

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**“PROGRAMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS
ESTUDIANTES DE 1° GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 80334 SIMBROM DISTRITO
DE LUCMA – GRAN CHIMU – 2014”**

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

AUTORA

Br. MERCEDES ROSINE CAVERO MARTIN

ASESOR

Mg. AMADEO AMAYA SAUCEDA

TRUJILLO – PERÚ

2015

HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR

Dra. Graciela Pérez Moran
Presidenta

Mg. Sofía Carhuanina Calahuala
Secretaria

Mg. Luis Alberto Muñoz Pacheco
Miembro

Mg. Amadeo Amaya Saucedo
Asesor

AGRADECIMIENTO

*A Dios, por ser mi fuente de
inspiración y la luz que ilumina
mi camino.*

*A mis padres, por su comprensión
y apoyo en todo momento para
el cumplimiento de mis metas.*

DEDICATORIA

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

Al profesor Mg. Amadeo Amaya, por su Valioso apoyo profesional que ha permitido cristalizar el presente trabajo y sembrar el espíritu por la Investigación Educativa.

RESUMEN

La presente investigación titulada programa de Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes del primer grado de la institución educativa n° 80334 Simbrom Distrito de Lucma – Gran Chimú – 2014.

Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste en la cual se pudo apreciar el valor de $T = -14.056 < 1.796$, es decir existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test.

Por lo tanto se concluye que el programa Juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes del primer grado de la institución educativa n° 0334 Simbrom Distrito de Lucma – Gran Chimú – 2014.

Palabras clave: Aprendizaje, Área de matemática, Juegos didácticos.

ABSTRACT

This research program entitled Learning games to enhance learning in the area of mathematics in the first grade students of the school n ° 80334 Simbrom District Lucma - Gran Chimu - 2014. The statistic in which they could appreciate the value of $T = 14.056 < 1.796$, ie there is a significant difference in learning achievement level obtained in Test Pre and Post Test was used to test the hypothesis. Therefore it is concluded that the educational games improves learning program in the area of mathematics in the first grade students of the school No. 0334 Simbrom District Lucma - Gran Chimu - 2014.

Keywords: Learning Area Mathematics, Educational games.

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
Carátula.....	i
Jurado y asesora	ii
Agradecimiento	iii
Dedicatoria.....	iv
Resumen	v
Abstract.....	vi
Índice general.....	vii
Índice de tablas.....	xi
Índice de gráficos	xiv
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	11
2.1. Antecedentes	11
2.2. Bases Teóricas	15
2.2.1. El juego didáctico	15
2.2.1.1. El juego.....	15
2.2.1.1.1. Definición.....	15
2.2.1.1.2. Clasificación de los juegos	17
2.2.1.1.2.1. Desde un punto de vista cognitivo	17
2.2.1.1.2.1.1. Juego funcional o de acción.....	18
2.2.1.1.2.1.2. Juego de construcción	18
2.2.1.1.2.1.3. Juego simbólico	19
2.2.1.1.2.1.4. Juego de reglas.....	19
2.2.1.1.2.2. Desde un punto de vista social	19
2.2.1.1.2.2.1. Juego solitario	20
2.2.1.1.2.2.2. Juego de espectador o comportamiento observador.....	20
2.2.1.1.2.3. Desde un punto de vista físico	20
2.2.1.1.2.3.1. Estereotipias rítmicas	20
2.2.1.1.2.3.2. Juego de ejercicio	21
2.2.1.1.2.3.3. Juego de acoso y derribo	21
2.2.1.1.2.3.4. Juego paralelo	22

2.2.1.1.2.3.5. Juego asociativo	22
2.2.1.1.2.3.6. Juego cooperativo	22
2.2.1.1.3. Clasificación basada en la teoría de Piaget	23
2.2.1.1.3.1. Juego sensorio motor.....	23
2.2.1.1.3.2. Juego simbólico	23
2.2.1.1.3.3. Juego de reglas.....	23
2.2.1.1.4. Clasificación basada en la experiencia del docente	24
2.2.1.1.5. Ventajas de los juegos	24
2.2.1.1.6. Función del juego matemático.....	25
2.2.1.1.6.1. El juego sobre el cuerpo y los sentidos	25
2.2.1.1.6. 2 .El juego y las capacidades de pensamiento y creatividad	26
2.2.1.1.6. 3. El juego sobre la comunicación y la socialización	26
2.2.1.1.6. 4 El juego como instrumento de expresión y control emocional	27
2.2.1.1.7. Importancia del juego en la educación escolar	27
2.2.1.2. El programa	30
2.2.1.2.1. Definición.....	30
2.2.1.2. 2. Elementos de un programa	31
2.2.1.2. 3. Características de un programa.....	32
2.2.1.2.4. Modalidades de programas.....	32
2.2.1.2.5. Clasificación de los programas.....	33
2.2.1.3. Definición de juegos didácticos.....	33
2.2.1.3.1. Clasificación de los juegos didácticos	37
2.2.1.3.2. Características de los juegos didácticos	39
2.2.1.3.3. Fases de los juegos didácticos	40
2.2.1.3.3.1. Introducción.....	40
2.2.1.3.3.2. Desarrollo	40
2.2.1.3.3.3. Culminación.....	40
2.2.1.3.4. Ventajas fundamentales de los juegos didácticos	41
2.2.1.3.5. Objetivos del juego didáctico	41
2.2.1.3.6. Secuencia didáctica de un juego didáctico	43
2.2.1.3.7. El juego didáctico y la enseñanza de la matemática	43
2.2.1.3.8. Tipos de juegos didácticos en el aprendizaje en los niños	44

2.2.1.3.9. Dimensiones del juego	45
2.2.1.3.9.1. En la dimensión afectiva	46
2.2.1.3.9.2. En la dimensión social	47
2.2.1.3.9.3. En la dimensión cognitiva	48
2.2.1.3.9.4. En la dimensión motriz	49
2.2.2. El aprendizaje en el área de matemática	50
2.2.2.1. Concepción de aprendizaje.....	50
2.2.2.2. El aprendizaje en las clases de juegos.....	53
2.2.2.2.1. En el juego espontáneo.....	54
2.2.2.2.2. En el juego organizado	54
2.2.2.2.3. Juegos sensoriales	55
2.2.2.2.4. Juego motrices	55
2.2.2.2.5. Juegos en la naturaleza	55
2.2.2.2.6. Juego en el patio	55
2.2.2.2.7. Juegos de cooperación y cooperación -oposición	55
2.2.2.3. Principios para el aprendizaje de la matemática.....	56
2.2.2.4. Factores que influyen en el aprendizaje	57
2.2.2.5. Tipos de aprendizaje	60
2.2.2.5.1. Aprendizaje permanente	60
2.2.2.5.2. Aprendizaje aplicado	61
2.2.2.6. Tipos de logros de aprendizajes.....	61
2.2.2.6.1. Logros cognoscitivos	62
2.2.2.6.2. Logros procedimentales	62
2.2.2.6.3. Logros actitudinales	62
2.2.2.7. ¿Cómo utilizar los juegos con contenidos matemáticos en clase?	63
2.2.2.8. Estrategias metodológicas	66
2.2.2.8.1. Nivel de logro	66
2.2.2.8. 1.1. C. (inicio).....	67
2.2.2.8. 1.2. B. (En proceso)	67
2.2.2.8. 1.3. A (Logro previsto).....	67
2.2.2.8. 1.3. AD. (Logro destacado).....	67
2.2.2.9. La matemática en la escuela.....	68

2.2.2.10. El área en matemática	69
2.2.2.11. Fundamentación en el área de matemática.....	69
2.2.2.12. Organizadores en el área de matemáticas	70
2.2.2.12.1. Números, relaciones y operaciones.....	71
2.2.2.12.2. Geometría y medición	71
2.2.2.12.3. Estadística.....	71
2.3. Marco Conceptual	72
2.3.1. Hipótesis de la investigación.....	73
2.3.1.1. Hipótesis estadísticas	73
2.3.1.1. Hipótesis estadísticas	73
III. METODOLOGÍA	74
3.1. Diseño de la investigación	74
3.2. Población y Muestra	75
3.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	75
3.4. Técnicas e instrumentos.....	78
3.5. Plan de análisis	79
3.6. Matriz de consistencia	87
IV. RESULTADOS.....	82
4.1. Resultados	82
4.2. Análisis de resultados	110
V. CONCLUSIONES.....	115
Referencias bibliográficas	116
ANEXOS.....	124

INDICE DE TABLAS

	pág.
TABLA N°1	75
Población muestral	
TABLA N°2	76
Baremo de la variable logro de aprendizaje	
TABLA N° 3	77
Definición y Operacionalización de las variables	
TABLA N°4	81
Matriz de consistencia de las variables	
TABLA N° 5	82
Distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de la muestra.	
TABLA N°6	83
Distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de la muestra. (Sesión de aprendizaje 01)	
TABLA N° 7	85
Distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de la muestra. (Sesión de aprendizaje 02)	
TABLA N°8	86
Distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de la muestra. (Sesión de aprendizaje 03)	
TABLA N°9	87
Distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de la muestra(sesión de aprendizaje 04)	
TABLA N°10	88
Distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de la muestra(sesión de aprendizaje 05)	
TABLA N° 11	89
Distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de la muestra. (Sesión de aprendizaje 06)	
TABLA N°13	91

Distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de la muestra. (Sesión de aprendizaje 07)	
TABLA N°13	92
Distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de la muestra. (Sesión de aprendizaje 08)	
TABLA N°14	93
Distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de la muestra. (Sesión de aprendizaje 09)	
TABLA N° 15	95
Distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de la muestra. (Sesión de aprendizaje 10)	
TABLA N°16	96
Distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de la muestra. (Sesión de aprendizaje 11)	
TABLA N°17	98
Distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de la muestra. (Sesión de aprendizaje 12)	
TABLA N°18	99
Distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de la muestra. post- test.	
TABLA N°19	100
Distribución de la aplicación de los juegos didácticos en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra	
TABLA N°20	103
Distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de la muestra. Resumen de las sesiones de aprendizaje	
TABLA N°21	107
Distribución de las medidas de tendencia central del pre-test y post-test sobre el Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra	
TABLA N°22	108

Distribución de las medidas de dispersión del pre-test y post-test sobre el Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra.

INDICE DE GRAFICOS

	pág.
GRÁFICO 1	82
Distribución Porcentual de la aplicación de los juegos didácticos en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra	
GRÁFICO 2	84
Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra.	
GRÁFICO 3	85
Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra.	
GRÁFICO 4	86
Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra.	
GRÁFICO 5	87
Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra.	
GRÁFICO 6	88
Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra.	
GRÁFICO 7	90
Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra.	
GRÁFICO 8	91

Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra.	
GRÁFICO 9	92
Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra.	
GRÁFICO 10	94
Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra.	
GRÁFICO 11	96
Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra.	
GRÁFICO 12	97
Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra.	
GRÁFICO 13	98
Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra.	
GRÁFICO 14	99
Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra.	
GRÁFICO 15	101
Distribución de la aplicación de los juegos didácticos en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra.	

GRÁFICO16.....104

Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de
Matemática de los estudiantes de la muestra.

I. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se deriva de la línea de investigación “Intervenciones educativas con estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo orientadas al desarrollo del aprendizaje en los estudiantes de educación básica regular de Perú”.

El pensamiento crítico en los estudiantes les permite ser libres lo cual implica pensar de manera diferente y según su criterio de manera correcta lo que da lugar a que puedan cuestionar y transformar la realidad, es por ello importante el desarrollo de pensamiento superior que les permita construir sus aprendizajes.

Castro R. (2007) nos manifiesta que a nivel regional y provincial los juegos se dejan de lado, entre otras causas a la creencia errónea de padres y maestros que éstos constituyen una pérdida de tiempo y que por el contrario es mejor acumular a los niños de contenidos y conocimientos los cuales son transmitidos de manera pasiva, evitando así el desarrollo de su creatividad y el descubrimiento de sus habilidades y destrezas.

En Perú han sido innumerables los esfuerzos por superar las deficiencias de los niños en el aprendizaje de las ciencias básicas y muy particularmente en el área de la matemática.

Froebel, J. (2006) afirma que el juego a través de los tiempos ha sido de gran preocupación y estudio, debido a su gran importancia en el desarrollo infantil y su gran aporte en lo referido al ámbito educativo, es por esta razón que han pasado largas décadas y el juego sigue siendo una parte vital en el desarrollo del infante y se tiene como referencia a los diversos pedagogos, psicólogos, entre otros; que dedican gran parte de su vida en estudios relacionados a los efectos que produce el juego en el aprendizaje del niño

Bautista, M. (2002), el niño se mete en el juego sin una excesiva preocupación por el resultado de la actividad, no teme al fracaso porque la actividad no se organiza para conseguir un resultado concreto. Es más una actividad de disfrute, que un esfuerzo destinado a un fin. De ninguna manera, no obstante, hay que relegar aquí la actividad como disfrute al sentido de lo superfluo, es decir, disfrutar no es equiparable aquí en el ámbito de lo lúdico a un malgaste del tiempo, ni de las energías, etc.

Minerva, C. (2007). Define el juego como la actividad que es más amena en las personas. Desde su nacimiento, desde que tiene memoria, el juego es el eje que cambia sus expectativas en busca de un momento de descanso y relajación. Por lo tanto, no se debe privar a los niños del juego, pues a través de él desarrollan y fortalecen su experiencia, se mantienen las expectativas y se encaminan los intereses hacia el aprendizaje. El juego teniéndolo en cuenta como ejercicio, aminoriza los desniveles y la parte difícil de la vida, por lo tanto, alivia el estrés y acelera el descanso. Además, el juego nos brinda la posibilidad ampliar su proceso social y se convierte en un apoyo inestimable para el docente.

Bautista, M. (2002), Define el juego como una actividad espontánea, voluntaria y libremente seleccionada. Este juego no acepta coacciones externas, el niño puede actuar libremente como quiera, elegir libremente el personaje que se va a presentar, el medio por el cual se hace. Pero a pesar de que el juego es un campo de libertad y arbitrariedad, hay una paradoja en él: el niño tiene limitaciones internas porque tiene que adaptarse a las instrucciones del personaje y cuando el juego es en grupo. , sigue las reglas del juego. Estas características de la propia dinámica del juego son las que se utilizan reiteradamente para crear ciertos hábitos de entorno social que posibilitan a

las personas vivir en un colectivo donde las reglas, las normas, la libertad, la autonomía y la responsabilidad se combinan como fórmulas para crear el juego. El juego es un objetivo sin fin, aunque estamos seguros de que los anteriores entienden cómo se aplica esa frase.

Según Froilan, S. (1995). Expresa, “que cuando el niño juega, se incrementa su capacidad de indagar, investigar, su curiosidad y descubrir. Mientras mayor sea el estímulo en el niño, mayor será su desarrollo físico-mental”. Desde ese punto de vista, el juego como táctica permite que los estudiantes experimenten y compartan experiencias que demuestren que pueden desarrollar sus habilidades de pensamiento. A partir de ahí, el juego es un instrumento para comprender con fluidez la transversalidad del currículo, para aprender el control de los valores éticos y morales, de forma principal el respeto y la solidaridad, de una forma clara y fresca. Los juegos son omnipresentes en todas las civilizaciones. Todo el mundo ha jugado y jugado, y muchos de estos juegos comparten ciertas similitudes, a pesar de que estos juegos pertenecen a culturas distantes en el tiempo y el espacio. Por lo tanto, es posible concluir que el juego es una acción humana. Todos aprendemos a relacionarnos con el propio entorno familiar, social y cultural a través del juego, un concepto muy rico, amplio, diverso y contradictorio que es difícil de categorizar.

Martínez, O. (1998). Señala: El juego educativo lleva a la formación del carácter y las prácticas del niño, afirma la individualidad, fomenta el desarrollo de la imaginación y enaltece las conexiones y los logros sociales. Todos estos se consideran objetivos frecuentes de la educación primaria. El autor confirma la importancia del juego en el

proceso de desarrollo y adaptación emocional al medio social, así como su uso práctico en el aula, al hablar de la formación y desarrollo de la personalidad de los niños.

Referente a esto el Centro Nacional para el Mejoramiento de la Ciencia, (1998).

Afirma: Sumado a los derechos de los niños, el juego también puede ser una forma de proporcionar un aprendizaje importante en el aula. Gracias al desarrollo humano, aplican diferentes modelos y se utilizan para complementar y mejorar el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, los juegos educativos tienen una función de entretenimiento, tienen ciertos contenidos o características y pueden usarse para la enseñanza. De las palabras del autor, queda claro que las estrategias de enseñanza creativa, como los juegos, deben incluirse en el proceso educativo para optimizar el logro de los objetivos educativos y moldear la propia experiencia de aprendizaje.

Esparza, M. (2010), El niño es un reflejo de nuestro maestro en el salón de clases, el niño no sabe los números, sabe escribirlos en forma simbólica, pero esto no dice nada de lo que puede hacer en el contexto, porque el proceso de aprendizaje no triunfar por el. ; significa que el maestro enseñó no solo verbal y repetidamente, sino de manera significativa. En matemáticas esto se hace casi siempre de forma tradicional y autoritaria, lo que limita al niño a hacer mucho de lo que puede experimentar directamente, y le cuesta aprender porque no conviene a sus intereses.

Paya, M. (2007), En el entorno, el desarrollo del campo de las matemáticas, que permite a los estudiantes responder a los desafíos, formular y resolver problemas reales con una actitud analítica, es de gran importancia en la educación básica. Las matemáticas se han convertido en uno de los mayores objetivos de la inteligencia humana, son un aspecto central de la cultura moderna y son un marco teórico poderoso

que es muy abstracto y de forma potencial presenta utilidad. El aprendizaje en este espacio es muy importante, por lo que los alumnos deben tener el deseo de comprender y hacer matemáticas, ya que es una de las herramientas básicas para comprender y apreciar el entorno. Por lo tanto, existe la necesidad de estrategias de enseñanza que presenten el dominio de las matemáticas de una manera atractiva, accesible, significativa y práctica.

Recientemente hemos conocido resultados impresionantes sobre la calidad de la educación en el Perú en el contexto de América Latina, se han realizado variadas pruebas, como el Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad Educativa (LLECE), el Instituto Educativo, Científico y de Naciones Unidas. Cultura (UNESCO) y el Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA) (2008), donde solo se evidencia una parte de las consecuencias vistas en el desempeño de los escolares, especialmente en el sector público. Ahora se reconoce que este problema, por ser histórico, es complejo, combinando múltiples factores que requieren decisiones de investigación complementadas y sostenidas por el conocimiento del fenómeno diario del aula. Encuestas realizadas por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) en 2008 entre estudiantes de tercero y sexto grado en 18 países muestran que Perú se ubica por debajo del promedio en matemáticas, junto con Guatemala, Ecuador y El Salvador. . En el nivel correspondiente al valor medio se encuentran Brasil, Colombia y Argentina. Entre los demás, Chile, México y Uruguay están por encima del promedio, y con el singular caso de Cuba, cuyo nivel está claramente por encima del promedio de evaluación, Chile ocupa el tercer lugar en lectura y el quinto en matemáticas.

