

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

JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 406 SARITA COLONIA DE HUÁNUCO-2017.

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA:

Br. GUILY BRICEÑO PELÁEZ

ASESOR:

Mg. ANICETO ELÍAS AGUILAR POLO

PUCALLPA - PERÚ

2017

Título de tesis

Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017.

HOJA FIRMAS DE JURADO DEL Y ASESOR DE TESIS

Mg. Alicia Yboni, Parker Mueras

Miembro

Dra. Jemina Lidia, Carrera Girón

Miembro

Mg. Jesús Oswaldo Monrroy Parque

Presidente

Mg. Aniceto Elías, Aguilar Polo

Asesor

AGRADECIMIENTO

A Dios, por ser la luz en el sendero
de mi vida, y darme salud para salir
siempre adelante.

A mi asesor, por haberme brindado
sus conocimientos y herramientas
necesarias para poder culminar otra
etapa de la vida.

DEDICATORIA

A Dios por permitir lograr nuestros objetivos, además de su infinito amor y protección que nos da fuerzas para seguir adelante.

A mis queridos hijos Roger Adrián y Álvaro por su comprensión y cariño que brindan día a día.

RESUMEN

El trabajo de investigación tiene como finalidad determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 406 Sarita Colonia de Huánuco2017.

La metodología utilizada en el estudio de investigación es cuantitativo, explicativo y aplicativo de tipo descriptivo, diseño pre experimental; población conformada por 51 niños, muestra de 41 niños y niñas de 5 años de nivel inicial. Se aplico una lista de cotejo de 20 ítem para medir el desarrollo de la motricidad fina en los niños y un registro de notas para el logro previsto. Para el análisis de datos se usará el Excel, SPSS versión 18.0 y Minitab 18.

Resultados: se aprecia que 25 niños de 5 años obtuvieron un 61.0% de un logro previsto en el desarrollo de la motricidad fina, mientras un 36.6% de niños se encuentran en un desarrollo motriz fina en proceso respaldado por 15 niños, y, solo el 2.4% restante se encuentra en inicio.

Conclusión: que existe relación significativa entre los variables juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017.

Palabras claves: Juegos lúdicos, enfoque significativo, motricidad fina, nivel de logro.

ABSTRAC

The purpose of the research work is to determine whether recreational games based on the significant approach improve the development of fine motor skills in 5-year-old children of Educational Institution No. 406 Sarita Colonia de Huánuco- 2017. The methodology used in the research study is quantitative, explanatory and application of a descriptive type, pre-experimental design; population consisting of 51 children, sample of 41 children of 5 years of initial level. A checklist of 20 items was applied to measure the development of fine motor skills in children and a record of grades for the expected accomplishment. For data analysis, Excel, SPSS version 18.0 and Minitab 18 will be used.

Results: it is appreciated that 25 children of 5 years obtained a 61.0% of an expected achievement in the development of fine motor skills, while 36.6% of children are in fine motor development in process supported by 15 children, and, only the 2.4% remaining is in the beginning.

Conclusion: that there is a significant relationship between the playful games variables based on the significant approach to improve the development of fine motor skill in children of 5 year of Educational Institution N° 406 Sarita Colonia de Huanuco- 2017.

Keywords: Playful games, meaningful approach, fine motor skills, level of achievement.

Contenido

Título de tesis	ii
Hoja de firmas del jurado evaluador de tesis	iii
Agradecimiento	iv
Dedicatoria	v
Resumen y abstrac	vi
Contenido	viii
Índice de tablas, cuadros y gráficos	ix
Índice de tablas	x
Índice de cuadros	xi
Índice de gráficos	xii
I. Introducción	1
II. Revisión de literatura	4
2.1. Antecedentes	4
2.1.1. Antecedentes internacionales	4
2.1.2. Antecedentes nacionales	7
2.2. Bases teóricas de la investigación	10
2.2.1. Juegos lúdicos	10
2.2.1.1. Definición de juegos lúdicos	10
2.2.1.2. Estrategias lúdicas	12
2.2.1.3. Fundamentos teóricos sobre el juego	13
2.2.1.3.1. Teoría de la práctica o del pre ejercicio	13
2.2.1.3.2. Teoría psicoanalítica	14
2.2.1.3.3. Teoria de la derivacion por ficcion	15

2.2.1.3.4. Teoría piagetiana	15
2.2.1.3.5. Teoría sociocultural del juego	15
2.2.1.3.6. Teoría de aprendizaje	16
2.2.1.4. Tipos de juegos	17
2.2.1.5. Fases de los juegos lúdicos	18
2.2.1.6. Importancia de los juegos en el nivel preescolar	19
2.2.1.7. El rol del educador en el juego	20
2.2.1.8. Aprendizaje en el área de matemática	21
2.2.1.9. Dimensiones de juegos lúdicos	21
2.2.1.9.1. Juegos lúdicos	21
2.2.1.9.2. Enfoque significativo	23
2.2.2. Motricidad fina	24
2.2.2.1. Definición de la motricidad fina	24
2.2.2.2. Desarrollo de la motricidad fina	26
2.2.2.3. Concepto de psicomotricidad	26
2.2.2.4. Desarrollo psicomotor	27
2.2.2.5. Importancia del desarrollo psicomotor	29
2.2.2.6. Dimensiones de la motricidad fina	30
2.2.2.6.1. Coordinación visomanual	30
2.2.2.6.2. Coordinación facial	31
2.2.2.6.3. Coordinación gestual	32
2.3. Hipótesis	32
2.3.1. Hipótesis general	32
III. Metodología	33

3.1. Diseño de investigación	33
3.2. El universo y muestra	34
3.2.1. Área geográfica del estudio	34
3.2.2. Población	34
3.2.3. Muestra	35
3.3. Definición y operacionalización de variables	36
3.3.1. Definición de variables	36
3.3.2. Operacionalización de variables	36
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	37
3.4.1. Técnicas	37
3.4.2. Instrumentos	38
3.5. Plan de análisis	39
3.6. Matriz de consistencia	40
3.7. Principios éticos	41
IV. Resultados y análisis de resultados	42
4.1. Resultados	42
4.1.1. Resultado del desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Sarita Colonia mediante un pre test.	42
4.1.2. Aplicar los juegos lúdicos en el enfoque significativo de los niños y niñas de 5 años de educación inicial.	43
4.1.3. Consolidación de las sesiones de clase aplicadas en los niños de 5 años.	54
4.1.4. Evaluar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas	55

de 5 años de educación inicial a través de un post test.	
4.1.5. Contraste de hipótesis	56
4.2. Análisis de resultados	58
4.2.1. Análisis del nivel de desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años a través del pre test.	58
4.2.2. Aplicación de la estrategia didáctica de juegos lúdicos bajo el enfoque significativo en los niños y niñas de 5 años.	59
4.2.3. Evaluación del nivel del desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años a través del post test.	60
4.2.4. Resultado de contraste de las hipótesis de la investigación.	60
V. Conclusiones	61
VI. Referencias bibliográficas	62
Anexos	70

Índice de tablas, cuadros y gráficos

Índice de tablas	xii
Tabla 01: Baremo de categorización de estrategias didácticas.	39
Tabla 02: Valores de calificación del logro de aprendizaje en niños.	39
Tabla 03: Desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de educación inicial a través de un pre test.	42
Tabla 04: Sesión 01: Conociendo el número 5.	43
Tabla 05: Sesión 02: Conociendo el número 6.	44
Tabla 06: Sesión 03: Conociendo el número 7.	44
Tabla 07: Sesión 04: Conociendo el número 8.	45
Tabla 08: Sesión 05: Reconociendo el cuadrado.	46
Tabla 09: Sesión 06: Reconociendo el círculo.	47
Tabla 10: Sesión 07: Reconociendo el triángulo.	47
Tabla 11: Sesión 08: Reconociendo el rectángulo.	48
Tabla 12: Sesión 09: Contando figuras de dos objetos.	49
Tabla 13: Sesión 10: Primero – último.	50
Tabla 14: Sesión 11: Más grueso – más delgado que.	50
Tabla 15: Sesión 12: Largo – corto.	51
Tabla 16: Sesión 13: Jugando con las secuencias.	52
Tabla 17: Sesión 14: Mayor que y menor que < >.	53
Tabla 18: Sesión 15: Jugando con los cuantificadores: muchos – pocos.	53
Tabla 19: Sesiones del programa de la investigación.	54
Tabla 20: Resultado de las sesiones aplicadas a los niños mediante el instrumento de post test.	55

Tabla 21: Estadísticas de muestra única.	57
Tabla 22: Prueba de muestra única.	57
Índice de cuadros	xiii
Cuadro 01: Población conformada por los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Sarita Colonia del distrito de Puerto Inca.	35
Cuadro 02: Población muestral de estudiantes de la investigación de la Institución Educativa Inicial Sarita Colonia.	35
Cuadro 03: Operacionalización de variables.	36
Cuadro 04: Matriz de consistencia de la investigación.	40
Índice de gráficos	xiii
Gráfico 01: Simbolización de la investigación de tipo pre experimental.	33
Gráfico 02: Desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años.	42
Gráfico 03: Conociendo el número 5 en la sesión 01.	43
Gráfico 04: Conociendo el número 6 en la sesión 02.	44
Gráfico 05: Conociendo el número 7 en la sesión 03.	45
Gráfico 06: Conociendo el número 8 en la sesión 04.	45
Gráfico 07: Reconociendo el cuadrado en la sesión 05.	46
Gráfico 08: Reconociendo el círculo en la sesión 06.	47
Gráfico 09: Reconociendo el triángulo en la sesión 07.	48
Gráfico 10: Reconociendo el rectángulo en la sesión 08.	48
Gráfico 11: Contando figuras de dos objetos en la sesión 09.	49
Gráfico 12: Primero – último en la sesión se clase 10.	50

Gráfico 13: Más grueso – más delgado que en la sesión 11.	51
Gráfico 14: Largo y corto en la sesión 12.	51
Gráfico 15: Jugando con las secuencias en la sesión 13.	52
Gráfico 16: Mayor que y menor que < > en la sesión 14.	53
Gráfico 17: Jugando con los cuantificadores muchos – pocos, sesión 15.	54
Gráfico 18: Representación gráfica según las sesiones de clases.	55
Gráfico 19: Representación gráfica según el instrumento post test.	56
Gráfico 20: Representación gráfica de pre test y post test.	

I. INTRODUCCIÓN

La educación es un proceso complejo que entre otras cosas permite la trasmisión de conocimientos, valores, costumbres y modelos de diferentes formas de actuación; en este contexto, la escuela juega un espacio muy importante pues garantiza la formación integral de los niños y las niñas y favorecen el desarrollo de habilidades y actitudes que alimentan positivamente la convivencia humana.

Las actividades lúdicas en educación inicial se convierten en una actividad cotidiana, su desarrollo evolutivo en gran medida está marcado por el ejercicio y práctica de las mismas que se inician en su entorno familiar y más tarde se prolongan hasta su ingreso al sistema preescolar; al respecto, Dávila (2003), expresa que: "todo niño tiene derecho a dominar aquellos conocimientos y destrezas que probablemente utilizará en la vida; tiene derecho a vivir naturalmente felizmente y plenamente; el progreso humano depende del desarrollo de cada uno a su plena capacidad; el bienestar de la sociedad humana requiere el desenvolvimiento de una fuerte conciencia social en cada individuo". Otro factor importante es la psicomotricidad, que tiene relación con el movimiento y la mente, la misma que es utilizada como un medio de expresión, de comunicación y de relación con los seres humanos que le rodean y de la misma manera tiene una gran importancia en el desarrollo armónico de la personalidad, ya que, a través de esta, el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras, sino que también puede integrar el pensamiento, emociones y su socialización. El desarrollo tiene finalidad favorecer la expresividad motora del niño y, posteriormente, su desarrollo hacia tres objetivos que se complementan y enriquecen mutuamente: 1) Abrir al niño a la comunicación, 2) Estimular la

creación, 3) Favorecer la descentración. (González, 1985).

En la región de Huánuco, como en otras regiones del país el problema se sitúa en la educación, porque se desprende del hecho de que la escuela como institución ha visto disminuir su necesidad de una formación intelectual que capaciten al niño y niña en edad preescolar en lo que anteriormente tenía en su casa y en la vida social. Es así como la teoría pedagógica de hoy enfatiza la necesidad de utilizar intensamente las actividades lúdicas como proceso educativo formal a nivel de la escuela como institución encargada del mismo.

En ese sentido la Institución Educativa N.º 406 Sarita Colonia del distrito de Codo del Pozuzo, está ubicado en el Centro Poblado Codo del Pozuzo; donde los docentes ponen el mayor interés en la enseñanza-aprendizaje de los niños, para lograr los objetivos planteados el educador tiene que recurrir a recursos didácticos como los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor fina de los niños.

De manera que, para desarrollar el estudio de investigación se planteó el siguiente enunciado del problema: ¿Cómo los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoraran el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017?

En consecuencia, para responder al problema se planteó el siguiente objetivo general: Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017.

Y para sustentar dicho objetivo, se diseñaron los objetivos específicos: a) Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran la coordinación viso manual del desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años

de la Institución Educativa N.º 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017. b) Determinar juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar la coordinación facial del desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017. c) Determinar juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar la coordinación gestual del desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017.

La investigación se justifica, porque permitirá estimular de manera determinante el desarrollo del niño o niña, debido que a través de estas actividades se pueden fortalecer los valores, estimular la integración, reforzar aprendizaje, promover el seguimiento de instrucciones, el desarrollo psíquico, físico y motor, estimular la creatividad, además de ofrecer igualdad de oportunidades y condiciones para la participación del infante como parte de un grupo diferente al familiar lo cual con lleva a la formación ciudadana.

En el aspecto metodológico de la investigación, por su naturaleza del estudio pertenece al tipo cuantitativo por ello se recogerá y se analizará datos numéricos cuantificados, donde nos permitirá determinar la relación entre los juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Sarita Colonia del distrito de Codo del Pozuzo.

La investigación es viable porque da a conocer la realidad de la Institución y además aportará en lo científico a las futuras investigaciones, donde se analizan los juegos didácticos en los niños y niñas de 5 años del distrito de Codo del Pozuzo.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Ámbito internacional

Para los autores Castellar, G., González, S. y Santana, Y. (2015); en su tesis titulada: Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta de Colombia; cuyo objetivo general es determinar la importancia que tiene la lúdica como estrategia pedagógica en el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta. El estudio es de tipo descriptivo y método cuantitativo correlacional; la población fue al 100% de los docentes (5) que forman a los niños y niñas. Resultado: el 100% de los docentes algunas veces utiliza el juego exploratorio, juegos de habilidad y de ingenio y el 80% utiliza el juego vigoroso, de habilidad y de imaginación. El 20% de los mismos utiliza casi siempre el juego vigoroso y de habilidad y el 20% nunca utilizan el juego de imaginación. Conclusión: a pesar de que los docentes reconocen la importancia de la lúdica en la formación integral del niño de preescolar, no realizan una planeación anticipada de las actividades lúdicas que van a desarrollar con los niños, denotando improvisación al momento de su ejecución, por lo tanto, no determinan las habilidades, competencias o conocimientos que desean desarrollar en ellos, convirtiendo los juegos en actividad recreativa o de entretenimiento.

Según Gómez, T., Molano, O. y Rodríguez, S. (2015); en su tesis de investigación titulada: La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de

Praga; su objetivo general es favorecer el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños y niñas de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. El estudio está orientado al diseño de investigación acción, tipo cualitativo; la población de estudio es de 29 niños de 5 a 6 años, que integran el grado preescolar de la

Institución Educativa Niño Jesús de Praga. Resultado: con actividades como Jugando con las consonantes, los niños a través de actividades lúdicas, el juego, la interacción y la recreación lograban integrarse, aprender y respetar reglas de juego, desarrollar su agilidad mental, reconocer y manejar sus emociones y las de los demás, reconocer y respetar el valor de la amistad, entre otros aspectos que se relacionan con la implementación de la lúdica. Conclusión: se llega a definir que la implementación de la lúdica en los diferentes escenarios se hace efectiva cuando en realidad se enmarcan acciones pedagógicas, con aras a transformar practicas pedagógicas que promuevan la participación del estudiante como protagonista y se propicie el desarrollo de habilidades indispensables para mejorar los procesos de aprendizaje de los educandos.

Mientras para Rodríguez, P. y Flores, S. (2013); en su tesis titulada: Estrategias para contribuir con el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años; cuyo objetivo general es seleccionar estrategias para contribuir con el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años. La investigación es descriptivo y selectivo de corte cualitativo; la población del estudio fueron todos los niños de 4-5 años. Resultado: la motricidad fina, hace referencia movimientos coordinados y precisos, deben ser estimulados a través de ejercicios que se puedan

realizar con varias partes del cuerpo. Conclusión: utilizar estrategias visomanuales nos permite aprovechar las potencialidades de cada niño que desarrolla de manera oportuna las bases para la lectoescritura; hemos logrado elaborar una serie de actividades y estrategias para que el docente se guíe en busca del desarrollo de una buena psicomotricidad fina en los niños de 4-5 años.

Según Pérez, A. (2011); en su investigación titulada: La motricidad fina y su incidencia en el proceso de preescritura de los niños/as de primer año de educación básica de la Escuela "Yolanda Medina Mena" de la provincia de Cotopaxi; cuyo objetivo general es determinar la importancia de la motricidad fina mediante la utilización de estrategias metodológicas para facilitar el proceso de pre escritura de los niños y niñas del primer año. Esta investigación está basada en el enfoque cualitativo aplicativo, nivel exploratorio descriptivo; la población de estudio está integrado por 6 docentes y 30 niños/as de la Escuela "Yolanda Medina Mena". Resultado: en cuanto al material disponible el 33% si posee lo suficiente, el 50% no posee, el 17% a veces; por lo tanto la mayoría de docentes no posee material suficiente para el desarrollo de la motricidad lo que repercute en el desarrollo motriz de los niños ya que los recursos son materiales fundamentales en el primer año de básica. Conclusión: los docentes no orientan las actividades de desarrollo motriz que realizan los niño/as, las cuales requiere de la guía y orientación de la maestra para la posterior aplicación de pre escritura; la mayoría de los docentes no utilizan suficiente material didáctico para el desarrollo de la motricidad y el proceso de pre-escritura.

2.1.2. Ámbito nacional

Según Andia, L. (2015); en su tesis de investigación titulada: Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres y cuatro años en la Institución Educativa Inicial 192 de la ciudad de Puno, provincia Puno, región Puno-2015; cuyo objetivo general es determinar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 192 de la ciudad de Puno año 2015. El diseño de investigación fue no experimental, descriptivo; la población está conformada por 94 niños y niñas de 4 y 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 192 de Puno comprendida en el ámbito de la provincia de San Román. Resultado: en relación con el nivel de Motricidad, se observa que el 74% de los niños y niñas se encuentran en un nivel normal, el 22 % es riesgo y el 3% se encuentra con retraso. Conclusión: el nivel de psicomotricidad de los(as) niños(as) 3 y 4 años se encuentra en un nivel normal, que se caracteriza por un 71%. El nivel de motricidad de los(as) niños(as) 3 y 4 años se encuentra en un nivel normal, que se caracteriza por un 94%.

Mientras Lachi, R. (2015); en su tesis de investigación titulada: Juegos tradicionales como estrategia didáctica de número y operaciones en niños(as) de cinco años; cuyo objetivo general es diseñar una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones en niños de 5 años. Este estudio de la investigación es la aplicada proyectiva con enfoque cualitativo; se trabajó con una población de dos docentes y los seis niños de 5 años. Resultado: al valorar las recomendaciones y luego de subsanar las observaciones y las sugerencias para la mejora de la propuesta, se concluye que

el resultado científico es aplicable en el proceso de enseñanza aprendizaje, siempre que se tenga en cuenta las características psicopedagógicas, sociales, culturales del nivel o área donde se pretende aplicar. Conclusión: la estrategia de juegos tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables. Además, enseñan a conocer y transmitir las costumbres y tradiciones de la comunidad.

En ese sentido Fabián, G. (2015); en su investigación titulada: Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 821246 La Masma Cachachi-Cajabamba 2015; cuyo objetivo general es determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 821246 la Masma Cachachi-Cajabamba 2015. La investigación es de tipo cuantitativo, nivel explicativo y de diseño cuasi-experimental; la población está conformada por 52 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 821246 La Casma Cachachi-Cajabamba 2015. Resultado: se observó que el 82 % tuvieron un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 18 % de los niños tuvieron un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B y un 0 % obtuvieron un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C. Conclusión: se afirma que se acepta la hipótesis de investigación, cabe señalar que los resultados de la Prueba T de Student = 1.746, es decir la aplicación de un programa de juegos lúdicos, mejora el

aprendizaje en el área de matemática de en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 821246 la Masma Cachachi-Cajabamba 2015.

Y para Arias, M. (2013); en su estudio de investigación titulada: Nivel de Psicomotricidad en los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Particular Virgen de Guadalupe del ámbito urbano y Divino Niño Jesús N° 1688 del ámbito urbano marginal del distrito de Chimbote y Nuevo Chimbote, en el año 2013; cuyo objetivo es determinar si existe diferencia entre el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 3 y 4 años de las instituciones educativas del ámbito urbano y urbano marginal del distrito de Chimbote y Nuevo Chimbote, año 2013. El estudio es de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, diseño no experimental descriptivo simple; la población está conformada por 173 niños y niñas de la Institución Educativa Virgen de Guadalupe y la Institución Educativa Niño Jesús N° 1688 de 3 y 4 años del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en el ámbito urbano y urbano marginal del distrito de Chimbote y Nuevo Chimbote. Resultado: en relación con el nivel de psicomotricidad, de los niños(as) de la I.E. “Virgen de Guadalupe” del ámbito urbano el 55,1% tienen un nivel normal, mientras el nivel de psicomotricidad de los niños(as) I.E. N°1688 “Divino Niño Jesús” del ámbito urbano-marginal el 46,6% tiene un nivel normal. Conclusión: el nivel de motricidad de los(as) niños(as) de 3 y 4 años de la I.E. “Virgen de Guadalupe” del ámbito urbano el 73,5% tienen un nivel normal, mientras el nivel de motricidad de los niños(as) I.E. N°1688 “Divino Niño Jesús” del ámbito urbano-marginal el 47,6 % tiene un nivel normal.

2.1. Bases teóricas de la investigación

2.1.1. Juegos lúdicos

2.1.1.1. Definición de juegos lúdicos

El juego o actividad lúdica: el diccionario de la Real Academia Española (2001; 75) define el juego como: “ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. Se trata de una actividad universal, su naturaleza cambia poco en el tiempo en los diferentes ámbitos culturales. Se podría decir que no hay ser humano que no haya practicado esta actividad en cualquier circunstancia.

La actividad lúdica favorece el acto creativo, se trata de un... “impulso antropológico destinado a propiciar el desarrollo mediante la realización de acciones ejecutadas de forma libre y espontánea, presididas por el reconocimiento que hace el individuo sobre su propia y personal capacidad existencial”. (Fullea, 2003).

Por ello, algunas estrategias sistemáticas apoyadas en actividades lúdicas pueden favorecer el aprendizaje; la lúdica es inherente al ser humano, es libertad, es espontaneidad, no obstante cuestiones como la cultura van permeando las formas en que el sujeto se comporta, se desenvuelve e interactúa.

La lúdica es un movimiento inherente al ser humano, a su desarrollo psicosocial; desde esta propuesta, la lúdica es el proceso interno que mueve al individuo en diversas situaciones, ámbitos de referencia y temporalidad implicando en ello el aprendizaje. La relación entre lúdica y juego didáctico, evidencia su contraposición conceptual y empírica, porque mientras una es movimiento interno, el otro presenta reglas y fines. (Yañez, 2007).

La lúdica es uno de los mejores medios que debe utilizar el docente como parte de su práctica pedagógica, ya que es una importante vía de comunicación social, por ello los docentes deben reflexionar frente a su labor educativa donde puedan elegir y escoger las mejores estrategias para colaborar con la educación de los niños y niñas, apoyándolos al desarrollo de habilidades y destrezas.

Otra razón para usar los juegos es con el objetivo de trabajar contenidos gramaticales, considerados como monótonos o difíciles. El juego es una oportunidad para que ellos pierdan el miedo de hablar pues los alumnos, al jugar, se olvidan de que están siendo observados y abandonan todas sus dificultades y vergüenzas. La hora del juego es un buen momento para que el profesor detecte los errores y las dudas, así como para que haga un diagnóstico más preciso y detallado de las deficiencias del grupo. Y lo más importante es poder aprovechar con los estudiantes ese momento para discutir acerca de estos problemas detectados. (Pizarro y Silva, 2007).

Los juegos en los niños son importantes para enfrentar su realidad social creando compromiso en la institución educativa en la formación de niños creativos, motivados y constructivos, mediante la instalación de ambientes de aprendizaje lúdicos, que brinden una serie de posibilidades para que el niño pueda actuar en contexto, al estudiante hay que brindarle espacios para la creación y el desarrollo de habilidades de pensamiento, y así poder mejorar significativamente en su proceso educativo.

El juego implica una serie de procesos que contribuyen al desarrollo integral, emocional y social de las personas, no solamente de los niños, sino también de los jóvenes y adultos (Blatner y Blatner, 1997). Jiménez (2003) sostiene que los juegos son actividades amenas que indudablemente requieren esfuerzo físico y mental, sin embargo, el alumnado las realiza con agrado; no percibe el esfuerzo y sí la distracción. En muchos casos, el juego es un medio para poner a prueba los conocimientos de un individuo, favoreciendo de forma natural la adquisición de un conjunto de destrezas, habilidades y capacidades de gran relevancia para el desarrollo tanto personal como social (Rojas, 2009).

Es toda actividad cuya finalidad es lograr la diversión y el entretenimiento de quien la desarrolla. Según Piaget (1985), "los juegos ayudan a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla".

Si ofreciésemos a nuestros alumnos, junto con el rollo cada día cotidiano, un elemento de diversión, incluso aunque no tuviese nada

que ver con el contenido de nuestra enseñanza, el conjunto de nuestra clase y de nuestras mismas relaciones personales con nuestros alumnos variarían favorablemente. (De Guzmán, 2004).

2.2.1.2. Estrategias lúdicas

Las estrategias de aprendizaje son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidos.

Dichas estrategias producirán un resultado en el juego, que son en buena cuenta las utilidades de las empresas que conforman el oligopolio. Pueden existir muchos resultados, pero hay uno que es de equilibrio, es decir una combinación de estrategias tal que ninguna empresa tiene un incentivo para cambiar la estrategia que está aplicando, dado que tampoco lo hará ninguna de las otras empresas. (Pepall, et al., 2006).

Estrategia lúdica: es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica; las actividades lúdicas son técnicas de grupo que se utilizan para integrar al mismo y también las estrategias lúdicas se utilizan para realizar alguna labor específica dentro del trabajo, que atraigan y entretengan a los niños, asimismo los ayuden a entender, se dice que "se aprende jugando".

Son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas. (Díaz y Hernández, 2002, p. 234). Señala que la estrategia "ha sido transferida, por supuesto creativamente, al ámbito de la educación, en el marco de las propuestas de enseñar a pensar y de aprender a aprender". (Ferreiro, 2009, p. 69).

Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión; son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando.

De acuerdo con la investigadora, los señalamientos permiten establecer la importancia del juego como estrategia, pues contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del niño y la niña en el

aprendizaje de las matemáticas y la consolidación de sus habilidades numéricas, partiendo de la concepción que la lúdica es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil. (Guerrero, 2014).

El desarrollo cultural de las comunidades humanas, en algún momento de su existencia, ha expresado situaciones de la vida a través del juego. Por esto, Chamoso, et al., (2004: p.48) expresa que “la cultura, en sus fases primitivas, tiene apariencia de juego y se desarrolla en un ambiente similar a un juego”. Pero el juego también nace de una intencionalidad personal, normalmente libre y espontáneo.

Al tratar de ubicar al juego en el espacio del aprendizaje de la matemática, destaca el comentario de Bishop (1999), quien expresa que:

Los juegos suelen ser apreciados por los matemáticos a causa de su conducta gobernada por reglas que, según se dice, es como la matemática misma no es demasiado difícil imaginar cómo se han desarrollado los criterios gobernados por reglas de la matemática a partir de los placeres y las satisfacciones de la conducta gobernada por reglas de juego. (p. 68).

2.2.1.3. Fundamentos teóricos sobre el juego

A continuación, se mencionarán algunas de las teorías que han sido consideradas en el presente estudio de investigación:

2.2.1.3.1. Teoría de la práctica o del pre ejercicio

Esta teoría consiste en una preparación para la vida, ya que el niño desarrolla las funciones vitales que sirven como autoafirmación natural. Por lo tanto, el juego actúa como un mecanismo de estimulación del aprendizaje y del desarrollo de los individuos.

Se refiere al juego como un agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida. Se concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos

antes de que éstos estén completamente desarrollados, es un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. (Groos, 1901).

Groos reconoció que las teorías fisiológicas, la del descanso y la de del excedente de energía según Spencer, no bastaban para explicar todos los fenómenos del juego; este punto de vista nuevo con que encara Groos el problema es el biológico, descuidado hasta entonces por los psicólogos e inspirado en la obra de Darwin para suponer que si bien los organismos juegan debe ser porque de ello se deriva alguna ventaja en la práctica de los instintos. Resumiendo, sus razonamientos sobre la trascendencia del juego, Groos escribe:

Si bien es cierto que el desarrollo de las adaptaciones a las sucesivas tareas vitales constituye el fin principal de nuestra niñez, no lo es menos que el lugar preponderante en esta relación de conveniencia pertenece al juego, de manera que podemos decir perfectamente, emperando una forma un tanto paradójica, que no jugamos porque somos niños, sino que se nos ha dado la niñez justamente para que podamos jugar. (Ibidem.).

2.2.1.3.2. Teoría psicoanalítica

Esta teoría es defendida por Freud (1974). Se concibe al juego como la manifestación de tendencias y deseos ocultos. El juego se interpreta como el resultado del intentar satisfacer los impulsos eróticos y/o agresivos, algo que se conjugaría con la necesidad innata al hombre de expresar y comunicar.

Para Freud, a través del juego el niño consigue dominar los acontecimientos pasando de una actitud pasiva a intentar controlar la realidad. El juego manifiesta fundamentalmente dos procesos: la realización de deseos inconscientes reprimidos y la angustia que producen las experiencias de la vida misma. Por lo tanto, el juego es para el niño un instrumento mediante el cual logra dominar ciertos acontecimientos que en su día fueron angustiosos para él.

