45	LA
2	1	1	3	1	3	11	EP	2	3	3	3	1	3	15	LA	2	3	2	3	2	3	15	LA	41	LA
1	2	1	3	1	2	10	EP	3	2	2	1	3	3	14	LA	3	2	1	3	3	2	14	LA	38	LA
1	3	3	2	2	2	13	LA	2	3	2	2	1	3	13	LA	2	3	2	2	2	3	14	LA	40	LA
2	3	3	3	2	3	16	LD	3	2	3	3	2	2	15	LA	3	2	3	3	3	2	16	LD	47	LD
3	3	3	3	2	2	16	LD	2	3	2	3	3	3	16	LD	2	3	3	3	2	3	16	LD	48	LD
1	2	1	3	1	2	10	EP	3	2	2	1	1	2	11	EP	2	2	1	3	3	2	13	LA	34	EP

"Año de la universalización de la salud"

CONSTANCIA

EL QUE SUSCRIBE LA DIRECCIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 340 "SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS CON CODIGO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°0568147, OTORGA LA PRESENTE CONSTANCIA A ARTURO EDGAR MORENO LUNA.

Estudiante de la facultad de Educación y Humanidades de la Especialidad de Educación Inicial de la UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE con código de estudiante 1207161006, quien ha realizado la aplicación de la parte experimental de su trabajo de investigación **"JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR NOCIONES DE MEDICIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 340 "SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS" DE UCHUSQUILLO- 2019**, Realizado los meses de setiembre , octubre, noviembre y diciembre del presente año demostrando eficiencia, responsabilidad, puntualidad y buen formación académica en dicha acción y sobre todo respetando y valorando la realidad de cada niño.

Se expide el presente documento de acuerdo a ley para los fines que el interesado considere convenientemente

Uchusquillo, 04 de diciembre de 2020



Lic. Claudia E. Egúsqiza Medina.
Dir.I.E.I.N° 340-Uchusquillo

SESIÓN N°1

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

2. FECHA.....del 2020

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

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

4. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

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

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

6. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

<p>Inicio</p> <p>¡Elaboramos medidas de longitud para medir objetos y registramos la información!</p>	<p>Ejecución del Proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nos sentamos en media luna y decimos a los niños que hemos traído algo muy interesante. - Presentamos un maletín que preparamos previamente con plantillas de manos, pies, clips, bajalenguas, plumones, etc. para medir. - Dejamos que los niños se pasen el maletín intentando averiguar que hay dentro. escuchamos sus respuestas. - Decimos que esta maletita se llama “el maletín de medir” <div data-bbox="635 564 1026 952" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Qué creen que habrá dentro del maletín? ¿Para qué nos podrá servir? ¿Qué creen que aprenderemos con ellos? ¿Podemos utilizar nuestro cuerpo para medir objetos? ¿Con qué parte de nuestro cuerpo podemos medir? ¿Con qué otra cosa podemos medir las cosas? Escuchamos sus respuestas. - Les comentamos que hoy vamos a aprender a medir. <p>Familiarización con el Problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos algunos objetos como un folder, un muñeco grande de peluche, etc. y decimos que queremos saber cuánto miden de largo. - Preguntamos ¿Qué podemos utilizar para medir el largo de éstos objetos? ¿Qué vamos a utilizar para medirlos? - Preguntamos ¿Qué queremos medir? ¿Para qué queremos medir? ¿Cómo vamos a medir? - Dejamos que los niños expresen con sus propias palabras lo que han entendido acerca del problema. Búsqueda y Ejecución de Estrategias: - Preguntamos ¿Qué podemos hacer para saber cuánto miden los objetos? ¿Cómo lo averiguaremos? ¿Qué necesitaremos hacer? ¿Qué podemos utilizar? - 	<p>Maletín Plantillas</p>	<p>5´</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Búsqueda y Ejecución de Estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Qué podemos hacer para saber cuánto miden los objetos? ¿Cómo lo averiguaremos? ¿Qué necesitaremos hacer? ¿Qué podemos utilizar? - 	<p>Maletín</p>	<p>4´</p> <p>30´</p>