Murillo, F. & Román, M. (2009). En matemáticas, la Fundación Internacional Qatar Perú exige que el 42% de los alumnos de sexto grado alcancen el nivel por debajo y el 50% alcancen el nivel básico, lo que demuestra que el manejo de habilidades es insuficiente. Según MED. Una revisión de los resultados de la Evaluación del Censo Nacional de Estudiantes en el Área Curricular de Matemáticas en 2° de Primaria encontró que una alta proporción de estudiantes, 39.3%, se encontraban en el Nivel 1, lo que significa que están logrando los aprendizajes esperados. , mientras que ellos mismos estaban preocupados y la proporción de preocupaciones (51,7%) estaba por debajo del 1° grado, es decir, la gran mayoría de los estudiantes no estudian como se esperaba para el grado.

En realidad, en nuestro país, estos cursos son en su mayoría expositivos y autoritarios, los juegos y materiales didácticos rara vez se utilizan en el desarrollo de los cursos de formación, es decir, los docentes laboran de manera tradicional y los niños reciben información, repiten, los docentes se acercan, hay no hay interés. en estudios, resolución de problemas matemáticos en la vida cotidiana

A nivel de regional y provincial, los juegos se han suspendido porque los padres y maestros creen erróneamente que los juegos son una pérdida de tiempo y que, en cambio, es mejor que los niños desarrollen contenido y conocimiento. Se propaga de forma pasiva, impidiendo el desarrollo de su creatividad y el encuentro de sus destrezas y habilidades. En la institución educativa privada nro. 80334 Los profesores de Simbrom no usaban juegos de aprendizaje y no promovían las habilidades matemáticas al enseñar matemáticas, ya fueran números y proporciones, variaciones y

proporciones, geometría o estadística. Su atención se centra principalmente en promover el contenido del curso, ignorando la estimulación de estas habilidades. Justifican el procedimiento defendiendo el seguimiento interno o externo de la práctica pedagógica, y enfatizan más en lo que se logra en el desarrollo de la planificación curricular que en el aprendizaje de competencias de manera esencial.

Por tal motivo y tomando en cuenta todo lo anterior, se puede decir que este tema crítico no ha sido tomado en cuenta por muchos docentes, por lo que la propuesta del Ministerio de Educación y Cultura debe ser considerada como una alternativa para mejorar la educación de nuestro país. estudiantes. En este sentido, se prestará especial atención en el presente estudio a la institución educativa núm. 80334 Simbroma Distrito Lucma - Gran Chimú. Es así, y se ha de prestar atención que en esta institución se imparten conocimientos a los estudiantes en clases y se utilizan unas pocas estrategias didácticas, que hoy en día no contribuyen a la formación integral de los estudiantes.

Ante la situación problemática descrita se formula el siguiente enunciado del Problema: ¿Cómo influye la aplicación del programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de 1° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa n° 80334 Simbrom distrito de Lucma – Gran Chimú – 2014?

Para lo cual se formula como objetivo general Determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de 1° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa n° 80334 Simbrom distrito de Lucma – Gran Chimú – 2014.

Como objetivos específicos:

Conocer el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de 1° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 80334 Simbrom distrito de Lucma – Gran Chimú – 2014, mediante el pre test.

Diseñar y Aplicar el programa de los juegos didácticos en el área de matemática en los estudiantes de de 1° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 80334 Simbrom distrito de Lucma – Gran Chimú – 2014

Comparar los resultados dela aplicación del programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje mediante un pre test y post-test, en el área de matemática en los estudiantes de 1° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 80334 Simbrom distrito de Lucma – Gran Chimú – 2014.

El presente trabajo tiene como propósito, mejorar el aprendizaje de los estudiantes en el área de matemáticas a partir de la aplicación de un programa de juegos didácticos, ya que según el Ministerio de Educación, el aprendizaje de conocimientos debe realizarse de manera optima a pleno funcionamiento, es decir, a partir de juegos didácticos reales o verosímiles.

En este contexto, el programa de juegos didácticos compone una variable importante a ser estudiada, debido a que posibilitan el mejoramiento de aprendizaje de los estudiantes, dependiendo muchas veces, de lo que los docentes planifican y desarrollan en las aulas de clase.

Este trabajo recopila y encarga soporte teórico de juegos didácticos para optimizar el aprendizaje de los estudiantes; que le permite familiarizarse con la práctica

pedagógica. Metodológicamente se determina el efecto de implementar esta variable.

Por lo tanto, este estudio es importante porque es importante evidenciar la aplicación de juegos para optimizar el aprendizaje en el campo de las matemáticas.

En la cúspide de la indagación, esto hará que las matemáticas sean significativas, reflexivas y críticas, dándoles validez para que luego puedan contribuir al contexto intelectual de las preguntas emergentes. Debe ayudar a desarrollar y fortalecer las habilidades y destrezas propias de los estudiantes, promover el aprendizaje y el dominio, y promover una actitud reflexiva hacia las matemáticas.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes.

Rodríguez, L. y Torres, M (2000). Tesis no publicada “El valor educativo del juego en la etapa pre-escolar en el año 1989 en la ciudad de Trujillo”, concluyen que es necesario que no sólo los docentes sino también los familiares sepan que el juego, es parte de la vida del niño y que jugando también se aprende.

Luque, W. (2006), En su tesis titulada: "Determinar influencia de los hábitos de estudio en el rendimiento académico del área de matemática de los alumnos de la I.E.S. de Cabana de la ciudad de la provincia de Pallasca - Huaraz., llegó a las siguientes conclusiones: todas las dimensiones correspondientes a los hábitos de estudio son significativas en el rendimiento académico de los alumnos del cuarto y quinto año de secundaria, por lo tanto se debe reforzar cada uno de estos aspectos.

Colmenares, X. (2009) , en su investigación sobre, “La lúdica en el aprendizaje de las matemáticas”, la aplicación de la lúdica por parte de los niños en la institución educativa Claudia María Prada, ubicada en una zona deprimida en el país de Colombia,

concluye que las matemáticas proveen importantes elementos de análisis en las distintas áreas del conocimiento; se ha avanzado en investigación, pero es importante que estos esfuerzos se concentren en cómo enseñar las matemáticas; es importante recalcar que la actividad lúdica constituye el potenciador de los diversos planos que configuran la personalidad del niño o niña o adolescente. El desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de una personalidad, son características que se van adquiriendo o apropiando a través del juego y en el juego.

Juárez, M. Castillo, C. & Zare, H. (2012) Tesis titulada: Habilidades Cognitivas en la Resolución de Problemas Matemáticos y Rendimiento Académico en Matemática en niños de Educación Secundaria, llegaron a las siguientes conclusiones: Existe relación positiva o directa entre las habilidades cognitivas en la resolución de problemas matemáticos y el rendimiento académico en matemáticas en niños de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 81008 "César Abraham Vallejo Mendoza" de Trujillo - 2011.

Abanto, A. (2011) En su tesis: la importancia de la matemática en el desarrollo de la vida social de los infantes” en Chile; en la cual concluye: Las matemáticas configuran actitudes y valores en los alumnos pues garantizan una solidez en sus fundamentos, seguridad en los procedimientos y confianza en los resultados obtenidos. Todo esto crea en los niños una disposición consciente y favorable para emprender acciones que conducen a la solución de los problemas a los que se enfrentan cada día. Finalmente se concluyó, las matemáticas contribuyen a la formación de valores en los niños, determinando sus actitudes y su conducta, y sirviendo como patrones para guiar su

vida, como son, un estilo de enfrentarse a la realidad lógico y coherente, la búsqueda de la exactitud en los resultados, una comprensión y expresión clara a través de la utilización de símbolos, capacidad de abstracción, razonamiento y generalización y la percepción de la creatividad como un valor.

Hernández, L. (2012), realizó una investigación sobre “El juego matemático en la edad pre escolar” en Chile en el año 2012, llegó a las siguientes conclusiones que desde la clase debemos ir evolucionando a través de distintos medios, buscar planteos de preguntas, otros enfoques imaginativos y permitir el desarrollo de ideas. Es necesario, por lo tanto, que apliquemos la matemática a la vida cotidiana, así el aprenderla se hace más dinámico, interesante, comprensible, y lo más importante, útil.

Romero, M. (2000), cuyo trabajo se titula Diseño de juego didáctico denominado Mamuska con los Alqueños, como alternativa para realizar evaluaciones en alumnos de Diversificado. Incluyó una muestra de 58 alumnos y aplicó un diagnóstico inicial para determinar la factibilidad. El diseño final del juego representó una estrategia dinámica utilizada por el docente que permitió en los alumnos del segundo año de ciencias interactuar, fijar los contenidos de una manera didáctica y atractiva. Este diseño se corresponde con lo señalado en el nuevo Diseño Curricular de Educación Básica respecto a buscar nuevas estrategias de evaluación para romper nuevos cánones establecidos en las pruebas escritas.

Godino, J. & Batanero, C. (2003) en su investigación sobre "Fundamentos de la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas para maestros", nos proponemos ofrecer una visión general de la educación matemática. Tratamos de crear un espacio de

reflexión y estudio sobre las matemáticas, en cuanto objeto de enseñanza y aprendizaje, y sobre los instrumentos conceptuales y metodológicos de índole general que la didáctica de las matemáticas está generando como campo de investigación. En conclusión es de suma importancia que los docentes tengan una visión clara acerca al objeto de la enseñanza de las matemáticas y como crear un espacio en el cual se genere actividades significativas a los estudiantes.

Gil, E. (2010), “Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de la matemática”, presenta las siguientes conclusiones: Estadísticamente quedó demostrado que el instrumento tiene un coeficiente de aplicación de 0,85 considerado este valor como "alto". La aplicación de recursos didácticos en las operaciones fundamentales de suma y resta demostraron un alto porcentaje para que los alumnos demostraran sus habilidades y destrezas. El uso de juegos lúdicos influye directamente en la motivación del estudiante. Las didácticas utilizadas como metras, barajitas y dominó, animan a los niños a no sentir temor por las matemáticas.

Según Gutiérrez, Y. (2010), en su trabajo de investigación “Aplicación de los juegos para lograr el aprendizaje significativo en el área de matemática de los educandos del 3º grado “A” de educación primaria de la I.E. N° 40052 “El Peruano del Milenio Almirante Miguel Graú 2009”, llegó a las siguientes conclusiones: Que al utilizar el juego como estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de matemática se incrementa la capacidad de interpretación gráfica y expresiones simbólicas.

Mora, A. (2013) en su trabajo de investigación titulado: El diseño sustentable en los juegos didácticos. Componente estratégico para fomentar prácticas ecológicas en los niños escolarizados de 3 a 4 años, llegó a las siguientes conclusiones: El desarrollo de juegos didácticos elaborados con materiales sustentables hace un abordaje completo, comprendiendo aspectos relacionados con el desarrollo infantil, la psicología y la estimulación. Además fomenta el desarrollo de insumos y materias primas para el diseño, materializados en objetos de enseñanza que generan en el niño un gran aliciente educativo. El diseño de los objetos como estrategia de enseñanza interactúa con el usuario siendo instrumento de aprendizaje y canal de comunicación. Gracias a la técnica de observación se puede concluir que la intervención del diseñador brinda un valioso aporte a la educación de los niños de 3 a 4 años, logrando una comunicación efectiva que conlleva la enseñanza de conceptos esenciales a través de la experiencia del juego.

Además de facilitar el aprendizaje de la matemática, el juego, debido a su carácter motivador, es uno de los recursos didácticos más interesantes que puede romper la aversión que los alumnos tienen hacia la matemática. El mejor método para mantener despierto a un estudiante es seguramente proponerle un juego matemático intrigante, un pasatiempo, un truco mágico, una chanza, una paradoja, un modelo, un trabalenguas o cualquiera de esas mil cosas que los profesores aburridos suelen rehuir porque piensan que son frivolidades".

2.2. Bases Teóricas.

2.2.1. El juego Didáctico:

2.2.1.1. El juego:

2.2.1.1.1. Definición

Queyrat, F. (1991), considera que el juego viene a ser una manera que tiene el niño para poder llegar a expresarse de un modo espontáneo, ya que desde el primer momento de su nacimiento, empieza jugando con sus miembros y con objetos que se hallan a su alrededor y cosas a su alcance. El juego es la expresión más elevada del desarrollo en el niño, pues sólo el juego constituye la expresión libre de lo que contiene el alma del niño.

Según Badillo, J. (2003), el juego es una acción y una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados en tiempos y en lugares, según una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un momento de tensión, alegría y de una conciencia de ser de otra manera, que es la vida ordinaria.

Así, se puede decir que el juego en la primera etapa se relaciona principalmente con el amor y la ternura materna, así como con los juegos corporales, los sonidos, los primeros peluches, los ojos, las sonrisas, el tiempo de juego y las distintas experiencias creativas las cuales durante la infancia moldean artísticamente las posibilidades de los futuros adultos, desde la vida laboral adulta hasta la vida personal y familiar. Los variados escenarios de juego nos permiten crear nuevos comportamientos, afrontar cualquier problema, sentir diversas emociones y sentimientos, resolver conflictos, cambiar la realidad a través de la imaginación, mejorar nuestras habilidades, entre otros.

Abad, J. (2009), define al juego como conjunto de acciones simultáneas o interactivas en un momento determinado, a través de las cuales el sujeto puede cumplir sus diversas

necesidades, convirtiendo objetos y sucesos por un lado, y de imaginación por el otro. Para realizar esto, debe tener completa libertad, tanto de manera externa como interna. Entonces debemos tratar de entender que jugar es un determinado momento placentero, en el cual no hay riesgo de errores o presiones coercitivas de los adultos, y en el cual las únicas limitaciones y reglas están en la situación misma del juego o en las diversas normas sociales. los compañeros jugadores se encargan de preguntar si se comparte. Los juegos deben ser situaciones donde intentas escapar de la rutina, vive siempre como si fueran nuevos.

Huizinga, J. (1972), presenta características específicas del juego, como las siguientes:

El juego juega un papel determinado en el desarrollo humano; el hijo del hombre como un animal juega y se entrena para la vida; un adulto también juega y experimenta una sensación de liberación, escape, relajación mientras lo hace.

El juego no es una broma, el peor jugador es aquel que no se toma el juego en serio.

Un juego, como una obra de arte, proporciona una situación a través de la contemplación y la ejecución.

2.2.1.1.2. Clasificación de los juegos:

Martínez., F. (2002), A pesar de que todo juego incluye dimensiones sociales, cognitivas y físicas, clasificamos el juego bajo una perspectiva evolutiva, distinguiendo las perspectivas de diferentes autores sobre las dimensiones cognitivas, sociales y físicas del movimiento.

Las tres perspectivas se ocupan de las etapas de desarrollo en las que se producen diferentes tipos de juego según las capacidades físicas, cognitivas y sociales del individuo.

2.2.1.1.2.1. Desde un punto de vista cognitivo

Martínez., F. (2002). El principal representante de esta perspectiva, que se ocupa de las estrategias cognitivas puestas al servicio de las actividades de juego y utilizadas para la resolución de problemas, es Jean Piaget, quien “parte de la idea de que el juego evoluciona y cambia a lo largo del desarrollo en función de la estructura cognitiva, del modo de pensar, concreto de cada estadio evolutivo”. Según esto, y atendiendo a la evolución cognitiva, encontramos cuatro tipos de categorías: juego funcional, juego de construcción, juego simbólico y juego de reglas.

2.2.1.1.2.1.1. Juego funcional o de acción

Martínez., F. (2002). Este tipo de juegos se enmarca durante los dos primeros años de vida y antes de que aparezca la capacidad de representación y el pensamiento simbólico. Se incluyen dentro de estas actividades aquellas acciones que el niño realiza sobre su propio cuerpo o sobre objetos, caracterizadas por la ausencia de simbolismo. Son acciones que carecen de normas internas y se realizan por el placer que produce la acción misma, sin que exista otro objetivo distinto al de la propia acción. “Durante los primeros nueve meses de vida, el niño pasa parte de su tiempo explorando placenteramente su cuerpo, así como también el cuerpo de su madre. En torno a los nueve meses incorpora en su actividad de juego distintas acciones con los objetos, como lanzarlos o buscarlo. Hacia los 24 meses, las formas que adopta el juego aumentan gracias a que el niño adquiere mayores posibilidades de desplazarse de modo independiente en el espacio.

2.2.1.1.2.1.2. Juego de construcción

Martínez., F. (2002). Por juego de construcción se entiende a todas aquellas actividades

que conllevan la manipulación de objetos con la intención de crear algo. “Diferentes autores indican que este tipo de juego se mantiene a lo largo del desarrollo y que no es específico de ninguno de ellos, apareciendo las primeras manifestaciones, aunque no sean estrictamente casos puros de juegos de construcción en el período sensorio motor, por carecer el niño en esta etapa de la capacidad representativa. Este juego gana en complejidad en los años siguientes. Así, el juego podría oscilar desde apilar un par de cubos hasta llegar a formas más complejas como la elaboración de un puzzle con gran cantidad de piezas.

2.2.1.1.2.1.3. Juego simbólico

Martínez., F. (2002). El llamado juego simbólico, representacional o socio dramático surge a partir de los 2 años como consecuencia de la emergente capacidad de representación. “Este tipo de juego es predominante del estadio pre operacional y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y los 7 años, en él predominan los procesos de “asimilación” de las cosas a las actividades del sujeto, es decir, a través del juego los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio, “acomodando o modificando” la realidad a sus intereses El juego simbólico puede tener carácter individual o social, así como distintos niveles de complejidad. Este tipo de juego “evoluciona desde formas simples en la que el niño utiliza los objetos e incluso su propio cuerpo para simular algún aspecto de la realidad hasta juegos de representación más complejos en los que podría aparecer interacción social.