2.2.1.3.3. Teoría de la derivación por ficción

Claparède (1932) sustenta que el juego persigue fines ficticios para poder vivir las actividades que se realizan en la vida adulta. El juego es para el niño un sustituto de la actividad que realiza el adulto. Mediante el juego, el niño afirma su personalidad.

En esta teoría el juego suple durante la infancia a las actividades profesionales de la edad adulta. El niño, desde el momento que empieza a jugar va haciéndolo con juegos o actividades que tienen mucho que ver con la vida adulta. A través del juego se van representando los roles que más tarde desarrollaran como adultos, y de esta manera se preparan para la madurez.

2.2.1.3.4. Teoría Piagetiana

Jean Piaget (1946) afirma que el juego tiene como función consolidar las estructuras intelectuales del hombre a medida que se van adquiriendo. El niño comienza a jugar como medio de desarrollarse psíquicamente, y las distintas etapas por las que pasa su inteligencia se relacionan ineludiblemente con las etapas del juego.

Considera el juego como un camino para adquirir conocimientos sobre nuevos y más complejos objetos y acontecimientos, como una manera de ampliar la formación de conceptos e integrar el pensamiento con el acto. Expresa que el juego aparece como una consecuencia directa del nivel de desarrollo del niño, es decir, de su estructura mental.

2.2.1.3.5. Teoría sociocultural del juego

Para Vygotsky (1966, p. 146) “Toda situación imaginaria contiene reglas de conducta, todo tipo de juego con reglas contiene una situación imaginaria. El

juego, con reglas más simples, desemboca inmediatamente en una situación imaginaria en el sentido de que a tan pronto como el juego queda regulado por normas, se descartan una serie de posibilidades de acción.”

Este planteamiento indica que el ser humano es capaz de adaptarse a reglas dentro del juego, por ello se considera conveniente trabajar el respeto hacia las normas dese una actividad tan placentera como lo es el juego.

La teoría resalta el desarrollo del niño en la interacción con su medio circundante. Para Vygotsky (1979. Pág.133), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás, es el factor básico del desarrollo del niño y es una actividad consciente, con propósitos claros y precisos. Opina que los niños no juegan antes de cumplir los tres años de edad, ya que están dirigidos por la situación en la que se encuentran. Es en la edad preescolar en que el juego hace su aparición, siendo este un rasgo esencial que disminuye en la edad escolar, donde el trabajo y el aprendizaje ocupan la mayor parte de la vida del niño.

2.2.1.3.6. Teoría de aprendizaje

Bruner (1984) relaciona el juego con la inmadurez de los niños, lo que supone dependencia de los progenitores durante algunos periodos de la vida, por lo que los padres al cubrir las necesidades más elementales deben permitirles a los niños jugar.

“El juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos”. (Bruner, 1981, p. 57)

Atribuye al juego distintas funciones: el juego es una actividad que sirve de medio para explorar, la actividad lúdica se caracteriza por una pérdida entre los

medios y los fines, de manera que las modificaciones que realiza el niño durante su juego, unas veces como fin o como medio, permiten que sea un verdadero medio para la exploración y también para la invención; por último, señala que el juego no sucede al azar, este se desarrolla en función de un escenario.

2.2.1.4. Tipos de juegos

De acuerdo con la conducta lúdica manifestada, los juegos se pueden clasificar en: juego de función, juego de ficción, juego de construcción, juego de agrupamiento o representación del entorno (Castillo, 1995).

- A. Juegos funcionales:** Es el típico juego de la fase sensoriomotora. Es un juego de ejercicios que no representa ningún simbolismo, únicamente consiste en repetir determinadas actividades o rutinas para adaptarse a su realidad poco a poco. Por ejemplo, a los niños les gusta manipular objetos, pero no entienden que sigan existiendo, aunque se escapen del alcance de su vista.

- B. Juegos simbólicos:** Se basan en sustituir la funcionalidad básica de un objeto por otra imaginaria. Por ejemplo, usar una caja de cartón como si fuese una casa, o un tubo como si fuese un cañón. Son juegos que se basan en la creatividad e imaginación del niño. Estos juegos van acompañados de personajes ficticios o amigos invisibles que crean ellos y los acompañan en los juegos.

- C. Juegos reglados:** En fases más tempranas, entre los 3 y 4 años, su interés se centra en juegos físicos, donde debe respetar normas sencillas: no salirse de una línea, esperar turno, hablar cuando le pregunten, etc. Son normas que no requieren una alta concentración, ni atención que en esta fase temprana es

corta y es una habilidad poco desarrollada; los niños que han jugado a juegos de reglas suelen tener la inteligencia emocional más desarrollada.

D. Juegos de bloqueo o de construcción: En los juegos de construcción se incorporan elementos del juego simbólico, pero más complejos y con mayor detalle. Si antes, con los juegos simbólicos, una caja de cartón representaba un coche, ahora son un conjunto de piezas con bastante similitud a un coche, incluso tiene ya cuatro ruedas. Los juegos de construcción, a medida que evolucionan, se van asemejando las construcciones al objeto real.

2.2.1.5. Fases de los juegos lúdicos

Según Andrade y Ante (2010), las fases de los juegos didácticos son:

Introducción: Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos. **Desarrollo:** Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego. **Culminación:** El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Los profesores que nos dedicamos a esta tarea de crear juegos didácticos debemos tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Los juegos didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas. (Idem).

2.2.1.6. Importancia de los juegos en el nivel preescolar

El juego en la etapa preescolar no solo es un entretenimiento sino una forma de expresión, mediante la cual el niño desarrolla sus potencialidades en donde se relaciona con otros niños de su edad, con el conocimiento de su entorno con la coordinación motriz (fina - gruesa), el conocimiento de su cuerpo, con el lenguaje y en general con la estructuración de su pensamiento, con principios que tiene que ver con el razonamiento, comunicación e información.

La importancia en el juego radica en el hecho que a través de él produce las acciones que vive diariamente, por lo cual constituye una de sus actividades primordiales. Ocupar largos periodos en el juego permite al niño elaborar internamente las emociones y experiencias que despierta su interacción con su medio exterior. El juego favorece a los niños preescolares debido a que lo utilizan para ejercer sus relaciones personales, la socialización, sus gustos e intereses y sobre todo desarrollar sus habilidades. (Bruner, 1973).

Las actividades realizadas en el jardín de niños permiten que el niño se involucre física y emocionalmente en los diversos juegos que lo favorecen en su desarrollo integral y de su personalidad. Jugando el niño aprende cada vez mejor, el juego se convierte para el niño en escuela para la vida, porque es precisamente en aquellos actos que, aunque nuevos, todavía no se han convertido en costumbre.

La educación por medio del juego permite responder a una didáctica activa que privilegia la experiencia del niño, respetando sus auténticas necesidades e intereses, dentro de un contexto educativo que asume la espontaneidad, la alegría infantil, el sentido de libertad y sus posibilidades de autoafirmación, y que en lo grupal recupera la cooperación y el equilibrio afectivo del niño. (Zapata, 1989).

2.2.1.7. El rol del educador en el juego

El juego ocupa una parte importante de la jornada del niño/a en la escuela. En el juego el maestro/a está presente, pero deja espacio para que éstos puedan autoorganizarse. Dentro de la práctica motriz educativa, el docente cumple un rol fundamental, según Aucouturier, B. (1995), explica que:

El docente no solo debe encargarse de observar a los niños, “dando total libertad; tampoco debe revelar las diferencias entre los niños, etiquetando quiénes sí logran una habilidad y quiénes no; el docente debe descubrir las potencialidades de cada niño y dinamizarlas o explotarlas al máximo.” (Oramas, 2000).

Además de estas versiones, el maestro/a debe tener en cuenta que muchos de los aprendizajes que los niños adquieren en diversos contextos de experiencias, se producen fuera del control estricto de los maestros/as.

Lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña. (Torres, 2008).

El rol del docente, entonces, es reconstruir conscientemente nuestros significados como enseñantes de la matemática, con respecto a qué es lo que debe o no enseñarse y cómo debe hacerse para que el alumno aprenda en forma consistente.

Ser docente hoy, es tomar en consideración los conocimientos que ha producido la investigación educativa sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje para cotejarlos con nuestra propia práctica. Es reelaborar nuestras ideas sobre cómo debemos enseñar para que los alumnos aprendan, no sólo los contenidos de la matemática, sino que aprendan a aprenderla. (Olmedo y Curotto, 2011).

2.2.1.8. Aprendizaje en el área de matemática

En la reflexión sobre las propias concepciones hacia las matemáticas habrán surgido diversas opiniones y creencias sobre las matemáticas, la actividad matemática y la capacidad para aprender matemáticas.

Esta concepción de la enseñanza debe dirigirse a transformar los programas de actividades, en situaciones problemáticas que carezcan de soluciones obvias, capaces de inmiscuir a los estudiantes en un proceso de investigación dirigido por un docente apto para promover el intercambio de los hallazgos realizados en el aula, a fin de que estos sean reforzados, matizados o cuestionados con base a los conceptos matemáticos existentes. (Gil, 2006:7).

Pudiera parecer que esta discusión está muy alejada de los intereses prácticos del profesor, interesado fundamentalmente por cómo hacer más efectiva la enseñanza de las matemáticas a sus alumnos. La preocupación sobre qué es un cierto conocimiento, forma parte de la epistemología o teoría del conocimiento, una de las ramas de la filosofía.

Para lograr un aprendizaje significativo en una clase de matemática se debe tener presente las experiencias y conocimientos previos de los estudiantes, los cuales son punto de partida para el proceso de enseñanza y se deben preparar los contenidos de acuerdo a la etapa de razonamiento que tiene el estudiante, pues no se pretende que construya un aprendizaje si previamente no ha adquirido conocimientos previos del tema para relacionarlos con los nuevos. (Murillo, 2000).

2.2.1.9. Dimensiones de juegos lúdicos

2.2.1.9.1. Juegos lúdicos

En la dinámica educativa se observan día a día cambios en las estrategias de enseñanza, se introducen nuevas concepciones filosóficas y curriculares que son objeto constante de estudio; una de las áreas de conocimiento que forma parte fundamental de las distintas etapas de la educación formal es la matemática. En ese sentido, ha sido considerada por González (1996:49) “como un punto crucial

del que se desprenden las problemáticas del rendimiento estudiantil y de las didácticas metodológicas asumidas por los docentes, generadoras de desinterés y de rechazo por parte del alumnado”.

Jugar no es tan solo una actividad infantil. El juego para el niño y para el adulto es una forma de usar la inteligencia o, mejor dicho, una actitud con respecto al uso de la inteligencia. Es un banco de prueba, un vivero en el que se experimentan formas de combinar el pensamiento, el lenguaje y la fantasía. (Bruner, 1973).

En tal sentido, la actualización docente debe ser continua y considerar en su propuesta aspectos que orienten a los profesores en la forma amena y didáctica de enseñar matemática; de esta manera despertarán en los estudiantes el interés hacia el estudio de sus contenidos.

Los juegos con reglas están socialmente adaptados y perduran en la época adulta, sin embargo, demuestran una asimilación más que una adaptación a la realidad. Las reglas de juego legitiman la satisfacción del individuo en el ejercicio sensomotor e intelectual y en su victoria sobre los demás, pero no son equivalentes a una adaptación inteligente a la realidad. (Millar, 1992: 49).

El juego aparece recomendado en variadas propuestas educativas (González, 1999; Gómez, 1999; De Guzmán, 2003) debido que se le atribuyen muchas bondades: favorece la motivación, da cabida a la participación activa de los estudiantes, permite desarrollar el pensamiento lógico y la creatividad, estimula la cooperación y la socialización, y permite abordar soluciones creativas a los problemas.

Las características más resaltantes de este tipo de juegos son los siguientes: a) participan uno o más personas, b) poseen reglas fijas que establecerán los objetivos o metas, c) los jugadores deben ser capaces de elegir sus propios actos y acciones para lograr los objetivos (Gómez, 1992).

2.2.1.9.2. Enfoque significativo

Como una extensión del mismo surge el aprendizaje de proposiciones, de las ideas expresadas por un grupo de palabras, la captación del significado de nuevas ideas. “Así pues, el aprendizaje de representaciones es básico, o condición necesaria, para el verdadero aprendizaje de proposiciones cuando éstas se expresan verbalmente” (Ausubel, 1978:62). Le sigue el aprendizaje de conceptos, que difiere del de proposiciones en que:

Los atributos de criterio de un nuevo concepto se relacionan con la estructura cognoscitiva para producir un significado genérico nuevo pero unitario, mientras que en el segundo la proposición nueva (o idea compuesta) se relaciona con la estructura cognoscitiva para producir un nuevo significado compuesto. (p. 63).

Otra propuesta descrita por Ausubel (1978:75 y 76) es el aprendizaje por descubrimiento. Se sustenta inicialmente en el preposicional, pero difiere de éste en que el propio aprendiz descubre lo que va a aprender, y genera nuevas proposiciones que dan respuestas al problema que se le presenta. La generación la transforma en una proposición de sustrato, la cual puede ser una proposición de planteamiento de problema o una proposición de antecedentes del problema. La primera conduce al aprendizaje por descubrimiento.

Así pues, en el aprendizaje por descubrimiento significativo (...) el alumno relaciona intencionada y sustancialmente proposiciones de planteamiento del problema con su estructura cognoscitiva (...) para transformarlas en nuevas proposiciones de solución de problemas que sean potencialmente significativas para él.

Entre las recomendaciones didácticas para la enseñanza de la matemática, Barberá (1995) destaca las acciones que siguen.

Recoger: obtener información inicial mediante observaciones cuantificables y la realización de medidas. **Traducir:** cambiar de códigos (verbal, numérico o gráfico) y mantener idénticos los significados matemáticos

iniciales. **Inferir:** completar información parcial. **Transformar:** ampliar significados matemáticos mediante la modificación parcial de una situación inicial. **Inventar:** crear un problema matemático que no existía previamente. **Aplicar:** utilizar fórmulas, algoritmos y otras propiedades matemáticas. **Representar:** utilizar modelos matemáticos e instrumentos de cálculo, medida y diseño gráfico. **Anticipar:** emitir predicciones e hipótesis matemáticas y estimar posibles errores cometidos. **Elegir:** optar por vías de solución alternativas. **Organizar:** presentar estructuradamente la realidad matemática mediante las subhabilidades de ordenación y clasificación. **Relacionar:** abstraer y relacionar los atributos de fenómenos y expresiones matemáticas. **Memorizar:** retener información matemática. **Argumentar:** justificar resoluciones de problemas matemáticos. **Evaluar:** atribuir valores cualitativos o cuantitativos relativos a una acción o a un enunciado matemático. **Comprobar:** verificar el proceso de resolución y los resultados. **Transferir:** comunicar y generalizar los conocimientos matemáticos específicos a otros ámbitos curriculares y extracurriculares.

2.2.2. Motricidad fina

2.2.2.1. Definición de la motricidad fina

El concepto de motricidad fina se refiere a los movimientos de la pinza digital y pequeños movimientos de la mano y muñeca (Rigal, 2006). La adquisición de la pinza digital, así como de una mejor coordinación óculo manual (la coordinación de la mano y el ojo) constituyen uno de los objetivos principales para la adquisición de habilidades de la motricidad fina.

Es la movilidad de las manos centrada en tareas como el manejo de las cosas; orientada a la capacidad motora para la manipulación de los objetos, para la creación de nuevas figuras y formas, y el perfeccionamiento de la habilidad manual. (Pentón, 2007).

Se trata de estudiar una conducta motriz humana orientada hacia una tarea tan educativa como la de escribir. La escritura representa una actividad motriz común que requiere el control de esos movimientos, regulados por los nervios, músculos y articulaciones del miembro superior.

La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación, esta motricidad se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud, sino que son movimientos de más precisión.

La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación. Esta motricidad se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud, sino que son movimientos de más precisión. La motricidad fina implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión. (López y Gómez, 2011).

Se cree que la motricidad fina se inicia hacia el año y medio, cuando el niño, sin ningún aprendizaje, empieza a emborronar y pone bolas o cualquier objeto pequeño en algún bote, botella o agujero. La motricidad fina implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión.

Son aquellas actividades donde el niño presenta una mayor capacidad de control en el movimiento de la mano, la muñeca y los dedos, primeramente el niño agarra los objetivos con toda la mano, posteriormente el dedo pulgar se opone a los otros cuatro dedos, de este modo poco a poco la prensión es más fina de manera que es capaz de tomar objetos más pequeños, el logro de esa precisión mayor trae consigo la pinza digital, que para poder responder a las exigencias en la exactitud de esa ejecución interviene un elevado nivel de coordinación manual, viso-manual, también conocido como óculo-manual o visomotriz, grafo perfección, además de la utilización de la atención, percepción, ordenación espacial, imitación y maduración neuromotriz. (Sepúlveda, 2012).

Para conseguirlo se ha de seguir un proceso cíclico: iniciar el trabajo desde que el niño es capaz, partiendo de un nivel muy simple y continuar a lo largo de los años con metas más complejas y bien delimitadas en las que se exigirán diferentes objetivos según las edades.

2.2.2.2. Desarrollo de la motricidad fina

El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia. Así como la motricidad gruesa, las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo, pero a un paso desigual que se caracteriza por progresos acelerados y en otras ocasiones, frustrantes retrasos que son inofensivos.

Toda contención, es pues, el paso de la existencia en primera persona a una especie de escolarización de esta existencia que vive de una experiencia antigua, o mejor, del recuerdo de haberla tenido, posteriormente, del recuerdo de haber tenido este recuerdo, y así sucesivamente hasta el punto de que ya no retiene de ella más que la forma típica". (Merleau-Ponty, 1993).

Lo que también es muy importante en el dominio de la motricidad fina en el ámbito educativo es que el niño puede controlar sus movimientos en espacios reducidos como las hojas que entrega la docente para dibujar o hacer una prueba el cuaderno, siendo necesario que antes aprenda a dominarlo en espacios amplios como la pizarra, el suelo del patio y con elementos de poca precisión.

2.2.2.3. Concepto de psicomotricidad

Entendemos por psicomotricidad la actuación de un niño ante unas propuestas que implican el dominio de su cuerpo (motricidad), así como la capacidad de estructurar el espacio en el que se realizaran estos movimientos.

La psicomotricidad expresa la relación entre los procesos psicológicos y motores. Cuando hablamos de psicomotricidad se habla de educación infantil y primer ciclo de educación primaria de modo que, en educación infantil deben ofrecerse juegos que introduzcan las distintas áreas de desarrollo psicomotor: percepción, esquema corporal, coordinación y expresión corporal. (Comillas y Perpinyá, 2003).

La psicomotricidad es una disciplina que se dedica al estudio del movimiento corporal, no únicamente como expresión de descarga sino en una concepción mucho más amplia. Trata, por ejemplo, la influencia de éste en la construcción de la personalidad y cómo incide sobre lo afectivo, lo intelectual, lo emocional. En ella se considera al niño como una unidad psicosocial en la que todos los aspectos de su vida están integrados interactuando entre sí.

La psicomotricidad, es un medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás. Nos ayuda a entender a los niños, a través del movimiento, en un diálogo corporal permanente donde el objetivo, el papel fundamental de esta, es el desarrollo armónico, integral, global del niño, desarrollando al máximo sus funciones cognitivas, motoras, sociales y por sobre todo las afectivas emocionales. (Bravo y Hurtado, 2012).

La práctica psicomotriz, no enseña al niño los requisitos del espacio, del tiempo, del esquema corporal, sino que lo pone en situación de vivir emocionalmente el espacio, los objetos y la relación con el otro, de descubrir y descubrirse, única posibilidad para él de adquirir e integrar sin dificultad el conocimiento de su propio cuerpo, del espacio y del tiempo.

La psicomotricidad es una ciencia que contempla al ser humano desde una perspectiva integral, considerando aspectos emocionales, motrices y cognitivos. También se señala que, basándose en una visión global de la persona, integra las interacciones cognitivas, emocionales y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto socio afectivo. (MINEDU, 2011).

2.2.2.4. Desarrollo psicomotor

El desarrollo psicomotor es diferente en cada niño, sin embargo, se presenta en el mismo orden o etapa de desarrollo de cada niño. Los factores hereditarios, ambientales y físicos también influyen en el proceso de crecimiento psicomotor.

Se conoce como desarrollo psicomotor a la madurez psicológica y muscular que tiene una persona, en este caso el niño. Los aspectos psicológicos y musculares son las variables que constituyen la conducta o la aptitud. Lo intelectual está dado por la madurez de la memoria, razonamiento y el proceso global del pensamiento. (Urrea, 2009).

El proceso de crecimiento psicomotor de los niños de tres a cinco años: El niño de tres años sabe vestirse sin ayuda, usa palabras en plural, come sin ayuda y hace preguntas constantemente; el niño de cuatro años demuestra equilibrio saltando sobre un pie, puede copiar imagen de una cruz, conoce al menos un color, puede resolver sus necesidades de evacuación y el niño de cinco años puede copiar un triángulo, conoce por lo menos cuatro colores y puede desvestirse y vestirse sin ayuda.

El desarrollo psicomotor del niño está determinada por una secuencia ordenada de cambios cuantitativos y cualitativos a nivel físico y psicológico que están sujetos a diferentes leyes de maduración: Próximo distal es el control de las partes del cuerpo que están cerca del eje corporal (hombros-mano); céfalo caudal controla el movimiento y avanza de la cabeza hacia las piernas y la ley de lo general a lo específico aquí se produce antes movimientos amplios, generales y poco coordinados para avanzar hacia los movimientos más precisos y organizados. (Molina, 2009).

El desarrollo psicomotor se divide en: Motricidad gruesa que hace referencia a la coordinación de grandes grupos musculares implicados en actividades como el equilibrio, la locomoción y el control postural; y la psicomotricidad fina que se refiere a la acción de grupos musculares más pequeños especialmente relacionados con las manos y dedos.

En los factores del desarrollo psicomotriz encontramos dos componentes: componente físico-madurativo marcado por un calendario biológico y el componente cognitivo-relacional susceptible de estimulación y aprendizaje. La evolución de las capacidades psicomotrices van a depender del desarrollo tono

muscular que es la tensión a la que se ha sometido el músculo, esta tensión puede ir desde una contracción fuerte (hipertonía); el control postural es que permite que el cuerpo adopte una postura determinada en cualquier movimiento a realizar y el equilibrio es la capacidad de conservar una posición de equilibrio estático o equilibrio dinámico.

2.2.2.5. Importancia del desarrollo psicomotor

La estimulación temprana favorece el desarrollo del ser humano en sus primeros años de vida, el objetivo es brindar estímulos que provoquen una reacción o una influencia sobre alguna función, estos estímulos pueden ser externos como internos, físicos o afectivos.

El desarrollo psicomotor es muy importante para el niño, porque la progresiva maduración de la neuro musculatura en la edad pre escolar permite realizar con destreza las diversas actividades motoras; el aprendizaje desempeña un papel esencial en el desarrollo neuromuscular. (Mijangos, 2005).

La estimulación para el desarrollo psicomotor debe ser adecuada, continua, sistemática, gradual, diferenciada, bien dirigida cualitativamente, debiendo incluir todo aquello que es indispensable en el desarrollo del niño, en todo lo relacionado en lo sensorial, afectivo, cognoscitivo, motor, la formación de hábitos y organización de la conducta.

La psicomotricidad juega un papel muy importante en la primera etapa de vida dado que influye significativamente en el desarrollo intelectual afectivo y social, favoreciendo su relación con el entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños, mejorando su movimiento corporal (nivel motor), a nivel cognitivo mejorando la memoria, atención, concentración y la creatividad, y en el nivel social-afectivo permite conocer y enfrentar sus miedos. (Bravo y Conya, 2012).

La psicomotricidad permite ejercer el control sobre el cuerpo del niño. Es la capacidad de dominar y expresarse a través de diferentes habilidades teniendo en cuenta la etapa de desarrollo psicomotor.

El desarrollo psicomotor de los niños juega un papel muy relevante en el posterior progreso de las habilidades básicas de aprendizaje, desde la capacidad para mantener la atención, la coordinación viso motora (habilidad para poder plasmar sobre el papel aquello que pensamos o percibimos) o la orientación espacial. Siendo todos estos aspectos claves de cara al posterior desarrollo de la lectura y la escritura. En el desarrollo psicomotor conviene prestar atención a dos pasos fundamentales que facilitaran el posterior desarrollo del aprendizaje de las niñas, estos son el arrastre y el gateo. (Giner, 2013).

2.2.2.6. Dimensiones de motricidad fina

2.2.2.6.1. Coordinación visomanual

La integración visomanual conjuga una serie de habilidades del área motriz como lo son, lateralidad, direccionalidad, apreciación y manejo preciso del espacio y tiempo e igualmente involucran la precepción visual, dando lugar a movimientos corporales y manuales precisos.

(1) Exploración visual activa y repetida: entre las 17 y las 28 semanas el bebé suele seguir la siguiente secuencia: mira un objeto, se mira las manos, vuelve a mirar el objeto intentando cogerlo, cuando consigue cogerlo lo lleva a la boca y con ella sigue explorándolo. **(2) Iniciación a la presión, prensión y/ o manipulación:** entre las 28 y las 40 semanas el niño está aprendiendo a usar sus ojos para guiar sus acciones y suele seguir esta secuencia: localiza el juguete con los ojos, se estira para alcanzarlo, se despista, mira el juguete fijándose más en él, agarra el juguete y sigue mirándolo. **(3) Refinamiento y precisión:** desde las 40 semanas el niño explora y manipula los objetos con mayor precisión. (Corvin y Wiggins, 1973: pp. 105-114).

La coordinación visomanual conducirá a las niñas y niños al dominio de la mano, los elementos más afectados, que intervienen son: la mano, la muñeca, el antebrazo y el brazo. Es la acción realizada con las manos u otras partes del cuerpo,

en coordinación con los ojos. Actividades que ayudan a desarrollar la coordinación visomanual: pintar, punzar, enhebrar, recortar, moldear, dibujar, colorear y laberintos copias en forma.

Es muy importante tenerlo en cuenta ya que antes de exigir al niño una agilidad y ductilidad de la muñeca y la mano en un espacio reducido como una hoja de papel, será necesario que pueda trabajar y dominar este gesto más ampliamente en el suelo, pizarra y con elementos de poca precisión como la pintura de dedos.

2.2.2.6.2. Coordinación facial

Este es un aspecto de suma importancia ya que tiene dos adquisiciones:

1. El del dominio muscular.
2. La posibilidad de comunicación y relación que tenemos con la gente que nos rodea a través de nuestro cuerpo y especialmente de nuestros gestos voluntarios e involuntarios de la cara.

Debemos de facilitar que el niño a través de su infancia domine esta parte del cuerpo, para que pueda disponer de ella para su comunicación.

Se dice que el grado de expresión de una persona se comunica mediante los movimientos de su cuerpo y muy espacialmente por la dureza, frialdad o expresividad de su cara. (Ibidem). Es fundamental para el proceso de estructura que el niño tenga dominio de su muñeca, mano, brazo y tronco por lo tanto enseguida se menciona esto más ampliamente. (Conde, 1997).

El poder dominar los músculos de la cara y que respondan a nuestra voluntad nos permite acentuar unos movimientos que nos llevarán a poder exteriorizar unos sentimientos, emociones y manera de relacionarnos, es decir actitudes respecto al mundo que nos rodea.

2.2.2.6.3. Coordinación gestual

Las manos: Diadococinesias

Para la mayoría de las tareas además del dominio global de la mano también se necesita también un dominio de cada una de las partes: cada uno de los dedos, el conjunto de todos ellos.

Se pueden proponer muchos trabajos para alcanzar estos niveles de dominio, pero tenemos que considerar que no lo podrán tener de una manera segura hasta hacia los 10 años.

Dentro del preescolar una mano ayudara a otra para poder trabajar cuando se necesite algo de precisión. Hacia los tres años podrán empezar a intentarlo y serán conscientes de que necesitan solamente una parte de la mano. Alrededor de los 5 años podrán intentar más acciones y un poco más de precisión.

2.3. Hipótesis

2.3.1. Hipótesis general

Hi: Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017.

Ho: Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo no mejoran significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

La investigación es de naturaleza cuantitativa; porque, recoge y analiza datos sobre variables y estudia las propiedades y fenómenos cuantitativos usando magnitudes numéricas. La investigación descriptiva busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice. (Hernández et al., 2014).

3.2. Nivel de investigación

Pertenece al nivel explicativo, porque es un estudio que van más allá de la descripción de conceptos, fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos, desde el punto de vista analítico, explica el comportamiento de una variable dependiente en función de la variable independiente, requiere de control, la finalidad del control es descartar las asociaciones aleatorias, causales o espurias.

3.3. Diseño de investigación

El diseño de investigación es pre-experimental: es un experimento en el cual, el grado de control sobre las variables es mínimo; a diferencia del experimento puro, se utilizan bastante en estudios de mercado.

Estos diseños también se denominan observacionales porque el investigador observa la realidad, no interviene en ella (pre experimental), y utiliza la correlación entre las variables para conocer el efecto de unas sobre otras. La nomenclatura de este tipo de estudio es:

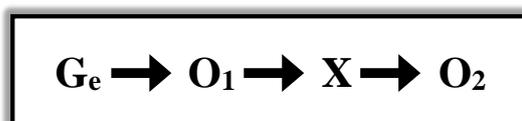


Gráfico 01: Simbolización de la investigación de tipo pre experimental.

Dónde:

Ge = Grupo conformado por los niños y niñas de la Institución Educativa
N° 406 Sarita Colonia.

O₁ = Observación pre test al grupo pre experimental.

X = Estímulo.

O₂ = Observación post test al grupo pre experimental.

3.2. El universo y muestra

3.2.1. Área geográfica del estudio

El Distrito de Codo del Pozuzo es uno de los 5 distritos que conforman la Provincia de Puerto Inca, ubicada en el Departamento de Huánuco, bajo la administración del Gobierno Regional de Huánuco, Perú. La capital del distrito es el pueblo de Codo de Pozuzo, se ubica en el Centro Poblado Codo del Pozuzo, provincia de Puerto Inca, UGEL Puerto Inca del departamento de Huánuco; a una altitud media de 450 msnm, en las coordenadas 9°40'26" latitud sur y 75°27'44" latitud oeste, fue creado por ley 23994 del 19 de noviembre de 1984, abarca una superficie total de 3328.39 km², alcanzando una población 6603 habitantes.

3.2.2. Población

La población está conformada por 51 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017. Se seleccionó debido a que se observó dificultades al analizar las coordinaciones visomanuales de los niños.

La población, es el conjunto de todos los individuos (objetos, personas, eventos, situaciones, etc.) en los que se desea investigar algunas propiedades. La población es el conjunto de individuos que tienen una o más propiedades en común, se encuentran en un espacio o territorio y varían en el transcurso del tiempo. (Silva, 2011).