- Abrimos la maleta y los niños observan qué cosas podemos utilizar para medir el largo de los objetos.
- Decimos que utilizaremos nuestro cuerpo utilizando las manos y pies, así como otros objetos: cajas de fósforos, clips, plumones, etc.
- Con ayuda de los niños buscamos algunas estrategias para realizar la actividad.
- En la pizarra anotamos lo que sugieren los niños:
 - Utilizar el cuerpo
 - Utilizar materiales
 - Realizar juegos
- Salimos al patio y recordamos las normas para la realización de la actividad.

Vivencian con el cuerpo:

- Dejamos que realicen las mediciones de manera intuitiva buscando primero sus propias estrategias.
- Se agrupan y juegan a hacer mediciones de su cuerpo.
- Miden con las manos, los pies y pasos el largo de sus cuerpos.
- Nombran quién es el más largo y el más corto del grupo.



Vivencian con materiales:

- En el aula forman grupos y a cada uno se le propondrá con qué medirán: manos, pies y objetos.
- Proponemos medir puertas, ventanas, pizarra, mesas, cuadernos, cartucheras, etc. utilizando lo propuesto.
- Entregamos la ficha del libro y recortan las plantillas de lo que usaran para medir: pies, manos, cajas de fósforos, clips, etc.
- Invitamos a los niños a medir el largo de los objetos.

Socialización de sus Representación:

- En el aula dialogamos con los niños y recordamos lo trabajado en el patio y preguntamos ¿Qué

Plantillas
Normas

Cuerpo

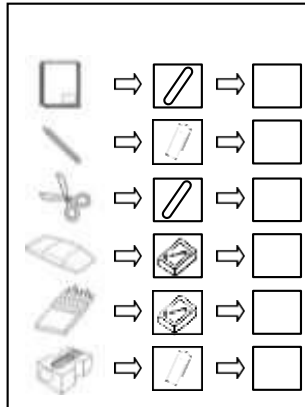
Cajas de fósforos
Palitos
Sorbetes
Bastones
Crayones,
etc.

Cuadros
Hojas
Papelotes

25´

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

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



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

Reflexión y Formalización:

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



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

Plumones
Lápices

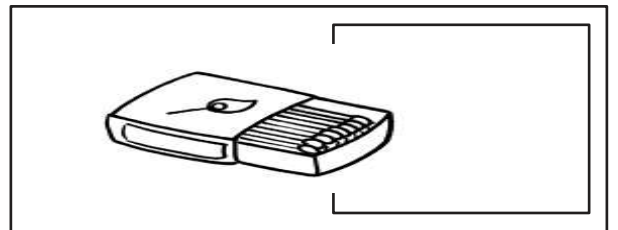
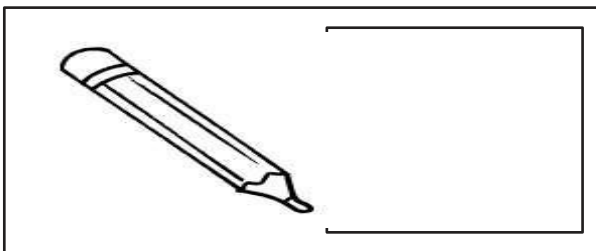
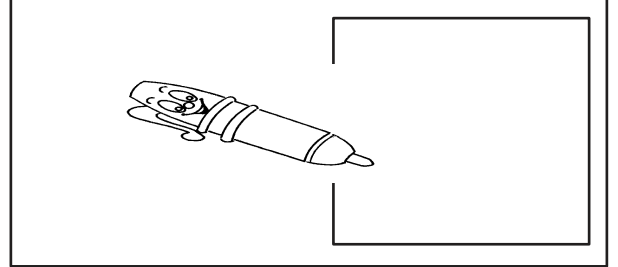
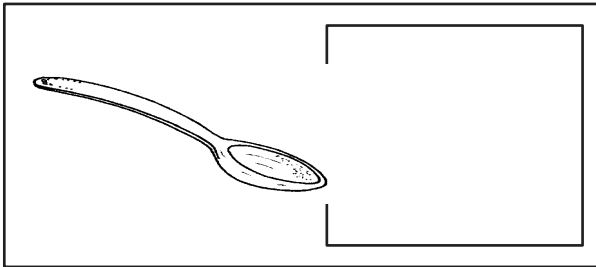
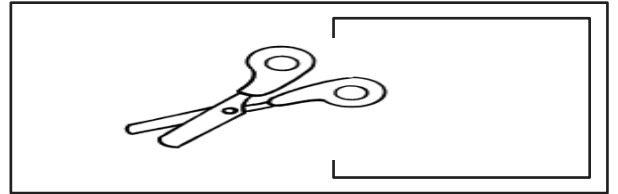
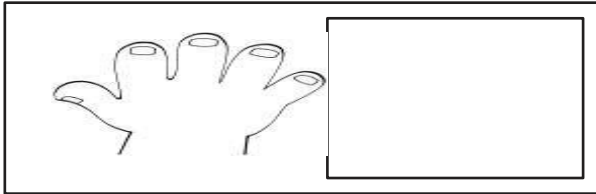
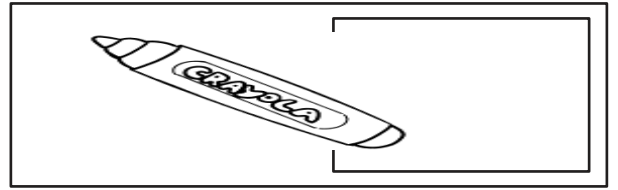
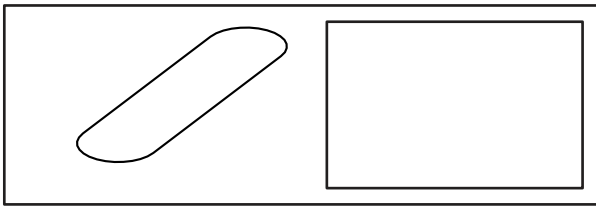
Fichas

Hojas

20´

Papelotes
Plumones
Manos

	<div data-bbox="647 194 1018 723" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="683 779 935 808">- Exponen sus trabajos.</p> <p data-bbox="486 813 1211 869">- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron durante ella.</p> <p data-bbox="486 913 1182 1032">- Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos a medir hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto del trabajo que realizaste? ¿En que tuviste dificultad al realizar el trabajo? ¿Te gustó lo que aprendiste? ¿Para qué te servirá?</p>		<p data-bbox="1417 813 1445 842">5´</p> <p data-bbox="1417 947 1461 976">60´</p>
--	--	--	--



Plantillas para medir

- Recorta y utiliza para medir.



SESIÓN N°2

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

2. FECHA del 2020

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

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

5. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

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

6. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

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

<p>¡Elaboramos una regla para medir objetos y registramos la información!</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reunimos a los niños y les presentamos la siguiente forma: <div data-bbox="422 264 1026 533" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Qué figura es? ¿Cuántos lados tiene? ¿Tienen el mismo tamaño? ¿Cómo podríamos saber cuánto mide cada lado? Escuchamos las respuestas de los niños. - Presentamos una regla grande de cartón, una balanza y una plantilla de pie. <div data-bbox="422 772 1034 817" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">012345678910</p> - Preguntamos ¿Con cuál de estos objetos podríamos medir los lados de ésta figura? Escuchamos sus respuestas. <ul style="list-style-type: none"> - Les comentamos que la regla nos sirve para medir el largo de los objetos de manera más precisa, porque nos indica con ayuda de sus números cuánto mide. - Decimos que hoy vamos a elaborar nuestra propia regla para medir el largo de los objetos y figuras como la que vemos en la pizarra. 	<p>Papelote Figura</p>	
<p>Desarrollo</p>	<p>Familiarización con el Problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Qué queremos hacer? ¿Qué vamos a utilizar? ¿Qué vamos a medir? ¿Con qué? ¿Cómo creen que se puede medir con la regla? - Dejamos que los niños expresen con sus propias palabras lo que han entendido acerca del problema. <p>Búsqueda y Ejecución de Estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Con ayuda de los niños buscamos algunas estrategias para realizar la actividad. - En la pizarra anotamos lo que sugieren los niños: <ul style="list-style-type: none"> * Utilizar el cuerpo * Utilizar materiales * Realizar juegos 	<p>Regla de cartón</p>	<p>4´ 30´</p>
		<p>Normas</p>	