2.2.1.1.2.1.4. Juego de reglas

Ortega, R. (1992). A partir de los 7 años surgen juegos eminentemente sociales en los que se comparten tareas con otras personas y en los que se empieza a tener cierto

conocimiento de las normas y reglas. El juego de reglas “está constituido por un conjunto de reglas y normas que cada participante debe conocer, asumir y respetar si quieren realizar sin demasiadas interferencias y obstáculos la actividad. Asimismo, “los juegos de reglas pueden presentar variaciones en cuanto al componente físico y simbólico”

2.2.1.1.2.2. Desde un punto de vista social

Ortega, R. (1992). Esta clasificación se basa en la propuesta de Parten realizada en 1932 y que aún hoy continúa vigente. Esta clasificación analiza el juego desde una perspectiva social y considera aspectos cuantitativos y cualitativos de la relación, es decir, tiene en cuenta el número de participantes y la relación que se mantiene entre ellos.

2.2.1.1.2.2.1. Juego solitario

Ortega, R. (1992). En este tipo de juego el niño juega solo y separado de los demás y su interés se encuentra centrado en la actividad en sí misma. No realiza intentos por iniciar actividades en colaboración con otros niños.

2.2.1.1.2.2.2. Juego de espectador o comportamiento observador

Ortega, R. (1992). En este tipo de juego el niño o niña “ocupa su tiempo de juego en mirar cómo juegan otros niños. Mientras el niño se encuentra inmerso en esa actividad, puede iniciar algún comentario de tipo verbal con los niños que juegan, pero sin mostrar en ningún momento mayor interés por integrarse en el grupo y compartir con ellos la actividad en curso”.

2.2.1.1.2.3. Desde un punto de vista físico

Ortega, R. (1992). Una tercera forma de clasificar las actividades lúdicas es hacerlo desde una perspectiva motriz. Al respecto, Ortega, R. (1992), dividen al juego de actividad física en tres grandes categorías: “estereotipias rítmicas, juego de ejercicio y juego de acoso y derribo”

2.2.1.1.2.3.1. Estereotipias rítmicas.

Ortega, R. (1992). En esta categoría se incluyen aquellas actividades repetitivas en las que “aparecen movimientos motores globales centrados en el cuerpo del niño, con ausencia de objetivo”, entre los que encontramos patadas, balanceos y movimientos de brazos. “Este tipo de actividad podría incluirse perfectamente dentro del juego funcional, sería un subtipo de juego funcional, y alcanza su máxima manifestación a los 6 meses de edad. A partir de los 12 meses, este tipo de actividad se reduce de manera importante”. En este tipo de juego no se aprecian diferencias significativas entre géneros.

2.2.1.1.2.3.2. Juego de ejercicio.

Ortega, R. (1992). Estos juegos se definen como el “conjunto de movimientos locomotores globales o gruesos que aparecen en un contexto lúdico”. Su manifestación es a partir de los 12 meses y se caracteriza por el vigor alcanzado en la actividad física. Este tipo de juegos puede darse en actividades individuales o grupales y se destaca porque los niños y niñas corren, saltan, escalan, empujan y arrastran. Su máxima expresión se da a los 4 años y decae cerca de los 6-7 años.

2.2.1.1.2.3.3. Juego de acoso y derribo.

Ortega, R. (1992). Este tipo de juego también se conoce como “juego de persecuciones, peleas o violento”. En él se destacan comportamientos que pueden parecer agresivos al observador pero se diferencian de éstos debido a que las actividades de juego aparecen acompañadas de risas y expresiones faciales placenteras. Este tipo de juegos es de tipo social y su máxima expresión se da entre los 7 y 11 años, encontrándose en ellos comportamientos como patadas, luchas, agarrar con fuerza, empujar al compañero, caídas.

2.2.1.1.2.3.4. Juego paralelo

Ortega, R. (1992). En esta modalidad de juego “el niño comparte espacio físico con otros niños, pero juega de forma independiente del resto. (Es más, el niño) puede estar realizando la misma actividad e incluso compartiendo el material, aunque el desarrollo de la actividad no depende de la interacción con el otro”. Este tipo de juego se diferencia de otros de mayor complejidad social debido a la “ausencia de influencia mutua a pesar de que se encuentre en proximidad espacial y cercanía física”.

2.2.1.1.2.3.5. Juego asociativo.

Ortega, R. (1992). En este tipo de juego emergen “las primeras asociaciones entre los componentes del grupo encaminadas a obtener un único objetivo”. Todos los integrantes del juego participan en la actividad, sin embargo, no existe reparto o distribución de tareas y su organización y estructuración es mínima.

2.2.1.1.2.3.6. Juego cooperativo

Ortega, R. (1992), se trata del juego más complejo desde el punto de vista social. El

niño juega con otros niños, pero de modo altamente organizado, se reparten tareas en función de los objetivos a conseguir.

Los esfuerzos de todos los participantes se unen para llegar a conseguir el objetivo o meta. El conocimiento de las reglas que empieza a tener el niño a partir de los 7 años hace posible la aparición de este tipo de grupos en el juego.

“El juego cooperativo y el de reglas constituyen el contexto adecuado en el que el niño puede aprender relaciones de carácter cooperativo y competitivo, aprende a ajustarse a los intereses del grupo y a posponer sus deseos si no es el momento apropiado, aprende a respetar a los demás”

2.2.1.1.3. Clasificación basada en la teoría de Piaget

Ribes, D. (2006), La clasificación planteada por Piaget hace referencia a su teoría de las distintas etapas del desarrollo del pensamiento. Este escritor relaciona el juego con la actividad intelectual; porque piensa que poseen estructura similar. El principal contraste entre estos dos procedimientos se basa en que la actividad mental tiene una meta, es decir, sigue una meta. Aunque el juego se basa en una actividad en sí mismo.

2.2.1.1.3.1. Juego sensorio motor: Mientras juega, el niño replica actividades que le dan placer ya sea por un resultado placentero o se da cuenta de que él es el causante de lo que le sucede, lo que se denomina reacción primaria y secundaria. La imitación sistemática y la exploración de cosas nuevas también se consideran juegos sensoriales y motores.

2.2.1.1.3.2. Juego simbólico: El juego simbólico según Piaget, aparece a los dos años

de edad y se prolonga hacia los siete años. Se caracteriza por que el niño actúa como si fuera otra persona o en otra situación diferente a la real. Al principio el juego simbólico es muy simple, pero hacia los tres años de edad el niño puede recrear escenas verdaderamente complejas.

2.2.1.1.3.3. Juego de reglas: Se trata de juegos en los que hay que acatar una serie de normas impuestas por el grupo. Aunque los juegos de reglas aparecen antes, es a partir de los siete años y hasta los doce cuando tienen mayor predominio

2.2.1.1.4. Clasificación basada en la experiencia docente

Ortiz, A. (2009), Forman parte de esta clasificación Los juegos desarrollan habilidades, los juegos adquieren conocimientos y los juegos refuerzan valores. Una selección apropiada de juegos educativos corresponde a los objetivos y contenidos de aprendizaje, de modo que el proceso de aprendizaje se organice de acuerdo con los objetivos. Su amplia difusión e implementación depende en gran medida de la preparación, conocimientos y destreza del docente.

2.2.1.1.5. Ventajas de los juegos

Caneo, M. (1987), sugiere que el uso de estas tecnologías en el aula desarrolla ciertas ventajas en los niños, no solo en su proceso cognitivo, sino también en muchos otros aspectos, que se pueden expresar de la manera que sigue:

Permite estar fuera de lo cotidiano, excluyendo, la enseñanza tradicional que es monótona.

Desarrollan las habilidades de los niños y niñas: porque el deseo de aprender se puede aumentar a través de los juegos.

Posibilitan la socialización; uno de los procesos que tanto los niños y niñas deben trabajar desde el inicio de su formación.

Intelectualmente - cognitivamente promueven p. observación, atención, habilidades lógicas, fantasía, imaginación, iniciativa, investigación, conocimiento, habilidades, hábitos, potencial creativo.

Todas estas ventajas hacen que los juegos sean herramientas esenciales de aprendizaje porque su uso puede enriquecer la enseñanza-aprendizaje.

2.2.1.1.6. Función del juego matemático

Caneo, M. (1987). Como se mencionó anteriormente, el juego es un medio didáctico mediante el cual se pueden concretar aprendizajes importantes para niños y niñas. Esa es la propia tarea, pero hay que tener en cuenta, de manera que la ejecución del juego se realice de manera efectiva, debe seguir ciertos principios que garanticen el aprendizaje.

Según, Caneo, M. (1987), entre ellos podemos destacar:

El juego debe posibilitar reacciones útiles en los niños para que sea sencillo y fácil de entender.

Necesita atraer el interés de los niños y niñas, por lo que debe corresponder a su nivel de desarrollo.

Debe ser un actor social, donde una opinión o pensamiento pueda expresarse libremente, sin que el niño tema que se equivoque.

Debe acomodarse a las diferencias individuales ya los intereses y capacidades del grupo, teniendo en cuenta los niveles de cognición presentados.

Debe adaptarse al crecimiento de los niños, por lo que los juegos deben desarrollarse

de acuerdo a su
edad.

Caneo, M. (1987), Las funciones del juego infantil son:

2.2.1.1.6.1. El juego sobre el cuerpo y los sentidos:

Descubrir nuevas sensaciones.

Coordinar los movimientos de su cuerpo de forma dinámica, global, etc.

Desarrollar su capacidad sensorial y perceptiva.

Organizar su estructura corporal.

Ampliar y explorar sus capacidades motoras y sensoriales.

Descubrirse en los cambios materiales que se derivan de la exploración.

2.2.1.1.6.2. El juego y las capacidades de pensamiento y creatividad

Estimula el razonamiento, pensamiento reflexivo y el pensamiento representacional.

Crea fuentes de desarrollo potencial, es decir, lo que puede venir.

Ampliar la memoria y la atención gracias a los estímulos creados.

Favorece la concentración del pensamiento.

Desarrollar la imaginación y la creatividad y la diferencia entre fantasía y realidad.

Promover el desarrollo del lenguaje y el pensamiento abstracto.

2.2.1.1.6.3. El juego sobre la comunicación y la socialización

Los juegos de representación (simbólicos, rol, dramáticos, ficción).

Acercarse al conocimiento del mundo real y preparar al niño para la vida adulta.

Favorecer la comunicación y la interacción, sobre todo con los iguales.

Fomentar y promover el desarrollo moral en los niños.

Potenciar la adaptación social y la cooperación.

Juego de reglas.

Aprender a seguir unas normas impuestas.

Facilitar el autocontrol.

Desarrollar la responsabilidad y la democracia.

Juego cooperativos.

Potenciar la cooperación y la participación.

Mejorar la cohesión social del grupo.

Mejorar el auto concepto y el concepto del grupo.

Promover la comunicación positiva y disminuir la negativa.

Incrementar las conductas asertivas con sus iguales.

2.2.1.1.6.4. El juego como instrumento de expresión y control emocional

Proporcionar diversión, entretenimiento, alegría y placer.

Expresarse libremente y descargar tensiones.

Desarrollar y aumentar la autoestima y el auto concepto.

Vivir sus propias experiencias acomodándolas a sus necesidades.

Desarrollar la personalidad.

2.2.1.1.7. Importancia del juego en la educación escolar:

Caneo, M. (1987). No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cada juego que

impone nuevas demandas a un niño o una niña debe ser visto como una buena oportunidad de aprendizaje; Además, el niño al mismo tiempo aprende jugando con una facilidad asombrosa, porque está especialmente inclinado a aceptar lo que se le ofrece para jugar, al que se dedica con placer. El juego ha sido una forma de aprender a lo largo de los siglos. Promovió la cooperación y el trabajo cooperativo en equipo, favoreció la sociabilidad según el contexto cultural y social, y desarrolló el papel creativo, crítico y comunicativo del sujeto en el aprendizaje y la interacción social. Desde este punto de vista, el juego debe integrarse a la enseñanza como herramienta pedagógica, pues a través de él los niños y niñas aprenden de forma amena y divertida, se expresan y se comunican. Además, producen, examinan y comparan lo aprendido previamente con la realidad externa, lo que requiere la participación activa del sujeto. De esta forma crece y se desarrolla plenamente, preparándose para la edad adulta.

El juego se adapta al ritmo y necesidades de aprendizaje de los alumnos, aumenta la motivación para alcanzar los objetivos educativos, es una actividad que se realiza de forma individual y en grupo, estimula la creatividad y espontaneidad de cada sujeto, favorece la capacidad de aprender. socialización y flujo de información a través de la comunicación verbal y no verbal.

En definitiva, se puede decir que el juego es importante, porque es una actividad que no se limita a la niñez y la juventud, sino que se mantiene durante toda la vida, favorece el desarrollo personal integral y armónico, estimula la creatividad y la fantasía, la imaginación. y para representar con éxito el objeto y el entorno a través de la comunicación e interacción interpersonal, a través de sus reglas acordadas para dar cabida a habilidades y valores sociales como el respeto y la cooperación, y finalmente como un medio eficaz de aprendizaje.

En este sentido García, A. & Llull, J. (2009), definen que: “Es así como la actividad lúdica contribuye en gran medida a la maduración psicomotriz, potencia la actividad cognitiva, facilita el desarrollo afectivo y es vehículo fundamental para la socialización de los niños y niñas”

En otras palabras, El juego es la actividad principal de los niños en edad preescolar, y al involucrar a los educadores en el juego, los niños aprenden la importancia de equilibrar las actividades creativas y lúdicas. Los juegos educativos promueven la amistad en el intercambio de ideas, creatividad y valores, que contribuyen de forma representativa a la generación de conocimiento. Los docentes escolares enseñan a los niños a realizar juegos didácticos y a desarrollar su pensamiento creativo, por lo que la educación se considera un marco de referencia para que los estudiantes se expresen y logren un aprendizaje intelectual a través del juego. muy estimulante.

García, A. & Llull, J. (2009) Este hecho lo advierten en diferentes contextos educativos y podemos observar cómo a lo largo de las etapas de educación infantil y básica el juego es un medio natural de maduración en todas las dimensiones de la persona; esto quiere decir que los niños y niñas aprenden jugando.

En otras palabras, el juego didáctico como sistema de aprendizaje no es un invento moderno. Ya en el pasado, los pueblos primitivos utilizaban ciertas herramientas para enseñar a niños y adultos a través de juegos que les enseñaban a cazar, pescar, cultivar, etc.

En este sentido, la mayoría de los padres no encuentran muy divertidos los juguetes educativos, por lo que los utilizan. a los juguetes técnicos, Sin darse cuenta de que las lecciones y el conocimiento no se encuentran en los juguetes, sino que los niños

aprenden a través del conocimiento que les da el maestro. En este sentido, el juego es importante para el desarrollo del niño, porque conecta al niño de forma más dinámica con el entorno que lo rodea, con el fin de controlar sus acciones, formar una conexión con sus pares y el entorno.

2.2.1.2. Programa.

2.2.1.2.1. Definición

Rojas, J. (2001), “Es un conjunto de actividades de carácter intencional orientadas a la solución de un problema concreto y que requiere de una solución práctica”

Podemos decir que un programa es un conjunto sistematizado y planificado de actividades que un docente desarrolla y ejecuta para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes, y donde el desarrollo de toda la actividad tiene en cuenta los niveles oral, de razonamiento y crítico. programa para estudiantes del 2do grado de educación básica

Fainholc, B. (2011), Un conjunto sistematizado y diseñado de actividades diseñadas e implementadas para mejorar la comprensión lectora abordando los niveles verbales, de razonamiento y pensamiento crítico de los estudiantes.

Por su parte, Álvarez, V. (1994), añade “Un programa de intervención puede definirse como la acción colectiva del equipo de orientadores, junto con otros miembros de la misma institución, para el diseño, implementación y evaluación de un plan (programa) destinado a la consecución de unos objetivos concretos en un medio socioeducativo en el que previamente se han determinado y priorizado las necesidades de intervención”.

Pérez J. (2000), afirma que “.un programa educativo es un plan de acción, y por tanto, una actuación planificada, organizada y sistemática, al servicio de metas educativas valiosas”.

Según García, S. (2002), en un intento comprensivo e integrador, define el término programa educativo y social como un documento técnico y sistemáticamente elaborado, destinado hacia la consecución de unas metas en un medio socioeducativo concreto, en el que previamente se han determinado unas necesidades, que se traduce en una actuación, con el fin de mejorar algún aspecto de la realidad y/o de las personas que pertenecen a ella

Moreira, R. & Saliba, C. (2007), Un Programa Educativo es un conjunto de actividades planificadas sistemáticamente, que inciden diversos ámbitos de la educación dirigidas a la consecución de objetos diseñados institucionalmente y orientados a la introducción de novedades y mejoras en el sistema educativo. Se caracterizan por su condición de experimentalidad en consecuencia por su carácter temporal y por suponer el empleo de unos recursos a favor de necesidades sociales y educativas que los justifican.

2.2.1.2.2. Elementos de un programa: los elementos que componen un programa, las características de los mismos, así como las distintas modalidades de programas propuestas por Colás, P. (2000), respecto a los elementos que configuran un programa, existen variaciones mínimas dependiendo de los autores, aunque podríamos afirmar de un modo prescriptivo, que un programa, para ser considerado como tal, debe incluir:

Una justificación teórica, en la que se sustente la necesidad de dicho programa y el carácter técnico del mismo.

Una clarificación de los objetivos del programa, diferenciando los objetivos generales de los objetivos específicos.

Un listado con los contenidos del programa, de acuerdo con los objetivos propuestos.

Una metodología, que indique el modo en el que deben ser implementados los contenidos del programa.

Una identificación de los recursos necesarios, diferenciando los recursos materiales de los recursos humanos.

Una temporalización o cronología del programa, en la que se indique el tiempo necesario para aplicar el programa de intervención, con las suficientes garantías.

Los destinatarios del programa, es decir, las personas a las que va dirigido el programa en cuestión.

El responsable o responsables, encargados de implementar el programa.

Y por último, y no por ello menos importante, la evaluación del programa. Dando respuesta a preguntas como: ¿para qué evaluar? ¿Quién evalúa? ¿Qué se evalúa? ¿Cómo se evalúa? y, ¿cuándo se evalúa? Todas estas preguntas han de tener respuesta en el diseño del programa.

En la medida que todos estos elementos aparecen identificados y relacionados, conceptual y lógicamente, podemos afirmar que el documento en cuestión es un programa.

2.2.1.2.3. Características de un programa:

Pérez J. (2000), afirma que:

Un programa debe ser un plan de acción, con una intención clara y técnica.

Esta acción debe ser sistemática, organizada y perfectiva (carácter de mejora).

En el programa deben estar clarificadas las metas del mismo y, los objetivos (tanto generales como específicos), siempre teniendo en cuenta el carácter contextual, las características de los destinatarios o receptores del programa.

Los agentes encargados de implementar el programa deben asumir dicho programa,

así como poseer la formación, los conocimientos y las capacidades necesarias para llevarlo a cabo.