Cuadro 01: Población conformada por los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Sarita Colonia del distrito de Puerto Inca.

N°	Institución Educativa	UGEL	Ámbito	Nivel: Inicial (5 años)			Sub total	
				Sexo	Secciones			
01	Sarita Colonia N° 406	Puerto Inca	Urbana		Gatitos	Peccecitos	Pollitos	
				M	8	9	10	27
				F	8	9	7	24
Total					16	18	17	51

Fuente: Elaboración propia, según la nómina de matrícula de los niños de la I.E.I. N° 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017.

3.2.3. Muestra

El tipo de muestreo es no probabilístico, la que se utilizará será el intencionado por cuotas; por ende, el muestreo por cuotas se utiliza intencionadamente porque permite seleccionar los casos característicos de la población limitando la muestra a estos casos. Se trabajará con 41 niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 406 Sarita Colonia de la región Huánuco-2017.

Cuadro 02: Población muestral de estudiantes de la investigación de la Institución Educativa Inicial Sarita Colonia.

N°	Institución Educativa	UGEL	Ámbito	Nivel: Inicial (5 años)			Sub total	
				Sexo	Secciones			
01	Sarita Colonia N° 406	Puerto Inca	Urbana		Gatitos	Peccecitos	Pollitos	
				M	6	7	9	22
				F	6	7	6	19
Total					12	14	15	41

Fuente: Elaboración propia, según la nómina de matrícula de los niños de la I.E.I. N° 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017.

3.3. Definición y operacionalización de variables

3.3.1. Definición de variables

Variable independiente: Juegos lúdicos.

Para Yañez (2007), La lúdica es un movimiento inherente al ser humano, a su desarrollo psicosocial; desde esta propuesta, la lúdica es el proceso interno que mueve al individuo en diversas situaciones, ámbitos de referencia y temporalidad implicando en ello el aprendizaje. La relación entre lúdica y juego didáctico, evidencia su contraposición conceptual y empírica, porque mientras una es movimiento interno, el otro presenta reglas y fines.

Variable dependiente: Motricidad fina.

Mientras Uriarte (2007): La motricidad fina implica precisión, eficacia, armonía y acción, lo que podemos llamar movimientos dotados de sentido útil, y es lo que hace la gran diferencia entre el hombre y los animales; ahora bien, para la presente monografía se parte del concepto, comprensión y trabajo sobre la psicomotricidad, que relaciona dos aspectos: funciones neuromotrices, que dirigen nuestra actividad motora y funciones psíquicas.

3.3.2. Operacionalización de variables

Cuadro 03: Operacionalización de variables.

Variable	Dimensiones	Definición operacional	Indicadores
Juegos lúdicos	Juegos lúdicos	Villamil (2003), La mano humana, está estructurada de tal forma que nos muestra las cosas del mundo como objetos	Juegos lúdicos. Nuevo aprendizaje. Esquemas simbólicos Gesto simbólico. Intereses humanos.

	Enfoque significativo	manipulables, sobre los cuales podemos actuar y organizarlos según nuestros intereses o necesidades apremiantes, éstas dan cabida a la humanización de la simple teoría por encima de elementos netamente cognitivos. (47).	Interacción personal. Nuevo conocimiento. Aprendizaje significativo. Estructura cognoscitiva. Información almacenada. Experiencias previas. Lograr construir. Ambiente social.
Motricidad fina	Coordinación visomanual	Para Comellas y Perpinyà, (1984), Es importante que el niño a través de su infancia domine esta parte de su cuerpo, para que pueda disponer de ella como un medio de comunicación. Será necesario pensar en la globalidad de su cara, así como en cada una de sus partes: cejas, mejillas y ojos.	Óculo manual. Tarea o actividad. Coordinar correcta. Relación muscular. Visual activa.
	Coordinación facial		Aprender a dominar los músculos. Expresar emociones. Comunicación. Dominio muscular.
	Coordinación gestual		Dominio de manos. Tareas de precisión. Movimiento y coordinación.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnicas: La observación.

La observación como técnica permite apreciar de forma natural y espontánea el comportamiento del estudiante en todas sus manifestaciones; es decir que el docente puede observar directamente todo el proceso de aprendizaje.

La observación es la técnica de investigación básica, sobre las que se sustentan todas las demás, ya que establece la relación básica entre el sujeto que observa y el objeto que es observado, que es el inicio de toda comprensión de la realidad. (Labarca, 2013).

Esta técnica, nos permitirá percibir y analizar la ilustración de los niños y niñas mediante un juego de roles, incorporando como recurso didáctico el títere donde el niño utilizará dicho recurso para dramatizar y actuar, se considerará la actitud y los movimientos en su expresión oral.

3.4.2. Instrumentos: Lista de cotejo.

Consiste en un listado de aspectos a evaluar (contenidos, habilidades, conductas), al lado de los cuales se puede adjuntar un tic (visto bueno, o una "X" si la conducta es no lograda), un puntaje, una nota o un concepto.

La lista de cotejo se caracteriza por ser dicotómica, es decir, que acepta solo dos alternativas: si, no; lo logra, o no lo logra, presente o ausente; entre otros. Consiste en una lista de características o conductas esperadas del estudiante en la ejecución o aplicación de un proceso, destreza, concepto o actitud; su propósito es recoger información sobre a ejecución del estudiante mediante la observación. (Vera, 2010).

Validad de la lista de cotejo

La lista de cotejo consiste en un listado de 20 ítems o anotaciones relacionados al comportamiento y desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas de los niños y niñas, precisando cuáles están presentes y cuáles ausentes; es apropiado para registrar desempeños de acciones corporales, destrezas motoras y los resultados de trabajos realizados. Mide las dimensiones: juegos lúdicos y el enfoque significativo (Juegos lúdicos) y coordinación visomanual, coordinación facial y coordinación gestual (Motricidad fina).

La medición de la validez se realizó utilizando la fórmula de Lawshe denominada "Razón de validez de contenido (CVR)"; al validar la lista de cotejo se calcula la razón de validez de contenido para cada reactivo, el valor mínimo de CVR para un número de expertos es de 0.75. De acuerdo con Lawshe si más de la mitad de los expertos indica que una pregunta es esencial, esa pregunta tiene al menos alguna validez de contenido.

Tabla 01: Baremo de categorización de estrategias didácticas.

Nivel educativo Tipo de calificación	Escalas de calificación	Descripción
Educación inicial Literal Descriptiva	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes provistos en el tiempo programado.
	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular propuesta por el DCN.

Tabla 02: Valores de calificación del logro de aprendizaje en niños.

De 0 – 10 = C	LEYENDA
De 11 – 14 = B	2 : (Sí).
De 15 – 20 = A	1 : (No).

3.5. Plan de análisis

Para el análisis de los datos recolectados en la investigación se hará uso del análisis descriptivo; para la tabulación de los datos se utilizará como soporte el programa Excel y para el procesamiento de los datos el Software SPSS versión 18 (Programa de estadística para ciencias sociales). Para el contraste de las hipótesis se utilizará la prueba estadística no paramétrica Chi-cuadrado corrección por continuidad, teniendo en cuenta que para el análisis de los datos las variables fueron categorizadas y a partir de ello se realiza el análisis de la relación entre las variables con un nivel de significancia del 5%.

3.6. Matriz de consistencia

Título: Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños 5 años de la Institución Educativa N° 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017.

Cuadro 04: Matriz de consistencia de la investigación.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	ATRIBUTOS	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Pregunta general ¿Cómo los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoraran el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 406 "Sarita Colonia" de Huánuco-2017?</p>	<p>Objetivo general Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 406 "Sarita Colonia" de Huánuco-2017.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ol style="list-style-type: none"> Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran la coordinación viso manual del desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 406 "Sarita Colonia" de Huánuco-2017. Determinar juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar la coordinación facial del desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 406 "Sarita Colonia" de Huánuco-2017. Determinar juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar la coordinación gestual del desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 406 "Sarita Colonia" de Huánuco-2017. 	<p>Hipótesis general X_i: Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 406 "Sarita Colonia" de Huánuco-2017.</p> <p>X₀: Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo no mejoran significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 406 "Sarita Colonia" de Huánuco-2017.</p>	<p>Variable 1</p> <p>Juegos lúdicos</p>	<p>Juego lúdico</p> <p>Juegos lúdicos. Nuevo aprendizaje. Esquemas simbólicos Gesto simbólico. Intereses humanos.</p>	<p>Juegos lúdicos. Nuevo aprendizaje. Esquemas simbólicos Gesto simbólico. Intereses humanos.</p>	<p>Tipo: Cuantitativo. Nivel: Explicativo. Diseño: Pre experimental, de la forma:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> $G \rightarrow O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$ </div> <p>Dónde: G = Muestra de los niños O₁ = Prueba pre test. O₂ = Prueba post test. X = Estímulo.</p> <p>POBLACIÓN Y MUESTRA</p> <p>La población está conformada por 51 niños en la Institución Educativa N° 406 "Sarita Colonia" de Huánuco-2017. La muestra asignada, son los 41 niños y niñas de 5 años, para obtener un resultado veraz y óptimo.</p>
				<p>Enfoque significativo</p> <p>Interacción personal. Nuevo conocimiento. Aprendizaje significativo. Estructura cognoscitiva. Información almacenada. Experiencias previas. Lograr construir. Ambiente social.</p>		
			<p>Variable 2</p> <p>Motricidad fina</p>	<p>Coordinación visomanual</p> <p>Óculo manual. Tarea o actividad. Coordinar correcta. Relación muscular. Visual activa.</p>	<p>Óculo manual. Tarea o actividad. Coordinar correcta. Relación muscular. Visual activa.</p>	
				<p>Coordinación facial</p> <p>Aprender a dominar los músculos. Expresar emociones. Comunicación. Dominio muscular.</p>	<p>Aprender a dominar los músculos. Expresar emociones. Comunicación. Dominio muscular.</p>	
				<p>Coordinación gestual</p> <p>Dominio de manos. Tareas de precisión. Movimiento y coordinación.</p>	<p>Dominio de manos. Tareas de precisión. Movimiento y coordinación.</p>	

Fuente: Elaboración propia, 2017.

3.7. Principios éticos

Los principios éticos, según Osorio (2010), no se constituyen de ninguna manera en reglas rígidas para la solución de problemas concretos relacionados con la investigación; sin embargo, nos sirven como marco de referencia para la búsqueda de soluciones coherentes y fundamentales racionalmente para problemas específicos de carácter ético. (p. 255).

- ✦ La ética profesional es la ética aplicada al ejercicio de una profesión y comprender los principios primarios de la actuación moral de parte de los miembros de una profesión específica.
- ✦ Tener aptitudes para distinguir entre sus actos y los actos de otras personas.
- ✦ Tener capacidades para realizar actos morales y tener conciencia entre los valores entre lo malo y lo bueno.
- ✦ El buen investigador científico está obligado a buscar, descubrir, moral y profesionalmente a decir la verdad cueste lo que cueste.
- ✦ Debes pensar que la verdad es patrimonio del todo humano y comunica con honestidad, generosidad, y alegría tu propio saber.
- ✦ No debes perder nunca la actitud de búsqueda y ser constante en el trabajo emprendido, y estar dispuesto a formular tus hipótesis si la experimentación demuestra que son falsas.
- ✦ Cuidar que la divulgación de los datos sea real, y evitar que se adulteren los datos para obtener resultados irreales.
- ✦ Respetar la autonomía, si así lo pide el o los interesados.

Esta investigación tiene en cuenta el conocimiento y la experiencia de otros investigadores.

IV. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. Resultados

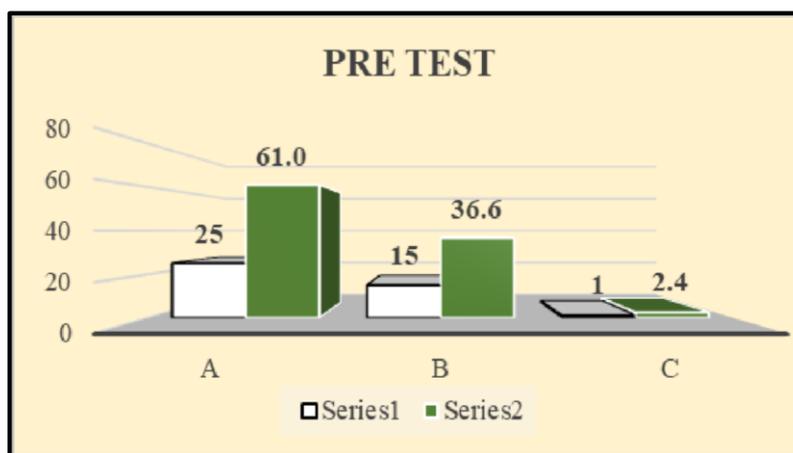
Los resultados de la investigación se presentan de acuerdo con los objetivos de la investigación y a la hipótesis planteada.

4.1.1. Resultado del desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Sarita Colonia mediante un pre test.

Tabla 03: Desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de educación inicial a través de un pre test.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	25	61.0
B	15	36.6
C	1	2.4
Total	41	100.0

Fuente: A base de datos de pre test, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos de pre test, 13/11/2017.

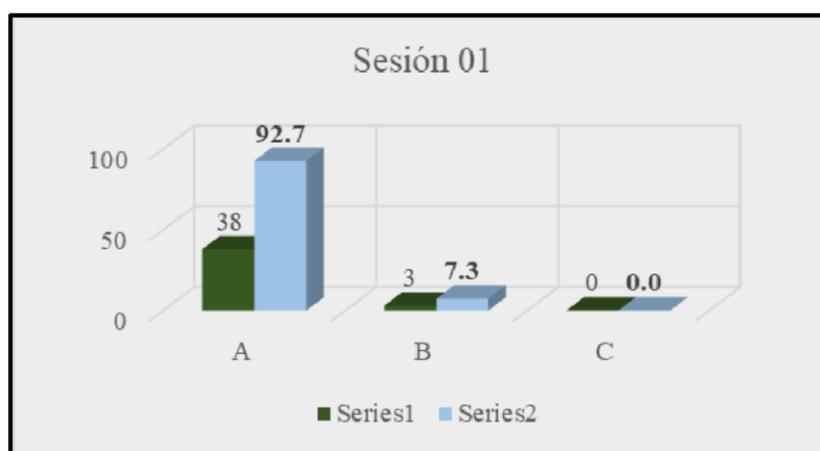
Gráfico 02: Desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años. En la tabla 03 y gráfico 02 se aprecia que 25 niños y niñas de 5 años obtuvieron un 61.0% de un logro previsto en el desarrollo de la motricidad fina, mientras un 36.6% de los niños se encuentran en un desarrollo motriz fina en proceso respaldado por 15 niños, y, solo el 2.4% restante se encuentra en inicio.

4.1.2. Aplicar los juegos lúdicos en el enfoque significativo de los niños y niñas de 5 años de educación inicial.

Tabla 04: Sesión 01: Conociendo el número 5.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	38	92.7
B	3	7.3
C	0	0.0
Total	41	100.0

Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 01, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 01, 13/11/2017.

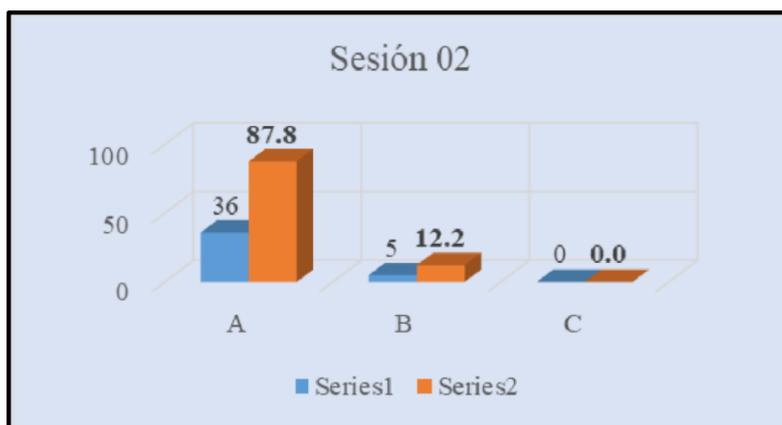
Gráfico 03: Conociendo el número 5 en la sesión 01.

La tabla 04 y gráfico 03 muestra que los niños de 5 años conocen y escriben el número 5 correctamente en un 92.7% de encuestados y se encuentran en un logro previsto "A", mientras solo el 7.3% restantes en proceso "B" representado por e niños y niñas de la institución Educativa Inicial Sarita Colonia del distrito de Puerto Inca.

Tabla 05: Sesión 02: Conociendo el número 6.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	36	87.8
B	5	12.2
C	0	0.0
Total	41	100.0

Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 02, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 02, 13/11/2017.

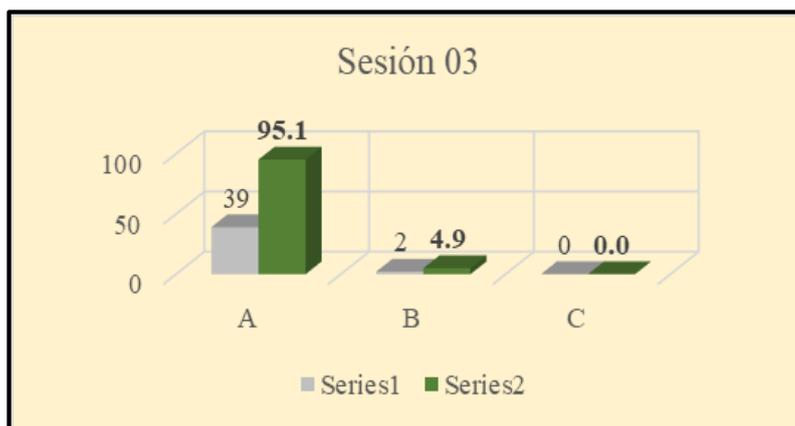
Gráfico 04: Conociendo el número 6 en la sesión 02.

En la tabla 05 y gráfico 04 se observa que el 87.8% de niños lograron un aprendizaje de logro previsto "A" representado por 36 niños, del mismo modo 5 niños restantes se encuentran con un aprendizaje en proceso "B" con 12.2% de la población muestral de la investigación.

Tabla 06: Sesión 03: Conociendo el número 7.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	39	95.1
B	2	4.9
C	0	0.0
Total	41	100.0

Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 03, 13/11/2017.



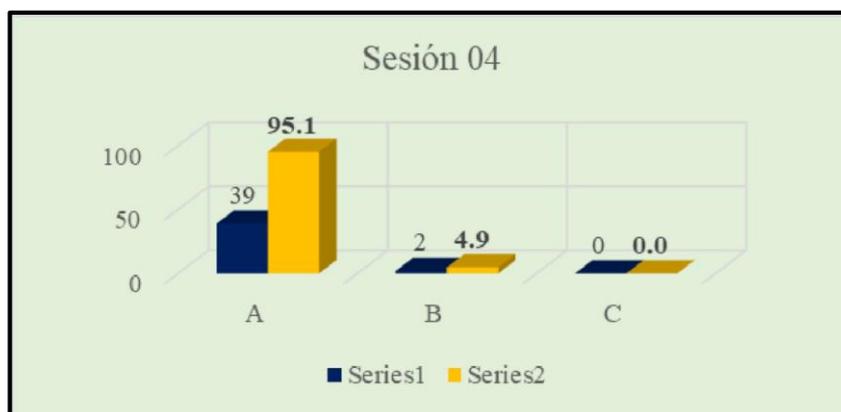
Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 03, 13/11/2017.
Gráfico 05: Conociendo el número 7 en la sesión 03.

La tabla 06 y el gráfico 05 evidencia que 39 de 41 niños lograron alcanzar un logro previsto "A" en conocer el número 7, mientras solo el 4.9% de niños se encuentran en un aprendizaje en proceso "B".

Tabla 07: Sesión 04: Conociendo el número 8.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	39	95.1
B	2 4.9	36.6
C	0	0.0
Total	41	100.0

Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 04, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 04, 13/11/2017.
Gráfico 06: Conociendo el número 8 en la sesión 04.

Se aprecia un resultado de la sesión 04 que un 95.1% de niños encuestados lograron ubicarse en logro previsto "A" representado por 39 de ellos, indicando que, si conocen el número 8, asimismo solo el 4.9% niños restantes están en proceso "B" como muestra la tabla 07 y gráfico 06 de la sesión 04.

Tabla 08: Sesión 05: Reconociendo el cuadrado.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	40	97.6
B	1	2.4
C	0	0.0
Total	41	100.0

Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 05, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 05, 13/11/2017.

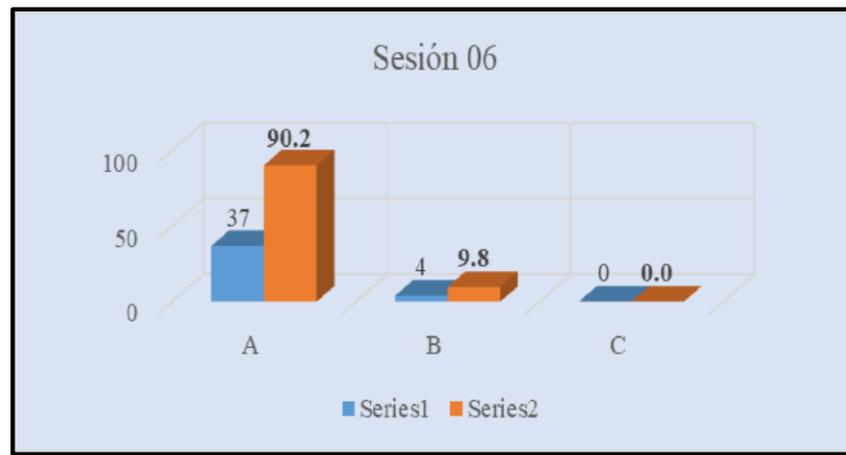
Gráfico 07: Reconociendo el cuadrado en la sesión 05.

Los resultados indican que un 97.6% representado por 40 niños y niñas que reconocen bien el cuadrado como logro previsto "A", y, el resto de los niños se encuentran en proceso "B" respaldado con tan solo 2.4% de niños encuestados de educación inicial como tal muestra la tabla 08 y gráfico 07.

Tabla 09: Sesión 06: Reconociendo el círculo.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	37	90.2
B	4	9.8
C	0	0
Total	41	100.0

Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 06, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 06, 13/11/2017.

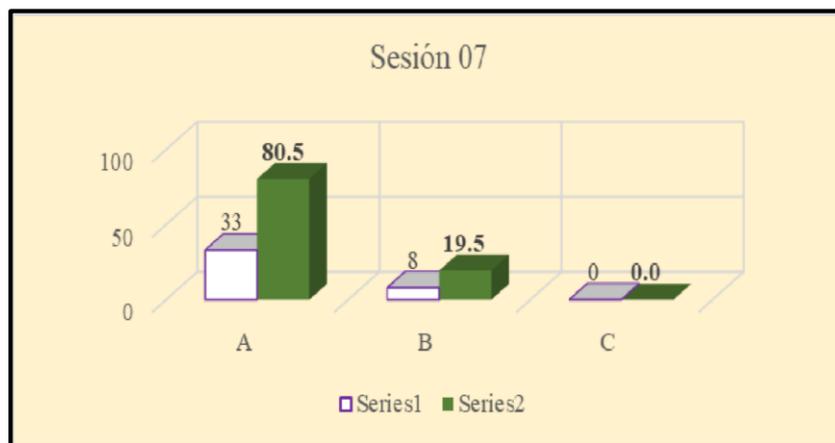
Gráfico 08: Reconociendo el círculo en la sesión 06.

La tabla 09 y gráfico 08 muestra la sesión 06, donde el 90.2% de niños de 5 años reconocen el círculo de esta forma se encuentran con un logro previsto "A", mientras solo el 9.8% de niños se encuentran con un aprendizaje en proceso "B", y, no se indica en inicio.

Tabla 10: Sesión 07: Reconociendo el triángulo.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	33	80.5
B	8	19.5
C	0	0.0
Total	41	100.0

Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 07, 13/11/2017.



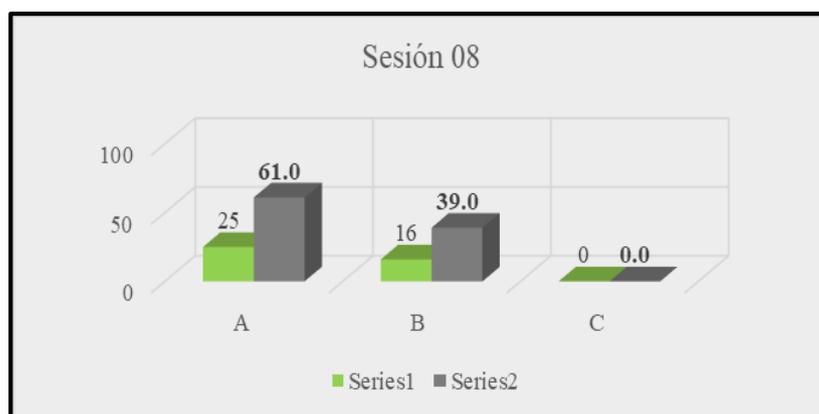
Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 07, 13/11/2017.
Gráfico 09: Reconociendo el triángulo en la sesión 07.

Se evidencia en la tabla 10 y gráfico 09 que en un 80.5% de niños reconocer los triángulos como graficas geométricas y obtienen "A" como logro previsto, asimismo el 19.5% de niños se encuentran en proceso "B".

Tabla 11: Sesión 08: Reconociendo el rectángulo.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	25	61.0
B	16	39.0
C	0	0.0
Total	41	100.0

Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 08, 13/11/2017.



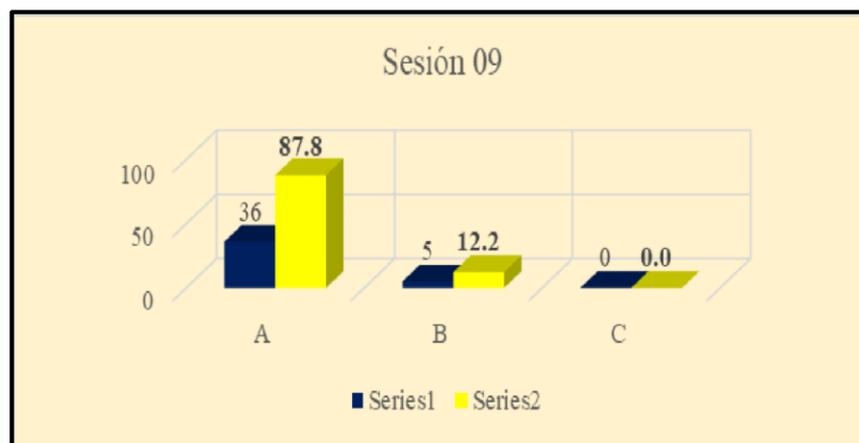
Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 08, 13/11/2017.
Gráfico 10: Reconociendo el rectángulo en la sesión 08.

En la sesión 08 el 61.0% de niños se encuentran con un logro previsto "A" representado por 25 niños encuestados que reconocen el rectángulo, mientras tanto el 39.0% restantes lograron ubicarse en proceso "B" tal como muestra la tabla 11 y gráfico 10.

Tabla 12: Sesión 09: Contando figuras de dos objetos.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	36	87.8
B	5	12.2
C	0	0.0
Total	41	100.0

Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 09, 13/11/2017.



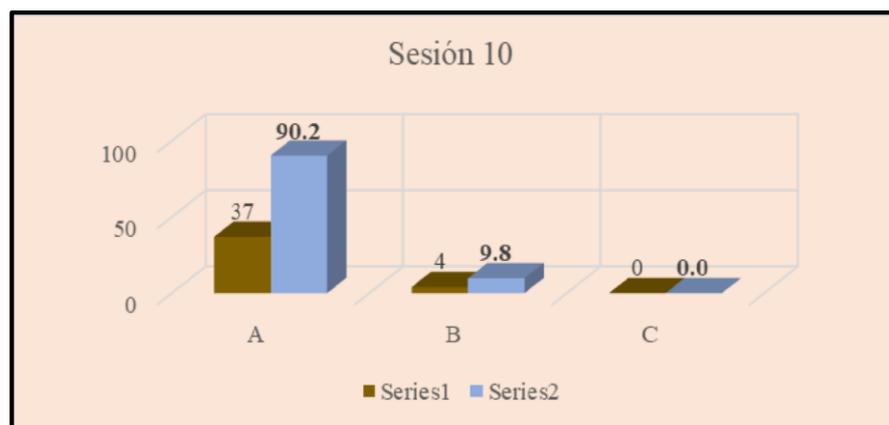
Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 09, 13/11/2017.
Gráfico 11: Contando figuras de dos objetos en la sesión 09.

En la tabla 12 y gráfico 11 se aprecian los resultados en cuanto a logros alcanzados por los niños y niñas de 5 años, en ese sentido un 87.8% de niños se encuentran en logro previsto "A", mientras el 12.2% solo alcanzaron a ubicarse en proceso "B".

Tabla 13: Sesión 10: Primero – último.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	37	90.2
B	4	9.8
C	0	0.0
Total	41	100.0

Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 10, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 10, 13/11/2017.

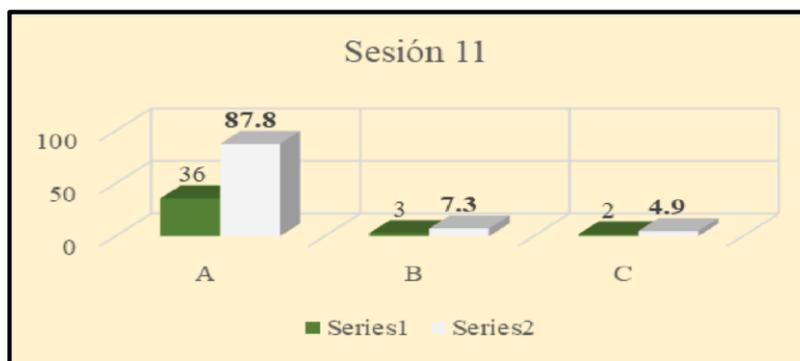
Gráfico 12: Primero – último en la sesión se clase 10.

La tabla 13 y gráfico 12 muestra que un 90.2% de niños alcanzaron un logro previsto "A" representado por 37 niños de 5 años, del mismo modo 4 niños restantes lograron ubicarse en un aprendizaje en proceso "B" con 9.8% que reconocen las primeras y últimas ubicaciones.

Tabla 14: Sesión 11: Más grueso – más delgado que.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	36	87.8
B	3	7.3
C	2	4.9
Total	41	100.0

Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 11, 13/11/2017.