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



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

Ficha
Cartulina
Tijeras

Normas

Cuerpo

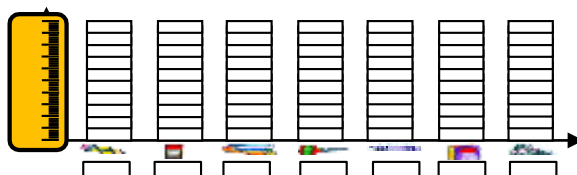
Borrador,
plumones,
colores,
tapas, etc.

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

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

Cuadro
Papelote
Plumones

¡Medimos con la Regla!



Socialización de sus Representación:

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

20´

Reflexión y Formalización:

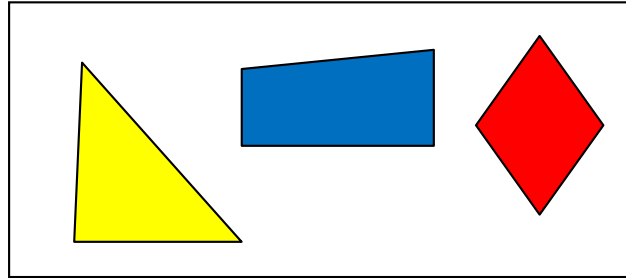
- Reflexionamos junto con los niños sobre los procedimientos realizados para resolver el problema.
- Preguntamos: ¿Qué hicieron para saber cómo medir con la regla? ¿Cómo se mide con la regla? ¿Qué hicieron primero? ¿Qué hicieron después? ¿Qué hicieron al último? ¿Utilizaron su cuerpo, cómo? ¿Qué materiales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

Papelote
plumones
Fichas

20´

- Por ejemplo decimos: “éste lado mide 5 centímetros y así vamos verbalizando”. Así nombramos los otros lados.
- Forman grupos y a cada uno se le entrega medio papelote y 3 figuras geométricas se formas diferentes.
- La consigán, pegan las figuras y miden cada lado escribiendo cuánto mide.

Figura
Regla



Papelote
Siluetas
Regla

- Exponen sus trabajos y los felicitamos por su esfuerzo y por cómo aprendieron a medir utilizando la regla.
- Dejamos como tarea para que en casa se diviertan, que midan con la regla que elaboraron, algunas partes del cuerpo de sus papás u otra cosa que deseen.