Un programa de intervención debe dar respuesta a las necesidades detectadas en el contexto, para el que se diseña el programa. Pero sobre todo, que existan personas conscientes de esa necesidad y demanden el programa (destinatarios).

La existencia de los recursos materiales, económicos y humanos necesarios para la aplicación del programa.

Una vez realizado el diseño del programa, la aplicación debe llevarse a cabo de un modo sistemático y, siguiendo las directrices marcadas previamente.

Los elementos del programa han de reflejarse abiertamente en el documento, ya que son imprescindibles tanto para la aplicación, como para la evaluación del programa.

2.2.1.2.4. Modalidades de programas:

Para finalizar el apartado referido a la conceptualización de los programas educativos y sociales, incluimos la clasificación realizada por Colás, P. (2000), sobre las modalidades de programas.

Esta clasificación se realiza en función de cuatro criterios, finalidad, extensividad, contexto de intervención y destinatarios, aparecen desarrollada dicha clasificación, aunque a nuestro parecer queda un poco sesgada, sobre todo en el ámbito social, ya que los destinatarios a los que alude se encuentran circunscritos al ámbito educativo, dejando al margen los destinatarios del contexto social.

2.2.1.3. Definición de juegos didácticos:

Flores, H. (2009), es una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de gestión y comportamiento correcto que estimule la disciplina con

suficiente toma de decisiones y autodeterminación, es decir, no solo promueve la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que también Con el fin de facilitar la realización de la motivación, es una forma de aprendizaje que ofrece una amplia gama. En cuanto a la metodología, si los juegos de aprendizaje se utilizan como estrategia pedagógica, su uso en el aula está en pañales, ya que muchos docentes aún no son conscientes de su utilidad. Los juegos educativos fomentan la motivación para aprender a través del juego y requieren la participación activa de los niños.

Ortiz, A. (2009), es una técnica participativa de la enseñanza la meta es el desarrollo de métodos de liderazgo estudiantil y comportamiento correcto que promueva la disciplina con suficiente toma de decisiones y autodeterminación; esto significa que no solo promueve la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que también contribuye al logro de la motivación de los sujetos; y es una forma de instrucción que proporciona una amplia variedad de métodos para capacitar a los estudiantes en la toma de decisiones para resolver diversos problemas.

Burgos, G, & Fica D. (2005). El juego como herramienta pedagógica Es el fortalecimiento de diversas dimensiones de la personalidad, como el desarrollo psicosocial, la adquisición de conocimientos, el desarrollo creativo, ya que es un lenguaje simbólico a través del cual se puede acceder al pensamiento conceptual y al mundo social. Jugar en este sentido significa observar con todos los sentidos, mover todo el cuerpo, estar activo. Es una forma de que los niños controlen los movimientos de su cuerpo, el equilibrio, desarrollen la psicomotricidad y aprendan la destreza manual para manipular hábilmente diferentes texturas, mecanismos y dinámicas. El juego es esencial para el crecimiento y desarrollo de un niño y es la base para

desarrollar y aplicar habilidades para comprender mejor, comprender e interactuar con el mundo que lo rodea. Por lo tanto, el juego se considera el medio más adecuado para la enseñanza de los niños y se desarrolla en la educación preescolar temprana para promover la enseñanza y la transferencia de aprendizajes de acuerdo con los intereses de los niños. En este sentido, el concepto de juego es “divertido”, por lo que es importante animar a los niños a utilizarlo.

Actualmente, Mallart, J. (2000) plantea que: “A lo didáctico se lo considera una disciplina de enseñanza y aprendizaje con el fin de conseguir otra mirada del educando”. Por lo tanto, los juegos educativos son elementos utilizados como estrategias en todos los niveles educativos y como fuente de transferencia de conocimientos para los docentes. De esta forma, los juegos didácticos son de uso continuo a lo largo de la educación y están destinados a ser utilizados en actividades educativas, seminarios, aulas, utilizando estrategias para resolver los desafíos que se presentan en la fase de formación escolar en el sentido del juego. Al aprender y aplicar los recursos necesarios para crear escenarios de aprendizaje, los juegos educativos crean una "comunidad de aprendizaje" entre los niños, incentivándolos a interactuar con sus pares para lograr mejores resultados colectivos que conduzcan al progreso y la satisfacción individual. Este aspecto es igualmente importante a los 3-4 años, cuando el niño empieza a descubrir que es una persona sociable, aprende a compartir con otros niños, deja de lado el egoísmo y trata de cooperar con su aportación, así que "el equipo" o "tu equipo" hacerlo mejor. Los juguetes educativos son sencillos e introducirlos en el día a día de un niño puede mejorar su flexibilidad mental y psicomotora al tiempo que incorpora conocimientos y valores.

Winnicott, D. (1999), en su obra *Realidad y juego*, plantea: “El niño y el objeto se encuentran fusionados. La visión que el primero tiene del objeto es subjetiva, y la madre se orienta a hacer real que el niño está dispuesto a encontrar”. En otras palabras, los padres también juegan un papel fundamental en el aprendizaje de un niño, pero en este sentido los maestros siguen siendo el componente principal en la transmisión del conocimiento, que a través del juego refuerza las teorías del aprendizaje. El aprendizaje aplicado a los juegos estimula el pensamiento creativo y gana un importante capital del factor lúdico que ofrecen los juegos, ya que son herramientas que se desarrollan en la vida adulta en una sociedad con una dinámica de intercambio más creativa.

También es muy importante saber qué características necesita un juego para ser didáctico y manejar su clasificación para saber qué usar y cuál sería el más adecuado para un grupo particular de alumnos. Si se conoce la naturaleza del juego y sus elementos, entonces el maestro tiene una pregunta sobre cómo hacer el juego, cuál es el propósito de crearlo y cuáles son las etapas de su implementación, luego comienza a pensar cuáles son los más apropiados materiales para el juego en ese momento la conciencia y sus preguntas comienzan.

El propósito de plantear estas inquietudes es la importancia de utilizar esta estrategia en el aula y el hecho de que se puede crear de manera sencilla sin necesidad de profundizar en el tema, además de algunas soluciones prácticas que pueden cumplir con este cometido. . de una forma amena y cómoda tanto para el profesor como para los alumnos. Todo esto para aprender efectivamente a través de la diversión. Chacón,

P. (2011), un juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o forma de enseñanza, pero suele ser muy poco utilizada por el docente por no conocer sus múltiples beneficios.

Los juegos educativos deben ser incluidos como parte importante del contexto pedagógico global, no solo de manera convencional, sino como un momento de buen entretenimiento.

Los juegos educativos no son simples acciones que se pueden realizar una tras otra, sino que deben formar un conjunto decisivo, una actuación final. No se trata de medidas aisladas que puedan aplicarse mecánicamente a cualquier situación, contexto o grupo, ya que pueden implicar el simple uso del juego, creando conflictos en el grupo, imposibilidad de alcanzar los objetivos deseados, desmotivando a los niños y creando indisciplina en ellos.

Vidal, J. (1988) ,Los juegos didácticos son los que despiertan el interés del niño y le brindan oportunidades para observar, fortalecer la atención y la voluntad, participar y juzgar, enriquecer, organizar, conectar y relacionar sus expresiones con otras expresiones.

García, A. & Llull, J. (2009), considera que los juegos didácticos tienden a desarrollar Funciones mentales como la atención, la memoria y la comprensión, que también están dentro del juego, es decir, pueden ser juegos individuales o grupales, pues una de sus características es que si su objetivo principal es la habilidad, utilizan el material es sencillo y pueden proporcionar un conocimiento más abstracto y desarrollo de competencias.

2.2.1.3.1. Clasificación de los juegos didácticos

Según Marcelli, D. (2007) Las clasificaciones de los juegos son muy numerosas dependiendo de si representan una perspectiva social o cultural, de desarrollo o estructural. Tomando como referencia a Ericsson E, considera que el grado de socialización del juego puede clasificarse de diferentes maneras desde una perspectiva estructuralista; los autores sugieren que el juego primero desarrolla el ego mediante la exploración de las sensaciones corporales y luego ocurre. desarrollado por los niños Se desarrolla en la microesfera formada por el entorno inmediato del individuo y finalmente en la macroesfera de la sociedad.

Caracterización de los juegos didácticos:

Andrade, G. & Ante, B. (2010). El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, En la comunidad originaria se utilizaba empíricamente para desarrollar las habilidades de los niños y jóvenes cuando aprendían la caza, la pesca, la agricultura y otras actividades transmitidas de generación en generación. De esta forma, los niños podrían adoptar más fácilmente los procedimientos de las actividades diarias.

Diferentes teorías surgieron de la investigación de filósofos, psicólogos y pedagogos que intentaron dar distintas definiciones al juego. Hay diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos de construcción, juegos de drama, juegos creativos, juegos de rol, juegos de simulación y juegos educativos. El juego infantil es el abuelo de los juegos educativos, nacido antes que la propia ciencia de la educación. El juego es una lección de juego agradable y una forma de desarrollar habilidades, con la participación

activa y emocional de los estudiantes, por lo que el aprendizaje creativo en este sentido se convierte en una experiencia alegre.

La idea de implementar un juego en una institución educativa no es una idea nueva, su uso ha sido discutido en varios países, y también sabemos que el juego fue considerado muy importante durante el Renacimiento. El uso de actividades lúdicas en la formación de futuros especialistas se aplicó en su etapa inicial en el campo de la gestión y organización económica. Como forma de actividad humana, los juegos tienen un enorme potencial emocional y motivacional y pueden y deben ser utilizados con fines educativos, principalmente en las instituciones educativas.

2.2.1.3.2. Características de los juegos didácticos:

Andrade, G. & Ante, B. (2010), las características de los juegos didácticos son:

Crean interés en el tema.

Tienen una decisión que tomar. Brindan a los estudiantes las habilidades para trabajar entre ellos haciendo tareas juntos.

Deben aplicar los conocimientos adquiridos en disciplinas separadas o disciplinas afines. Se utilizan para confirmar y validar los conocimientos y desarrollar las habilidades adquiridas en los cursos introductorios.

Crean funciones de aprendizaje dinámico por tiempo limitado y variantes combinables. Acelera la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos en sus vidas.

Destruyen el plan de clase, el papel autoritario e informativo del docente, porque se desata el potencial creativo de los alumnos.

2.2.1.3.3. Fases de los juegos didácticos:

Según Andrade, G. & Ante, B. (2010), las fases de los juegos didácticos son:

2.2.1.3.3.1. Introducción:

Incluir las acciones o actividades que permitan el inicio o comienzo del juego, incluidos los acuerdos o convenciones que permitan establecer las reglas o modalidades del juego.

2.2.1.3.3.2. Desarrollo:

Durante el desarrollo, el desempeño de los estudiantes depende de lo que dictan las reglas del juego.

2.2.1.3.3.3. Culminación:

El juego alcanza su clímax cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar el objetivo de acuerdo con las reglas establecidas, o logra acumular más puntos, lo que indica un mejor aprendizaje del contenido y desarrollo de habilidades. Los docentes que se dediquen a la tarea de crear juegos didácticos deben tener presente la especificidad psicológica de los alumnos a quienes van dirigidos estos juegos. Los juegos educativos son esenciales para aprender y desarrollar ciertas habilidades de contenido en diversas materias, el uso principal es consolidar conocimientos y desarrollar habilidades. Los juegos educativos pueden mejorar la capacidad de toma de decisiones de los estudiantes, desarrollar habilidades analíticas en períodos cortos de tiempo y en condiciones cambiantes para promover el hábito y la capacidad de evaluar la información. y la toma de decisiones colectiva.

2.2.1.3.4. Ventajas fundamentales de los juegos didácticos:

Andrade, G. & Ante, B. (2010). Hacen que los estudiantes adquieran el hábito de tomar decisiones juntos.

Aumentan el interés y la motivación de los alumnos por la materia. Se pueden usar para evaluar el nivel de conocimiento de los estudiantes, corregir el mal comportamiento y demostrar el comportamiento apropiado.

Se pueden utilizar para abordar la relación entre el liderazgo docente y las actividades de aprendizaje y el autocontrol colectivo de los estudiantes. Desarrollan habilidades y destrezas generales de manera práctica.

Posibilitan la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, así como conectar teoría y práctica de forma vivencial, activa y dinámica. Mejoran las relaciones, construyen hábitos de convivencia y hacen más amena la enseñanza.

Elevan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y los profesores tienen la oportunidad de analizar con mayor precisión la asimilación del contenido educativo.

2.2.1.3.5. Objetivos del juego didáctico:

Según Chacón, P. (2011), un juego didáctico debe tener un conjunto de objetivos que le permitan al docente establecer metas alcanzables con los estudiantes, entre las cuales podemos mencionar:

Plantear un problema a resolver con cierta comprensión del nivel de dificultad.

Combinar los conceptos, procedimientos y actitudes abordados en el programa de manera atractiva, brindar la oportunidad de trabajar en grupo de manera amena y gratificante.

Fortalecer las habilidades que el niño necesitará más adelante, entrenar como una forma de introducir las ideas y conocimientos de varios temas a los jugadores.

Proporcionar un entorno estimulante para la creatividad intelectual y emocional y, en última instancia, para desarrollar las habilidades de liderazgo del niño. En este tipo de juegos se combina el método visual, las palabras de los profesores y las actividades de los alumnos, entre otras cosas, juguetes, materiales, objetos. De esta manera, el entrenador dirige su atención, los dirige y logra que abran su mente a la claridad y la experiencia. Según García, A. (2007), en todo juego didáctico destacan los siguientes elementos:

Requiere el juego y su contenido. Por ejemplo, si se ofrece un juego de combinación, la esperanza es que el bebé pueda desarrollar la capacidad de conectar diferentes objetos, como naranjas y manzanas. Los objetivos educativos se les presentan en forma de información y actividades identificables.

Los profesores deberían considerar la enseñanza del juego como parte de las actividades de enseñanza o aprendizaje para este grupo de edad, pero puede que no ocupe todo el tiempo asignado. Las reglas forman la parte organizadora del juego. Estas reglas definen lo que se debe hacer y cómo se debe hacer. También proporcionan instrucciones para llevar a cabo las actividades planificadas.

2.2.1.3.6. Secuencia didáctica de un juego didáctico:

Ribes, D. (2006), señala que una secuencia didáctica consiste en una serie de actividades que se vuelven cada vez más complejas de acuerdo con los juicios que los estudiantes deben hacer para resolver un problema dado.

García, A. y Llull, J. (2009) Al implementar juegos educativos, debe pensar en la planificación, que es una forma de visualizar el trabajo educativo, definiéndolo y organizándolo por escrito antes de la aplicación práctica. Las acciones que planeamos realizar, teniendo en cuenta su propósito y lo que queremos lograr con ellas, lograremos buenos resultados y esperamos el desarrollo de habilidades y destrezas al comienzo de usar el juego.

Chacón, P. (2011). Para llevar a cabo un juego didáctico en el aula se debe tener en cuenta el nombre del juego, área de conocimiento, objetivos, contenidos, nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego, audiencia a la cual va dirigido, número de jugadores ,duración materiales utilizados, lista de materiales.

2.2.1.3.7. El juego didáctico y la enseñanza de las matemáticas.

El Ministerio de educación y cultura (2005), Los juegos didácticos utilizados en la enseñanza de la matemática mejoran la actitud del alumno ante esta área. Un alumno que ve que puede enfrentarse una actividad matemática en forma de juego, sin que ya de principio se encuentra re bloqueado hacia ella, mejorará su actitud en la siguiente actividad que se le proponga En este punto cabe resaltar la importancia que para cualquier tipo de aprendizaje tienen las actitudes previas de los alumnos Los juegos permiten desarrollar la creatividad de los alumnos acostumbrados a enfrentarse con problemas que no tiene una solución determinada .permiten que la matemáticas se adapten a las posibilidades individuales de cada alumno . Por esta razón proponer juegos para trabajar matemáticas no es una cuestión operativa, es algo que puede hacerse, algo que se hace para relajar la tensión que crea hacer muchos ejercicios, algo

que se les propone a los estudiantes que ya han terminado las tareas obligatorias. No es algo que se haga para que se diviertan los alumnos al finalizar un añadido deseable. Los juegos son un tipo de tarea que debe realizarse por su valor formativo y porque no existe otro tipo de tarea capaz de activar este tipo de aprendizaje.

2.2.1.3.8. Tipos de juegos didácticos que promueven el aprendizaje en los niños:

Aberastury, A. (1998). Los juegos didácticos están clasificados por edades, cada uno con una forma diferente de trabajar y mejorar. El primer paso viene de la tarea, luego pasa a los profesores que participan en la creación de sus propios juegos juntos.

Hay una variedad de juegos educativos disponibles que promueven el aprendizaje, desarrollan la comunicación, la interacción con el entorno y la imaginación desde una edad temprana, que luego pueden usarse para generar nuevas ideas sobre el aprendizaje. Juntar las piezas ayuda al desarrollo creativo de los niños al permitirles encontrar cada parte del objeto para el que están buscando una solución. Los juegos educativos crean interés por resolver problemas, crean la necesidad de tomar decisiones y los niños completan conjuntamente tareas que requieren aplicar los conocimientos adquiridos en diferentes días. Los juegos educativos permiten que los niños sean creativos, dinámicos y restringidos en las interacciones de juego que dan forma al aprendizaje.

Los niños prueban juegos didácticos y al mismo tiempo prestan atención a sus primeros desarrollos y se interesan por su funcionalidad. Un niño que juega examina el número.

2.2.1.3.9. Dimensiones Psicológicas del juego:

Calderón, J. (2010). El juego es considerado como un sinónimo de ser niños,

proporciona la oportunidad de ser libres, creativos, alegres y expresivos. A través de las actividades del juego, los niños aprenden sobre el mundo. Les permite aprender conductas sociales, desarrollar habilidades cognoscitivas, así como, las habilidades motoras gruesas y finas y permite al mismo tiempo el poder manejar los diversos conflictos emocionales. En esencia el juego sirve como medio de crecimiento y desarrollo

El juego estimula el sentimiento de curiosidad del niño acerca del medio; enriquece las capacidades cognoscitivas mediante las oportunidades expansivas de explorar el medio. Al lograr el niño capacidades a través de las actividades del juego, se obtiene información y aumenta el conocimiento, lo que estimula a buscar nuevos retos. El juego le da al niño actividades físicas esenciales, para el desarrollo normal de las habilidades motoras gruesas y finas

Las actividades del juego sirven como medio constructivo para descargar las emociones. Los niños pequeños no tienen la habilidad del lenguaje o los mecanismos de adaptación para el manejo de los sentimientos como en los adultos. El juego es un mecanismo para mantener el sentimiento de equilibrio del niño.