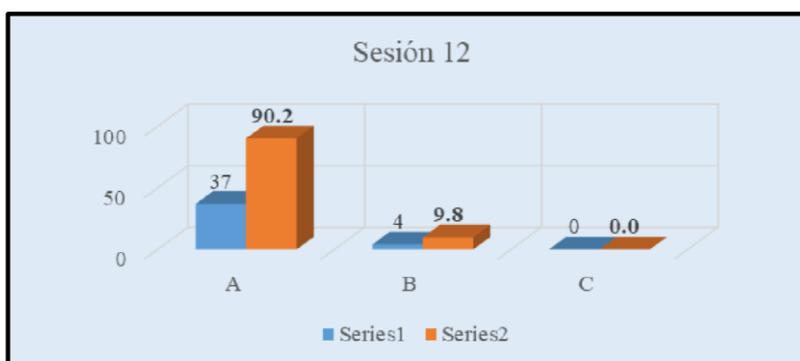
Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 11, 13/11/2017.
Gráfico 13: Más grueso – más delgado que en la sesión 11.

En la tabla 14 y gráfico 13 se verifica que un 87.8% de los niños encuestados identifican los espesores logrando un logro previsto "A" representado por 36 niños de 5 años, mientras un 7.3% del resto se encuentran en proceso "B" representado por 5 escolares de nivel inicial, y tan solo el 4.9% de los niños se encuentran en inicio.

Tabla 15: Sesión 12: Largo – corto.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	37	90.2
B	4	9.8
C	0	0.0
Total	41	100.0

Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 12, 13/11/2017.



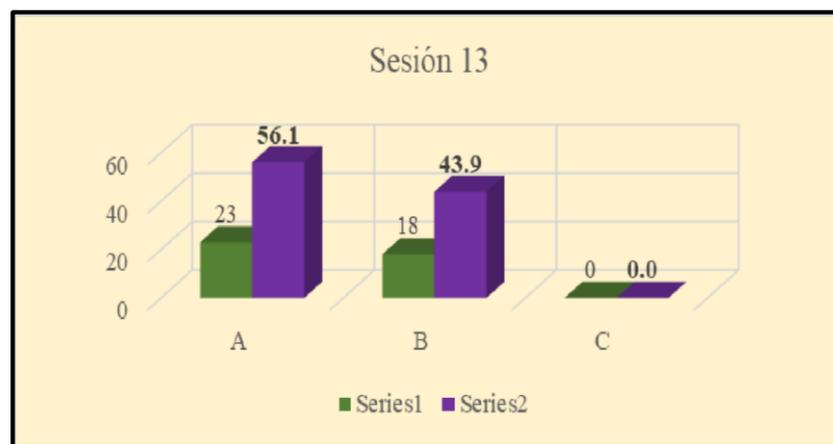
Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 12, 13/11/2017.
Gráfico 14: Largo y corto en la sesión 12.

Mientras la tabla 15 y gráfico 14 muestra que 90.2% del total de niños lograr ubicarse en logro previsto "A" identificando las dimensiones de las figuras, mientras tanto el 9.8% de niños restantes se encuentran en nivel de aprendizaje en proceso "B".

Tabla 16: Sesión 13: Jugando con las secuencias.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	23	56.1
B	18	43.9
C	0	0.0
Total	41	100.0

Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 13, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 13, 13/11/2017.

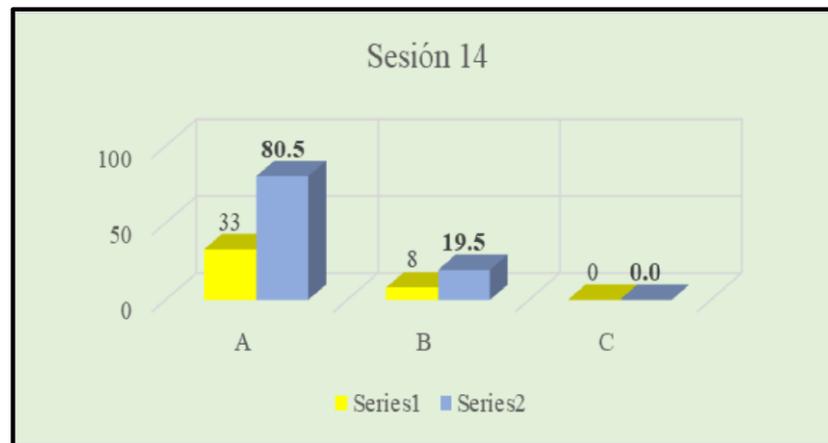
Gráfico 15: Jugando con las secuencias en la sesión 13.

La tabla 16 y gráfico 15 muestra que un 56.1% de niños lograron ubicarse en logro previsto "A" haciendo juegos con las secuencias representado por 23 niños encuestados, finalmente 18 niños que representa un 43.9% del resto se ubica en proceso "B" de aprendizaje al respecto de la sesión 13 de la investigación.

Tabla 17: Sesión 14: Mayor que y menor que < >.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	33	80.5
B	8	19.5
C	0	0.0
Total	41	100.0

Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 14, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 14, 13/11/2017.

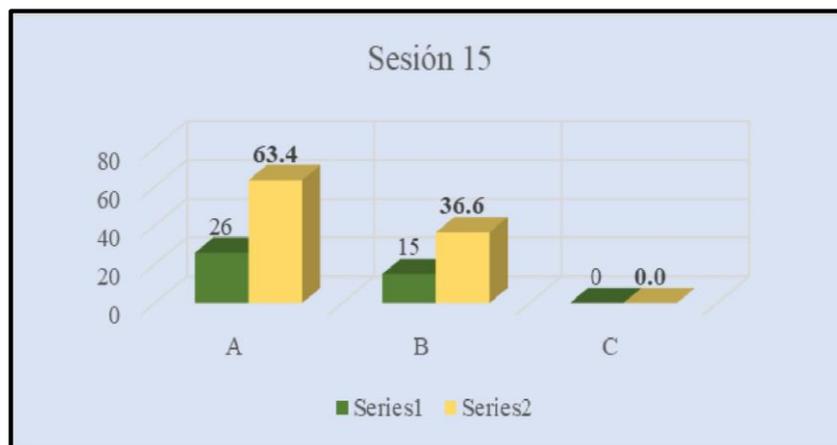
Gráfico 16: Mayor que y menor que < > en la sesión 14.

En la tabla 17 y gráfico 16 indica que 33 niños lograron situarse con un aprendizaje de logro previsto "A" representando el 80.5% de niños, asimismo un 19.5% de escolares encuestados de 5 años poseen aprendizaje en proceso "B" en identificar el mayor o menor que.

Tabla 18: Sesión 15: Jugando con los cuantificadores: muchos – pocos.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	26	63.4
B	15	36.6
C	0	0.0
Total	41	100.0

Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 15, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 15, 13/11/2017.

Gráfico 17: Jugando con los cuantificadores muchos – pocos, sesión 15.

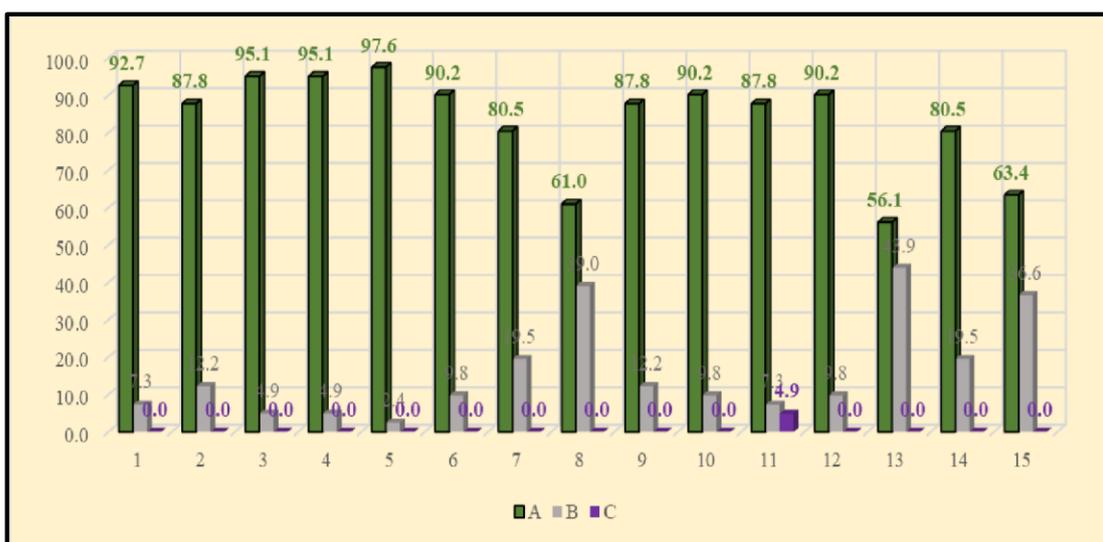
La tabla 18 y gráfico 17 evidencia los valores obtenidos por los niños de 5 años, donde el 63.4% de niños lograron ubicarse en logro previsto "A", y, con 36.6% representado por 15 niños y niñas se encuentran en un aprendizaje en proceso "B" jugando con los cuantificadores.

4.1.3. Consolidación de las sesiones de clase aplicadas en los niños de 5 años.

Tabla 19: Sesiones del programa de la investigación.

Talleres	SESIONES DEL PROGRAMA																															
	Sesión1	Sesión2	Sesión3	Sesión4	Sesión5	Sesión6	Sesión7	Sesión8	Sesión9	Sesión10	Sesión11	Sesión12	Sesión13	Sesión14	Sesión15																	
Nivel de aprendizaje	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%				
A	38	92.7	36	87.8	39	95.1	39	95.1	40	97.6	37	90.2	33	80.5	25	61.0	36	87.8	37	90.2	36	87.8	37	90.2	23	56.1	33	80.5	26	63.4		
B	3	7.3	5	12.2	2	4.9	2	4.9	1	2.4	4	9.8	8	19.5	16	39.0	5	12.2	4	9.8	3	7.3	4	9.8	18	43.9	8	19.5	15	36.6		
C	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	4.9	0	0.0	0	0.0	0	0.0

Fuente: Consolidado de todas las sesiones aplicadas, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos estadísticos de sesión 15, 13/11/2017.
Gráfico 18: Representación gráfica según las sesiones de clases.

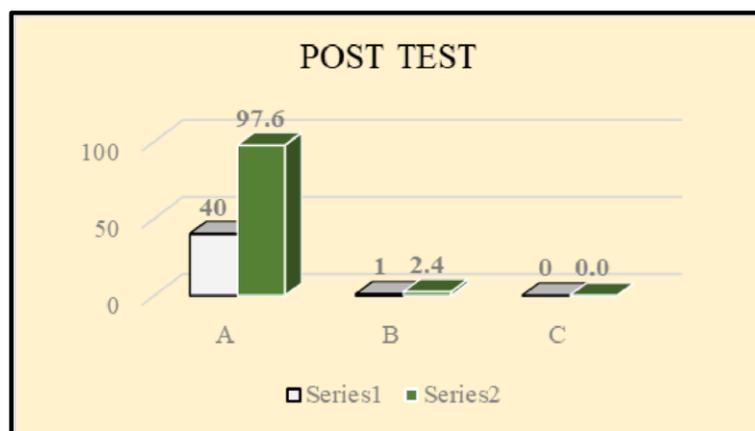
La tabla 18 muestra el consolidado de todas las sesiones aplicados talleres en los niños, la sesión 05 obtiene el mayor porcentaje con 97.6% de niños con logro previsto, continuado por las sesiones 3 y 4 con 95.1% de niños, sesión 01 con 92.7% del total de la población muestral, y, como menor valor se ubica en la sesión 13 con 56.1% de niños en logro previsto.

4.1.4. Resultados del desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de educación inicial a través de un post test.

Tabla 20: Resultado de las sesiones aplicadas a los niños mediante el instrumento de post test.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	40	97.6
B	1	2.4
C	0	0.0
Total	41	100.0

Fuente: A base de datos estadísticos post test, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos estadísticos post test, 13/11/2017.

Gráfico 19: Representación gráfica según el instrumento post test.

La tabla 20 y gráfico 19 muestra los resultados obtenidos mediante el instrumento post test sobre el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, se evidencia que al 97.6% de niños utilizan sus habilidades motrices representado por 40 escolares, mientras tan solo 2.4% que representa un solo niño que todavía se encuentra en proceso de aprendizaje en coordinar sus movimientos corporales del niño.

4.1.5. Contraste de hipótesis

Hi: Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017.

Nivel de significancia: 0,05

Estadístico de prueba:

T-TEST

/TESTVAL=0

/MISSING=ANALYSIS

/VARIABLES=PRE TEST – POST TEST

/CRITERIA=CI (.95).

PRUEBA T

Tabla 21: Estadísticas de muestra única.

	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
PRE TEST	41	15.1707	2.17833	.34020
POST TEST	41	18.6098	1.32057	.20624

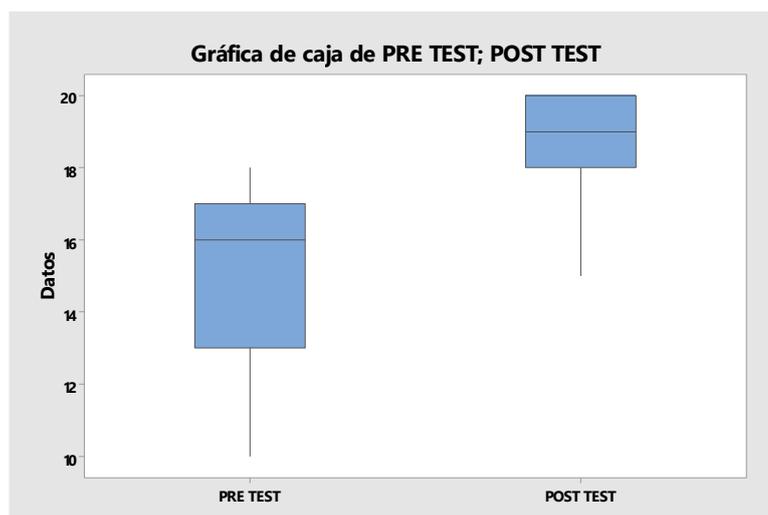
Fuente: A base de datos estadísticos pre test, 13/11/2017.

Tabla 22: Prueba de muestra única.

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
PRE TEST	44.594	40	.000	15.17073	14.4832	15.8583
POST TEST	90.234	40	.000	18.60976	18.1929	19.0266

Fuente: A base de datos estadísticos post test, 13/11/2017.

Las tablas 21 y 22 muestran los valores de significancia de la investigación aplicada en la prueba T de Sig. (bilateral) es de 0.000 ($p < 0,05$), cabe indicar que la relación es significativa entre el logro de aprendizaje y el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años; por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna del estudio, la aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo contribuir a mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años en área de Comunicación de la Institución Educativa Inicial N° 406 Sarita Colonia del distrito de Puerto Inca-Huánuco, 2017.



Fuente: A base de datos según Minitab 18, 13/11/2017.

Gráfico 20: Representación gráfica de pre test y post test.

En el gráfico 20 se muestra el resultado mediante la gráfica de cajas donde evidencia que mediante la pre test los niños se encontraban entre 13 y 17 literalmente entre logro previsto "A" y en proceso "B" de aprendizaje, mientras tanto la post test muestra un resultado satisfactorio ubicándolo entre 18 y 20 puntos con un promedio de logro previsto "A", esto indica que se mejoró significativamente el aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Sarita Colonia de Huánuco.

4.2. Análisis de resultados

Después de procesar la información se realiza un exhaustivo análisis de los resultados en la expresión oral; a continuación, se detalla siguiendo los objetivos específicos:

4.2.1. Análisis del nivel de desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años a través del pre test.

Los resultados manifiestan que los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Sarita Colonia de Huánuco, poseen un logro previsto "A"

en un 61.0% de niños representado por 25 escolares encuestados que desarrollan todas sus habilidades utilizando el movimiento de sus cuerpos ya sea gestual, visomanual y facial en el manejo de los juegos lúdicos para un aprendizaje significativo, mientras tanto, el 36.6% de niños se encuentran en proceso de aprendizaje, y, finalmente solo un(a) niño(a) encuestada se ubica en inicio representado con 2.4% del total de la población muestral de la investigación.

4.2.2. Aplicación de la estrategia didáctica de juegos lúdicos bajo el enfoque significativo en los niños y niñas de 5 años.

El consolidado muestra que se realizó quince (15) sesiones de clases, para la evaluación se utilizó la lista de cotejo de acuerdo con los indicadores de la investigación del desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas. La sesión 05 obtuvo el mayor valor 97.6% de los niños y niñas reconocen el cuadrado y sus componentes del gráfico ubicándose en logro previsto "A"; seguido por 95.1% las sesiones 03 y 04 que reconocen y escriben correctamente los números 7 y 8 respectivamente, mientras tanto, la sesión 01 alcanzó un 92.7% de niños y niñas de 5 años, que conocen y escriben el número 5; asimismo, se obtuvo valores menores en logro previsto en el aprendizaje las sesiones 08 con 61.0%, sesión 13 con 56.1% y la sesión 15 con 63.4%; se muestra también que los niños y niñas con aprendizaje en proceso con lo evidencian las sesiones 08, 13 y 15 con valores mayores, y el menor valor fue la sesión 5 con solo 2.4% de niños, mientras la sesión 11 contiene niños y niñas con un aprendizaje en inicio en un 2.4%.

4.2.3. Evaluación del nivel del desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años a través del post test.

El análisis de resultados sobre la aplicación del post test confirma la significancia de las estrategias didácticas del docente como lo muestra la tabla 20, que un 40 entre niños y niñas de 5 años lograron ubicarse en un logro previsto "A" representado por 97.6% de niños encuestados que identifican, reconocen y escriben correctamente los números, gráficos geométricos, equivalencias, longitudes y espesores, sobre los indicadores a desarrollar utilizando la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años, en ese sentido se logró satisfactoriamente los aprendizajes en los niños; solo el 2.4% de niños se encuentran en proceso, cabe resaltar que los resultados obtenidos indican que los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Sarita Colonia de Huánuco lograron con los objetivos trazados en la investigación.

4.2.4. Resultado de contraste de las hipótesis de la investigación.

Después de analizar los resultados de la investigación, se llega a la conclusión de rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna de la investigación, que existe relación significativa entre los variables juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina en los niños, en que los juegos lúdicos contribuyen a mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017.

V. CONCLUSIONES

Después de haber analizado los resultados obtenidos, se proporciona las siguientes conclusiones de la investigación:

- ✦ El desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años es satisfactorio en un 61.0% representado por 25 niños ubicándose en logro previsto "A", mientras el 36.6% de los niños se encuentran en proceso "B", y, solo el 2.4% de los niños se encuentran con un aprendizaje en inicio.
- ✦ El instrumento de pre test y post test consta de 10 indicadores o ítem, que se evaluó a los niños y niñas de 5 años, cada ítem prevalece con dos distractores SI y NO toma valores 2 y 1 respectivamente.
- ✦ Se realizó 15 sesiones de clases y la sesión 05 es la que mayor valor obtuvo 97.6% de los niños se encuentran con un logro previsto "A", seguido por las sesiones 03 y 04 con 95.1%, luego la sesión 01 con 92.7%, y, así sucesivamente; mientras que el valor menor está en la sesión 13 con 56.1% de los estudiantes juegan haciendo las secuencias de trabajo satisfactoriamente.
- ✦ Las sesiones 08, 13 y 15 obtuvieron valores mayores en cuanto al aprendizaje ubicándose en proceso con 39.0%, 56.1% y 36.6% respectivamente, representado por los ítems jugando con las secuencias, reconociendo los signos, mayor que y menor que, jugando con los cuantificadores muchos pocos, aplicados a los niños y niñas de 5 años de educación inicial.
- ✦ La sesión 11 es la que posee un valor sobre los aprendizajes en inicio resaltando con 4.9% de los niños encuestados, que necesitan más tiempo para impartir la enseñanza y aprendizaje en la utilización de su desarrollo motricial fina para lograr aprendizajes satisfactorios en la clase.

- ✦ La evaluación post test muestra el logro de objetivos del programa juegos lúdicos basados en el enfoque significativo en el desarrollo de la motricidad fina de los niños, evidenciando que el 97.6% de los niños logran situarse con un logro previsto "A" representado con 40 niños y niñas de 5 años, indicando que conocen, escriben, identifican, contrastan los gráficos, números, signos del instrumento aplicados en los 15 sesiones de clases; mientras solo el 2.4% de niños restantes se encuentran en proceso "B" del aprendizaje.

- ✦ Finalmente, la investigación se concluye que existe relación significativa entre los variables juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años, de esta forma rechazar la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna de la investigación como los juegos lúdicos contribuyen a mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andia, L. (2015). *Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres y cuatro años en la Institución Educativa Inicial 192 de la ciudad de Puno, provincia Puno, región Puno-2015*. Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Juliaca-Perú.
file:///D:/Juegos%201%C3%BAAdicos/ANDIA_ESPEZUA_LIDIA_PSICOMOTRICIDAD_NINOS_TRES_Y_CUATRO_ANOS.pdf
- Andrade, G. y Ante, B. (2010). *Las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las instituciones educativas, Darío Egas Grijalva” “Abdon Calderón” y “Manuel. J. Bastidas” de la ciudad de San Gabriel provincia del Carchi*. Universidad técnica del Norte. Ecuador.
- Arias, M. (2013). *Nivel de Psicomotricidad en los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Particular Virgen de Guadalupe del ámbito urbano y Divino Niño Jesús N° 1688 del ámbito urbano marginal del distrito de Chimbote y Nuevo Chimbote, en el año 2013*. Tesis de Pregrado para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Chimbote-Perú.
file:///D:/Juegos%201%C3%BAAdicos/PSICOMOTRICIDAD_PSICOMOTRIZ_EDUCATIVA_ARIAS_LAFITTE_MARISOL.pdf
- Aucouturier, B. (1995). *La práctica psicomotriz: reeducación y terapia*. Barcelona: Científico-Médica.
- Ausubel, D. (1978). *Psicología educativa*. México: Ed. Trillas.
- Barberà, E. (1995). *Estrategias en matemáticas [CD-ROM]*, Cuadernos de Pedagogía Junio, 237. En: 23 años contigo. *Cuadernos de Pedagogía*. Editorial Praxis S.A. y Ihardum Multimedia Koope.
- Bishop, A. (1999). *Enculturización matemática*. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.
- Blatner, A. y Blatner, A. (1997). *The art of play*. Brunner/Routledge-Taylor & Francis, Nueva York.
- Bravo, E. y Hurtado, M. (2012). *La influencia de la psicomotricidad global en el aprendizaje de conceptos básicos matemáticos en los niños de cuatro años de una institución educativa privada del distrito de San Borja*. Pontifica

Universidad Católica del Perú. Lima, Perú. Recuperado de:

http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/1649/BRAVO_ELLIANN_HURTADO_MARIA_INFLUENCIA_PSIKOMOTRICIDAD.PDF?sequence=1

Bravo, M. y Conya, L. (2012). *Importancia de la psicomotricidad en la actividad físico-deportiva extracurricular*. Revista digital. Buenos Aires. Recuperado en:

www.efdeportes.com/.../la-importancia-de-la-psicomotricidad.htm Brown, G.

(2000). *¿Qué tal si jugamos?* Editorial Guarura. Venezuela.

Bruner, J. (1981). *El aprendizaje*. México: El Naral.

Bruner, J. (1984). *Acción pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza.

Bruner, J. (1973). *Going Beyond the Information Given*. New York: Norton.

Castellar, G., González, S. y Santana, Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta*. Tesis de Pregrado para optar el Título Profesional de Licenciada en Pedagogía Infantil en la Universidad del Tolima Cartagena, Colombia.

<file:///D:/Juegos%20%C3%BAAdicos/SANDRA%20-%20TESIS%20LUDICA%20FINAL%20-%202024%20de%20marzo%20de%202015.pdf>

Chamoso, J.; Durán J. y García J. (2004). *Análisis y experimentación de juegos como instrumentos para enseñar matemáticas*. Suma. 47, 4-58.

Claparede, E. (1932). *La educación funcional*. Madrid: Espasa.

Comellas, M. y Perpinyà, A. (1984). *La psicomotricidad en preescolar*. Barcelona, CEAC.

Comillas, J. y Perpinyà, A. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil*. España: CEAC; 2003. Recuperado en:

http://books.google.com.pe/books?id=gSmAKk4yfCoC&pg=PA34&dq=psicomotricidad+gruesa&hl=es&ei=qdcrTrrNeHg2AWosfiXDw&sa=X&oi=book_result&ct=bookthumbnail&resnum=1&ved=0CDAQ6wEwAA#v=onepage&q=psicomotricidad%20gruesa&f=false

Conde, J. (1997). *Manual de psicomotricidad y relajación*. Ed. Masson, México.

Corvin, S. y Wiggins, F. (1989). *An antiracism training model for white professionals*.

Journal of Multicultural Counselling and Development, 17: 105-114.

Dávila, J. (2003). *El juego y la ludoteca*. Talleres gráficos universitarios 1ª impresión. Mérida: Venezuela.

De Guzmán, M. (2004). *Juegos matemáticos en la enseñanza*. SUMA, 59, 5-38.

Díaz, F. y Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. Mc Graw Hill. México.

Fabián, G. (2015). *Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 821246 La Masma CachachiCajabamba 2015*. Tesis de Pregrado para optar el Título Profesional de Educación Inicial en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Trujillo-Perú.

file:///D:/Juegos%20l%C3%ADicos/JUEGOS_LUDICOS_APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO_FABIAN_AVILA_GENARA_MARCELINA.pdf

Ferreiro, R. (2009). *Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo*. México. Editorial Trillas.

Freud, S. (1974). *Compendio del psicoanálisis*. Madrid, Alianza.

Fulleda, P. (2003). *Lúdica del desarrollo humano*. Ponencia presentada en el III Simposio Nacional de Vivencia y Gestión en Recreación, Bogotá.

Gil, D. (1993). *Enseñanza de las ciencias y la matemática*. [Documento en línea]. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Disponible en: <http://www.campus-oei.org/oeivirt/gil.htm#Intro>.

Giner, M. (2013). *La importancia del desarrollo psicomotor para el aprendizaje*. [Publicación de blog: Psicología y pedagogía]. Recuperado en: <http://psicopedagogias.blogspot.com/2008/01/la-importancia-del-desarrollo.html>

Gómez, I. (1992). *Los juegos de estrategias en el curriculum de matemática*. Apuntes I. E. P.S. N° 55. Instituto de Estudios Pedagógicos Somosaguas. Madrid: N. E. Narca, S. A.

Gómez, T., Molano, O. y Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución*

Educativa Niño Jesús de Praga. Tesis de Pregrado para optar el Título Profesional de Licenciada en Pedagogía Infantil de la Universidad del Tolima. Ibagué Colombia.

<file:///D:/Juegos%20%C3%BAlicos/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>

Gómez, I. (1999). *Toma de conciencia de la actividad emocional en el aprendizaje de la matemática: una perspectiva para el tratamiento de la diversidad*, UNO: revista de didáctica de las matemáticas. 21, 29-45.

González, M. (1999). *Uso de medios de enseñanza de la matemática*. Agenda académica. [artículo en línea]. Volumen 6. Disponible:

<http://www.revele.com.ve/programas/> [Consulta 2005, noviembre 5]

González, J. (1985). *Como educar la inteligencia del niño preescolar*. Pedagogía para la primera infancia, Ed. Trillas. México, p. 23.

González, F. (1996). *Algunas ideas acerca de la enseñanza de la matemática en la escuela básica*. Caracas: UPEL.

Groos, K. (1901). *The play of man*. Nueva York: Appleton.

Guerrero, R. (2014). *Estrategias lúdicas: herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas*. Revista electrónica de humanidades, educación y comunicación social. Universidad Doctor José Gregorio Hernández, Venezuela.

<file:///D:/Juegos%20%C3%BAlicos/2976-19883-4-PB.pdf>

Guzmán, Miguel De (2003). *La enseñanza de las ciencias y la matemática: tendencias e innovaciones*. Madrid: Editorial Popular.

Hernández; Fernández y Baptista, (2014). *Metodología de la investigación*. 6ta Edición, McGraw Hill. México.