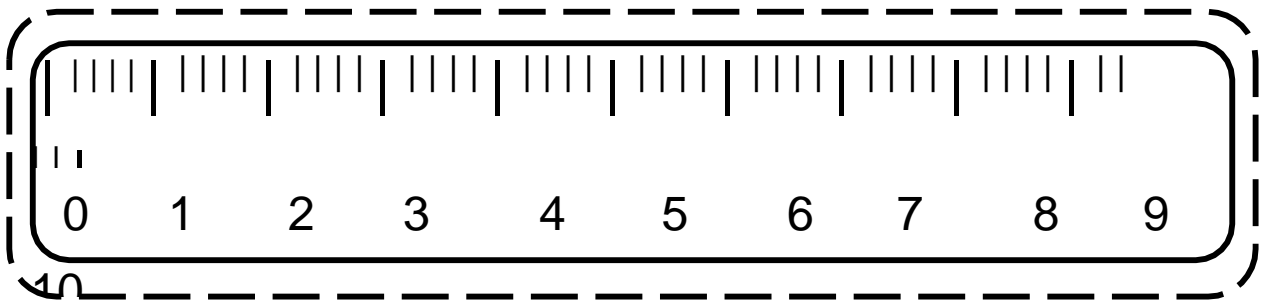
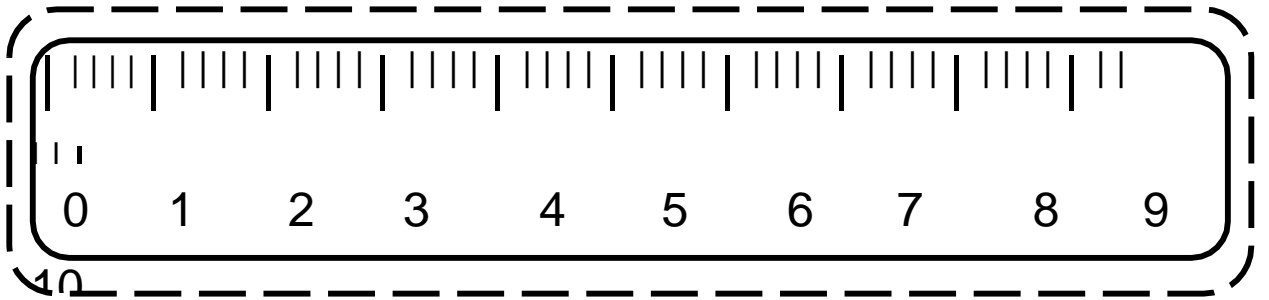
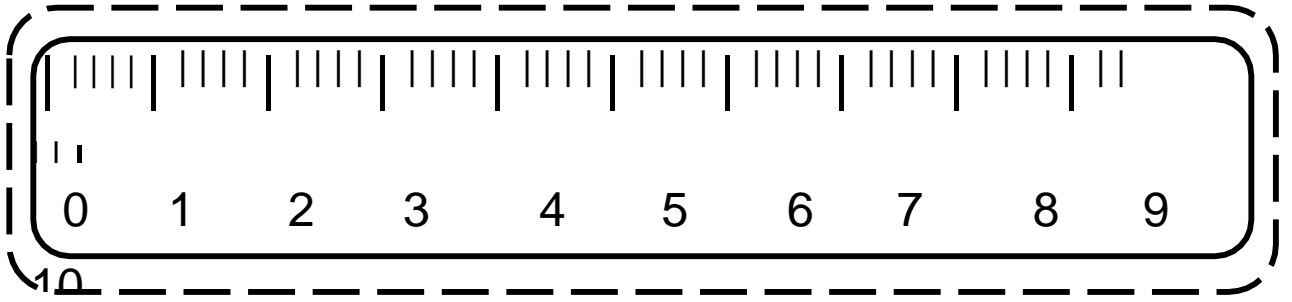
Cierre

- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron durante ella.
Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Con qué midieron? ¿Qué fue lo que más te gusto del trabajo que realizaste? ¿En qué tuviste dificultad al realizar el trabajo? ¿Te gustó lo que aprendiste? ¿Para qué te servirá?

5'

¡Jugamos a medir con la regla!

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



SESIÓN N°3

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

2. FECHAdel 2020

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

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

4. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

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

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:














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

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

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

Socialización de sus Representación:

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

Normas

Envases vacíos
Agua
Jarras
Embudos

25'

Hojas Crayones

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

SESIÓN N° 4	
1. TÍTULO	Puedo medir con mi cuerpo.
2. FECHA del 2020

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

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



papelote

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

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

Inicio

Puedo medir con mi cuerpo.

Ejecución del Proyecto:

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



imágenes

- Los niños están midiendo con su cuerpo.



Desarrollo

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

Comprensión del problema:

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

Búsqueda de estrategias:

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

Niños

pizarra

papelote

Hojas goma tijeras

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

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

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

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

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

SESIÓN N° 6	
1. TÍTULO	¿Quién pesa más?
2. FECHA2020

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

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

Desarrollo

- Pedimos a los niños que los toquen

Observación

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

Formula hipótesis

- Se les pide a los niños salgamos al patio y que observen, la docente hace caer una pluma y una piedra de lo más alto (segundo piso).