Los niños aprenden la conducta social a través del juego. Los juegos y otras actividades de grupo les enseñan a controlar su conducta para poder interactuar en forma apropiada con los compañeros. También aprende a apreciar los pensamientos, sentimientos y opiniones de sus compañeros. En esencia el niño aprende el significado de las normas aprobadas por la sociedad y las reglas de conducta

El juego le da al niño la oportunidad de desarrollar su autoestima. Descubre a través del juego que existe un mundo que no está sujeto a las limitaciones de los adultos. Solo a través del juego el niño manipula objetos o eventos a su gusto y, por lo tanto, logra

una sensación de dominio

Ministerio de educación y cultura (1998), El juego tiene dos componentes, uno para entretenimiento y otro para educación. Cuando los niños juegan, se divierten y se educan, aunque no sea en serio. Son los adultos quienes organizan actividades de tiempo libre con objetivos específicos. Por ejemplo, a través del movimiento y el juego sensorial, los niños desarrollan habilidades motoras, conocen su cuerpo, aprenden a usarlo y controlarlo, se estimulan y desarrollan sus sentidos. El juego ayuda a los niños a desarrollarse en diferentes dimensiones emocionales, motoras, cognitivas y sociales:

2.2.1.3.9.1. En la dimensión afectiva: Cruz, A. (2001), El juego controla emociones, asigna propiedades, sentimientos y actitudes a objetos y personas. Gracias al abordaje ayuda a crear y mantener vínculos afectivos, en el niño juega un papel fundamental para asegurar su personalidad, autoimagen, autoconcepto y autonomía, lo cual es necesario para consolidar su subjetividad y las consiguientes relaciones con los padres. . , hermanos, maestros, niños y adultos cercanos, es así como logra crear su propia forma de vida personal, sentir y expresar emociones y sentimientos hacia los objetos, animales y personas del mundo, actuar, discrepar y decidir por sí mismo y por los demás. ' acciones y la forma de hacer sus propias decisiones.

2.2.1.3.9.2. En la dimensión social: Cruz, A. (2001). Comprende la transmisión y convergencia de la cultura a la que se pertenece a través de la interacción con sus miembros, se refiere a aspectos como: la pertenencia a un grupo que se ve como un intercambio de ideas, habilidades y aspiraciones por un fin común, familiar y comunitario. costumbres y tradiciones. Está organizado para la comunicación con otras

personas. Esto presupone la manifestación de la sociabilidad humana, o el impulso genético que le hace formar sociedades, engendrar y adoptar cultura, y que está biológicamente preparado para convivir con otros miembros de la misma especie, lo que significa pago. atención a otro. la necesariamente presencia y sociabilidad de una persona, i.e. la capacidad y necesidad de comunicación afectiva con los pares, que se expresa en la participación grupal y el transitar por experiencias sociales.

Destaca la diversidad que permite a una persona relacionarse con otras, para lo cual es fundamental la presencia de otras personas con autoconocimiento, dominio del lenguaje y ganas de relacionarse. Esta es una parte importante de la vida y el desarrollo humano, porque es imposible ser humano solo. El juego introduce al niño a las formas sociales, primero juega solo, luego con sus padres y luego con otros niños. Compartir el juego con otros niños supera el egocentrismo y comprende la perspectiva de los demás. Tiene sentido de pertenencia a un grupo. Fomenta las relaciones humanas de las siguientes formas: Juego brusco (0-2 años), contacto físico y social, p. juego de conducción Pretend (2-6 años), interacción social, roles sociales, imitación. Por ejemplo, un juego de cocina. Juego con reglas (5/6 años), relaciones sociales con compañeros, conciencia de los derechos de los demás.

2.2.1.3.9.3. En la dimensión cognitiva: Cruz, A. (2001). Entender Desarrollar la dimensión cognitiva en un niño que llega al nivel preescolar significa necesariamente comprender el origen y desarrollo de una relación, el funcionamiento y transformación de una gran capacidad humana, es decir, tratar de explicar cómo comienza a saber lo que sabes cuando . llega a una institución educativa, cuáles son sus mecanismos mentales que lo hacen posible y cómo lo hace posible para mejorar y obtener

información útil.

El niño desarrolla, apoyado en las experiencias que le ofrece su propio contexto, en el que la familia juega un papel importante, su capacidad simbólica, que surge inicialmente de la representación de objetos en el mundo real, para ser trasladada a las acciones que realiza posteriormente. a nivel interno de representaciones, actividad mental, y esta se expresa en la capacidad de realizar acciones en ausencia de un modelo, realizar gestos o movimientos que ha visto en otros, y seguir jugando con imágenes o representaciones que tiene. de estos modelos.

A los tres y cinco años, el niño se encuentra en una fase de transición entre lo figurativo concreto y el uso de diversos sistemas simbólicos, el lenguaje se convierte en una herramienta importante en la construcción de representaciones, la imagen se conecta con su nombre, permite que el habla se exprese . las relaciones que crea en su mundo interior.

El uso constructivo del lenguaje se convierte en una herramienta para las representaciones y relaciones y, por lo tanto, para el pensamiento. Los símbolos son los eslabones más importantes de la intersubjetividad y las relaciones sociales; son esencialmente sistemas relacionales a través de los cuales se comparten mundos mentales. Desde el punto de vista del desarrollo, debe entenderse que sin símbolos sería imposible compartir intersubjetivamente el mundo del pensamiento con otros, pero de la misma manera, sin compartirlo con otros, es imposible desarrollar una capacidad simbólica en lejos. En cuanto a la dimensión cognitiva, procura que las actividades con los juguetes les permitan comprenderlos y aprender poco a poco las estructuras cognitivas básicas. Con la ayuda del juego de roles, se introducen habilidades de presentación y se desarrolla el pensamiento. Hay muchas situaciones

en el juego que implican un conflicto cognitivo real. Para promover el desarrollo del lenguaje y la comunicación. Los juegos simbólicos desarrollan el pensamiento, favorecen el desarrollo del lenguaje y la comunicación, la capacidad de imaginar, los juegos crean conflictos cognitivos.

2.2.1.3.9.4. En la dimensión motriz: Cruz, A. (2001). Esta dimensión examina la adquisición de nuevas experiencias que le dan al niño la capacidad de controlarse y dirigirse a sí mismo. Para encontrar oportunidades de marginación, integra aspectos como la integración del diagrama corporal, que es la capacidad que tiene un individuo para estructurar su imagen interna; relaciones espaciales, como la capacidad de determinar la ubicación de objetos y personas en relación con uno mismo y con los demás y ubicarse en el espacio; y relaciones temporales, como la capacidad de ubicar eventos en tiempo secuencial. El juego te permite sincronizar movimientos, coordinación visomotora y desarrollar músculos gruesos y finos. Los ejemplos de juguetes incluyen juegos de etiqueta, bolos, lanzamiento y búsqueda. Con la ayuda de los juguetes aprendemos: conocimiento sobre los objetos y el entorno, formamos hábitos, transmitimos costumbres y tradiciones culturales. Por ello, es importante utilizarlo como recurso de aprendizaje para las clases con niños. También se debe tener en cuenta que el juguete debe tener un comportamiento, ideas, actitudes y valores óptimos. Puede que no sea adecuado para su condición física, o puede ser un buen juguete por derecho propio, pero no adecuado para un niño en particular. Los juguetes deben salir de la feria para ocupar el lugar que les corresponde en los laboratorios psicoeducativos y los centros de investigación experimental.

2.2.2. El aprendizaje en el área de matemática.

2.2.2.1. Concepción de aprendizaje:

Por lo tanto, la educación debe enfocarse en promover el desarrollo del autoaprendizaje de los estudiantes para que puedan progresar en los estudios al mismo ritmo que otras dimensiones de la vida social.

La forma en que pensamos sobre el aprendizaje determina cómo enseñamos, de modo que cada nueva característica del aprendizaje surge de nuestra elección de metodología o enseñanza. De hecho, el proceso de enseñanza se basa en el "proceso de aprendizaje", se enseña a una persona para que aprenda. El objetivo es aprender. Depende del propósito o fin de la educación, del objetivo que nos propongamos, por lo que se debe elegir el método más adecuado. Pero también depende de cuán enfocados estemos en el aprendizaje, de dónde podemos obtener nuestros métodos de aprendizaje. Por ello destacamos la importancia de variadas definiciones de aprendizaje como:

El aprendizaje “es un proceso personal en la producción y construcción, el aprendizaje no se fija se construye, el grupo de clase es una magnitud sociológica debe propiciar una atmósfera participativa e interactiva. En el aprendizaje no solo es importante lo que se aprende, sino cómo se aprende. Quien aprende construye activamente nuevos significados”. (Ortiz, A. 2009).

Ander, E. (1997), citando a Piaget señala que El aprendizaje es un proceso activo en el que la adquisición de conocimientos implica la realización de actividades clave. Su contribución más influyente a la educación fue su "teoría escalonada del desarrollo", en la que afirmó cuatro etapas del desarrollo cognitivo: sensoriomotora, preoperacional, concreta y formal. Para Piaget, el desarrollo intelectual no es un simple

proceso determinado principalmente por el entorno social o físico, sino el resultado de la interacción de factores internos y externos al individuo. En otras palabras, el desarrollo cognitivo es producto de la interacción del niño con el entorno, que cambia significativamente a medida que el niño se desarrolla.

Ander, E. (1997), los aspectos nucleares de su pensamiento se resumen en torno de dos grandes cuestiones : “La Teoría de Origen Sociocultural de los Procesos Psicológicos Superiores “y el concepto de “ Zona de Desarrollo Potencial”. Al formular su teoría sobre los orígenes socioculturales de los procesos psicológicos superiores (comunicación, lenguaje, razonamiento, etc.), enfatizó la importancia vital de la interacción social en el aprendizaje y, por tanto, la importancia del contexto social, cuyo sujeto es claramente social. Vygotsky cree que durante el desarrollo humano, todas las funciones psicológicas superiores se manifiestan dos veces: primero en el nivel interpsicológico (social) y luego en el intrapsicológico (individual); Con esto enfatiza el papel de la actividad interior en el desarrollo y construcción de la mente humana. Por otro lado, el niño construye paulatinamente su conducta a partir de su entorno como una actividad humana.

En este proceso de socialización y aculturación, el niño adquiere habilidades para la actividad externa conjunta, que luego puede ejercer solo. le permite obtener más poder del que le permite su núcleo o área de desarrollo real; esto es lo que Vygotski llama la zona de desarrollo potencial o la zona de desarrollo próximo.

Como vemos en el caso de Piaget, el aprendizaje está subordinado al desarrollo cognitivo del individuo, porque Vygotsky el aprendizaje no es solo un fenómeno

individual sino también social, por lo tanto el aprendizaje se basa en el conocimiento existente en un contexto social.

Gonzales, V. (2001).El aprendizaje “es un proceso de adquisición cognoscitiva que explica, en parte, el enriquecimiento y cambio de las estructuras internas, el potencial del individuo para comprender y actuar en su entorno, los niveles de desarrollo que incluyen ciertos grados de potencialidad.

Gimeno, J. (1992) citando a Ausubel: En su análisis, se enfoca en el aprendizaje significativo, que puede ocurrir por recepción o descubrimiento, aprendizaje competitivo, repetitivo y mecánico. Señala que la esencia del aprendizaje significativo es que las ideas expresadas simbólicamente se relacionen con lo importante, no con lo arbitrario.

Por su parte, Play, M. (1993) considera que el aprendizaje es un fenómeno que se encadena al alumno cuando deja de integrar nuevos conocimientos a partir de una determinada situación inicial, donde de alguna manera adquiere una nueva experiencia o una nueva forma de entender el mundo que le rodea.

Creemos que esta investigación es importante porque nosotros, como docentes, tenemos el deber de contribuir al desarrollo del potencial del estudiante; Por lo tanto, es necesario cambiar nuestra práctica docente a un modelo educativo que promueva la participación activa y reflexiva de los estudiantes en el proceso E-A.

Los estudiantes que han completado la educación secundaria enfrentan muchas dificultades al ingresar a la universidad. No saben leer y además no les gusta, no saben cómo mejorar su rendimiento académico.

2.2.2.2. El aprendizaje en las clases de juegos

Jiménez, A. (2003). Vamos a concretar las diversas posibilidades de aprendizaje que se dan en los dos grupos de juegos:

2.2.2.2.1. En el juego espontáneo

Toda la actividad del niño es realmente juego, esta actividad infantil es completamente espontánea porque no tiene otro propósito. Pero aunque es espontáneo, prepara al niño para el desarrollo: caminar, vocalizar que prepara para el lenguaje, rascar que se convierte en escritura, etc. Es como si fuera necesario desarrollar instintos innatos para que funcionen en la vida. La vida y este final es un juego. Hablando de juego espontáneo, no se puede olvidar el juego creativo, porque cuando exploran diferentes materiales, crean algo por sí mismos, su mundo emocional ya está formado, se expresan sin palabras, sin violencia, para expresar su agresividad y frustración. y sienten que contribuyen de alguna manera al mundo adulto.

2.2.2.2.2. En el juego organizado

A través de los diversos juegos motores que observamos en niños de 3-4

años se consigue un mejor control de la coordinación psicomotora y el equilibrio.

5-6 años para desarrollar la coordinación dinámica global y la coordinación manual.

A la edad de 6-8 años, los juegos motores se vuelven colectivos, lo que favorece su cognición social.

El adulto también debe preparar el Juego Individual del niño. Para ello, no basta con darle los juguetes que necesita para su entretenimiento.

También debes hablar con él sobre las diferentes opciones de juego y señalarle aquellas que podrían interesarle y escuchar con atención cuando habla de sus

experiencias de juego.

Cada juego organizado debe comenzar de manera muy simple y fácil, progresando gradualmente hacia un mayor enriquecimiento y mejora.

A continuación se enumeran varios juegos organizados, como actividades de movimiento organizado, junto con algunas de sus propiedades de aprendizaje. Según Groos, K. (1998):

2.2.2.2.1. Juegos sensoriales: Desarrollan habilidades de percepción sensorial. En los primeros años de la infancia, todo depende de los sentimientos del niño. Ejemplos: la gallina del ciego, telegrama, adivina quién es, etc.

2.2.2.2.2. Juegos motorices: Desarrollan movimientos básicos o básicos (motricidad básica). Al principio eran juegos solitarios, sencillos, anárquicos; luego se organizaron y regularon los juegos colectivos. Ejemplos: policías, látigos, burros saltadores, etc.

2.2.2.2.3. Juegos en la naturaleza: Desarrollan la percepción, la atención y la memoria. Hay un lugar para las canciones y bailes populares. Deben evitarse todas las medidas arriesgadas.

2.2.2.2.4. Juegos de patio: Permiten una alta actividad motora porque están muy estimulados. Hay un lugar para las canciones y bailes populares.

2.2.2.2.5. Juegos de cooperación y cooperación -oposición: Junto a ellos, los niños aprenden estas dos estrategias, que son la base de futuros juegos de equipo. Ejemplo: orquesta, instrumentos musicales, etc

2.2.2.3. Principios para el aprendizaje de la matemática

Según el planteamiento hecho por Dienes, Z. (1970), en su estudio sobre el desarrollo del razonamiento numérico señala los siguientes principios:

Al enseñar matemáticas, se debe seguir el orden. De acuerdo con esto, cada nuevo aprendizaje se construye sobre el aprendizaje previo y se integra en estructuras cada vez más abstractas. En matemáticas, un concepto es la base sobre la cual se construyen otros conceptos, y aprenderlo demasiado pronto puede hacer que el niño pierda la comprensión. Teniendo en cuenta que el estudio de las matemáticas no se puede saltar. Es necesario conocer los diversos conceptos matemáticos anteriores, las relaciones entre ellos y cómo unos se derivan de otros.

La enseñanza de las matemáticas debe fomentar la participación activa del alumno.

La actividad se basa en actividades que son internalizadas por las estructuras de coordinación. Los niños aprenden mejor a través de actividades autoiniciadas. Además, las actividades que se realizan en la educación matemática deben crear situaciones favorables para la formación de conceptos, para ello se debe dar al niño libertad intelectual para procesar conceptos y debe ajustar el flujo de pensamiento. en la obtención de conceptos. Los niños no pueden ser meros receptores y observadores, sino creadores y productores de información.

La educación matemática debe fomentar la actividad en grupo. La influencia de la experiencia social. Se vuelven cada vez más importantes a medida que el niño crece y sabe dividir la atención, porque comienza a prestar atención a diferentes aspectos de la realidad al mismo tiempo, cuando comienza a comprender el punto de vista de otra persona, y más información objetiva sobre la realidad se convierte. Al enseñar cada

concepto, comience con material específico hasta que el niño pueda vivir sin ese apoyo. aprende jugando.

Brown, C. (1993). Debe recordarse que la educación en todos los países está pasando por un período de transición y la mayoría de los enfoques se basan en el supuesto de que se necesita un cambio motivacional integral, dinámico y efectivo. "Educar es transmitir pasión por el saber, contagiar la capacidad de maravillarse y preguntarse por todo aquello que hace parte de la vida, a desarrollar la capacidad crítica, la mentalidad reflexiva, la creatividad y todo esto simplemente para hacer de la aventura algo amable y digno para todos".

Álvarez, J. (1993). "El juego independientemente de que en múltiples ocasiones solo tenga una finalidad lúdica, no utilitaria para el sujeto, siempre entraña una metáfora; dicho en términos educativos, tiene un componente de metacognición. El sujeto obtiene un aprendizaje que va más allá de lo que le aporta la manipulación inmediata de los objetos o de las circunstancias inmediatas del Juego. Con base en la propiedad de generalización, es posible la transferencia horizontal de lo aprendido o sea hacia instancias de dificultad mayor".

2.2.2.4. Factores que influyen en el aprendizaje.

Ausubel, D. & Novak, J. (1990). Cada niño sigue su propio camino de aprendizaje según factores como la motivación y la maduración. A medida que el niño crece, las abstracciones y generalizaciones se vuelven más fáciles y rápidas, porque encuentra diferentes estímulos adaptados a su desarrollo cognitivo.

Staton, E. (2000). Existen factores que son importantes para facilitar el aprendizaje, entre los cuales están:

Motivación: Consiste en el deseo de hacer algo, dicen que la motivación es cuando sabes exactamente lo que esperas, para eso tienes que definir las metas que quieres alcanzar.

Concentración: Representa el foco de atención, el poder absoluto de la mente sobre el material que uno está tratando de aprender.

Actitud: Consiste en la reacción que se toma ante la situación y la fuerza con que se hace trabajar y pensar a la mente. Al leer o escuchar, es necesaria una actitud dinámica para el máximo aprendizaje.