Jiménez, R. (2003). *Aprender matemáticas jugando*. Recuperado el 08/04/2013:

http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~cepc3/competencias/mates/segundaria/premio_aprende_matematicas_jugando.pdf

Lachi, R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica de número y operaciones en niños(as) de cinco años*. Tesis para optar el Grado de Maestro en Educación en la Universidad San Ignacio de Loyola. Lima-Perú.

file:///D:/Juegos%20%C3%BAlicos/2015_Lachi.pdf

- Labarca, A. (2013). *Modulo N° 3: La técnica de observación*. U.M.C.E. Facultad de filosofía y educación, departamento de formación pedagógica.
<file:///D:/Dise%C3%B1o%20investigacion/LA-TECNICA-DE-LA-OBSERVACION-EN-EL-AULA.pdf>
- López, M. y Gómez, L. (2011). *Técnicas metodológicas en la ejercitación y desarrollo de la motricidad fina*. Tesis Pregrado para obtener el título de Licenciada en Educación Básica de la Universidad Estatal de Milagro, Milagro Ecuador.
<file:///D:/Juegos%20I%C3%BAdicos/T%C3%89CNICAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EJERCITACI%C3%93N%20Y%20DESARROLLO%20DE%20LA%20MOTRICIDAD%20FINA.pdf>
- Merleau, M. (1993). *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Editorial Planeta.
- Millar, S. (1992). *Psicología del juego infantil*. Conducta humana, N° 09. Barcelona: Editorial Fontanella.
- Ministerio de Educación. (2011). *Diseño Curricular Nacional*. Lima: El autor.
- Molina, R. (2009). *El desarrollo psicomotor*. Artículo. Recuperado en:
www.csi.csif.es/andalucia/.../mod.../REMEDIOS_MOLINA_2pdf
- Murillo, P. (2004). *El aprendizaje significativo y la motivación*. Consultado el 18 de setiembre de 2010, disponible en:
<http://www.espaciopedagogico.com>.
- Núñez, P. (2002). *Educación Lúdica Técnicas y Juegos Pedagógicos*. Bogotá D.C: Editorial Loyola.
- Olmedo, N. y Curotto, M. (2011). *Taller: Estrategias de aprendizaje en matemática*. Facultad de Ciencias Exactas y Naturales, UNCa.
file:///D:/Juegos%20I%C3%BAdicos/estrategias_mat_cata2.pdf
- Oramas, L. (2000). *Propuesta de un programa de práctica psicomotriz para niños de 2 a 3 años*. Universidad Metropolitana. Facultad de ciencias y artes, escuela de educación. Recuperado de:
<http://repositorios.unimet.edu.ve/docs/34/LB1140073P4.pdf#page=114>
- Osorio, J. (2010). *Principios éticos de la investigación en seres humanos y en animales*. Artículo especial: Medicina (Buenos Aires) 2000; 60: 255-258, ISSN 0025-7680. Universidad del Valle, Cali. Colombia.
file:///D:/Rendimiento%20academico/v60_n2_255_258.pdf

- Pentón, B. (2007). *La motricidad fina en la etapa infantil*. México.
- Pepall, L., Richards, D. y Norman, G. (2006). *Organización industrial teoría y práctica contemporánea*. México: International Tomson Learning.
- Pérez, A. (2011). *La motricidad fina y su incidencia en el proceso de preescritura de los niños/as de primer año de educación básica de la Escuela "Yolanda Medina Mena" de la provincia de Cotopaxi*. Tesis de Pregrado para obtener del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación en la Universidad Técnica de Ambato. Ambato-Ecuador.
file:///D:/Juegos%20%C3%BAAdicos/tp_2011_289.pdf
- Piaget, J. (1985). *Seis estudios de psicología*. Origen/Planeta, México.
- Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E.
- Pizarro, E. y Silva, M. (2007). *Operaciones para la enseñanza de ELE: más de 100 actividades para dinamizar la clase de español*. NIPO: 651-07-108.X, ISSN: 978-85-61207-00-7. Embajada de España en Brasilia, Consejería de Educación.
<file:///D:/Juegos%20%C3%BAAdicos/OrientacionesEnsenanzaELE.pdf>
- Real Academia Española (2001). *Diccionario de la lengua española*. (22º edición) Madrid: Espasa Calpe.
- Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria*. Barcelona.
- Rodríguez, P. y Flores, S. (2013). *Estrategias para contribuir con el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años*. Tesis de Pregrado para optar el Título Profesional de Licenciada en Psicología Educativa con especialización en Educación Inicial en la Universidad de Cuenca. Cuenca-Ecuador.
<file:///D:/Juegos%20%C3%BAAdicos/TESIS.pdf>
- Rojas, I. (2009). *Aplicación de juegos lógicos en Juventud Salesiana*. UNIÓN, 19, 150-156.
- Sepúlveda, G. (2012). *La psicomotricidad fina y su importancia para la adquisición de la lectoescritura*. Tesis para obtener el título de Licenciada en Educación Preescolar en la Universidad Pedagógica Nacional. Zamora, Mich.
<file:///D:/Juegos%20%C3%BAAdicos/29657.pdf>
- Silva, A. (2011). *Determinando la población y la muestra*. Disponible en:

<file:///D:/Juegos%20%C3%BAlicos/tipo-de-muestreo.pdf>

Torres, A. (2008). *Efecto de un programa basado en el juego y el juguete como mediadores lúdicos en la transmisión y adquisición de valores y actitudes en el alumnado de 5 años*. Universidad de Granada.

Uriarte, J. (2007). *En la transición a la vida adulta. Los adultos emergentes*. I. Ruiz, F. Vicente (eds.): *Necesidades Educativas Específicas: ¿hay respuestas?* Actas del XII Congreso INFAD. pp.145-160. Santander.

Urrea, M. (2009). *El desarrollo psicomotor de los niños*. Recuperado en:

www.slideshare.net/escuso/desarrollo-psicomotor-en-los-nios

Vera, L. (2010). *Rubricas y listado de cotejo*. Departamento de educación y ciencias sociales en la Universidad Interamericana de Puerto Rico Recinto de Ponce.
<file:///D:/Administracion/lectura10.pdf>

Villamil, M. (2003). *Fenomenología del cuerpo y de su mirar*. Bogotá: Universidad Santo Tomás. Colección Summa Cum Laude.
<file:///D:/Juegos%20%C3%BAlicos/134125454002.pdf>

Vygotsky, L. (1966). "El papel del juego en el desarrollo del niño". En *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.

Vygotsky, L. (1979). *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*. México: Editorial Grijalbo.

Viloria, J. (2014). *Estrategias aplicadas por los docentes promotores del aprendizaje significativo de las matemáticas en educación media general*. Tesis de Grado. Maestría en Matemática, mención Docencia. Venezuela.
<file:///D:/Juegos%20%C3%BAlicos/2976-19883-4-PB.pdf>

Yañez, S. (2007). *La lúdica vs juego ¿estrategia didáctica?* Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo, ISSN 2007-2619. Universidad Autónoma de Coahuila.
<file:///D:/Juegos%20%C3%BAlicos/658-2586-1-PB.pdf>

Zapata, O. (1989). *El aprendizaje por el juego en la escuela primaria*. México: Pax México.

ANEXOS

Anexo 01

Instrumento para aplicar a los niños y niñas de 5 años de Sarita Colonia de Huánuco.

INSTRUMENTO DE PRE TEST

Nombre y Apellidos:

..... Edad:

Sección:

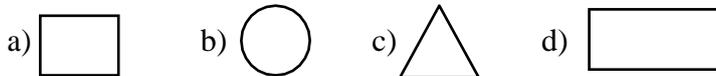
Fecha:

..... *Nota:* Evita hacer borrones.

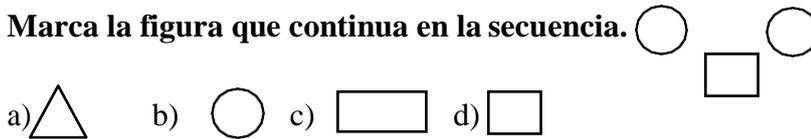
1. Cuántos lados tiene el cuadrado.

- a) 1 b) 2 c) 3 d) 4

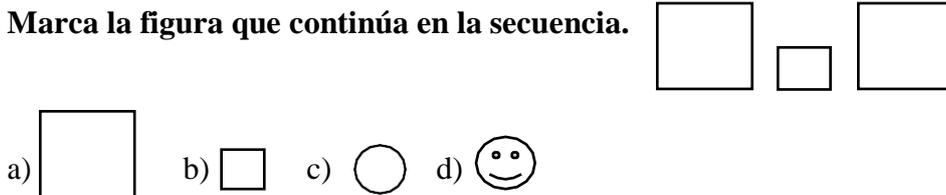
2. Marca con aspa (X) el cuadrado.



3. Marca la figura que continua en la secuencia.



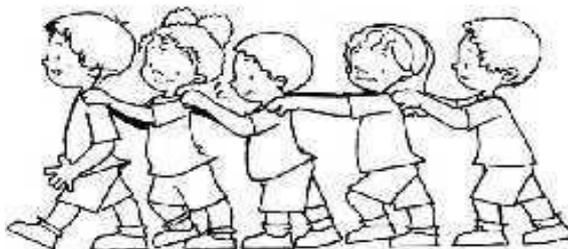
4. Marca la figura que continúa en la secuencia.



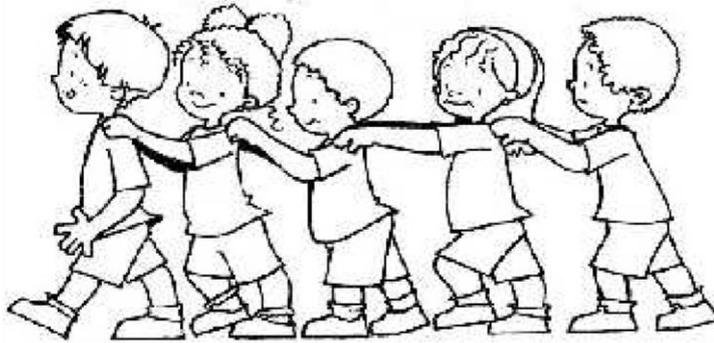
5. Cuántos lados tiene el triángulo.

- a) 1 b) 2 c) 3 d) 4

6. Pinta al niño que está primero de la fila.



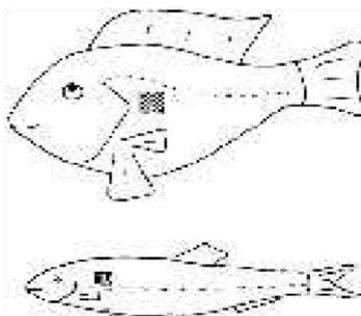
1. Marca con una (X) al niño que está ubicado al final de la fila.



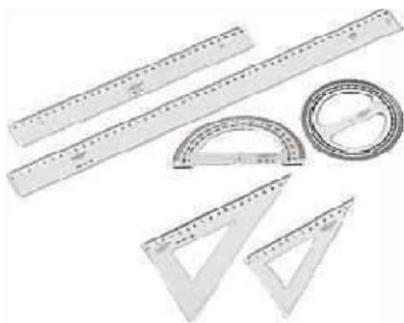
2. Encierra con un círculo a la figura más gruesa.



3. Colorea la figura que está más delgada.



4. Pinta la regla más pequeña.



5. Marca la regla más grande.



6. Encierra al número 5 correcto.

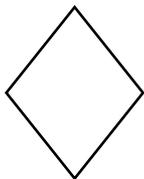


7. Escribe 5 veces el número 5.

.....

8. Dibuja la figura geométrica "el rombo".

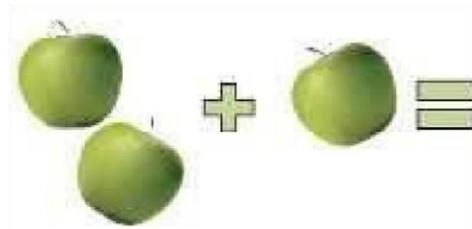
9. Pinta al rombo de color azul.



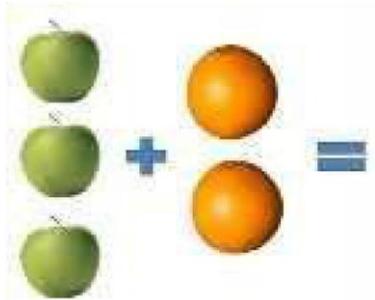
10. Escribe el nombre de esta figura.

.....

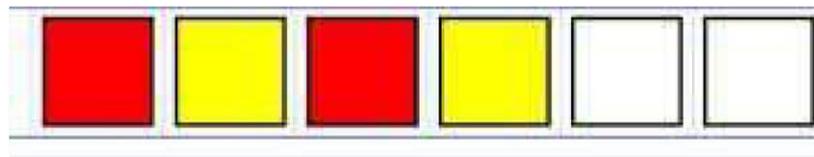
11. Suma.



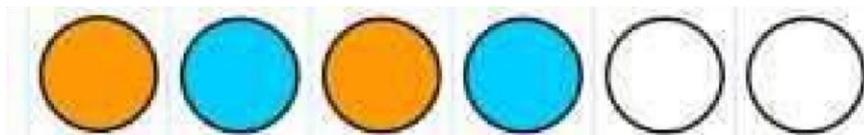
12. Suma.



13. Continúa la secuencia.



14. Sigue la secuencia.



¡Gracias por su colaboración!

INSTRUMENTO DE POST TEST

Nombre y Apellidos:

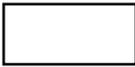
Edad: Sección: Fecha:

Nota: Evita hacer borrones.

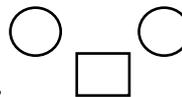
1. Cuántos lados tiene el cuadrado.

- a) 1 b) 2 c) 3 d) 4

2. Marca con aspa (X) el cuadrado.

- a)  b)  c)  d) 

3. Marca la figura que continua en la secuencia.



- a)  b)  c)  d) 

4. Marca la figura que continúa en la secuencia.

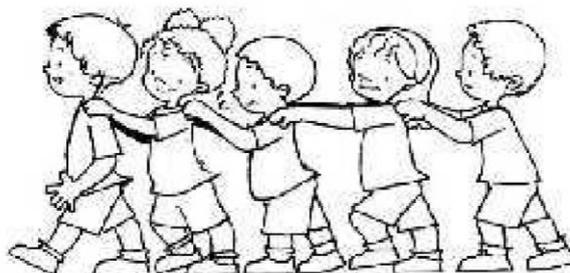


- a)  b)  c)  d) 

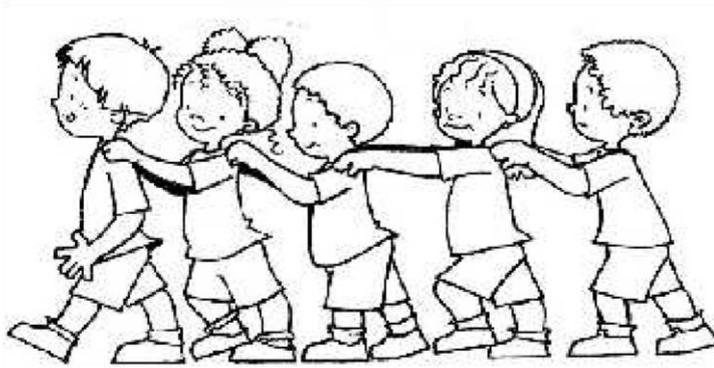
5. Cuántos lados tiene el triángulo.

- a) 1 b) 2 c) 3 d) 4

6. Pinta al niño que está primero de la fila.



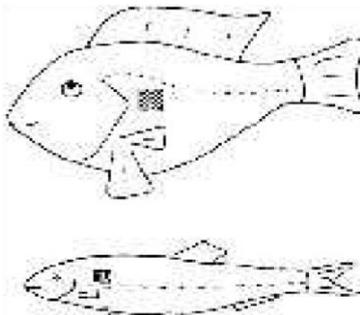
7. Marca con una (X) al niño que está ubicado al final de la fila.



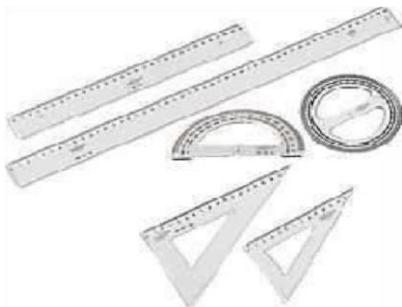
8. Encierra con un círculo a la figura más gruesa.



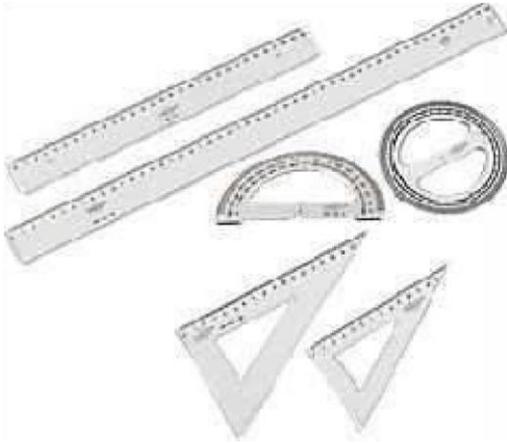
9. Colorea la figura que está más delgada.



10. Pinta la regla más pequeña.



11. Marca la regla más grande.



12. Encierra al número 5 correcto.

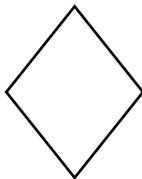


13. Escribe 5 veces el número 5.

.....

14. Dibuja la figura geométrica "el rombo".

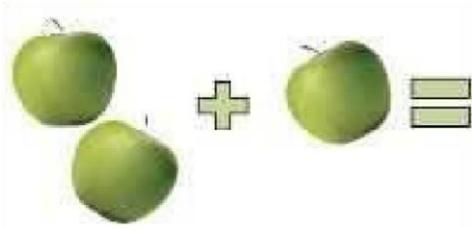
15. Pinta al rombo de color azul.



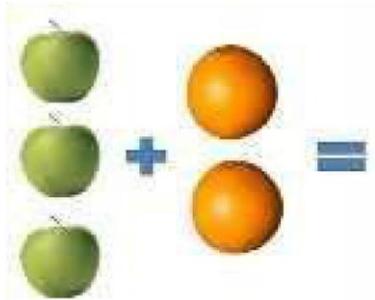
16. Escribe el nombre de esta figura.

.....

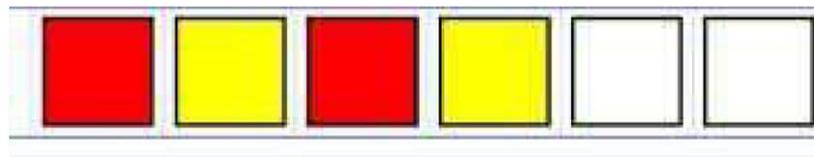
17. Suma.



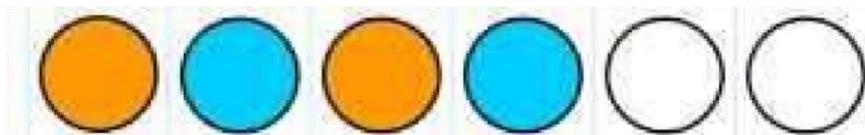
18. Suma.



19. Continúa la secuencia.



20. Sigue la secuencia.



¡Gracias por su colaboración!

Anexo 02

Cartel de capacidades e indicadores para aplicar en sesiones de clases.

Capacidades	INDICADORES	SESIONES											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Razonamiento y demostración	Identifica y ordena números naturales del 1 hasta el 10.	X											
	Reconoce las figuras geométricas como el cuadrado, círculo, rectángulo y rombo.		X										
	Identifica tamaños: grande y pequeño.			X									
	Ordena secuencias de figuras geométricas de acuerdo con el color.				X								
	Desarrolla situaciones problemáticas sencillas usando la adición.					X							
	Usa la recta numérica para ubicar los números naturales hasta el diez.						X						
Comunicación matemática	Interpreta y representa números naturales del 1 al 10 en la recta numérica.							X					
	Relaciona los objetos del aula con las figuras geométricas dadas.								X				
	Escribe y lee correctamente los números naturales hasta el 10.									X			
	Expresa la relación ascendente y descendente de números naturales hasta el 10 a partir de situaciones cotidianas.										X		
Resolución de problemas	Resuelve problemas de adición con números naturales de una cifra teniendo en cuenta situaciones cotidianas, entorno.											X	
	Resuelve problemas matemáticos usando los signos: "mayor que", "menor que" e "igual que".												X

Anexo 03

Documento solicitando autorización para aplicar los instrumentos en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Sarita Colonia.

"AÑO DEL BUEN SERVICIO AL CIUDADANO"

SOLICITA AUTORIZACIÓN PARA APLICAR
MI TESIS A LOS ESTUDIANTES

Pucallpa, 23 de Octubre del 2017

SEÑORA : Lic. Tarcila Berrospi Ballesteros
Directora de la Institución Educativa N°406 "Sarita Colonia"

ASUNTO : Solicito autorización para aplicar mi tesis a los estudiantes de la edad de 5 años

Guity Briceño Peláez, identificado con DNI N° 42350666, con domiciliado en Jr. Comercio S/N, del distrito de Codo Del Pozuzo, con el debido respeto me presento para manifestarle lo siguiente:

Que siendo requisito fundamental para lograr el título profesional de Licenciatura. En Educación Inicial, necesito realizar una investigación científica, para tal fin vengo desarrollado una tesis titulada:

JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 406 "SARITA COLONIA" DE HUANUCO, 2017

Motivo por el cual, recorro a su despacho para solicitar la autorización correspondiente para aplicar un cuestionario a los estudiantes de 5 años de educación Inicial de la Institución Educativa que usted muy dignamente dirige y me brinde las facilidades del caso para concretar mi investigación.

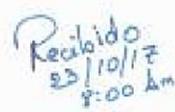
Por lo tanto:

Solicito a usted señora directora atender a mi pedido para lograr el objetivo trazado.

Dios guarde Ud.



Guity Briceño Peláez
DNI N° 42350666



Tarcila Berrospi Ballesteros
DIRECTORA

Anexo 04

Documento de autorización de la directora de la institución educativa inicial.


"Año Del Buen Servicio Al Ciudadano"

CONSTANCIA

La Licenciada Tarcila Berrospi Ballesteros. Directora de la Institución Educativa Inicial N°406 "Sarita Colonia" del Distrito de Codo del Pozuzo, Provincia Puerto Inca, Región Huánuco.

HACE CONSTAR QUE

La señora Guity Briceño Peláez, identificada con DNI.N° 42350666, Bachiller en la Escuela en Educación Inicial de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote- ULADECH – Filial Pucallpa, desarrollo su Proyecto de investigación de tesis titulada:

JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 406 "SARITA COLONIA" DE HUANUCO, 2017. Desde el 23 de octubre hasta el 13 de noviembre del 2017. En nuestra institución.

Se expide esta constancia para fines convenientes.

Codo del Pozuzo, 15 de noviembre del 2017


 Tarcila Berrospi Ballesteros
DIRECTORA

Anexo 05

Programa de aplicación en los niños de 5 años.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I). DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 406 – Sarita Colonia

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: CONOCIENDO EL NÚMERO CINCO

1.4. FECHA: 23/10/17

1.5. RESPONSABLE: Briceño Peláez, Guity

1.6. DURACIÓN: 1 hora

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 Años – Loa Gatitos, Los Pasecitos, Los Pollitos

II). APRENDIZAJES ESPECIFICOS: COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

AREAS	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
M	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Matematiza Situaciones	nociones aditivas Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.	Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejos.

II. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA Y PROCESOS PEDAGOGICOS	MATERIALES EDUCATIVOS Y DIDACTICOS
“CONOCIENDO EL NÚMERO CINCO”	INICIO ✓ Despertar el interés: La maestra inicia su clase y les invita a los niños a sentarse y les muestra unas fichas con números y les indica que hablara en voz fuerte los números y los niños de acuerdo al número que ella habla y los niños que tienen alzarán la ficha 1,2,3,4 y 5, al terminar los niños con sus fichas se pusieron en fila y enseñaron sus números. ✓ Saberes previos: ¿Qué juego quieres jugar con las fichas numéricas? ¿Con quién o quienes prefieres jugar con las fichas numéricas? ✓ Conflicto cognitivo:	Fichas numéricas

	<p>¿Qué otros juegos sabes jugar con estas fichas? ¿Qué podemos hacer con estas fichas?</p> <p>DESARROLLO</p> <p>✓ Presentación del tema: NÚMERO CINCO</p> <p>Se les invita a los niños a que formen grupos de 5 para jugar juntos en el sector de construcciones. Podrán construir con los diferentes materiales y juguetes utilizando latas, carritos, listones, etc. La maestra pide a cada grupo de amigos que le muestren 5 latas, 5 carritos, 5 listones, los niños se observan los trabajos que han mostrado y se miran entre ellos y cuentan la cantidad.</p> <p>Se les entrega una ficha de trabajo a los niños deberán de resolver, en la cual está plasmado lo que se trabajó, teniendo en cuenta las indicaciones dadas por la docente.</p> <p>CIERRE</p> <p>✓ Aplicación de lo aprendido:</p> <p>Luego se le entrega papel crepe en tiras para que hagan bolitas y luego peguen por todo el contorno del número cinco.</p> <p>✓ Evaluación:</p> <p>Los niños observan y comentan sus trabajos en la pizarra, de manera voluntaria y establecen semejanzas y diferencias con las de sus amigos.</p>	<p>Sector de juegos latas, carritos listones</p> <p>Fichas de trabajo Papel crepe Goma</p> <p>limpiatipo</p>
--	--	--

BIBLIOGRAFÍA

RUTAS DEL APRENDIZAJE

Jugando con el número 5

- Pega bolitas de papel crepe al contorno del número 5.



LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. ÁREA : Matemática EDAD : 5 años

1.2. SECCIÓN: los Gatitos SESION DE CLASE: “Conociendo El Número 5”

Nº	Indicadores Apellidos y Nombres	Matemática							
		¿Cuenta correctamente e el hasta el número 5?		¿Conoce el numero 5?		¿Pega el papel siguiendo el recorrido del número 5?		¿Escriben correctamente los números menores que 5?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Aguilar Santillán, Milito Anderson								
02	Chamarro Ávila, Abigail Kelita								
03	Espinoza Estela, Andy Abanto								
04	Espinoza Mendoza, Jazmín Luisa								
05	Martínez Carrión, Leydi Vanesa								
06	Monteluzza Flores, Caleb Obed								
07	Ortega Huaranga, Juner Gregori								
08	Paucar Estela, Leonel Samir								
09	Piskulich Schaus, Nahiara								
10	Robles Crispín, Cesar Edmundo								
11	Ubaldo Ramos, Daysi Nori								
12	Yalico Chamorro, Patzy Estefany								

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I). DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 406 – Sarita Colonia

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: CONOCIENDO EL NÚMERO SEIS

1.4. FECHA: 24/10/17

1.5. RESPONSABLE: Briceño Peláez, Guity

1.6. DURACIÓN: 1 hora

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 Años – Loa Gatitos, Los Pascitos, Los Pollitos

II). APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

AREAS	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
M	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.	Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejos.

III. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA Y PROCESOS PEDAGOGICO	MATERIALES EDUCATIVOS Y DIDACTICOS
“CONOCIENDO EL NÚMERO SEIS”	<p style="color: blue;">INICIO</p> <p style="color: green;">□ Despertar el interés: La maestra inicia su clase y les invita a los niños a sentarse y les muestra una caja en la cual les pregunta ¿Qué hay dentro de esta caja? Recuerdan las normas que deben seguir durante la actividad. La maestra va sacando de la caja los números y los niños van diciendo y les va entregando a los niños los números, Al terminar los niños alzan sus números y se dan cuenta que todos tienen el mismo número, luego se muestran entre ellos y colocan en la mesa.</p> <p style="color: green;">□ Saberes previos: ¿Qué juegos podemos hacer con esta caja? ¿Qué juego quieres jugar con la caja?</p> <p style="color: green;">□ Conflicto cognitivo: ¿Qué juego saben jugar con estas fichas?</p>	Cajas Ficha de Números

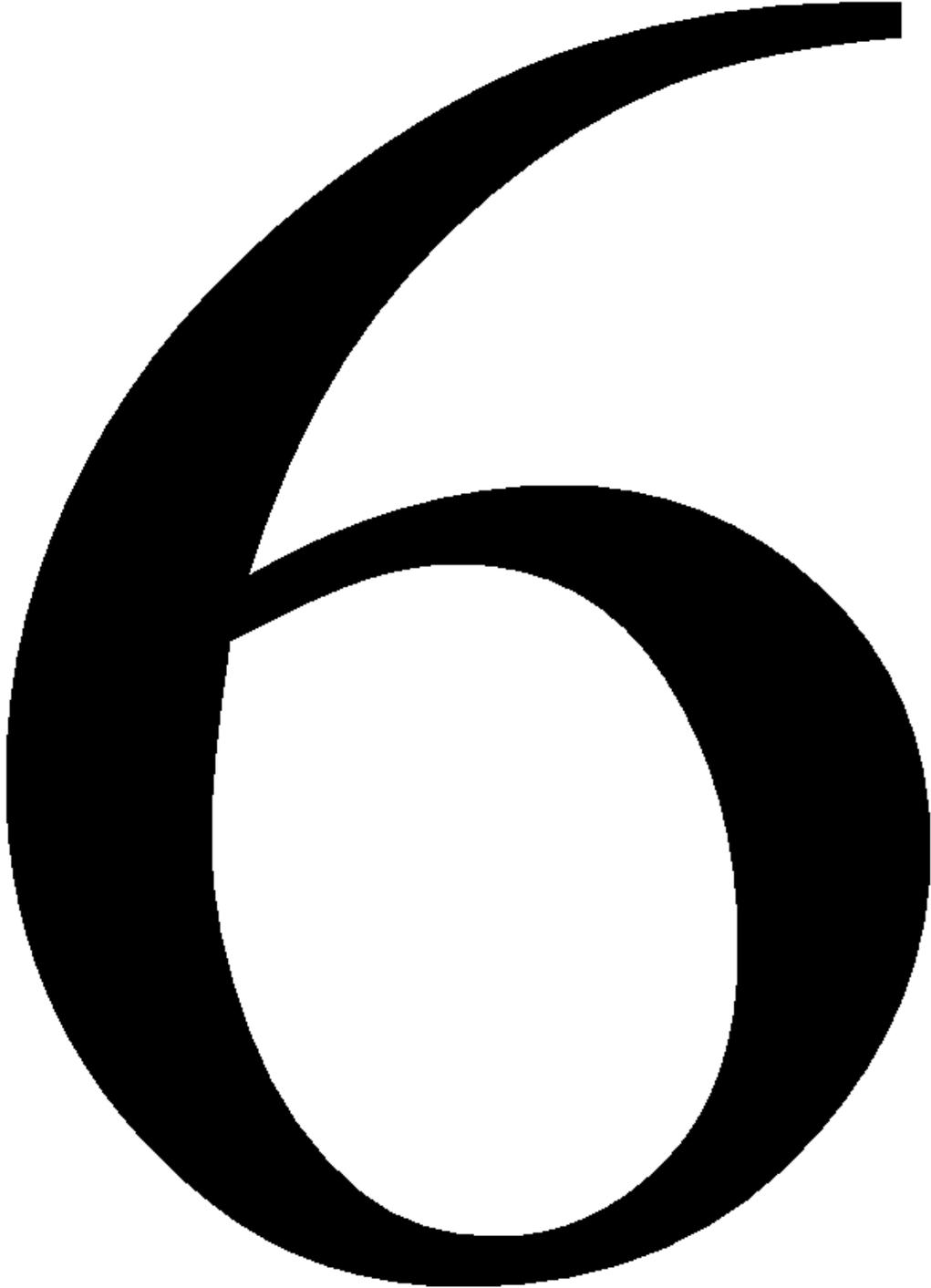
	<p>¿Qué podemos hacer con estas fichas?</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Presentación del tema: EL NÚMERO SEIS</p> <p>Se les invita a los niños haber en la mesa el número y luego que formen grupos de 6 y que cada uno elija un objeto y le ponga en la mesa hasta completar 6. La maestra pasa contando con los niños los objetos que recaudaron los niños en cada grupo y observan los trabajos que han mostrado teniendo en cuenta la cantidad.</p> <p>CIERRE □ Aplicación de lo aprendido:</p> <p>Se les entrega una ficha de trabajo a los niños deberán de resolver, en la cual está plasmado lo que se trabajado, teniendo en cuenta las indicaciones dadas por la maestra.</p> <p>Luego se le entrega tempera y repasen con su dedo por todo el contorno del número 6.</p> <p>□ Evaluación:</p> <p>Los niños observan y comentan sus trabajos en la pizarra, de manera voluntaria y establecen semejanzas y diferencias con las de sus amigos.</p>	<p>objetos</p> <p>Fichas de trabajo</p> <p>Tempera de colores</p> <p>Limpiatipo</p>
--	---	---

BIBLIOGRAFÍA

RUTAS DEL APRENDIZAJE

Jugando con el número 6

- Repasa con tu dedo con tempera todo el contorno del número 6.



LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. ÁREA : Matemática EDAD : 5 años
 1.2. SECCIÓN: los Gatitos SESION DE CLASE: “Conociendo El Número 6”

Nº	Indicadores Apellidos y Nombres	Matemática							
		¿Cuenta correctamente el número 6?		¿Conoce el número 6?		¿Repasa con su dedo con tempera recorrido del número 6?		¿Escriben correctamente los números menores que 6?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Aguilar Santillán, Milito Anderson								
02	Chamarro Ávila, Abigail Kelita								
03	Espinoza Estela, Andy Abanto								
04	Espinoza Mendoza, Jasmín Luisa								
05	Martínez Carrión, Leydi Vanesa								
06	Monteluzza Flores, Caleb Obed								
07	Ortega Huaranga, Juner Gregori								
08	Paucar Estela, Leonel Samir								
09	Piskulich Schaus, Nahara								
10	Robles Crispín, Cesar Edmundo								
11	Ubaldo Ramos, Daysi Nori								
12	Yalico Chamorro, Patzy Estefany								

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

D. DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 406 – Sarita Colonia

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: CONOCIENDO EL NÚMERO SIETE

1.4. FECHA: 25/10/17

1.5. RESPONSABLE: Briceño Peláez, Guity

1.6. DURACIÓN: 1 hora

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 Años – Loa Gatitos, Los Pasecitos, Los Pollitos

II). APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

AREAS	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
M	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.	Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejos.

IV. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA Y PROCESOS PEDAGOGICOS	MATERIALES EDUCATIVOS Y DIDACTICOS
“CONOCIENDO EL NÚMERO SIETE”	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <p>□ Despertar el Interés: La maestra inicia su clase y les invita a los niños a sentarse y les entrega plastilina para manipulen ¿Qué podemos hacer con la plastilina? La maestra les dice que jugaran “a formar un numero 7”. Recuerdan las normas que deben seguir durante la actividad. La maestra va enseñándoles a los niños que moldeen y traten de formar un numero 7 como el modelo que está en la pizarra. Al terminar los niños en su mesa han formado el numero de 7.</p> <p>□ Saberes previos: ¿Que formaron con la plastilina? ¿Les gusto?</p>	Plastilinas

	<p>☐ Conflicto cognitivo: ¿Qué juegos conocen con la plastilina? ¿Para qué sirve la plastilina?</p> <p>DESARROLLO</p> <p>☐ Presentación del tema: EL NÚMERO SIETE</p> <p>Se les invita a los niños haber en la mesa el número 7 y luego que vean y comparen sus trabajos con sus demás compañeros. La maestra pasa mesa por mesa y preguntándoles a los niños que observan y que numero es....</p> <p>CIERRE ☐ Aplicación de lo aprendido:</p> <p>Se les entrega un papel bond a los niños deberán de resolver, en la cual se plasmará lo que se trabajado, teniendo en cuenta las indicaciones dadas por la maestra.</p> <p>Se les entrega papel bond, luego los niños pegan la plastilina con el número 7.</p> <p>☐ Evaluación:</p> <p>Los niños observan y comentan sus trabajan en la mesa de manera voluntaria y establecen semejanzas y diferencias con las de sus amigos.</p>	<p>mesa</p> <p>Plastilina</p> <p>Papel bond</p> <p>limpiatipo</p>
--	--	---

BIBLIOGRAFÍA

RUTAS DEL APRENDIZAJE

Moldeando el número 7

- Pega el número siete formado de la plastilina.

LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. ÁREA : Matemática EDAD : 5 años

1.2. SECCIÓN: los Gatitos SESION DE CLASE: “Conociendo El Número 7”

Nº	Indicadores Apellidos y Nombres	Matemática							
		¿Cuenta correctamente el hasta el número 7?		¿Conoce el número 7?		¿Moldeo con plastilina el número 7?		¿Escriben correctamente los números menores que 7?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Aguilar Santillán, Milito Anderson								
02	Chamarro Ávila, Abigail Kelita								
03	Espinoza Estela, Andy Abanto								
04	Espinoza Mendoza, Jasmín Luisa								
05	Martínez Carrión, Leydi Vanesa								
06	Monteluzza Flores, Caleb Obed								
07	Ortega Huaranga, Juner Gregori								
08	Paucar Estela, Leonel Samir								
09	Piskulich Schaus, Nahara								
10	Robles Crispín, Cesar Edmundo								
11	Ubaldo Ramos, Daysi Nori								
12	Yalico Chamorro, Patzy Estefany								

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I). DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 406 – Sarita Colonia

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: CONOCIENDO EL NÚMERO OCHO

1.4. FECHA: 26/10/17

1.5. RESPONSABLE: Briceño Peláez, Guity

1.6. DURACIÓN: 1 hora

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 Años – Loa Gatitos, Los Pascitos, Los Pollitos

II). APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

AREAS	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
M	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.	Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejos.

I. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

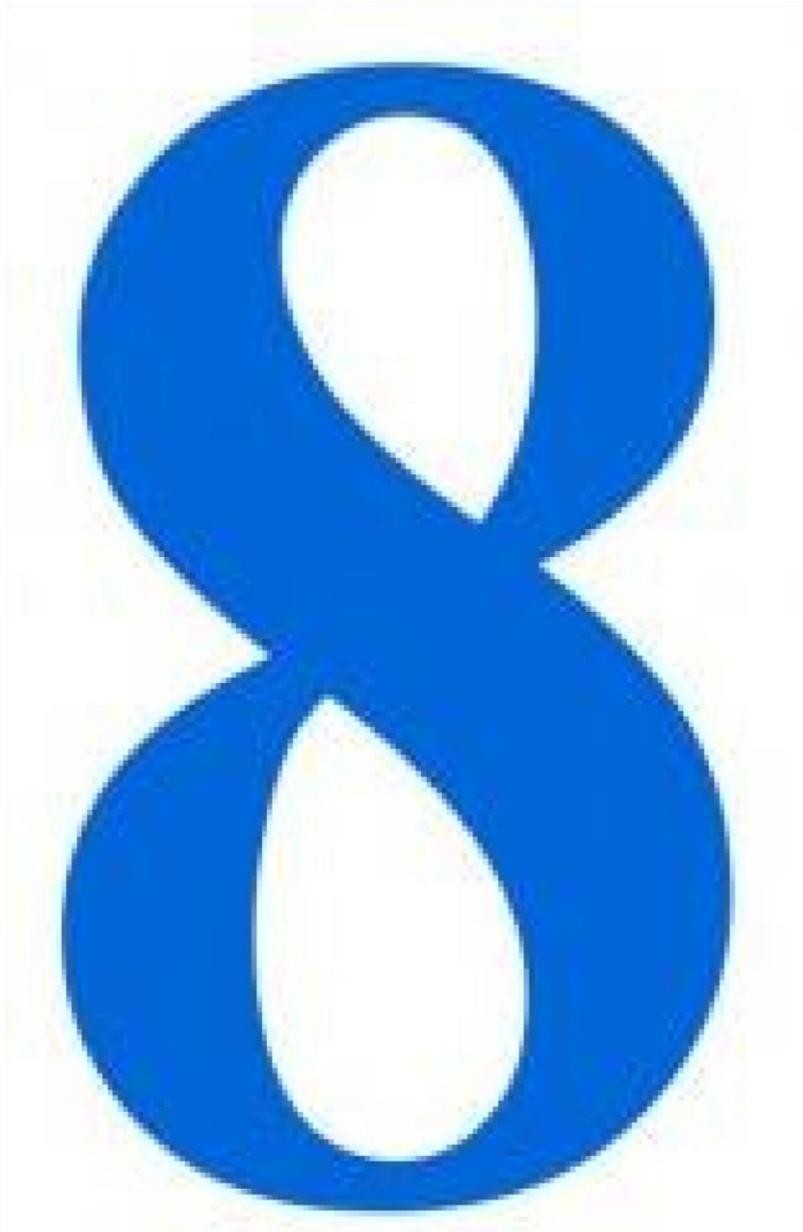
ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA Y PROCESOS PEDAGOGICOS	MATERIALES EDUCATIVOS Y DIDACTICOS
“CONOCIENDO EL NÚMERO OCHO”	<p style="text-align: center;">INICIO □</p> <p>Despertar el Interés:</p> <p>La maestra inicia su clase y les invita a los niños al patio a realizar un juego “adaptación juguemos en el bosque” con las interrogantes.</p> <p>¿De cuántas maneras se agrupan los niños? Citar mediante números las agrupaciones realizados con los niños en el juego.</p> <p>La maestra les dice que jugaran “a formar una fila de 8 niños cada grupo”.</p> <p>Recuerdan las normas que deben seguir durante la actividad.</p> <p>La maestra va cantando y dice: niños formen una fila de 8 niños y los niños forman la fila, la maestra junto a los niños van contando cada fila. Se repite el juego por muchas veces.</p> <p>□ Saberes previos:</p> <p>¿Les gusto? ¿Como nos sentimos cuando realizamos con nuestro</p>	Patio

	<p>trabajo? ¿Que hicimos en el patio? ¿Tuvieron algunas dificultades para realizar nuestro trabajo?</p> <p>□ Conflicto Cognitivo: ¿Qué otros juegos podemos realizar? ¿Cuál es tu juego favorito?</p> <p>DESARROLLO Presentación del tema: EL NÚMERO OCHO</p> <p>la maestra pregunta sobre la actividad que realizaron: Se les invita a los niños a sentarse y les da cuentas y lana para que inserten y formen un collar, cada collar con 8 cuenta y se lo pone en el cuello. Los niños observan su trabajo que realizaron.</p> <p>CIERRE</p> <p>□ Aplicación de lo aprendido: Se les entrega a los niños la ficha de trabajo, observan, describen y comentan las diferentes situaciones y acciones que muestra la imagen, la maestra enseña a los niños que van a repasar con el plumón el número 8, luego van a punzar con el punzón alrededor del número.</p> <p>□ Evaluación: Los niños observan y comentan sus trabajos de la pizarra de manera voluntaria y establecen semejanzas y diferencias con las de sus amigos.</p>	<p>Cuentas lana</p> <p>Ficha De Trabajo Plumón Punzón</p> <p>Limpiatipo</p>
--	--	--

BIBLIOGRAFÍA

RUTAS DEL APRENDIZAJE

El número 8



LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. ÁREA : Matemática EDAD : 5 años

1.2. SECCIÓN: los Gatitos SESION DE CLASE: “Conociendo El Número 8”

N°	Indicadores Apellidos y Nombres	Matemática							
		¿Repasa por las líneas entrecortadas a los números menores que 8?		¿Colorea de amarillo los números dados?		¿Punza y desglosa y luego pega papel por detrás del número 8?		¿Recortan por el contorno a los números?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Aguilar Santillán, Milto Anderson								
02	Chamarro Ávila, Abigail Kelita								
03	Espinoza Estela, Andy Abanto								
04	Espinoza Mendoza, Jasmín Luisa								
05	Martínez Carrión, Leydi Vanesa								
06	Monteluzza Flores, Caleb Obed								
07	Ortega Huaranga, Juner Gregori								
08	Paucar Estela, Leonel Samir								
09	Piskulich Schaus, Nahiara								
10	Robles Crispín, Cesar Edmundo								
11	Ubaldo Ramos, Daysi Nori								
12	Yalico Chamorro, Patzzy Estefany								

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I). DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 406 – Sarita Colonia

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: RECONOCIENDO EL CUADRADO

1.4. FECHA: 27/10/17

1.5. RESPONSABLE: Briceño Peláez, Guity

1.6. DURACIÓN: 1 hora

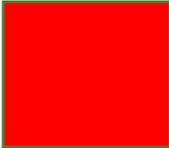
1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 Años – Loa Gatitos, Los Pasecitos, Los Pollitos

II). APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

AREAS	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
M	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de Forma, movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Representa los objetos de su entorno en forma bidimensional o plana, con material gráfico, plástico y concreto.	Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejos.

III. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA Y PROCESOS PEDAGOGICOS	MATERIALES EDUCATIVOS Y DIDACTICOS
<p style="color: red; text-align: center;">RECONOCIENDO EL CUADRADO</p> 	<p style="color: blue; text-align: center;">INICIO</p> <p>☐ Despertar el Interés: La maestra inicia su clase y les invita a los niños a sentarse, luego les presenta una lámina con el cuadrado de color rojo y se les pregunta a los niños Los niños salen a la pizarra a contar los lados de la figura presentada Hoy trabajaremos el tema el cuadrado.</p> <p>☐ Saberes previos: ¿Cómo se llama esa figura? ¿De qué color está pintado? ¿Cuántos lados tiene?</p> <p>☐ Conflicto Cognitivo: ¿Qué otros objetos podemos realizar con el cuadrado? ¿Qué objetos podemos hacer el cuadrado?</p>	Lamina

	<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <p>□ Presentación de Tema: EL CUADRADO</p> <p>La maestra les entrega palitos de fosforo para que formen un cuadrado en su mesa.</p> <p>Recuerdan las normas que deben seguir durante la actividad.</p> <p>La maestra comienza a ver sus trabajos de los niños que han hecho en la mesa y les pide a los niños que comparen sus trabajos entre compañeros.</p> <p>Luego la maestra pregunta sobre la actividad que realizan:</p> <p>¿Les gusto?</p> <p>¿Como nos sentimos cuando realizamos con nuestro trabajo?</p> <p>¿Qué han hecho en su mesa?</p> <p>¿Tuvieron algunas dificultades para realizar nuestro trabajo?</p> <p style="text-align: center;">CIERRE</p> <p>□ Aplicación de lo Aprendido:</p> <p>Se les entrega una hoja impresa para que repasen la figura y pinta de color rojo.</p> <p>Con los palitos de fosforo se hace lo mismo se pega en el papel bond</p> <p>□ Evaluación:</p> <p>Los niños observan y comentan sus trabajos de manera voluntaria y establecen semejanzas y diferencias con las de sus amigos.</p>	<p>Palitos de fosforo</p> <p>Hoja De trabajo Papel bond Color rojo silicona</p> <p>Limpiatipo</p>
--	--	---

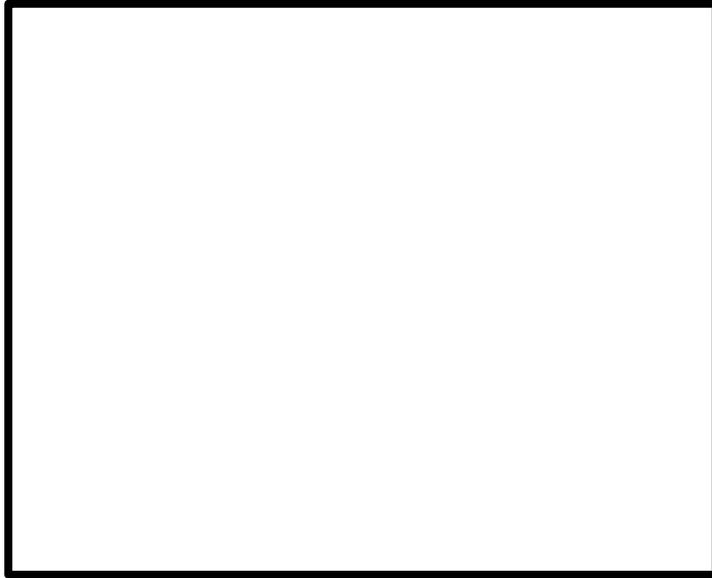
BIBLIOGRAFÍA

RUTAS DEL APRENDIZAJE

EL CUADRADO

INSTRUCCIONES:

- Pega encima del cuadrado los palitos de fosforo.



- Repasa el cuadrado y luego pinta de color rojo.



LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. ÁREA : Matemática

EDAD : 5 años

1.2. SECCIÓN: los Gatitos

SESION DE CLASE: “Reconociendo El Cuadrado”

N°	Indicadores Apellidos y Nombres	Matemática							
		¿Pinta con color rojo a la figura geométrica el cuadrado?		¿Rellena los lados del cuadrado con palitos de fosforo?		¿Repasa recorrido del contorno de la figura geométrica?		¿Recorta correctamente las figuras dadas?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Aguilar Santillán, Milito Anderson								
02	Chamarro Ávila, Abigail Kelita								
03	Espinoza Estela, Andy Abanto								
04	Espinoza Mendoza, Jasmín Luisa								
05	Martínez Carrión, Leydi Vanesa								
06	Monteluzza Flores, Caleb Obed								
07	Ortega Huaranga, Juner Gregori								
08	Paucar Estela, Leonel Samir								
09	Piskulich Schaus, Nahara								
10	Robles Crispín, Cesar Edmundo								
11	Ubaldo Ramos, Daysi Nori								
12	Yalico Chamorro, Patzy Estefany								

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 406 – Sarita Colonia

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Reconociendo el círculo

1.4. FECHA: 30/10/17

1.5. RESPONSABLE: Briceño Peláez, Guity

1.6. DURACIÓN: 1 hora

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 Años – Loa Gatitos, Los Pasecitos, Los Pollitos

II. APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

AREAS	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
M	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de Forma, movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Representa los objetos de su entorno en forma bidimensional o plana, con material gráfico, plástico y concreto.	Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejo

I. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA Y PROCESOS PEDAGOGICOS	MATERIALES EDUCATIVOS Y DIDACTICOS
<p>RECONOCIENDO EL CIRCULO</p> 	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <p>☐ Despertar el Interés:</p> <ul style="list-style-type: none"> -La docente motivará con una actividad en el patio. -Correrán en forma libre luego formarán un círculo cogidos de la mano. Se repite 3 o más veces. -Luego caminarán sobre la línea pintada del círculo. - Responde a las preguntas ¿sobre qué están caminando? ¿Qué objetos de su entorno se parece a esta figura? <p>☐ Saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál es tu juego favorito? ¿con quién o quienes prefieres jugar? <p>☐ Conflicto cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué otros juegos podemos jugar? <p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <p>☐ Presentación del Tema: EL CIRCULO</p>	<p>Patio con un círculo pintado en el suelo</p>

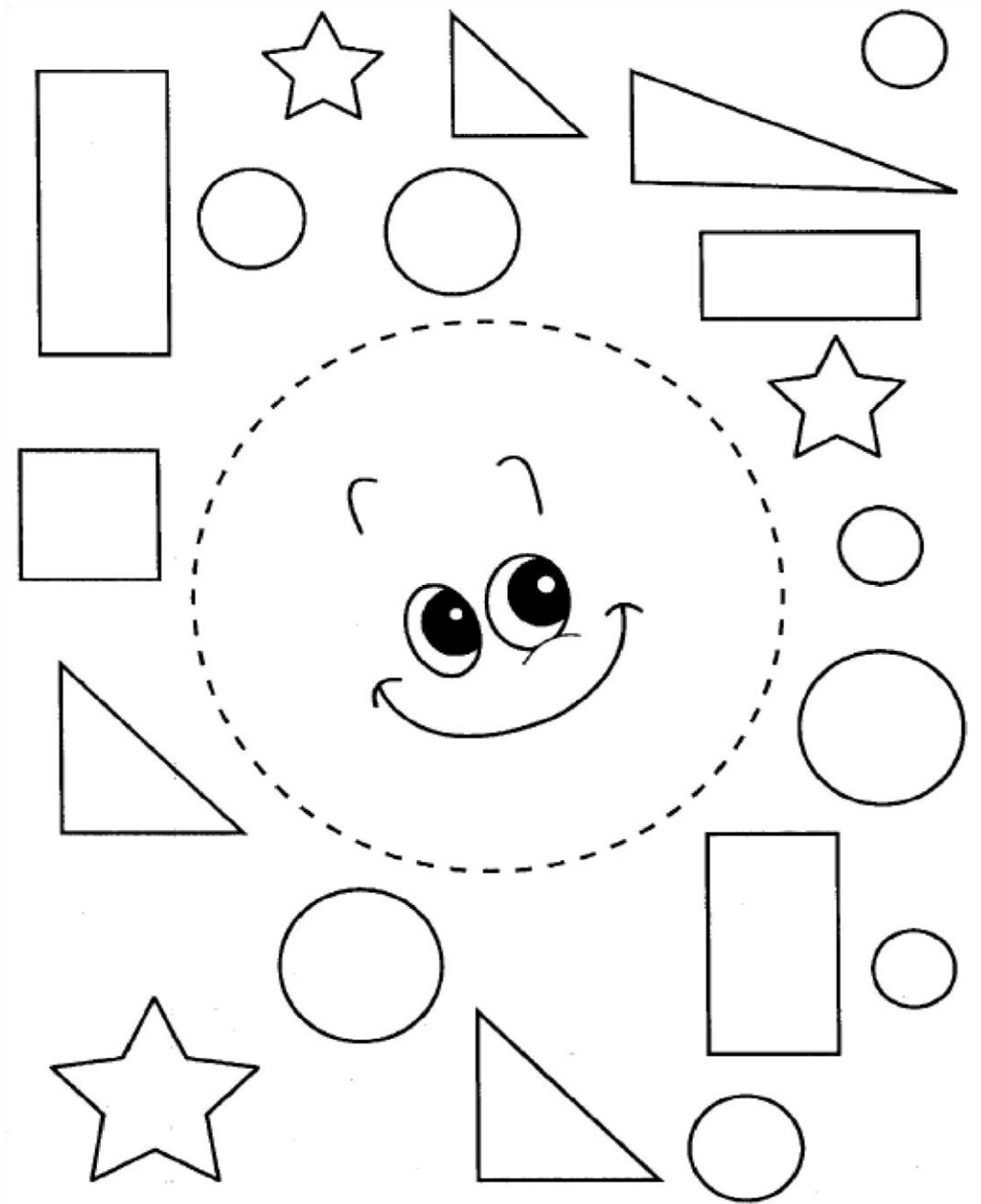
	<p>En el aula catamos la canción:</p> <p style="text-align: center;">“EL CÍRCULO” Redondo, redondo Como una ruedita Redondo, redondo No tiene esquinitas</p> <p>¿QUIEN SOY? Luego la maestra es entrega bloques lógicos buscan y clasifican los que son círculo, a pedido de la docente juegan con él, lo levantan, colocan en la frente, lo sostienen con la barbilla y pecho, etc. -Buscan y señalan objetos parecidos en el aula. -Recuerdan las normas que deben seguir durante la actividad. La maestra comienza a ver lo que agarraron los niños y clasificaron los niños. Luego la maestra pregunta sobre la actividad que realizan: ¿Les gusto? ¿Como nos sentimos cuando realizamos con nuestro trabajo? ¿Qué han hecho en su juego? ¿Tuvieron algunas dificultades para realizar nuestro trabajo?</p> <p>CIERRE □ Aplicación de lo aprendido: Delinea el círculo y pinta las figuras que tengan la misma forma. -Usando plumones de colores, forma las pompas siguiendo la dirección de las flechas.</p> <p>□ Evaluación: Los niños observan y comentan sus trabajos de manera voluntaria y establecen semejanzas y diferencias con las de sus amigos.</p>	<p>Canción con texto icono verbal</p> <p>Bloques lógicos</p> <p>Objetos del aula</p> <p>Hoja De trabajo Plumones Color azul</p> <p>Limpiatipo</p>
--	--	---

BIBLIOGRAFÍA

RUTAS DEL APRENDIZAJE

EL CÍRCULO

□ Delinea el círculo y pinta las figuras que tengan la misma forma.



LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. ÁREA : Matemática GRADO : 5 años
 1.2. SECCIÓN: los Gatitos SESION DE CLASE: “Reconociendo El Círculo”

N°	Indicadores Apellidos y Nombres	Matemática							
		¿Dibuja correctament e en una hoja bond la figura geométrica el círculo?		¿Punza el contorno de las figuras de las frutas que tienen forma circular?		¿Repasa el recorrido del punzado del contorno de las figuras dadas?		¿Pinta de color azul las figuras geométricas circulares?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Aguilar Santillán, Milito Anderson								
02	Chamarro Ávila, Abigail Kelita								
03	Espinoza Estela, Andy Abanto								
04	Espinoza Mendoza, Jasmín Luisa								
05	Martínez Carrión, Leydi Vanesa								
06	Monteluzza Flores, Caleb Obed								
07	Ortega Huaranga, Juner Gregori								
08	Paucar Estela, Leonel Samir								
09	Piskulich Schaus, Nahara								
10	Robles Crispín, Cesar Edmundo								
11	Ubaldo Ramos, Daysi Nori								
12	Yalico Chamorro, Patzy Estefany								

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I). DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 406 – Sarita Colonia

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: RECONOCIENDO EL TRIÁNGULO.

1.4. FECHA: 31/10/17

1.5. RESPONSABLE: Briceño Peláez, Guity

1.6. DURACIÓN: 1 hora

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 Años – Loa Gatitos, Los Pasecitos, Los Pollitos

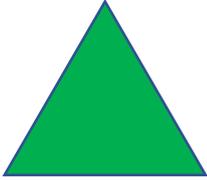
II). APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

AREAS	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
M	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de Forma, movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Representa los objetos de su entorno en forma bidimensional o plana, con material gráfico, plástico y concreto.	Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejos.

II. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA Y PROCESOS PEDAGOGICOS	MATERIALES EDUCATIVOS Y DIDACTICOS
<p style="color: red;">“RECONOCIENDO EL TRIANGULO”</p> 	<p style="color: blue;">INICIO □</p> <p style="color: green;">Despertando el interés:</p> <p>La maestra inicia su clase y les invita a los niños a sentarse y les presenta al círculo, indica que está feliz porque lo invitaron al cumpleaños de un amiguito que tiene 3 lados.</p> <p>□ Saberes previos: ¿Quién será su amiguito? ¿Cuántos lados dijo que tiene?</p> <p>□ Conflicto cognitivo ¿Qué figura geométrica tiene 3 lados? ¿Conoces algunos objetos con 3 lados?</p> <p style="color: blue;">DESARROLLO</p> <p>□ Presentación del tema: EL TRIÁNGULO</p>	<p>Silueta de círculo.</p> <p>Silueta del</p>

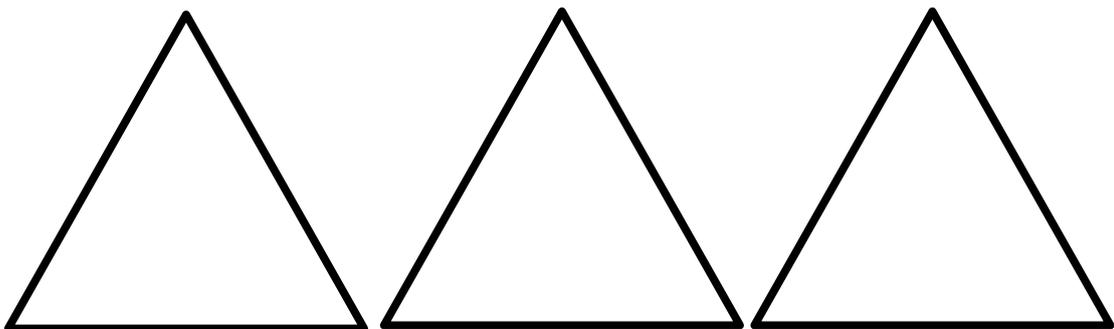
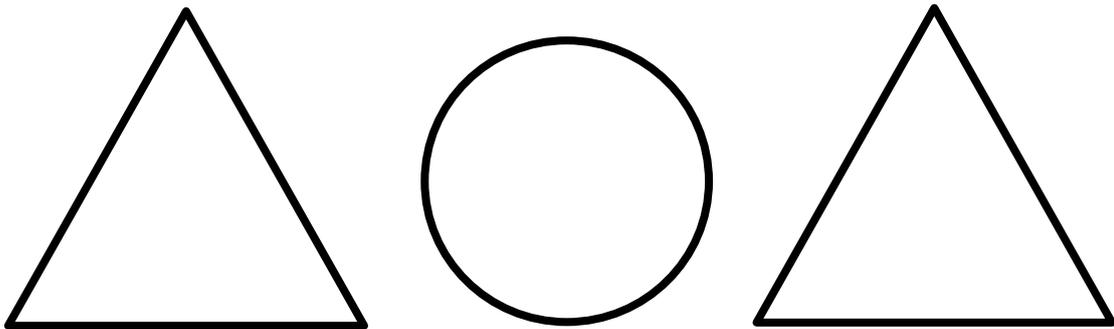
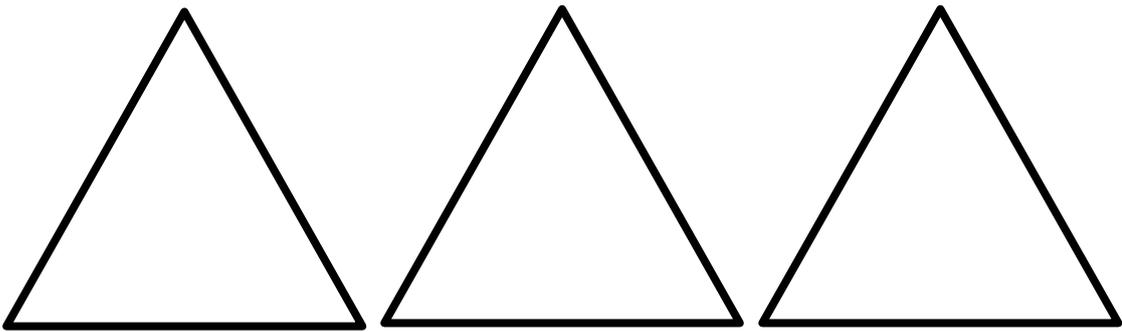
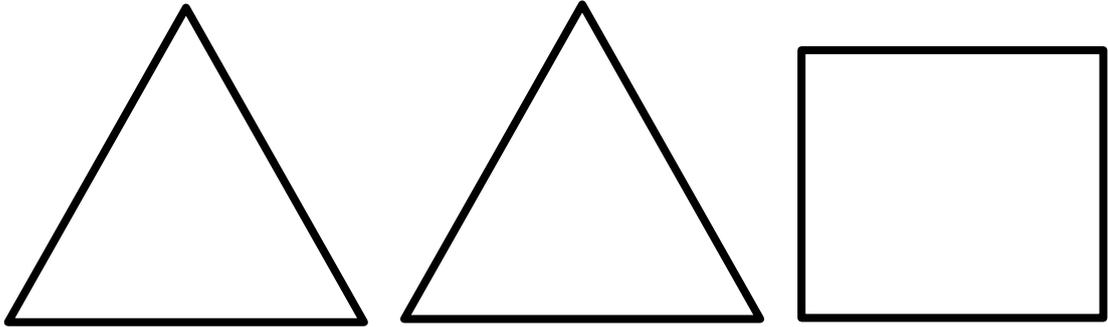
	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Se presenta un triángulo, hoy el triángulo cumple 5 años y le cantamos su feliz cumpleaños. La maestra lo describe y procedemos a identificar algunos objetos en el aula de esa forma.</p> <p>Se colocan en la mesa de cada grupo bloques lógicos, los manipulan y colocan en una caja solo los triángulos.</p> <p>En el franelógrafo formamos un triángulo grande con otros triángulos pequeños. ¿Cuántos lados y esquinas tienen el triángulo?</p> <p>CIERRE</p> <p>▣ Aplicación de lo aprendido:</p> <p>La maestra les entra una ficha de trabajo y los niños comienzan a trazar con plumón por la línea punteada y forma el triángulo. Luego colorea la imagen.</p> <p>Pinta de verde todos los triángulos.</p> <p>▣ Evaluación:</p> <p>Los niños observan y comentan sus trabajos de manera voluntaria y establecen semejanzas y diferencias con las de sus amigos.</p>	<p>triángulo.</p> <p>-Bloques lógicos.</p> <p>Ficha de trabajo Plumones</p> <p>limpiatipo</p>
--	---	---

BIBLIOGRAFÍA

RUTAS DEL APRENDIZAJE

EL TRIÁNGULO

INSTRUCCIONES: Pinta de verde todos los triángulos.



LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. ÁREA : Matemática EDAD : 5 años

1.2. SECCIÓN: los Gatitos SESION DE CLASE: “Reconociendo El Triángulo”

Nº	Indicadores Apellidos y Nombres	Matemática							
		¿Dibuja correctamente en una hoja la figura geométrica el triángulo?		¿Punza el contorno de las figuras que tienen forma triangular?		¿Repasa el recorrido del contorno de las figuras dadas?		¿Pinta de color verde las figuras geométricas del triángulo?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Aguilar Santillán, Milito Anderson								
02	Chamarro Ávila, Abigail Kelita								
03	Espinoza Estela, Andy Abanto								
04	Espinoza Mendoza, Jasmín Luisa								
05	Martínez Carrión, Leydi Vanesa								
06	Monteluzza Flores, Caleb Obed								
07	Ortega Huaranga, Juner Gregori								
08	Paucar Estela, Leonel Samir								
09	Piskulich Schaus, Nahiara								
10	Robles Crispín, Cesar Edmundo								
11	Ubaldo Ramos, Daysi Nori								
12	Yalico Chamorro, Patzy Estefany								

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I). DATOS GENERALES:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 406 – Sarita Colonia
- 1.2. ÁREA: Matemática
- 1.3. TEMA: Reconociendo el Rectángulo.
- 1.4. FECHA: 02/11/17
- 1.5. RESPONSABLE: Briceño Peláez, Guity
- 1.6. DURACIÓN: 1 hora
- 1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 Años – Loa Gatitos, Los Pascitos, Los Pollitos

II). APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

AREAS	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
M	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de Forma, movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Representa los objetos de su entorno en forma bidimensional o plana, con material gráfico, plástico y concreto.	Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejos.

I. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA Y PROCESOS PEDAGOGICOS	MATERIALES EDUCATIVOS Y DIDACTICOS
<p style="color: red;">RECONOCIENDO EL RECTANGULO</p> 	<p style="color: blue;">INICIO □</p> <p style="color: green;">Despertando el interés:</p> <p>La maestra inicia su clase y les invita a los niños a sentarse y les presenta una lámina en donde está la figura del rectángulo.</p> <p>□ Saberes previos: ¿conocen esta figura geométrica? ¿para nos sirve?</p> <p>□ Conflicto cognitivo ¿Qué figura geométrica tiene 4 lados? ¿Conoces algunos objetos con 4 lados?</p> <p style="color: blue;">DESARROLLO</p> <p>□ Presentación del tema: EL RECTANGULO</p>	Lamina.

	<div data-bbox="676 232 940 338" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="525 367 1114 432">Con la lámina que se presentó se hace que los niños se formen un rectángulo en el salón.</p> <p data-bbox="525 472 1133 607">Luego la maestra pide que giren en forma rectangular, luego les dice la maestra que se desordenen cada uno por su lado y luego la maestra dice que se unan y formen un rectángulo.</p> <p data-bbox="525 613 922 645">¿Cuántos lados tienen el rectángulo?</p> <p data-bbox="488 683 852 750">CIERRE □ Aplicación de lo aprendido:</p> <p data-bbox="525 763 1133 853">La maestra les entra una ficha de trabajo y los niños comienzan a pegar granos de arroz por todo el rectángulo.</p> <p data-bbox="488 896 671 927">□ Evaluación:</p> <p data-bbox="525 938 1133 1028">Los niños observan y comentan sus trabajos de manera voluntaria y establecen semejanzas y diferencias con las de sus amigos.</p>	<p data-bbox="1139 613 1315 712">Ficha de trabajo Granos de arroz Silicona</p>
--	---	--

BIBLIOGRAFÍA

RUTAS DEL APRENDIZAJE

EL RECTÁNGULO

INSTRUCCIONES: pega granos de arroz en todo el rectángulo



LISTA DE COTEJO

II. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. ÁREA : Matemática GRADO : 5 años
 1.2. SECCIÓN: los Gatitos SESION DE CLASE: “Reconociendo El Rectángulo”

N°	Indicadores Apellidos y Nombres	Matemática							
		¿Dibuja correctamente en una hoja bond la figura geométrica del rectángulo?		¿Punza el contorno de las figuras que tienen forma rectangular?		¿Repasa el recorrido del contorno de las figuras dadas?		¿Pinta de color amarillo las figuras geométricas del rectángulo?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Aguilar Santillán, Milito Anderson								
02	Chamarro Ávila, Abigail Kelita								
03	Espinoza Estela, Andy Abanto								
04	Espinoza Mendoza, Jasmín Luisa								
05	Martínez Carrión, Leydi Vanesa								
06	Monteluzza Flores, Caleb Obed								
07	Ortega Huaranga, Juner Gregori								
08	Paucar Estela, Leonel Samir								
09	Piskulich Schaus, Nahara								
10	Robles Crispín, Cesar Edmundo								
11	Ubaldo Ramos, Daysi Nori								
12	Yalico Chamorro, Patzy Estefany								

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I). DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 406 – Sarita Colonia

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Contando Figuras De Objetos.

1.4. FECHA: 03/11/17

1.5. RESPONSABLE: Briceño Peláez, Guity

1.6. DURACIÓN: 1 hora

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 Años – Loa Gatitos, Los Pasecitos, Los Pollitos

II). APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

AREAS	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
M	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que” o “menos que”.	Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejos.

II. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA Y PROCESOS PEDAGOGICOS	MATERIALES EDUCATIVOS Y DIDACTICOS
“CONTANDO FIGURAS DE OBJETOS.”	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <p>☐ Despertando el interés: La maestra inicia su clase y les invita a los niños a sentarse y les pregunta:</p> <p>☐ Saberes previos: ¿Niños buenos días? ¿Cómo están hoy? ¿Qué día es hoy? ¿Quién faltó hoy? ¿Alguien sabe por qué faltó el niño?</p> <p>☐ Conflicto cognitivo ¿Saben que área nos toca desarrollar? ¿Qué clase hicimos la semana pasada?</p> <p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <p>Presentación del tema: “CONTANDO FIGURAS DE</p>	Palabra oral

	<p style="text-align: center;">OBJETOS.”</p> <p>Participan en el juego didáctico titulado “Material multibase”.</p> <p>Ubicaban en el tablero de valor posicional los números que les indica.</p> <p>Informativo Reciben el material informativo sobre el tema “Descomposición de números de tres dígitos”.</p> <p>Descubren el material la caja secreta traído por el docente fichas numéricas y material base 10.</p> <p>Se agrupan en equipos de dos integrantes respectivamente.</p> <p>Participan del juego “Ubicación de números en el tablero de valor posicional”, los niños sacan fichas con números que se encuentran dentro de la caja y proceden a ubicarlos de la misma manera ubican el material base 10.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaboran sus propios ejemplos con ayuda de la maestra. • Arriban a conclusiones con ayuda de la maestra. <p style="color: green;">CIERRE □ Aplicación de lo aprendido:</p> <p>La maestra les Reciben la hoja de práctica.</p> <p>Transcriben en su cuaderno los ejemplos que han Elaborado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resuelven la hoja práctica. • Desarrollan una ficha de meta cognición. <p style="color: green;">□ Evaluación:</p> <p>Los niños observan y comentan sus trabajan de manera voluntaria y establecen semejanzas y diferencias con las de sus amigos.</p>	<p>Material informativo</p> <p>Caja papelote</p> <p>Pizarra</p> <p>Cartulina</p> <p>Fichas numéricas</p> <p>Plumón</p> <p>Tizas</p> <p>Cuaderno</p> <p>Lápiz</p> <p>Ficha de trabajo</p>
--	---	--

BIBLIOGRAFÍA

RUTAS DEL APRENDIZAJE

CONTEO DE FIGURAS DE OBJETOS

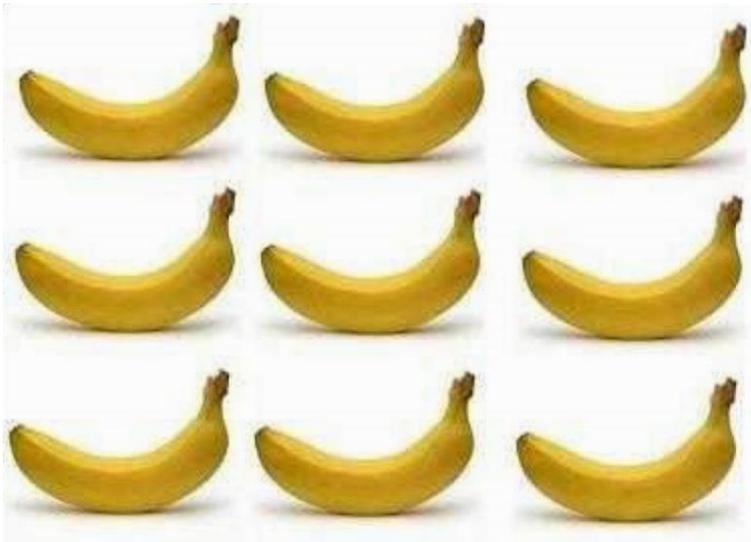
1.- Escribe la cantidad de frutas que observas



2.- Escribe la cantidad de frutas que observas



3.- ¿Cuántos plátanos hay?



LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. ÁREA : Matemática GRADO : 5 años

1.2. SECCIÓN: los Gatitos SESION DE CLASE: “Contando Figuras De Objetos”

N°	Indicadores Apellidos y Nombres	Matemática							
		¿Cuenta correctamente números naturales hasta el 9?		¿Representa simbólicamente números naturales?		los números del 1 al 9?		¿Pintan naturales?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Aguilar Santillán, Milito Anderson								
02	Chamarro Ávila, Abigail Kelita								
03	Espinoza Estela, Andy Abanto								
04	Espinoza Mendoza, Jasmín Luisa								
05	Martínez Carrión, Leydi Vanesa								
06	Monteluzza Flores, Caleb Obed								
07	Ortega Huaranga, Juner Gregori								
08	Paucar Estela, Leonel Samir								
09	Piskulich Schaus, Nahara								
10	Robles Crispín, Cesar Edmundo								
11	Ubaldo Ramos, Daysi Nori								
12	Yalico Chamorro, Patzy Estefany								

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I). DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 406 – Sarita Colonia

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: JUGANDO A UBICARNOS: PRIMERO - ULTIMO

1.4. FECHA: 06/11/17

1.5. RESPONSABLE: Briceño Peláez, Guity

1.6. DURACIÓN: 1 hora

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 Años – Loa Gatitos, Los Pasecitos, Los Pollitos

II). APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

AREAS	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
M	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa la duración de eventos usando las palabras basadas en acciones “antes”, “después”,	Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejos.

III. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA Y PROCESOS PEDAGOGICOS	MATERIALES EDUCATIVOS Y DIDACTICOS
“JUGANDO A UBICARNOS: PRIMERO - ULTIMO.”	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <p>☐ Despertando el interés: La maestra muestra una lámina sobre la colección de objetos. Y escribe números en la pizarra y el alumno va leyendo los números. La maestra pregunta los niños.</p> <p>☐ Saberes previos: ¿Qué observas? ¿Cuántos objetos hay? ¿Cómo se llaman estos objetos? ¿Cómo se lee? ¿Cómo se escribe en letras ese número? ¿Cómo se llama el primer dígito y el segundo? ¿Qué diferencia hay entre los números del tablero?</p> <p>☐ Conflicto cognitivo ¿conocen los números? ¿Qué números son?</p>	Palabra oral Caja Papelote

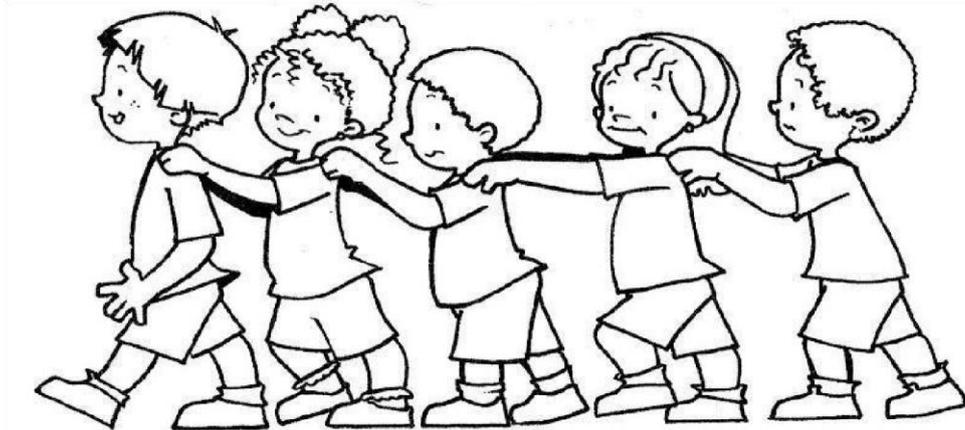
	<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <p style="text-align: center;">Presentación del tema: PRIMERO - ULTIMO.</p> <p>Reciben el material informativo sobre el tema. “lectura y escritura de números naturales hasta 9”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descubren el material la caja secreta traído por el docente fichas numéricas y material base 10. • Se agrupan en equipos de dos integrantes respectivamente. <p>Participan del juego “Ubicación de números en el tablero de valor posicional”, los niños sacan fichas con números que se encuentran dentro de la caja y proceden a ubicarlos de la misma manera ubican el material base 10 y van escribiendo y leyendo en la pizarra.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaboran sus propios ejemplos con ayuda de la maestra. <p>CIERRE □ Aplicación de lo aprendido:</p> <p>La maestra les entrega la hoja de práctica.</p> <p>Transcriben en una hoja bond los ejemplos que han elaborado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resuelven la hoja práctica. • Desarrollan una ficha de meta cognición. <p>□ Evaluación:</p> <p>Los niños observan y comentan sus trabajos de manera voluntaria y establecen semejanzas y diferencias con las de sus amigos.</p>	<p>Pizarra Cartulina Fichas numéricas</p> <p>Tizas Cuaderno Lápiz hoja de Practica</p>
--	--	--

BIBLIOGRAFÍA

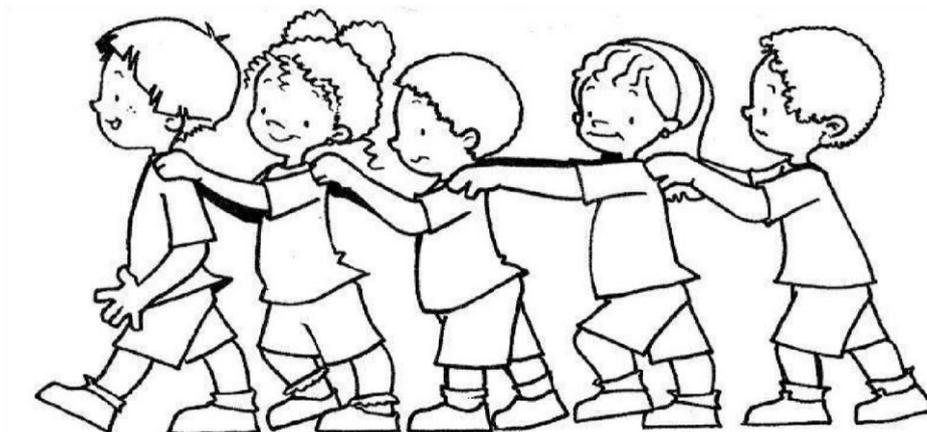
RUTAS DEL APRENDIZAJE

PRIMERO Y ÚLTIMO

1. Pinta el niño que está primero en la fila.



2. Encierra con una línea al niño que está al final de la fila.



LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. ÁREA : Matemática GRADO : 5 años
 1.2. SECCIÓN: los Gatitos SESION DE CLASE: “Primero - Ultimo”

Nº	Indicadores Apellidos y Nombres	Matemática							
		¿Identifica correctamente a los objetos que se encuentran primero en la colección?		¿Identifica a los objetos que se encuentran en la colección?		¿Reconoce entre primero y último?		¿Escriben números ordinales: 1º, 2º, 3º, ... y último?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Aguilar Santillán, Milito Anderson								
02	Chamarro Ávila, Abigail Kelita								
03	Espinoza Estela, Andy Abanto								
04	Espinoza Mendoza, Jasmín Luisa								
05	Martínez Carrión, Leydi Vanesa								
06	Monteluzza Flores, Caleb Obed								
07	Ortega Huaranga, Juner Gregori								
08	Paucar Estela, Leonel Samir								
09	Piskulich Schaus, Nahiara								
10	Robles Crispín, Cesar Edmundo								
11	Ubaldo Ramos, Daysi Nori								
12	Yalico Chamorro, Patzy Estefany								

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I). DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 406 – Sarita Colonia

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: MAS GRUESO – MAS DELGADO QUE

1.4. FECHA: 07/11/17

1.5. RESPONSABLE: Briceño Peláez, Guity

1.6. DURACIÓN: 1 hora

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 Años – Loa Gatitos, Los Pascitos, Los Pollitos

II). APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

AREAS	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
M	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado.	Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejos.

IV. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA Y PROCESOS PEDAGOGICOS	MATERIALES EDUCATIVOS Y DIDACTICOS
“MAS GRUESO – MAS DELGADO QUE.”	<p>INICIO □</p> <p>Despertando el interés:</p> <p>La maestra saluda a los niños y les dice que les va a mostrar algo que tiene pero que pongan mucha atención, les muestra primero un plumón y luego otro plumón y les pregunta los niños.</p> <p>□ Saberes previos: ¿Qué observan? ¿Cuántos objetos hay? ¿Cómo se llaman estos objetos? ¿Qué diferencia hay entre los plumones?</p> <p>□ Conflicto cognitivo ¿conocen otros objetos que se parecen, pero son iguales?</p> <p>DESARROLLO</p>	Palabra oral Plumón

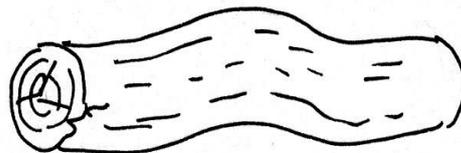
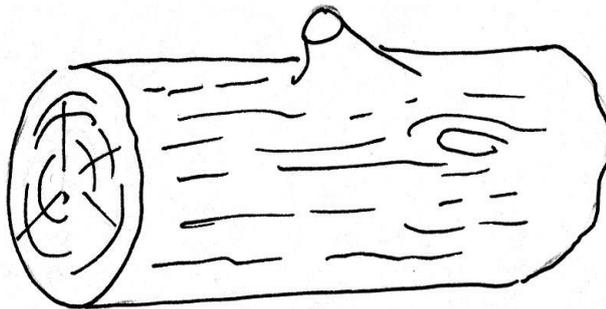
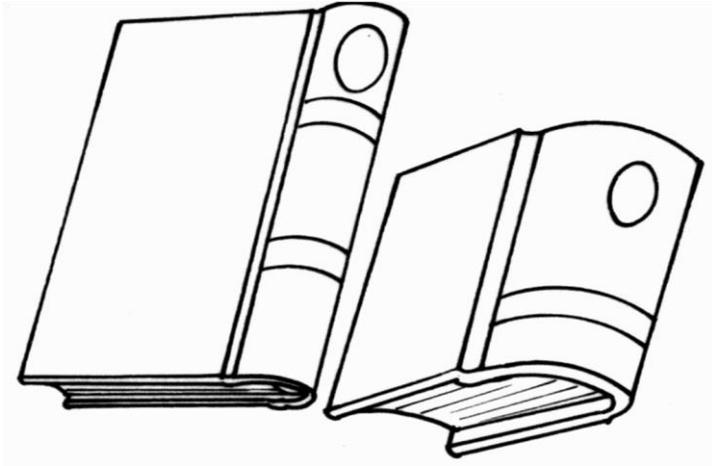
	<p style="text-align: center;">Presentación del tema: GUESO - DELGADO.</p> <p>Hoy aprendemos a diferenciar el grosor de los objetos, lo cual servirá para comprar y saber si todos son iguales o no.</p> <p>Entregamos a cada grupo plumones, crayones, tubos, colores, lápices de colores, los observan y manipulan. La maestra les pone una caja y les dice a los niños colocar los que son gruesos y al otro lado los que son delgados. Luego la maestra comienza a sacar de la caja y compara los objetos gruesos y delgados.</p> <p>Todos los niños comparan sus brazos y determinan quienes tiene los brazos más delgados y quienes los más gruesos. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p> <p>CIERRE □ Aplicación de lo aprendido:</p> <p>La maestra les entrega la hoja de práctica. Transcriben en una hoja bond los ejemplos que han elaborado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resuelven la hoja práctica. • Desarrollan una ficha de meta cognición. <p>□ Evaluación:</p> <p>Los niños observan y comentan sus trabajos de manera voluntaria y establecen semejanzas y diferencias con las de sus amigos.</p>	<p>Plumones crayones, tubos, colores, lápices de colores cajas</p> <p>Tizas Cuaderno Lápiz Hoja de Practica</p>
--	--	---

BIBLIOGRAFÍA

RUTAS DEL APRENDIZAJE

GRUESO Y DELGADO

- *Marca con rojo el objeto grueso y con azul el delgado.*



LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. ÁREA : Matemática GRADO : 5 años
 1.2. SECCIÓN: los Gatitos SESION DE CLASE: “Mas Grueso - Mas Delgado Que”

N°	Indicadores Apellidos y Nombres	Matemática							
		¿Clasifica objetos delgados y gruesos?		¿Diferencia las dimensiones de grosor?		¿Identifica correctamente los objetos gruesos y delgados dentro de colecciones?		¿Dibujan objetos gruesos y delgados empleando moldes?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Aguilar Santillán, Milito Anderson								
02	Chamarro Ávila, Abigail Kelita								
03	Espinoza Estela, Andy Abanto								
04	Espinoza Mendoza, Jasmín Luisa								
05	Martínez Carrión, Leydi Vanesa								
06	Monteluzza Flores, Caleb Obed								
07	Ortega Huaranga, Juner Gregori								
08	Paucar Estela, Leonel Samir								
09	Piskulich Schaus, Nahara								
10	Robles Crispín, Cesar Edmundo								
11	Ubaldo Ramos, Daysi Nori								
12	Yalico Chamorro, Patzy Estefany								

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I). DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 406 – Sarita Colonia

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: LARGO – CORTO

1.4. FECHA: 08/11/17

1.5. RESPONSABLE: Briceño Peláez, Guity

1.6. DURACIÓN: 1 hora

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 Años – Los Gatitos, Los Pascitos, Los Pollitos

II). APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

AREAS	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
M	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado.	Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejos.

V. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

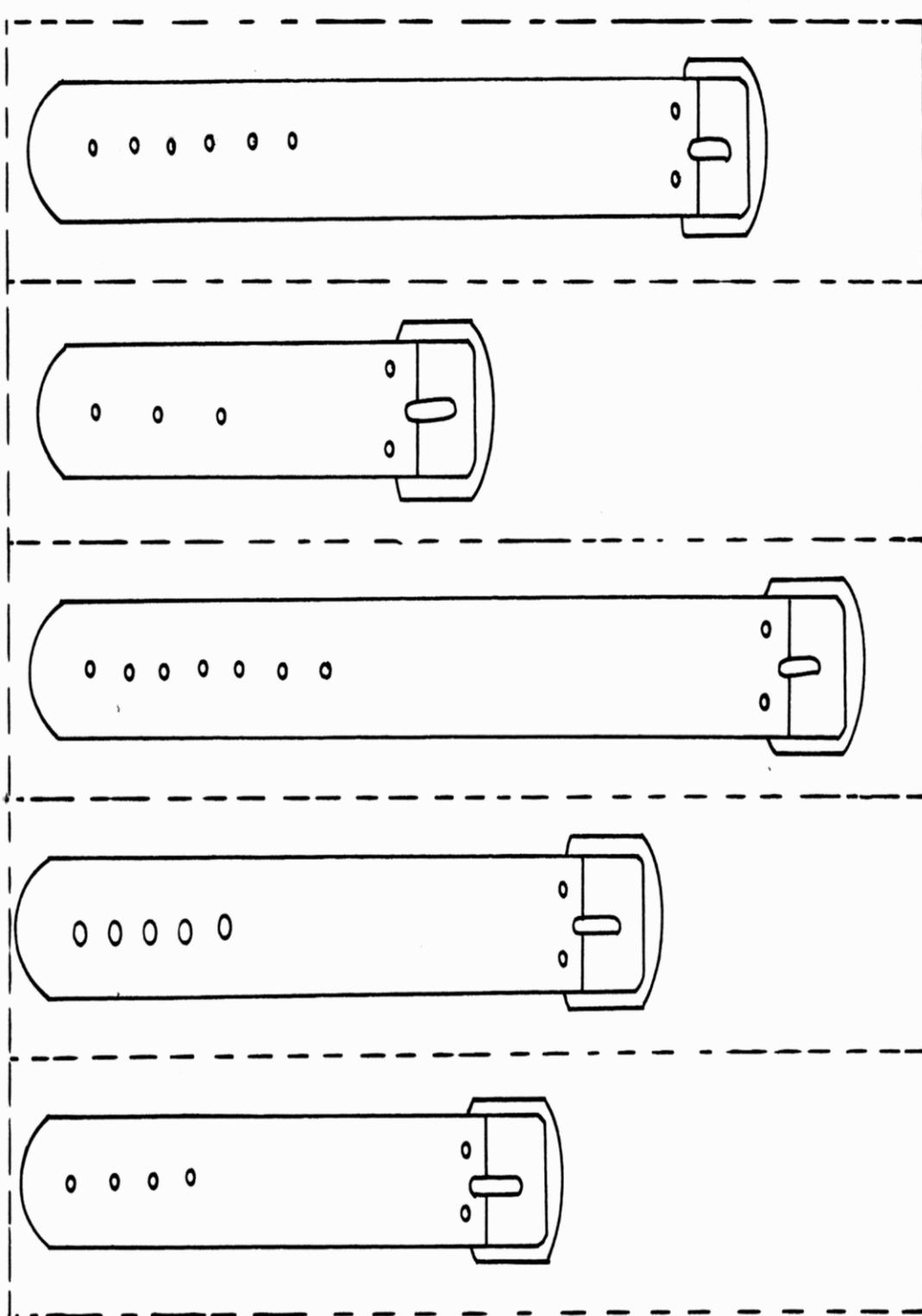
ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA Y PROCESOS PEDAGOGICOS	MATERIALES EDUCATIVOS Y DIDACTICOS
“LARGO – CORTO”	<p>INICIO □</p> <p>Despertando el interés:</p> <p>La maestra saluda a los niños y les pide sentarse en la rueda y les dice que les leerá el cuento: Rapunzel.</p> <p>La maestra Hace preguntas sobre del cuento.</p> <p>□ Saberes previos:</p> <p>¿Cómo se llama el cuento?</p> <p>¿Y la niña qué nombre tenía?</p> <p>¿Cómo era su cabello, era largo o corto?</p> <p>¿En dónde estaba encerrada?</p> <p>¿Qué le pasó?</p> <p>¿Quién le cortó el cabello?</p> <p>¿De qué tamaño se volvió su cabello?, etc.</p> <p>□ Conflicto cognitivo</p> <p>¿Sabes que hay objetos que son más largos y otros más cortos?</p>	Palabra oral Plumón

	<p>¿Qué es largo? ¿Qué es corto? ¿Sabes qué es la longitud de los objetos?</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Presentación del tema: LARGO - CORTO.</p> <p>Proporcionamos a los niños diversos objetos para que manipulen y comparen la longitud de estos, verbalizando más largo que..., más corto que... Preguntamos por qué es más largo o por qué es más corto un objeto, cómo podemos medirlo y que podemos utilizar.</p> <p>Luego salimos al patio y proporcionamos tapas de gaseosas recicladas, palitos de colores, sorbetes, etc. (según el material con el que cuente la docente).</p> <p>Indicamos a los niños que escojan uno de los objetos que se entregó y lo mediremos utilizando los materiales que deseen.</p> <p>Primero les enseñamos como y luego ellos realizan la actividad. Preguntamos cuántos chapitas hay en el objeto que midieron, este es largo o corto, etc.</p> <p>Preguntamos entonces</p> <p>¿Cómo podemos medir los objetos para saber si son cortos o largos?</p> <p>Realizamos también comparaciones con el propio cuerpo: las niñas comparan sus mandiles con los niños, sus cabellos, también entre niñas quién tiene más largo o más corto el cabello.</p> <p>Comparan sus colores de las cartucheras, cual es más largo, cual el más corto y comparan también con los de sus compañeros.</p> <p>CIERRE</p> <p>□ Aplicación de lo aprendido:</p> <p>La maestra les entrega la hoja de práctica.</p> <p>Se entrega una ficha para que recorten y ordenen del más largo al más corto.</p> <p>Aplicamos otra ficha de modelado con plastilina largo – corto.</p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan lo realizado.</p> <p>□ Evaluación:</p> <p>Los niños observan y comentan sus trabajos de manera voluntaria y establecen semejanzas y diferencias con las de sus amigos.</p>	<p>Tapas de gaseosas recicladas Palitos de colores, sorbetes,</p> <p>Cartucheras de colores</p> <p>Fichas Plastilina</p>
--	---	--

BIBLIOGRAFÍA
RUTAS DEL APRENDIZAJE

LARGO - CORTO

- Recorta las correas y pégalas ordenándolas de la más larga a la más corta. Luego Pinta



LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. ÁREA : Matemática

GRADO : 5 años

1.2. SECCIÓN: los Gatitos

SESION DE CLASE: “Largo - Corto”

N°	Indicadores Apellidos y Nombres	Matemática							
		¿Clasifica todas las figuras más largas?		¿Agrupa a los objetos más cortos?		¿Encierra con un círculo los objetos cortos?		¿Recortan imágenes cortas y largas?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Aguilar Santillán, Milito Anderson								
02	Chamarro Ávila, Abigail Kelita								
03	Espinoza Estela, Andy Abanto								
04	Espinoza Mendoza, Jasmín Luisa								
05	Martínez Carrión, Leydi Vanesa								
06	Monteluzza Flores, Caleb Obed								
07	Ortega Huaranga, Juner Gregori								
08	Paucar Estela, Leonel Samir								
09	Piskulich Schaus, Nahara								
10	Robles Crispín, Cesar Edmundo								
11	Ubaldo Ramos, Daysi Nori								
12	Yalico Chamorro, Patzy Estefany								

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

I). DATOS GENERALES:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 406 – Sarita Colonia
- 1.2. ÁREA: Matemática
- 1.3. TEMA: JUGANDO CON LA SECUENCIA
- 1.4. FECHA: 09/11/17
- 1.5. RESPONSABLE: Briceño Peláez, Guity
- 1.6. DURACIÓN: 1 hora
- 1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 Años – Loa Gatitos, Los Pascitos, Los Pollitos

II). APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

AREAS	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
M	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio	Comunica y representa ideas matemáticas	Representa un patrón de repetición (hasta tres elementos) con su cuerpo, con material concreto o dibujos.	Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejos.