- Luego les pregunta a los niños ¿qué paso, quien cayó primero?
- ¿Porque creen que cayó primero la pluma?
- Luego les mostramos una boya o un trozo grande de tecnopor y una piedra y les preguntamos a los niños ¿Cuál de estos objetos creen que pesa más y cual pesa menos?

- Los niños lógicamente responderán que el tecnopor por su tamaño.
- En un papelote anotamos las hipótesis nombradas por los niños y luego las leemos.

Experimentación

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



verbalización:

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

Pluma piedra
tecnopor

Papelote

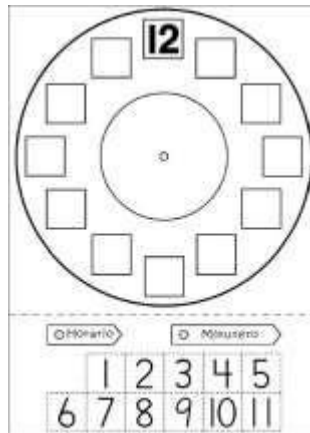
Balanzas

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

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

Búsqueda de estrategias:

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



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

Papelotes
Reloj
imágenes


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

SESIÓN N° 8	
1. TÍTULO	Puedo medir con mi cuerpo.
2. FECHAdel 2020

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

9. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

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

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
	<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Qué dice la canción? ¿Qué debemos sacar? ¿Para qué nos sirven las manos? ¿Para qué los pies? ¿Qué más podemos hacer con ellos? Reto o Conflicto: - Preguntamos ¿Podemos utilizar nuestras manos y pies para medir cosas? Conocimiento de los Aprendizajes: - Hoy vamos a aprender a medir con ayuda de nuestras manos y pies. Recojo de saberes Previos: - Preguntamos ¿Cómo podemos medir con las manos? ¿Cómo medimos con los pies? Nuevo Conocimiento: - Salimos al patio y mostramos cómo mediremos algunas cosas. - Explicamos que si medimos con las manos o pies, debemos colocar nuestras palmas una seguida de la otra y vamos contando. - Miden con los pies el largo del patio, el largo de la vereda, el ancho de la pista de nuestra calle, el largo del pasto del jardín, etc. - En parejas miden sus cuerpos recostados sobre el piso, pueden utilizar manos o pies. - Miden con las manos el ancho de la puerta, de la ventana, etc. - En el aula presentamos la silueta de las manos y pies que utilizaremos para hacer nuestras mediciones, indicándoles que de igual forma medirán los objetos pero utilizando las siluetas. <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>	<p>Manos Pies</p> <p>Siluetas</p> <p>Papelote Cuadro</p>

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
		<p>- Forman grupos y se les entrega un papelote con el siguiente cuadro:</p> <div data-bbox="799 521 1123 913" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>¿Cuánto Miden Estos Objetos?</p> </div> <p style="text-align: center; margin: 10px auto;"> </p> <p style="text-align: center; margin: 10px auto;"> ¿Cuál es el más largo? Dibuja </p> <p>- Entregamos las siluetas de la mano y pie, indicamos que mediremos las mesas, la pizarra, la puerta del baño, etc. pero lo harán antes con sus propias manos.</p> <p>- Cada niño debe tener su material para que todos participen.</p> <p>- Miden y registran la información en el cuadro y vacían los datos en el gráfico de barras.</p> <p style="text-align: center;">Construcción del aprendizaje:</p> <p>¿Cuántas manos mide tu pizarrita?</p> <p style="text-align: center;">Aplicación de lo aprendido:</p> <p>- Proporcionamos objetos para que puedan medir de manera individual: chalinas, correas, palos, pantalones y en papelotes partidos por la mitad crean su</p>	<p>Siluetas Objetos Plumones</p> <div data-bbox="1300 705 1500 862" style="margin: 10px 0;"> </div> <p>Papelote Plumones Ficha</p>

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

SESIÓN N°9

1. TÍTULO : Utilizamos medidas no convencionales.

2. FECHA del 2020.

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:


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

5. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

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

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

6. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

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

<p>Desarrollo</p>	<p>- Luego la maestra da a conocer la intención del día:” UTILIZAREMOS MEDIDAS NO CONVENCIONALES PARA MEDIR OBJETOS.” Búsqueda y ejecución de estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra les comenta a los niños y niñas que por el aniversario del jardín se está organizando un concurso de aulas, para eso tienen que decorar su aula y les propone colocar cenefas de las vocales y de los números alrededor de toda la pared y alrededor de las mesas. ¿Cuántas cenefas necesitan los niños/ñas? ¿Cómo resolverán la situación?, ¿Qué deben hacer primero?, ¿De qué forma pueden realizar las mediciones? - Seguidamente la maestra organiza a los niños y niñas en grupos de cinco integrantes. - Luego, entrega a cada grupo las cartillas de medidas no convencionales y pide que alisten los materiales con los que deberán medir: borrador, clip y lápiz. Recuerda que deben usar el mismo tamaño de lápiz o de borrador. <div data-bbox="544 1005 970 1207" data-label="Image"> </div> <p>Socialización de sus representaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Después recomendaremos que cada grupo compare la medida del objeto que usará para realizar las mediciones. Por ejemplo, los que van a realizar las medidas con pasos, que un integrante del grupo mida con cintas de diferentes colores el tamaño de cada paso de los demás integrantes y luego los compare. Puede utilizar este modelo: <div data-bbox="539 1572 986 1720" data-label="Figure"> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nombre</th> <th>Medida (Pasos)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Fernando</td> <td>~10</td> </tr> <tr> <td>Gisela</td> <td>~12</td> </tr> <tr> <td>Betty</td> <td>~8</td> </tr> <tr> <td>Mariano</td> <td>~11</td> </tr> </tbody> </table> </div> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra realiza algunas interrogantes: ¿Quiénes creen que tomarán más rápido la medida del contorno del aula?, ¿Quiénes creen que se demorarán más? - Después de realizar la medida del contorno del aula los niños le comunican cuantos pasos mide el aula, para poner la cenefa. 	Nombre	Medida (Pasos)	Fernando	~10	Gisela	~12	Betty	~8	Mariano	~11	<p>Diálogo Láminas</p> <p>Cintas de colores</p> <p>Diálogo Aula Fichas Colores</p>	<p>25 min</p> <p>35 min</p>
Nombre	Medida (Pasos)												
Fernando	~10												
Gisela	~12												
Betty	~8												
Mariano	~11												

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

SESIÓN N°10

1. TÍTULO : Juguemos a conocer la hora. (el reloj).

2. FECHA2020

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:


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


4. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:


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

6. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos	Tiempo
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: <ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños. - Formación. - Oración AL Señor de los Milagros. - Entonamos una canciones al Señor de los Milagros. 	CD Canción	5 min
Juego Libre en Sectores	Intención Pedagógica del Día: <ul style="list-style-type: none"> - Juguemos a conocer la hora. (el reloj). - Practican el valor de la empatía. Utilización Libre de los Sectores: <ul style="list-style-type: none"> - Escogen el sector de su preferencia. - Juegan libremente. - Comparten el material. - Guardan el material. 	Diálogo	5 min
		Materiales Bloques	60 min
		Juegos de engranaje. Juguets	
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:			
Inicio	Ejecución del Proyecto: <ul style="list-style-type: none"> - La maestra muy emocionada recibe a los niños y niñas para entonar juntos una nueva canción que la presenta en un papelote pegado en la pizarra, llamada” cri – cri - cri.” <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p style="text-align: center;">Dan, din, dón las horas del reloj bailan de la mano junto al piano con esta canción. Dan, din, dón todas viene a cantar dán, din, dón.</p> <p style="text-align: center;">El cielo va girando mientras ellas cantan sin cesar; las pálidas estrellas van cambiando de lugar...</p> </div>	Papelote Plumones Diálogo	5 min
			5 min

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

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

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