Organización: Esto significa que todo se une como una estructura completa. Al leer o escuchar, necesita atención constante, conectando los detalles y organizándolos alrededor de la idea principal.

Compresión: Corresponde a la comprensión, su finalidad es penetrar en el significado del razonamiento, dar ventajas o razones para aprender y para obtener el significado de algo.

Repetición: Se trata de aplicar los principios de motivación, enfoque, actitud, organización y comprensión.

En general, los conceptos no se desarrollan repentinamente en una forma final. Los conceptos se expanden y profundizan a lo largo de la vida.

Sólo cuando el concepto está mejor desarrollado y cuando se le quita de los hechos concretos, se puede decir que se ha adquirido; es decir, el niño puede generalizar este concepto en situaciones nuevas.

Ausubel, D. & Novak, J. (1990), señala que en la etapa previa al uso se limita a la adquisición de conceptos básicos, que son aquellos cuyo significado se aprende

asociando primero sus atributos de criterio con los ejemplos de los que proceden, antes de asociarlos con sus estructuras cognitivas.

ambién señaló que los niños en la etapa operativa específica (de 7 a 12 años) aprenden conceptos de un nivel más alto de abstracción y crean significados más abstractos.

La motivación es un elemento necesario del aprendizaje; es el deseo de alcanzar un nivel de excelencia que generalmente se asocia con el valor más alto. Implica la liberación de energía que se puede utilizar para lograr objetivos educativos porque permite la concentración.

Ausubel, D. & Novak, J. (1990), La motivación, aunque no es esencial para el aprendizaje a corto plazo y limitado, es absolutamente necesaria para el tipo de aprendizaje continuo que implica el dominio de un tema en particular. Sus efectos fueron impulsados en gran medida por intervenciones en variables como el enfoque, la persistencia y una mayor tolerancia a la frustración. El aprendizaje se puede realizar a través de juegos educativos manuales y automatizados diseñados para su aplicación en este trabajo, los cuales corresponden a un estilo de aprendizaje significativo donde los estudiantes pueden hacer conexiones significativas entre contenidos y pasar de nuevos conocimientos a los que ya conocen. es esencial. Dos factores interactúan en el aprendizaje significativo: las características del material o tarea de aprendizaje y la estructura cognitiva del alumno. No basta que el material sea preciso y bien estructurado, debe estar integrado y conectado con las ideas ya aprendidas por el alumno, su desarrollo intelectual y cognitivo.

2.2.2.5. Tipos de aprendizaje:

Ministerio de Educación (2005), nos habla de dos tipos de aprendizaje:

2.2.2.5.1. Aprendizaje permanente: Ministerio de Educación (2005), Uno puede ser considerado un aprendiz constante si considera que incluso las actividades menos exigentes intelectualmente que uno realiza requieren entrenamiento o disciplina para ser aprendidas o desarrolladas. Cabe señalar que esta forma tan básica de aprendizaje casi siempre se realiza de forma inconsciente por parte del sujeto. Aprender la naturaleza intelectual de los humanos requería disciplinas, estudiantes o científicos. Hay que admitir que es muy difícil que una persona aprenda de verdad si no está preparada para aprender, es decir, sin la madurez necesaria. Cuando las condiciones para el desarrollo del trabajo mental han surgido para un individuo, ya no debería haber restricciones a su capacidad de aprender. Además, pueden reclamar derechos sobre productos educativos y culturales.

2.2.2.5.2. Aprendizaje aplicado: Existe una clara relación entre el aprendizaje y la aplicación o realización, que se entiende como la observancia y validación de los conocimientos aprendidos más que como la consecución de un conjunto de actitudes y valores personales desarrollados por la propia profesión. Aquí, una aplicación o realización se considera una evaluación del aprendizaje obtenido antes de una propuesta específica. La implementación del cambio de actitud en sí es en cierta medida una evaluación del mismo, sin embargo, sin tener en cuenta los determinantes que influyen en el aprendizaje o aspectos como las actitudes, preferencias o intereses. Otro factor a considerar es la relación entre el proceso de aprendizaje y el entorno en el que se desarrolla; el estatus social innegable del individuo incluye diversas condiciones en su entorno. Desde la infancia, los ciudadanos tienen que ajustarse a formas habituales de comportamiento que están más o menos determinadas por las circunstancias familiares y sociales y que nada tienen que ver con lo individual o lo

subjetivo. Al final, serán evaluados por la sociedad y el resultado será una calificación aceptada o rechazada, el resultado de esta última calificación es la marginación del individuo, lo que permitirá el cambio, pero siempre teniendo en cuenta las metas planteadas. Según la empresa. Se trata de la eterna interacción entre el individuo y la comunidad o entre el individuo y la sociedad de la que formamos parte, cuál es nuestra situación.

2.2.2.6. Tipos de logros de aprendizaje: según Fabbricatore O, & Méndez E, (2009), nos habla de tres tipos de logros de aprendizaje:

2.2.2.6.1. Logros cognoscitivos: Son los aprendizajes esperados de los estudiantes desde una perspectiva cognitiva, representa los conocimientos que han alcanzado los estudiantes, los conocimientos que necesitan adquirir, su pensamiento, todo lo que necesitan saber.

2.2.2.6.2. Logros procedimentales: Representa las habilidades que deben lograr los estudiantes, manipulativos, prácticos, las acciones, conductas o comportamientos del estudiante, sus acciones, todo lo que debe saber hacer.

2.2.2.6.3. Logros actitudinales: Están representados por los valores morales y cívicos, el ser de estudiante, la capacidad de sentir, la capacidad de vivir juntos, una parte emocionalmente motivada de la personalidad. Además, según el alcance de los resultados y el impacto pedagógico en la formación de los estudiantes, generalmente se dividen en tres categorías:

Los resultados de aprendizaje reflejan el conjunto de conocimientos y habilidades que los estudiantes deben adquirir en el proceso de aprendizaje. Se formula en base a las habilidades y conocimientos asociados a ella. Su limitación es que no refleja el

componente axiológico tan importante en la formación integral de nuestros alumnos. Los logros educativos reflejan la acumulación de conocimientos, habilidades y valores que los estudiantes deben adquirir durante su formación. Se expresa a través de las habilidades, los conocimientos asociados a las mismas y los valores asociados a estas habilidades y conocimientos. Esto tiene ventajas y beneficios en términos de resultados educativos que pueden verse reflejados (directa o indirectamente) en un componente de valor muy importante en la formación integral de nuestros estudiantes. Los logros formativos son el modelo pedagógico del orden social que la sociedad traslada a la escuela, reflejando las metas, tareas y esfuerzos que los estudiantes deben alcanzar, indicando cambios paulatinos en sus sentimientos, pensamiento y comportamiento.

2.2.2.7. ¿Cómo utilizar los juegos con contenidos matemáticos en clase?

Martínez, N. (2003), No existe una fórmula única para su uso, podemos encontrar experiencias desde los talleres más complejos hasta los más precisos, donde se utiliza un juego como medio para introducir, reforzar o consolidar determinados contenidos del currículo. En cualquier caso, hay varias sugerencias metodológicas útiles para cada diseño; entre ellos podemos destacar:

A la hora de elegir juegos, guíese por lo siguiente: Contenido matemático que quiera priorizar. No son puramente aleatorios; Tienen reglas simples y una progresión corta; Los materiales son atractivos pero no necesariamente caros o complicados; Origen, mejor si son juegos populares que existen fuera de la escuela.

Una vez seleccionado un juego, se debe hacer un análisis detallado de su contenido matemático y determinar los objetivos de aprendizaje esperados para ciertos

estudiantes.

Al presentar un juego a los estudiantes, es una buena idea comunicar también su intención educativa. Es decir, involucrarlos en lo que van a hacer y por qué lo hacen, qué esperan de la actividad: quieren divertirse, quieren aprender algo, quieren interactuar con sus compañeros, etc. La planificación de actividades debe permitir que el mismo juego se juegue varias veces (preferiblemente en diferentes momentos) para que los estudiantes puedan desarrollar estrategias de juego. Pero al mismo tiempo, se debe ofrecer a los estudiantes la oportunidad de abandonar o cambiar el juego propuesto después de una serie o serie de juegos, porque se puede perder el sentido del juego si los niños perciben la tarea como un complemento. También es deseable promover una actitud positiva hacia las relaciones sociales. Fomente la autonomía en la organización del grupo y mejore la comunicación verbal entre los estudiantes, por ejemplo, organizando a los jugadores en equipos de dos con reglas que prohíban acciones con otros miembros del equipo sin consentimiento. Por último, no debemos olvidarnos de reservar tiempo para hablar con los alumnos en diferentes momentos del curso. – Cuando termine el juego y la presentación grupal, podemos discutir lo que podemos aprender de este juego – Durante el desarrollo de la lección, el maestro tiene la oportunidad de interactuar individualmente o en pequeños grupos. – Después del final del juego, es necesario analizar colectivamente el proceso de solución obtenido, lo que facilita el intercambio de experiencias y estimula la lingüística de lo aprendido.

Parra Martínez, N. (2003), señala que: El propósito de enseñar matemáticas es estimular el razonamiento matemático, y es en este punto que debemos comenzar a alejarnos de los métodos de aprendizaje tradicionales basados en

el aprendizaje de memoria. El profesor inicia la lección con una definición específica que necesita ser desarrollada, y luego desarrolla un plan común de ejercicios basado en la explicación del algoritmo que el alumno debe seguir para resolver la tarea hasta que el alumno pueda asimilarlos, es decir. por eso el fortalecimiento del razonamiento y la memoria borrosa o la mecanización deben combatir los esquemas tradicionales que hasta ahora han regido nuestro currículo de matemáticas. Por ello, al trabajar en el aula, se aconseja al docente partir del punto de vista del alumno, diagnosticar su pensamiento previo y al mismo tiempo crear un aula amena y participativa donde se desarrolle la comunicación para que éste pueda discutir. opiniones diferentes.

Para que la enseñanza sea eficaz, se deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

Crear un incentivo que permita a los estudiantes probar la necesidad y utilidad del contenido matemático. Ilustrar con fenómenos relacionados con el medio ambiente circundante y nombrar el territorio.

Inspirar la creatividad. La planificación matemática tiene que pensar en crear una base de aprendizaje, porque cada día el niño se enfrenta a situaciones que despiertan su interés, que pueden convertirse en una situación problemática, y se debe seguir el siguiente proceso:

Percepción de la información, interpretación de la información y comprensión de la información.

Esta información le influye y le anima a actuar, pensar y tomar decisiones. Traducir al

lenguaje matemático para encontrar soluciones. Apoye sus conclusiones con materiales, explicaciones o ambos. Presente estos hallazgos al grupo para su análisis.

2.2.2.8. Las estrategias de aprendizaje: Son procedimientos para el aprendizaje de Todo tipo de contenidos de aprendizaje: conceptos, hechos, principios, actitudes, valores y normas, así como el propio proceso de aprendizaje. Las estrategias de aprendizaje pueden entenderse como una serie de comportamientos organizados, deliberados y con un propósito que los estudiantes realizan para lograr de manera efectiva los objetivos de aprendizaje en situaciones sociales específicas. Estrategias de aprendizaje diseñadas para influir en el proceso de codificación de la información, como actividades y operaciones mentales. En otras palabras, son un conjunto de actividades, técnicas y herramientas que deben planificarse de acuerdo con las necesidades de los estudiantes (a quienes van dirigidas estas actividades) con el objetivo de promover la adquisición y retención de conocimientos y hacer más fácil el proceso de aprendizaje. flexible. Eficaz.

Estrategias metodológicas: El Ministerio de Educación (2004) define a las estrategias metodológicas como: “El conjunto de métodos, técnicas y recursos que se planifican de acuerdo a las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas”.

2.2.2.8.1. Nivel de logro: Según la guía metodológica para el 2º grado de educación básica (2004), el nivel de actividad se define como el nivel de desarrollo de las destrezas, habilidades, conocimientos, valores y actitudes previamente definidos en el plan de estudios (Unidad didáctica). “El nivel de logro se representa de manera

cualitativa mediante calificativos literales, que dan cuenta de modo descriptivo (en base a indicadores) de lo que sabe hacer y evidenciar el educando de lo que debe saber hacer y evidenciar al final de cada sesión de evaluación, trimestre o año académico”.

Miranda, M (2009), “es el nivel de conocimiento expresado en una nota numérica que obtiene un estudiante como resultado de una evaluación que mide el producto del proceso de enseñanza aprendizaje en el que participa; en el cual se conocen las capacidades cognitivas, conceptuales, actitudinales y procedimentales del educando”.

Cárdenas, N. (2010), Los logros de aprendizaje se refieren a la evaluación de los conocimientos adquiridos en la escuela, la educación superior o la universidad. Los estudiantes con alto rendimiento académico son aquellos que han obtenido resultados positivos en los exámenes que deben realizar a lo largo de sus estudios. En otras palabras, el rendimiento académico mide la capacidad de un estudiante para expresar lo que ha aprendido durante su educación. También predice la capacidad de un estudiante para responder a los estímulos educativos. En este sentido, el rendimiento académico está relacionado con la capacidad.

En educación primaria se definen 4 niveles de logro:

2.2.2.8.1.1. C. (inicio), Luego, en base a sus capacidades, el alumno se encuentra al inicio de las actividades previstas para el cuatrimestre.

2.2.2.8.1.2. B. (En proceso), Si el estudiante hace frente a las dificultades en un tiempo razonable y logra las habilidades esperadas para el cuarto en función de sus habilidades.

2.2.2.8.1.3. A (Logro previsto), Cuando el educando logro las capacidades prevista

para el trimestre.

2.2.2.8.1.4. AD. (Logro destacado), Se conoce cuando un alumno alcanza competencias superiores a las esperadas de la titulación en base a las competencias. Esta calificación solo es válida para el final del año académico, nivel de desempeño del área.

2.2.2.9. La matemática en la escuela:

REY, M. (1996). Las matemáticas están presentes en todas las actividades humanas; está íntimamente relacionado con la filosofía y el arte, y es una herramienta de otras ciencias; No es la única forma de razonar, pero ayuda con el pensamiento lógico, deductivo e inductivo. Esta “Disciplina que identifica al conocimiento como formador de la capacidad de especulación deductiva. Se le considera una ciencia de estructuras o de modelos organizados, donde su aprendizaje deberá conducir a la construcción de esas estructuras de pensamiento que luego serán llenadas con situaciones problemáticas”.

Cuando esta ciencia se incluye en la escuela, se pretende que sea accesible para el estudiante (las matemáticas son un medio de la mejor práctica, no un fin).

A partir de esta inquietud nació la didáctica matemática, cuyo propósito es conocer los fenómenos y procesos relacionados con la enseñanza de las matemáticas para poder controlarlos y con la ayuda de esta guía optimizar el aprendizaje de los estudiantes.

Para Delval, J. (1997). La finalidad de la didáctica es crear relaciones, cuyo fin es el desarrollo o formación del respectivo conocimiento de los alumnos. Surgen situaciones didácticas: a través de la acción, la planificación, la validación y la institucionalización. La educación matemática evolucionó de un método verbal para

enseñar a una nueva generación; “Los métodos utilizados a lo largo de la historia donde muchos individuos han aprendido, pero otros han aprendido poco o muy lentamente, aunque las técnicas utilizadas sean erróneas se han obtenido buenos resultados, pero a través del progreso del conocimiento científico y del técnico se puede ir mejorando considerablemente las formas de enseñar”.

Con base en lo dicho en el párrafo anterior, los modelos educativos basados en la teoría están diseñados para ayudar a los docentes a mejorar el proceso de enseñanza de las matemáticas (como docentes, siempre es importante enseñar a aprender) porque debe fomentar la creatividad y cambiar los estándares existentes.

2.2.2.10. El área la Matemáticas:

Ministerio de educación. (2009), Las matemáticas son la ciencia de los números y los cálculos numéricos. No es solo álgebra, el álgebra es un lenguaje de símbolos, operaciones y relaciones. No es solo geometría, es el estudio de la forma, el tamaño y el espacio. No se trata solo de estadísticas, es la ciencia de la recopilación de datos y la interpretación de gráficos. No es solo cálculo, el cálculo es el estudio del cambio, los límites y el infinito. Eso es todo lo que hay en matemáticas. Las matemáticas son una forma de pensar, una forma de razonar. Se puede usar para probar si una idea es verdadera o al menos verdadera. Las matemáticas son un campo de investigación e invención donde se descubren nuevas ideas todos los días, y también es una forma de pensar utilizada para resolver problemas en la ciencia, el gobierno y la industria. Es un lenguaje de señas entendido por todas las naciones civilizadas de la tierra.

2.2.2.11. Fundamentación del área de matemáticas: Ministerio de educación.

(2009), Debido a la globalización y al continuo desarrollo de la ciencia, la tecnología y la comunicación, niños, jóvenes y adultos se encuentran en una realidad en constante cambio. Para prepararse para el cambio y convertirse en su héroe, todas las personas deben desarrollar habilidades, conocimientos y actitudes desde una edad temprana para actuar con decisión en el mundo y en cada realidad. En este contexto, el desarrollo del pensamiento matemático y el pensamiento lógico juega un papel importante en la educación primaria, que permite a los estudiantes responder a los retos que se les presentan, plantear y resolver problemas del mundo real con una actitud analítica. La matemática es una parte de la mente humana, formada de manera gradual y sistemática en el contacto diario desde los primeros años de vida. Los niños observan y estudian su entorno inmediato y los objetos que lo componen y crean relaciones entre ellos realizando acciones concretas de diversas formas: utilizando materiales, participando en juegos educativos y actividades familiares productivas, elaborando cuadros, diagramas, dibujos, etc. ... Estas interacciones permiten formular hipótesis, descubrir regularidades, trasladar, generalizar, representar y evocar aspectos de la realidad vivida, interiorizarlos en operaciones mentales y representarlos mediante símbolos. De esta manera, se cultiva el pensamiento matemático y el pensamiento lógico de los estudiantes, y gradualmente pasan de cálculos concretos a abstracciones de nivel superior.

2.2.2.12. Organizadores del área de matemática. Según el Ministerio de educación. (2009), el área de matemática está organizado:

2.2.2.12.1. Números, relaciones y operaciones: Se refiere a la comprensión de números, sistemas numéricos y sentido numérico, se refiere a la capacidad de dividir

números naturales, usar formas de representación específicas, comprender operaciones, algoritmos y evaluar significados. También implica hacer conexiones entre números y operaciones para resolver problemas, identificar y encontrar patrones. Comprender las propiedades básicas de los sistemas digitales y sus conexiones con situaciones reales facilita la descripción e interpretación de información cuantitativa estructurada, su simbolización y la obtención de conclusiones.