VI. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA Y PROCESOS PEDAGOGICOS	MATERIALES EDUCATIVOS Y DIDACTICOS
“JUGANDO CON LA SECUENCIA”	<p style="color: blue;">INICIO</p> <p style="color: green;">□ Despertando el interés:</p> <p>La maestra saluda a los niños y les comenta que van a salir al patio en completo orden.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos. - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. - Presentamos los materiales: pañoletas rojo, verde y azul, latas. - Para el calentamiento colocamos pañoletas en el piso dentro de un ula ula. - Escogen una del color de su preferencia y juegan con ellas a caminar con ellas sobre sus cabezas sin dejarlas caer. <p style="color: green;">□ Saberes previos:</p>	<p>Palabra oral</p> <p>Pañoletas rojo, verde azul Latas.</p> <p>Ula ula</p>

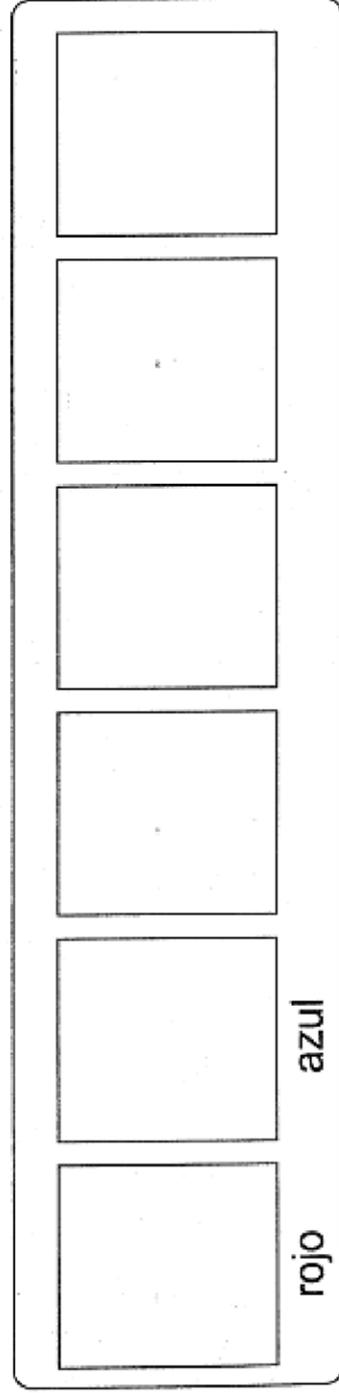
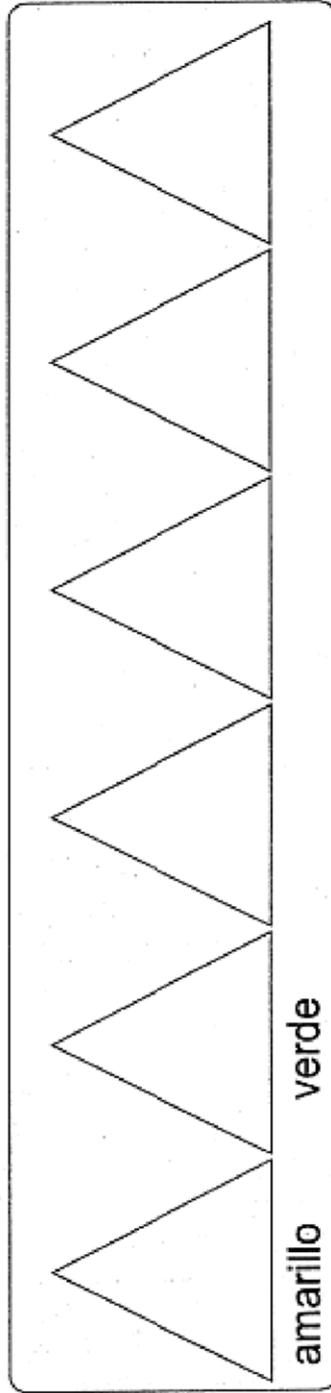
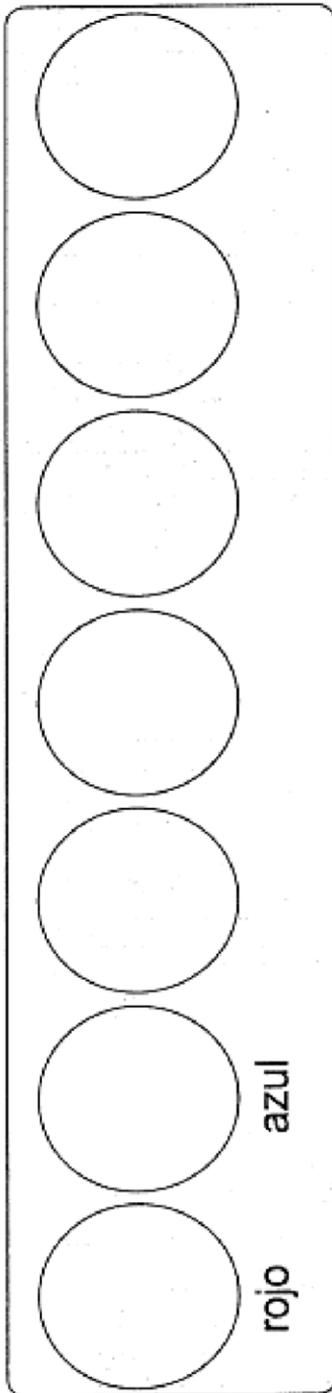
	<p>¿De qué se trató el juego? ¿Te gusto el juego?</p> <p>□ Conflicto cognitivo ¿Sabes nuevos juegos con el ula ula? ¿Qué es una secuencia?</p> <p style="text-align: center;">DESARROLLO Presentación del tema: JUGANDO CON LAS SECUENCIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Decimos a los niños que jugaremos a hacer secuencias de color. - Explicamos que para hacer una secuencia necesitamos 3 colores que deben repetirse en una fila. - Damos la consigna “ubíquense 3 niños con los colores (pañoletas) rojo, amarillo y azul. - Los niños se ubican frente a sus compañeros y preguntamos ¿Qué color debe seguir? - Los demás niños se ubicarán siguiendo la secuencia. - Luego en grupos juegan a hacer secuencias de color con las latas de colores. - Primero trazamos sobre el piso líneas onduladas, en zigzag, etc. - Ubican las latas haciendo la secuencia de color. - Trabajan de manera individual utilizando bloque lógicos y papelotes creando sus propias secuencias de color. - Para la relajación forman una fila uno detrás del otro y se toman de los hombros haciendo mover al compañero de adelante como un títere. <p style="text-align: center;">CIERRE □ Aplicación de lo aprendido: La maestra les entrega la hoja de práctica para realizar el trabajo.</p> <p>□ Evaluación: Los niños observan y comentan sus trabajos de manera voluntaria y establecen semejanzas y diferencias con las de sus amigos.</p>	<p>Pañoletas rojo, verde azul Latas.</p> <p>Hoja de practica</p>
--	---	--

BIBLIOGRAFÍA

RUTAS DEL APRENDIZAJE

Secuencia por color

- Observa y colorea siguiendo la secuencia.



LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. ÁREA : Matemática EDAD : 5 años

1.2. SECCIÓN: los Gatitos SESION DE CLASE: “Jugando Con Las Secuencia”

Nº	Indicadores Apellidos y Nombres	Matemática							
		¿Escucha atentamente a la explicación?		¿Ordena el material en su lugar después que lo utilizó?		¿Participa activamente en clase?		¿Usa el material adecuadamente?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Aguilar Santillán, Milito Anderson								
02	Chamarro Ávila, Abigail Kelita								
03	Espinoza Estela, Andy Abanto								
04	Espinoza Mendoza, Jasmín Luisa								
05	Martínez Carrión, Leydi Vanesa								
06	Monteluzza Flores, Caleb Obed								
07	Ortega Huaranga, Juner Gregori								
08	Paucar Estela, Leonel Samir								
09	Piskulich Schaus, Nahiara								
10	Robles Crispín, Cesar Edmundo								
11	Ubaldo Ramos, Daysi Nori								
12	Yalico Chamorro, Patzy Estefany								

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

I). DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 406 – Sarita Colonia

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: CONOCIENDO MAYOR QUE Y MENOR QUE < >

1.4. FECHA: 10/11/17

1.5. RESPONSABLE: Briceño Peláez, Guity

1.6. DURACIÓN: 1 hora

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 Años – Loa Gatitos, Los Pasecitos, Los Pollitos

II). APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

AREAS	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
M	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que” o “menos que”.	Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejos.

I. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA Y PROCESOS PEDAGOGICOS	MATERIALES EDUCATIVOS Y DIDACTICOS
“MAYOR QUE Y MENOR QUE < >”	<p>INICIO □</p> <p>Despertando el interés:</p> <p>La maestra saluda a los niños y dialoga con los niños como vamos a disfrutar con las semillas de la comunidad para reconocer las propiedades de la adición.</p> <p>Recuerdan y responden a preguntas como □</p> <p>Saberes previos:</p> <p>¿Qué observan en la pizarra?</p> <p>¿Tienen algún conocimiento?</p> <p>¿Cómo se desarrolla?</p> <p>□ Conflicto cognitivo</p> <p>¿Conoces más semillas?</p>	

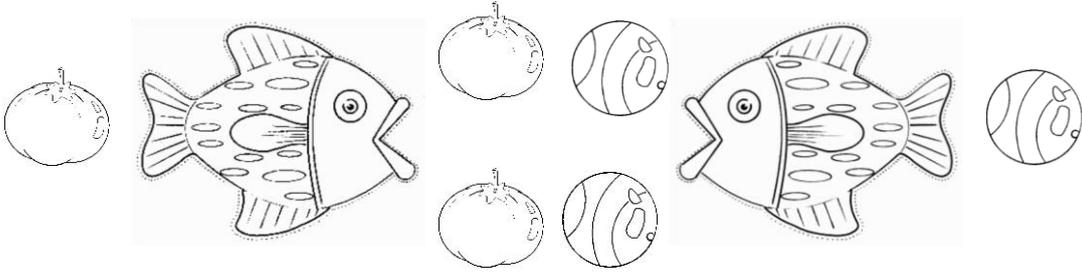
	<p>¿Para qué sirven las semillas?</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Presentación del tema:</p> <p>“MAYOR QUE Y MENOR QUE < >”</p> <p>Ahora vamos a desarrollar las propiedades de la adición.</p> <p>Cuando queremos disfrutar con botones de colores. Nos formaremos en grupo de tres con nuestros materiales, para que cada grupo, elabore una propiedad de la adición.</p> <p>Cada grupo escogerá la semilla que le guste para hacer su trabajo, y le demuestre con los botones de colores cada propiedad. Propiedad conmutativa.</p> <p>Propiedad asociativa</p> <p>Exponen por grupo sus trabajos como lo han hecho y el resultado que han obtenido.</p> <p>Mencionar las propiedades de la adición.</p> <p>Exponer sus conclusiones sobre las propiedades de la adición.</p> <p>CIERRE □ Aplicación</p> <p>de lo aprendido:</p> <p>La maestra les entrega la hoja de práctica para realizar el trabajo.</p> <p>□ Evaluación:</p> <p>Los niños observan y comentan sus trabajos de manera voluntaria y establecen semejanzas y diferencias con las de sus amigos.</p>	<p>Botones de colores.</p> <p>Semilla</p> <p>Hoja de practica</p>
--	---	---

BIBLIOGRAFÍA

RUTAS DEL APRENDIZAJE

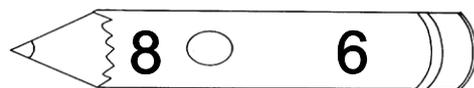
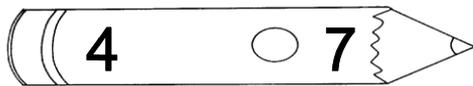
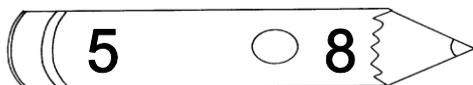
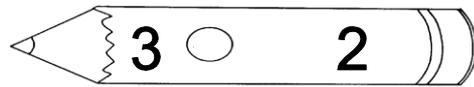
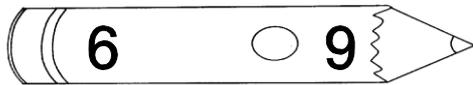
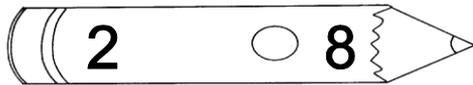
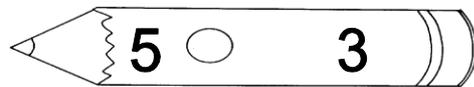
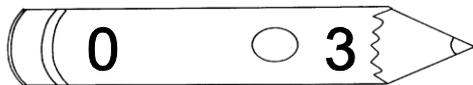
REPASAMOS <, >

• Escribe entre los números los signos < o >, según convenga



$$\boxed{1} < \boxed{2}$$

$$\boxed{} > \boxed{}$$



LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. ÁREA : Matemática GRADO : 5 años
 1.2. SECCIÓN: los Gatitos SESION DE CLASE: “Mayor que y menor que < >”

N°	Indicadores Apellidos y Nombres	Matemática							
		¿Toma interés por la clase?		¿Participa en la recolección del material concreto?		¿Reconoce el signo mayor que y menor que?		¿Es participativo?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Aguilar Santillán, Milito Anderson								
02	Chamarro Ávila, Abigail Kelita								
03	Espinoza Estela, Andy Abanto								
04	Espinoza Mendoza, Jasmín Luisa								
05	Martínez Carrión, Leydi Vanesa								
06	Monteluzza Flores, Caleb Obed								
07	Ortega Huaranga, Juner Gregori								
08	Paucar Estela, Leonel Samir								
09	Piskulich Schaus, Nahara								
10	Robles Crispín, Cesar Edmundo								
11	Ubaldo Ramos, Daysi Nori								
12	Yalico Chamorro, Patzy Estefany								

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

D. DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 406 – Sarita Colonia

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: JUGANDO CON LOS CUANTIFICADORES: MUCHOS - POCOS

1.4. FECHA: 13/11/17

1.5. RESPONSABLE: Briceño Peláez, Guity

1.6. DURACIÓN: 1 hora

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 Años – Loa Gatitos, Los Pasesitos, Los Pollitos

II). APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

AREAS	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
M	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que” o “menos que”.	Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejos.

I. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA Y PROCESOS PEDAGOGICOS	MATERIALES EDUCATIVOS Y DIDACTICOS
MUCHOS - POCOS	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <p>□ Despertando el interés: La maestra saluda a los niños y dialoga mostramos imágenes de figuras con cantidades diferentes. Se les pregunta a los niños recuerdan y responden a preguntas como</p> <p>□ Saberes previos: ¿Qué figuras son? ¿Qué cantidad se puede hacer?</p> <p>□ Conflicto cognitivo ¿Para qué sirve las cantidades? ¿Qué objetos podemos utilizar?</p> <p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <p style="text-align: center;">Presentación del tema:</p>	Laminas

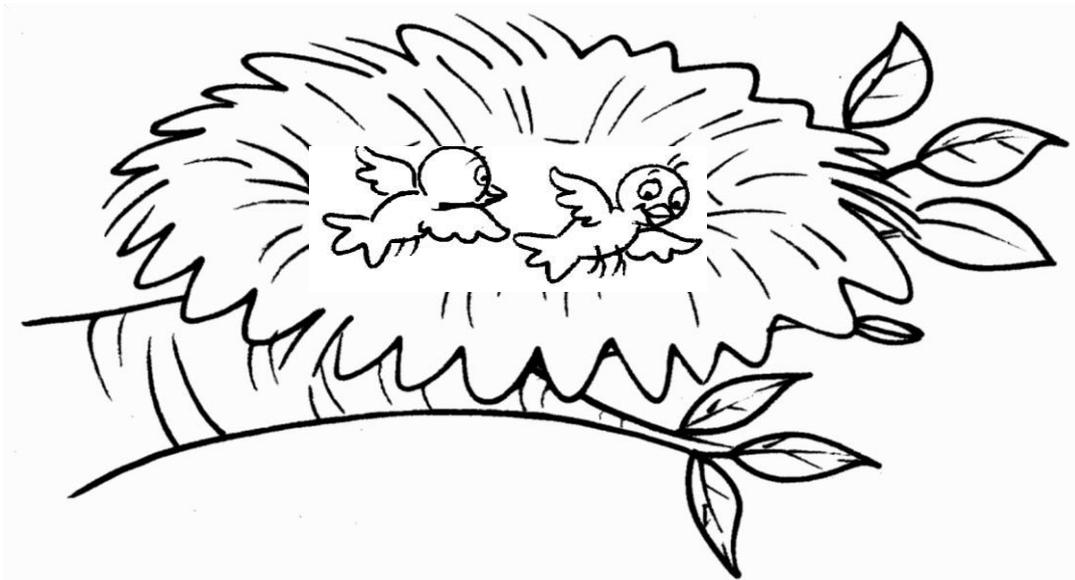
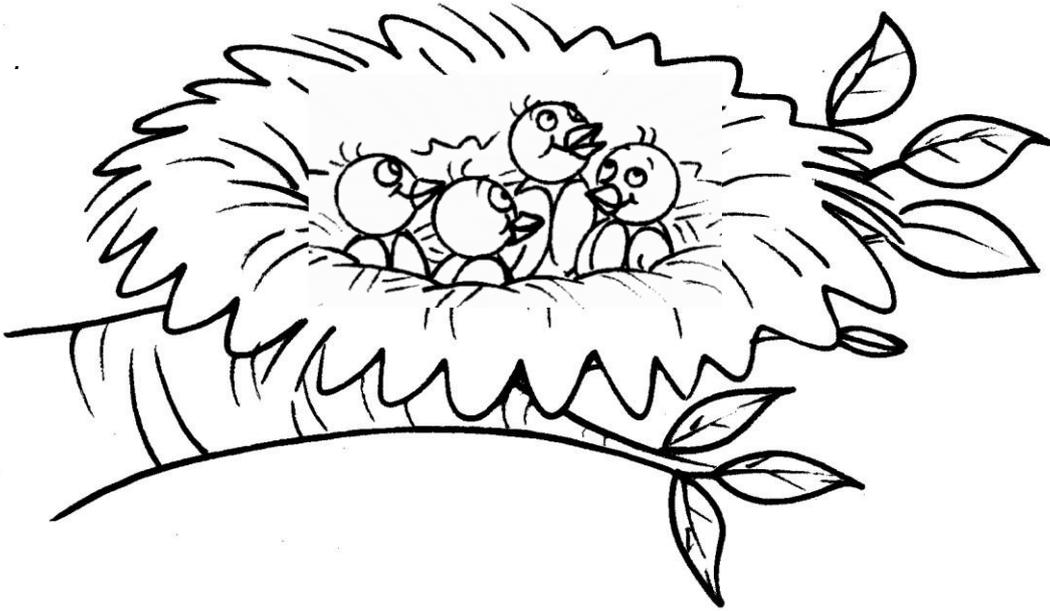
	<p style="text-align: center;">“MUCHOS – POCOS</p> <p>La maestra muestra 2 envases en uno hay muchos objetos y en el otro pocos.</p> <p>Los niños dialogan sobre los envases dando su opinión sobre ello.</p> <p>A través de una breve narración se explica de estas cantidades muchos, pocos, uno o ninguno.</p> <p>Se entrega a cada uno ganchos de ropa para que los clasifiquen por color, luego se les pregunta: ¿Cuántos hay de cada color’?</p> <p>Se les pide que verbalicen y cuenten los ganchos que agruparon</p> <p style="text-align: center;">CIERRE</p> <p>□ Aplicación de lo aprendido:</p> <p>La maestra les entrega un papelote donde recortan y pegan figuras de muchas, pocas y ninguna. Explican sus trabajos.</p> <p>□ Evaluación:</p> <p>Los niños observan y comentan sus trabajos de manera voluntaria y establecen semejanzas y diferencias con las de sus amigos.</p>	<p>Objetos</p> <p>Ganchos</p> <p>Semilla</p> <p>Papel Goma</p>
--	--	--

BIBLIOGRAFÍA

RUTAS DEL APRENDIZAJE

Muchos - pocos

Pinta y marca con una x los pajaritos que son muchos



LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. ÁREA : Matemática GRADO : 5 años
- 1.2. SECCIÓN: los Gatitos SESION DE CLASE: “Jugando con los cuantificadores: muchos - pocos”

N°	Indicadores Apellidos y Nombres	Matemática							
		¿Diferencia cantidades de muchos y pocos?		¿Forma grupos con muchos y varios objetos?		¿Dibuja grupos de objetos con muchos y pocos en los recuadros?		¿Pinta con témpera donde hay un objeto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Aguilar Santillán, Milito Anderson								
02	Chamarro Ávila, Abigail Kelita								
03	Espinoza Estela, Andy Abanto								
04	Espinoza Mendoza, Jasmín Luisa								
05	Martínez Carrión, Leydi Vanesa								
06	Monteluzza Flores, Caleb Obed								
07	Ortega Huaranga, Juner Gregori								
08	Paucar Estela, Leonel Samir								
09	Piskulich Schaus, Nahara								
10	Robles Crispín, Cesar Edmundo								
11	Ubaldo Ramos, Daysi Nori								
12	Yalico Chamorro, Patzy Estefany								

Anexo 06

Instrumentos aplicados y desarrolladas por los niños y niñas de 5 años.

PRE TEST

APLICACIÓN DEL PRE TEST: ÍTEMS DE EVALUACIÓN																					
APELLIDOS Y NOMBRES	Expresa y menciona las figuras geométricas.		Reconoce y escribe los números naturales		Cuentas las cantidades de figuras de los objetos		Reconoce las diferencias entre ser primero y último		Identifica y utiliza los objetos grueso o delgado de su colección		Conoce y agrupa los objetos largo y corto		Reconoce y coloca la secuencia a seguir.		Identifica y coloca el signo mayor que y menor que		Conoce y diferencia las cantidades muchos y pocos		Identifica y realiza las operaciones de adición		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
SECCION: LOS GATTOS																					
Aguilar Santillán, Milito Anderson		NO	SI	SI	SI	NO		SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	
Chamarro Ávila, Abigail Kelita		NO	SI	SI	SI	NO		SI	NO	NO	SI				NO	NO	NO	NO	SI	NO	
Espinoza Estela, Andy Abanto		NO	SI	SI	SI	NO		SI	NO		SI			NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	
Espinoza Méndez, Jaemin Luisa		NO		NO	SI	NO		SI	NO			NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	
Martínez Carrón, Leydi Vanesa		NO	SI	SI	SI	NO		SI	NO		SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	

Monteluzza Flores, Caleb Obed	Si		Si		Si		Si		Si		Si		Si		NO		NO		NO		NO	Si			
Ortega Huaranga, Juner Gregori		NO	Si		NO	NO			Si																
Pincar Estela, Leonel Samir	Si		Si		NO	Si			Si																
Piskulich Schaus, Nahaira		NO	Si		NO		NO		NO	Si			Si												
Robles Crispin, Cesar Edmundo		NO	NO		NO	Si			Si																
Ubaldo Ramos, Dayvi Nori		NO	Si		NO		NO		NO		NO	NO			Si										
Yalico Chamorro, Patzy Estefany		NO	Si		NO	Si			Si																

POST TEST

		APLICACIÓN DEL POST TEST: ÍTEMS DE EVALUACIÓN																					
APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	Expresa y menciona las figuras geométricas.		Reconoce y escribe los números naturales		Cuenta las cantidades de figuras de los objetos		Reconoce las diferencias entre ser primero y ultimo		Identifica y utiliza los objetos grueso o delgado de su colección		Conoce y agrupa los objetos largo y corto		Reconoce y coloca la secuencia a seguir.		Identifica y coloca el signo mayor que y menor que		Conoce y diferencia las cantidades muchos y pocos		Identifica y realiza las operaciones de adición		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
SECCION: LOS GATTOS																							
Aguilar Santillán, Milito Anderson	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI
Chamarro Ávila, Abigail Kelin	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI
Espinoza Estela, Andy Abanto	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI	NO	SI		SI		SI		NO		SI
Espinoza Mendozo, Jasmin Luisa	SI		SI		SI	NO	SI		SI		SI		SI		NO		SI		SI		SI		SI
Martinez Carrion, Leydi Vanesa	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI

Anexo 06

Sesiones de clase desarrolladas en los niños y niñas de 5 años.

LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. ÁREA : Matemática EDAD : 5 años
 1.2. SECCIÓN: los Pecesitos SESION DE CLASE: "Conociendo El Número 8"

Nº	Apellidos y Nombres	Matemática							
		¿Repasa por las líneas entrecortadas a los números menores que 8?		¿Colorea de amarillo los números dados?		¿Punza y desglosa y luego pega papel por detrás del número 8?		¿Recortan por el contorno a los números?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Calderón Trujillo, Yunpio Esneyder	Si		Si		Si		Si	
02	Carbajal Soto, Frans Patrick	Si		Si		Si		Si	
03	Castro Trujillo, Cindy Clarivet		NO	Si		Si		Si	
04	Huamán Claudio, Yesenia	Si		Si			NO	Si	
05	Masgo Vasques, Esther Victoria	Si		Si		Si		Si	
06	Morote Florida, Adrianno Josue	Si		Si		Si		Si	
07	Ochavano Tabra, Jhuniór Alex	Si		Si		Si		Si	
08	Quincea Sola, Karely Sulay		NO	Si		Si		Si	
09	Ramos Malpartida, Alfredo Yoel	Si		Si		Si		Si	
10	Rojas Gonzales, Flor De María	Si		Si		Si		Si	
11	Romero Huamán, Eli Urbano	Si		Si			NO	Si	
12	Rosales Alborno, Solangel Writney	Si		Si		Si		Si	
13	Santa Cruz Espinoza, Edinson Joel	Si		Si		Si		Si	
14	Sarabia Valdivia, Samith Almendra	Si		Si		Si		Si	

Fecha: 26 de Octubre del 2017

LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. ÁREA : Matemática

EDAD : 5 años

1.2. SECCIÓN: los Gatitos

SESION DE CLASE: "Reconociendo El Cuadrado"

Nº	Indicadores Apellidos y Nombres	Matemática							
		¿Pinta con color rojo a la figura geométrica el cuadrado?		¿Rellena los lados del cuadrado con palitos de fosforo?		¿Repasa siguiendo el recorrido del contorno de la figura geométrica?		¿Recorta correctamente las figuras dadas?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Aguilar Santillán, Milito Anderson	Si		Si		Si		Si	
02	Chamarro Avila, Abigail Kelita	Si			NO	Si		Si	
03	Espinoza Estela, Andy Abanto	Si		Si		Si		Si	
04	Espinoza Mendoza, Jasmín Luisa	Si		Si		Si		Si	
05	Martínez Carrión, Leydi Vanesa	Si		Si		Si		Si	
06	Monteluzza Flores, Caleb Obed		NO	Si		Si		Si	
07	Ortega Huaranga, Juner Gregori	Si		Si		Si		Si	
08	Paucar Estela, Leonel Samir	Si		Si			NO	Si	
09	Piskulich Schaus, Nahara	Si			NO	Si		Si	
10	Robles Crispin, Cesar Edmundo	Si		Si		Si		Si	
11	Ubaldo Ramos, Daysi Nori	Si		Si		Si		Si	
12	Yalico Chamorro, Patzy Estefany		NO	Si		Si		Si	

Fecha = 27 de Octubre del 2017

LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. ÁREA : Matemática EDAD : 5 años
 1.2. SECCIÓN: Los Pollitos SESION DE CLASE: "Jugando con los cuantificadores: muchos - pocos"

Nº	Apellidos y Nombres	Matemática							
		¿Diferencia cantidades de muchos y pocos?		¿Forma grupos con muchos y varios objetos?		¿Dibuja grupos de objetos con muchos y pocos en los recuadros?		¿Pinta con témpera donde hay un objeto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Armas Rosas, Reynard Gabriel		NO		NO		NO	Si	
02	Doria Ormeta, José Manuel		NO		NO	Si		Si	
03	Echevarría Espinoza, Maribella	Si		Si		Si		Si	
04	Espinoza Ramos, Felipe Anthony	Si			NO	Si		Si	
05	Florida Hidalgo, Dany Anderson	Si		Si		Si		Si	
06	García Florida, Mariana Zalome	Si			NO	Si		Si	
07	Hinojosa Aguirre, Paul Elias	Si		Si			NO	Si	
08	Ponce Calderón, Israel Jonatan	Si		Si		Si		Si	
09	Quinea Tarazona, Britneyth Zeidu	Si		Si		Si		Si	
10	Ruiz Rojas, Astrid Yessi	Si		Si			NO	Si	
11	Seminario Ramos, Yamileth Fernanda	Si		Si		Si		Si	
12	Serrano Cusi, Roberth Josue		NO		NO		NO	Si	
13	Villanueva Ventura, Kenyi Enrique		NO		NO		NO	Si	
14	Yalico Rosales, Dayana Danaly	Si		Si			NO	Si	
15	Zavala Palacios, Luciano Fernando	Si		Si			NO	Si	

Fecha: 13 de noviembre del 2017

Anexo 07

Imágenes que corroboran la aplicación de los instrumentos en los niños y niñas.