2.2.2.12.2. Geometría y medición: Los estudiantes estudiarán y analizarán la forma, las propiedades y las relaciones de las formas bidimensionales y tridimensionales; explicar las relaciones espaciales utilizando sistemas de coordenadas y otros sistemas de representación y en situaciones matemáticas, transformaciones y simetrías; comprender las propiedades medibles de objetos y unidades, sistemas y procesos y utilizar técnicas, instrumentos y fórmulas apropiados para obtener mediciones.

2.2.2.12.2. Estadística: Los estudiantes comprenderán los elementos estadísticos utilizados en la recopilación y organización de datos, la presentación e interpretación de tablas y gráficos estadísticos. Las estadísticas permitieron establecer conexiones significativas entre las ideas y los procedimientos mencionados por los otros dos organizadores en el campo. También muestra cómo las situaciones inciertas pueden tratarse matemáticamente y cómo ciertos resultados pueden determinarse como más o menos probables. Ante fenómenos aleatorios, los estudiantes deben ser capaces de tomar decisiones propositivas, que se integran con la educación secundaria introduciendo los elementos básicos de probabilidad.

2.3. Marco Conceptual.

Programa.- Rojas, J. (2001), “Es un conjunto de actividades de carácter intencional orientadas a la solución de un problema concreto y que requiere de una solución práctica.

Juegos didácticos:

Chacón, P. (2011), el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.

Mejora el aprendizaje en el área de matemática: Según Corell, W. (1999), Son pautas para analizar el proceso de aprendizaje. Ayudan a reflejar capacidades que deben ser evaluadas oportunamente para identificar dominio o dificultad. Frente a la dificultad es necesaria la retroalimentación del proceso para reconocer la causa de esta y poder superarla con eficiencia.

III. METODOLOGÍA.

3.1. Diseño de la investigación

El diseño de estudio que se utilizó en el presente trabajo es cuasi – experimental.

León, O. & Montero, I. (1997). Son aquellos diseños formulados para establecer algún tipo de asociación entre dos o más variables. En este Diseño de un solo grupo con medición antes y después del tratamiento es por eso que se aplica un pretest y post-test. Tiene como objetivo comparar los resultados en un mismo grupo de estudio

ilustrando la forma en que la variable independiente puede influir en la validez interna de un diseño, es decir, nos dan a conocer lo que no se debe hacer y lo que se deberá de hacer. En éste diseño de estudio cuasi experimental se aplica el pre-test y pos-test al grupo experimental.

El grupo experimental participa activamente “programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de 1° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 80334 Simbrom distrito de Lucma – Gran Chimú – 2014

El esquema a seguir es el siguiente:

GE O1 X O2

Dónde:

GE= Grupo Experimental

O= estudiantes de 1° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 80334 Simbrom distrito de Lucma – Gran Chimú – 2014

O1= Pre-test aplicado al grupo experimental.

O2= Pos-test aplicado al grupo experimental

X= programa de juegos didácticos

3.2. Población y Muestra

3.2.1. Población

Está conformada por los estudiantes de 1° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 80334 Simbrom distrito de Lucma – Gran Chimú – 2014.

Tabla N° 1: Población

N°	Total
Mujeres	7

Hombres	4
Total	11

Fuente: Nómina de matrícula del año 2014

Muestra

Está conformada por los estudiantes 1° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 80334 Simbrom distrito de Lucma – Gran Chimú – 2014.

Muestra

N°	Total
Mujeres	7
Hombres	4
Total	11

Fuente: Nómina de matrícula del año 2014

3.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Variable 1: juegos didácticos

Juegos didácticos:

Chacón, P. (2011), el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.

Variable 2: aprendizaje

Según Corell, W. (1999) Son pautas para analizar el proceso de aprendizaje. Ayudan a reflejar capacidades que deben ser evaluadas oportunamente para identificar dominio o dificultad. Frente a la dificultad es necesaria la retroalimentación del proceso para reconocer la causa de esta y poder superarla con eficiencia. Esta retroalimentación requiere de las capacidades del docente para identificar la dificultad y ayudar al estudiante a reconocerla.

TABLA N° 2 Baremo de l variable logro de Aprendizaje

Tipo de Calificación	Escala de calificación		Descripción
	Cuantitativa	Cualitativa	
Literal y Descriptiva	18 -20	AD Logro destacado	Cuando el estudiante evidencia el logro de aprendizajes previstos, demostrando incluso un manejo solvente y muy satisfactorio en todas las tareas propuestas.
	14 -17	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	11-13	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.
	0-10	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Diseño Curricular Nacional

Los aspectos vinculados a la promoción y repotencia, así como a los programas de recuperación pedagógica o evaluación de recuperación, se establecen con la normatividad respectiva

Tabla 3: operacionalización de variables e indicadores

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
----------	-----------	-----------	-----------	-------------	-------------

¿Cómo influye la aplicación del programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de 1° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 80334 Simbrom distrito de Lucma – Gran Chimú – 2014?	<p>General: Determinar la influencia de la aplicación de un programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de 1° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 80334 Simbrom distrito de Lucma – Gran Chimú – 2014</p> <p>Específicos : Conocer el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de 1° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 80334 Simbrom distrito de Lucma – Gran Chimú – 2014 mediante el pre test. Diseñar y Aplicar el programa de los juegos didácticos en el área de matemática en los estudiantes de 1° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 80334 Simbrom distrito de Lucma – Gran Chimú – 2014”.</p> <p>Comparar los resultados de la aplicación del programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de 1° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 80334 Simbrom distrito de Lucma – Gran Chimú – 2014.</p>	La aplicación de un programa de juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de 1° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 80334 Simbrom distrito de Lucma – Gran Chimú – 2014	<p>Variab e indep endiente:</p> <p>Juegos didácticos</p>	<p>Afectiva</p> <p>Social</p> <p>Cognitiva</p> <p>Motriz</p>	<p>Expresa sus sentimientos ante sus compañeros durante el desarrollo de la clase. Permite expresarse libremente en el aula. Participa en forma autónoma en el desarrollo de la clase.</p> <p>Explica a sus compañeros utilizando los juegos didácticos durante la clase. Reconoce sus errores durante la clase. Socializa fácilmente en el aula. Participa activamente en el aula.</p> <p>Utiliza los juegos didácticos de manera creativa en el aula. Establece relaciones con el medio que lo rodea. Permanecen atentos durante la explicación en la clase. Utilizan los juegos en forma correcta durante el desarrollo de la clase. Realizan movimientos durante el desarrollo de la clase. Exploran sus posibilidades sensoriales y motoras</p>
			<p>Variab e dependi ente:</p> <p>aprendizaje en área de la matemática</p>	<p>Razonamiento y Demostración</p> <p>Comunicación Matemática</p> <p>Resolución de problemas</p>	<p>Interpreta las relaciones “mayor que”, “menor que”, “igual que” Números naturales de hasta tres cifras. Ordena números naturales de hasta tres cifras. Interpreta y ordena números naturales de hasta tres cifras en forma creciente y decreciente Interpreta y representa números naturales de hasta tres cifras en el tablero de valor posicional. Resuelve problemas de adición y sustracción con números naturales de hasta tres cifras teniendo en cuenta situaciones de su entorno.</p>

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Luego de haber seleccionado el diseño de investigación y la muestra en función de los objetivos que pretende alcanzar la investigación, se procedió a escoger la técnica de recolección de datos.

Las técnicas de recolección de datos, son las distintas formas de obtener información, los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información.

3.4.1. Pruebas o exámenes tipo test

Ministerio de Educación. (2006), Esta técnica es la de uso más común en la escuela debido a su relativa sencillez que requiere su elaboración y aplicación, y a la versatilidad para ser aplicada en diversas áreas.

Estas pruebas consisten en plantear al estudiante un conjunto de reactivos para que demuestren el dominio de determinadas capacidades y conocimientos. Generalmente se aplican al finalizar una unidad de aprendizaje para comprobar si los estudiantes lograron los aprendizajes esperados o no. Pero también se suelen aplicar antes de iniciar una actividad educativa con la finalidad de conocer el grado de conocimientos que tienen los estudiantes. Sus instrumentos de evaluación son diversos, pero en la presente investigación se hará uso de: las pruebas escritas y las prácticas calificadas.

3.4.2. Pruebas escritas

Estrada, G. (2007), Son evaluaciones en la que el estudiante responde de forma escrita una serie de ítem y preguntas, de acuerdo a los aprendizajes que ha adquirido en un determinado periodo. Se presentan de dos tipos: Pruebas de entrada o pre-test y pruebas de salida o post-test

3.4.3. Observación

Ludewig, C. & Rodríguez, A. (1998) La observación es una técnica bastante objetiva de recolección de datos. Con ella se puede examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por un sujeto de manera confiable.

En la práctica educativa, la observación es uno de los recursos más ricos que cuenta el docente para evaluar y recoger información sobre las capacidades y actitudes de los estudiantes, ya sea de manera grupal o personal, dentro o fuera del aula. Uno de los instrumentos de esta técnica es:

3.4.4. Ficha de observación

Grados, J. (2005) .Es un instrumento de evaluación que permite registrar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en las actividades o productos realizados por los estudiantes. Se puede emplear para la evaluación de actitudes como de capacidades.

3.5. Plan de análisis

Una vez recopilados los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, fueron procesados, ya que la cuantificación y su tratamiento estadístico nos permitió llegar a conclusiones en relación con la hipótesis planteada. Una simple colección de datos no constituye una investigación. Es necesario analizar, comparar y presentar de manera que realmente lleven a la confirmación o el rechazo de la hipótesis.

Rodríguez, E. (2003) El procesamiento de datos, cualquiera que sea la técnica empleada para ello, no es otra cosa, que el registro de los datos obtenidos, por los instrumentos empleados, mediante una técnica analítica en la cual se comprueba la

hipótesis y se obtienen las conclusiones. Por lo tanto se trata de especificar, el tratamiento que se dará a los datos: ver si se pueden clasificar, codificar y establecer categorías precisas entre ellos.

El procesamiento, implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de estimar si la aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando los juegos didácticos, mejora el logro de aprendizaje en el área de Matemática de los estudiantes de la muestra.

En esta fase del estudio se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Asimismo, se utilizó la estadística de la prueba de “T” para comparar la mediana de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas, se utiliza para la contratación de la hipótesis, es decir si se acepta o se rechaza

Tabla N° 4 Matriz de consistencia

Título: Aplicación programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de 1 ° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 80334 Simbrom distrito de Lucma – Gran Chimú – 2014

Problema	Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
¿Cómo influye la aplicación del programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de 1° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 80334 Simbrom distrito de Lucma – Gran Chimú – 2014?	Variable independiente: Juegos didácticos	Rojas, J. (2001), “Es un conjunto de actividades de carácter intencional orientadas a la solución de un problema concreto y que requiere de una solución práctica. Chacón, P. (2011), el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.	El programa juegos didácticos es una propuesta pedagógica basado en estrategias metodológicas, para desarrollar conceptos matemáticos a partir de situaciones relacionadas con la vida de los estudiantes, trabajando en equipo y compartiendo conocimientos.	Afectiva	Expresa sus sentimientos ante sus compañeros durante el desarrollo de la clase. Permite expresarse libremente en el aula. Participa en forma autónoma en el desarrollo de la clase.	Deficiente (0 – 10) Regular (11 - 13)
				Social	Explica a sus compañeros utilizando los juegos didácticos durante la clase. Reconoce sus errores durante la clase. Socializa fácilmente en el aula. Participa activamente en el aula.	Bueno (14 – 17)
				Cognitiva	Utiliza los juegos didácticos de manera creativa en el aula. Establece relaciones con el medio que lo rodea. Permanecen atentos durante la explicación en la clase.	Muy Bueno (18 - 20)
				Motriz	Utilizan los juegos en forma correcta durante el desarrollo de la clase. Realizan movimientos durante el desarrollo de la clase. Exploran sus posibilidades sensoriales y motoras	
	Variable dependiente: aprendizaje en área de la matemática	Correll W (1999) Son pautas para analizar el proceso de aprendizaje. Ayudan a reflejar capacidades que deben ser evaluadas oportunamente para identificar dominio o dificultad. Frente a la dificultad es necesaria la retroalimentación del proceso para reconocer la causa de esta y poder superarla con eficiencia.	Es el nivel de aprovechamiento o logro alcanzado luego de realizar actividades académicas. Es un indicador del nivel de aprendizaje alcanzado por el alumno.	Razonamiento y Demostración	Interpreta las relaciones “mayor que”, “menor que”, “igual que” números naturales de hasta tres cifras. Ordena números naturales de hasta tres cifras. Interpreta y ordena números naturales de hasta tres cifras en forma creciente y decreciente	C (En inicio) B (En proceso)
				Comunicación Matemática	Interpreta y representa números naturales de hasta tres cifras en el tablero de valor posicional.	A
				Resolución de problemas	Resuelve problemas de adición y sustracción con números naturales de hasta tres cifras teniendo en cuenta situaciones de su entorno.	(Logro previsto) AD(Logro destacado)

La investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática de los estudiantes de la muestra.

4.1.1. Conocer el aprendizaje en el área de Matemática a través de un pre- test.

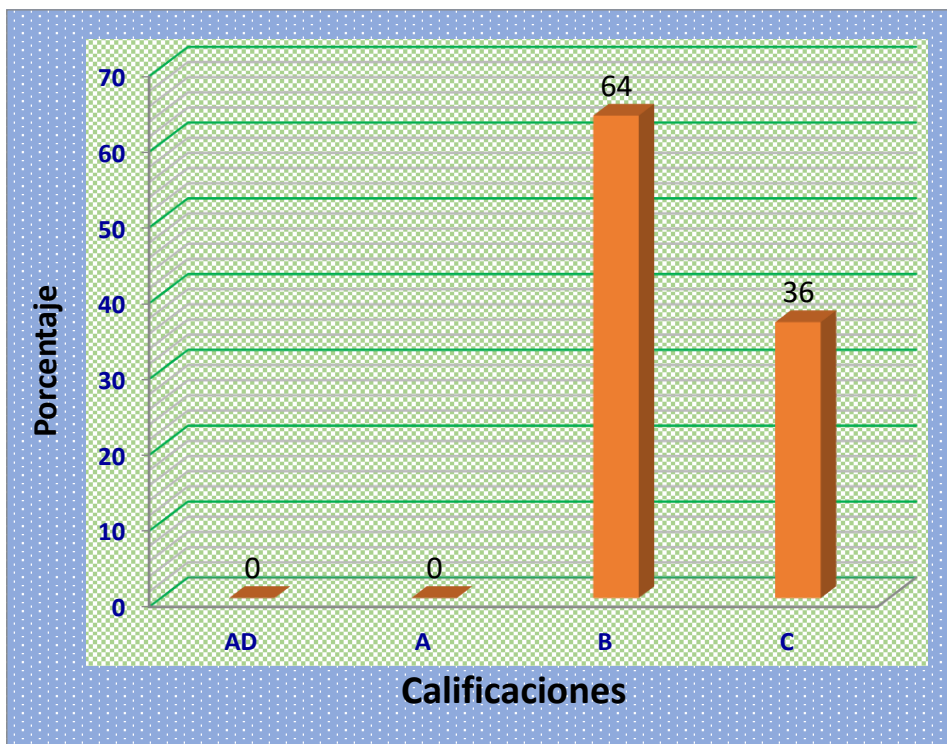
Tabla N°5 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra

Nivel de logro de aprendizaje	fi	hi%
AD	0	0
A	0	0
B	7	64
C	4	36
Total	11	100

Fuente: Matriz de datos

Grafico N° 1

Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra.



Fuente: tabla N°5

En la tabla 5 y en el gráfico 1, se observa que el 0% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje logro destacado, es decir A; un 64 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje B, es decir en proceso y un 36% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje C, es decir en inicio.

4.1.2 Evaluar el nivel de logro de aprendizaje en el área de Matemática a través de las sesiones.

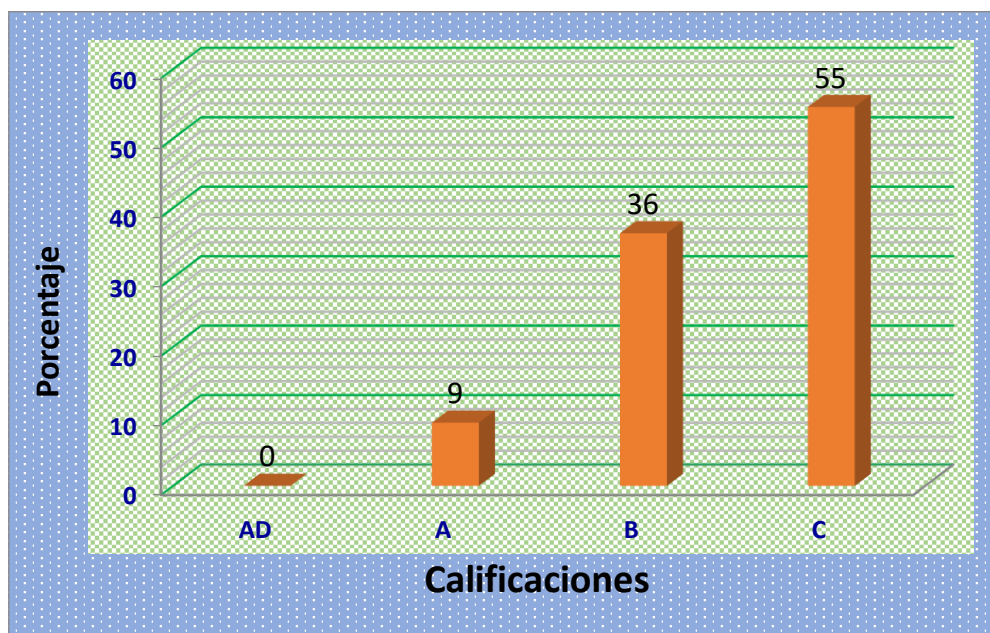
Tabla N° 6 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra (sesión de aprendizaje 01)

<i>Nivel de logro de aprendizaje</i>	fi	hi%
AD	0	0
A	1	9
B	4	36
C	6	55
Total	11	100

Fuente: Matriz de datos

Grafico N° 2

Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra.



Fuente: Tabla N° 6

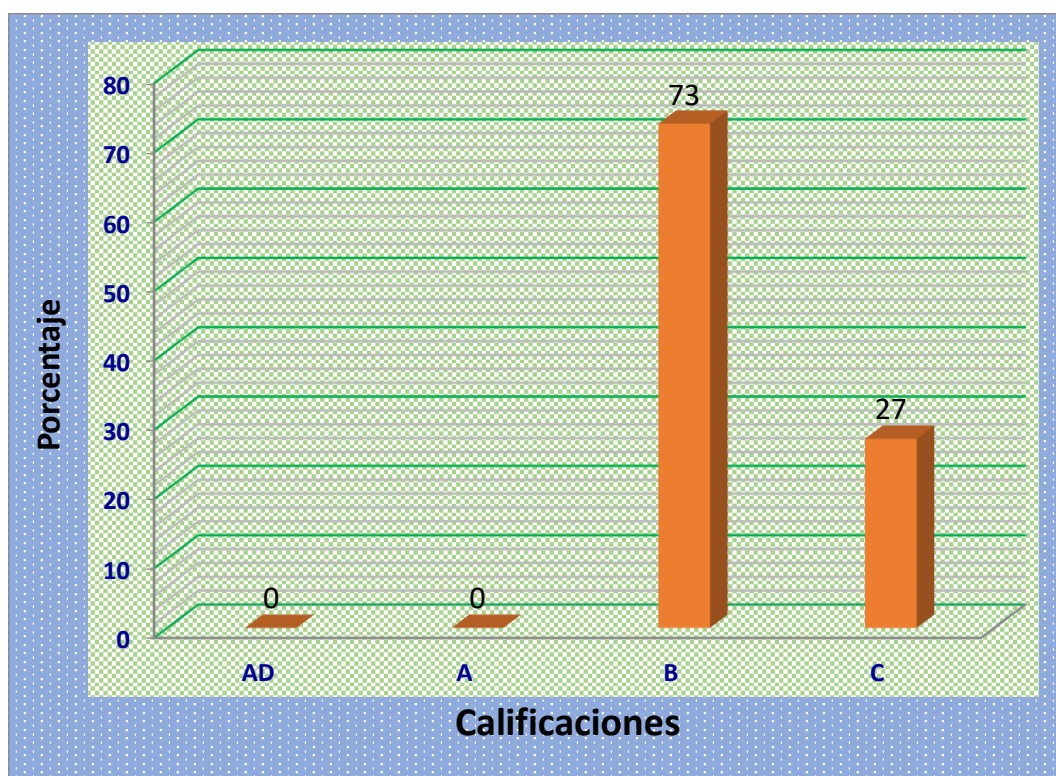
En la tabla 6 y en el gráfico 2 se observa que el 0 % de los estudiantes tienen un nivel de aprendizaje destacado, es decir AD, un 9 % tienen un aprendizaje previsto, es decir A; un 36 % de los estudiantes tienen un aprendizaje en proceso, es decir B y un 55% se encuentran en el aprendizaje en inicio, es decir C.

Tabla N° 7 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra (sesión de aprendizaje 02)

<i>Nivel de logro de aprendizaje</i>	fi	hi%
AD	0	0
A	0	0
B	8	73
C	3	27
Total	11	100

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N° 3 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla 7

En la tabla 7 y en el gráfico 3, se observa que el 0 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado, un 0% tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 73 % de los estudiantes tienen un

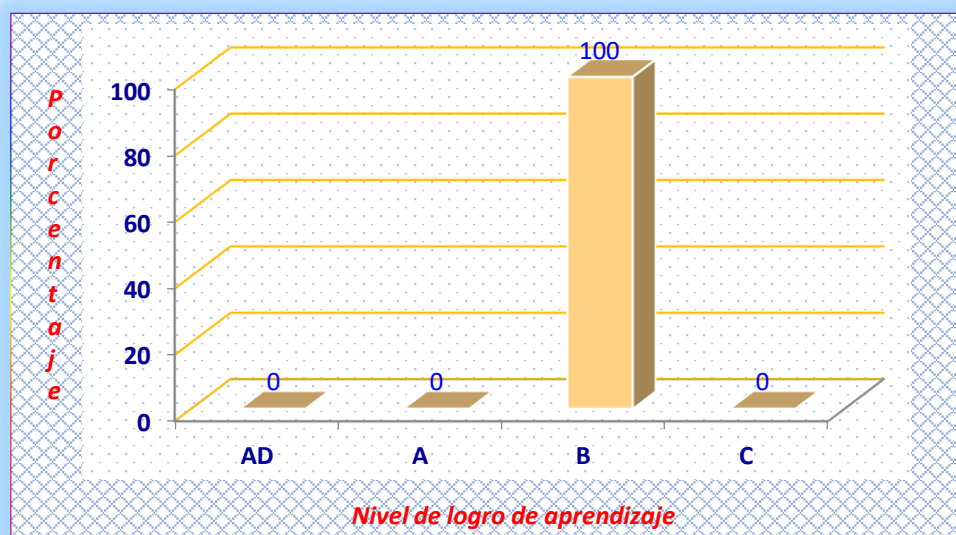
nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B y un 27 % se encuentran en el nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

Tabla N° 8 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra (sesión de aprendizaje 03)

<i>Nivel de logro de aprendizaje</i>	fi	h%
AD	0	0
A	0	0
B	11	100
C	0	0
Total	11	100

Fuente: Matriz de datos

Grafico N° 4: Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla 8

En la tabla 8 y en el gráfico 4, se observa que el 0% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado, es decir AD, un 0% tienen un nivel de logro de

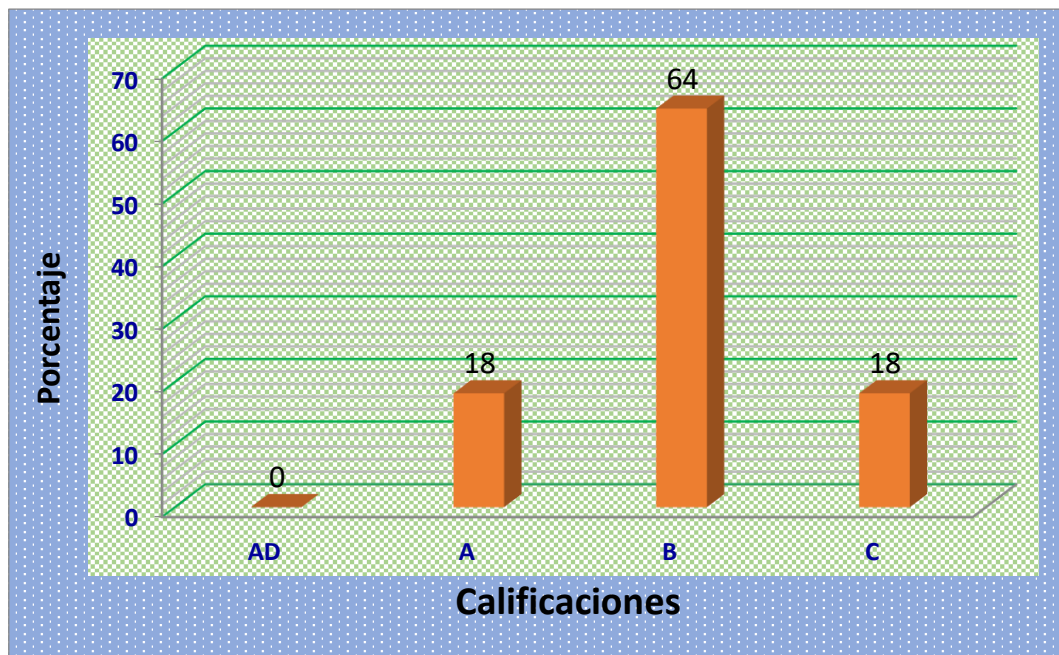
aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 100 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso y un 0% se encuentran en el nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C

Tabla N° 9 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra (sesión de aprendizaje 04)

<i>Nivel de logro de aprendizaje</i>	fi	h%
AD	0	0
A	2	18
B	7	64
C	2	18
Total	11	100

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N°5 *Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra*



Fuente: Tabla 9

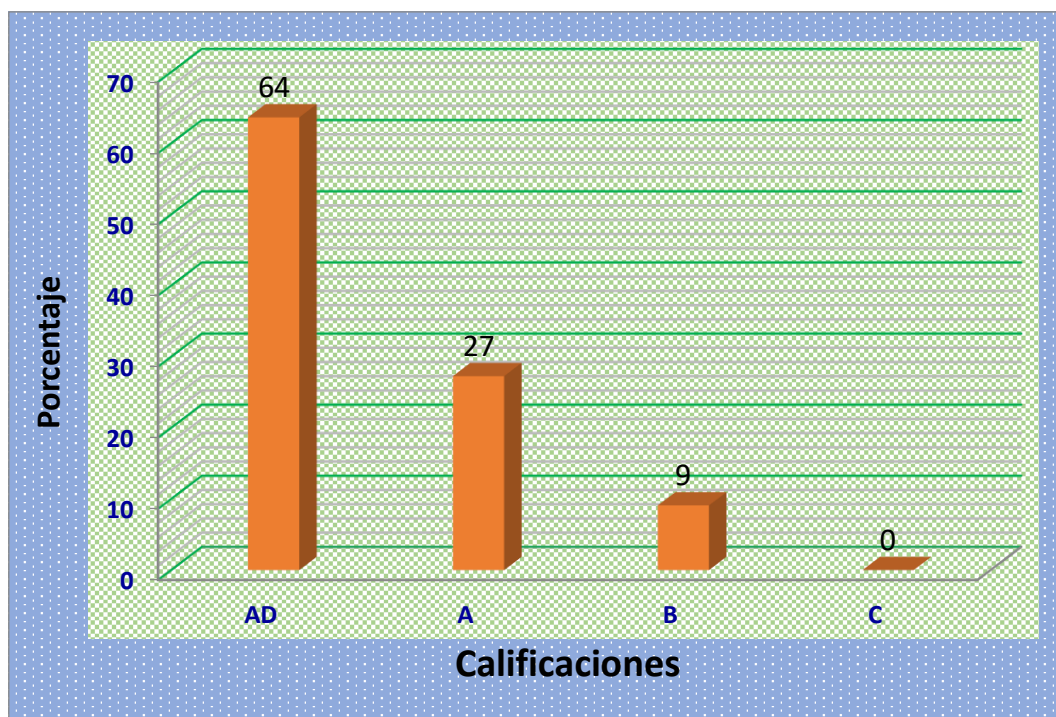
En la tabla 9 y en el gráfico 5, se observa que el 0% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado, es decir AD, un 18% tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 84 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso y un 18% se encuentran en un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

Tabla N°10 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra (sesión de aprendizaje 05)

<i>Nivel de logro de aprendizaje</i>	fi	h%
AD	7	64
A	3	27
B	1	9
C	0	0
Total	11	100

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N° 6 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla 10

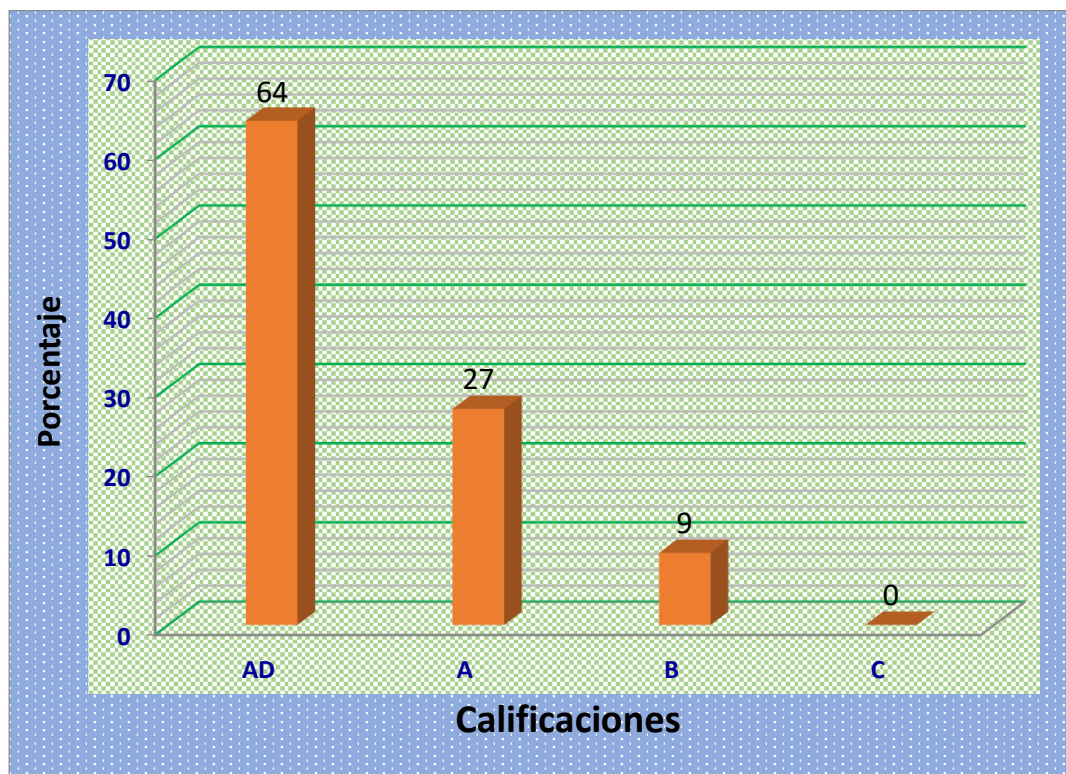
En la tabla 10 y en el gráfico 6, se observa que el 64% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado, es decir AD, un 27% tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 9 % de los estudiantes tienen un nivel logro de aprendizaje en proceso y un 0% se encuentran en un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

Tabla 11 *Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra (sesión de aprendizaje 06)*

Nivel de logro de aprendizaje	fi	hi%
AD	16	64
A	9	36
B	0	0
C	0	0
Total	25	100

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N° 7 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla 11

En la tabla 11 y en el gráfico 7, se observa que el 64% de los estudiantes tienen un

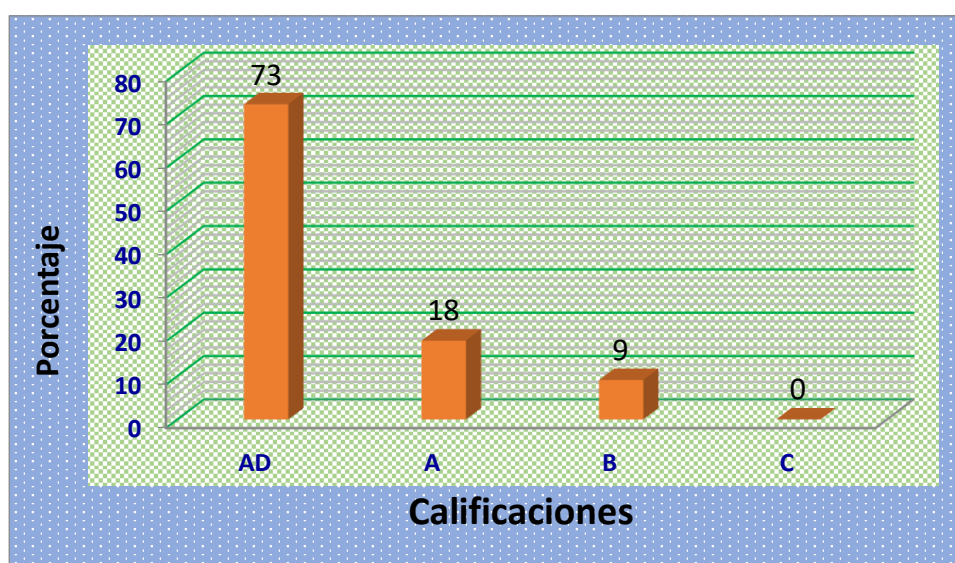
nivel de logro de aprendizaje destacado, es decir AD, un 36% tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 0 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso y un 0% de los estudiantes tienen un logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

Tabla 12: Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra (sesión de aprendizaje 07)

<i>Nivel de logro de aprendizaje</i>	fi	hi%
AD	8	73
A	2	18
B	1	9
C	0	0
Total	11	100

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N° 8 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla 12

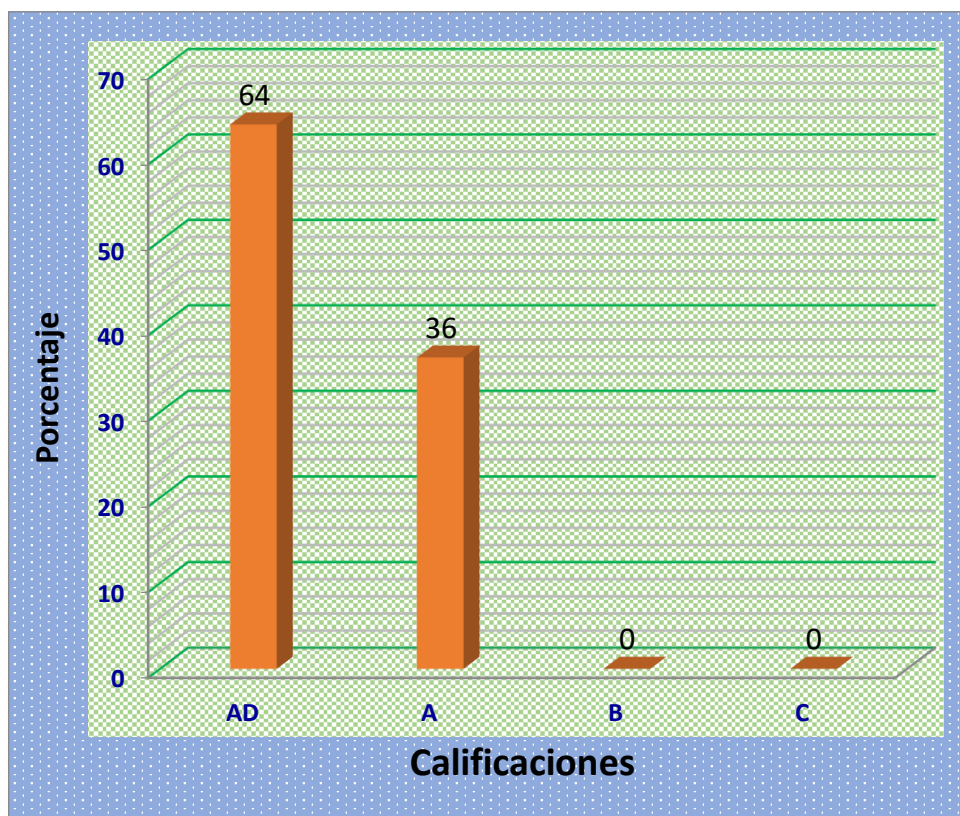
En la tabla 12 y en el gráfico 8 se observa que el 73 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado, es decir AD, un 18% tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 9% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso y un 0% se encuentran en un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

Tabla 13 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra (sesión de aprendizaje 08)

<i>Nivel de logro de aprendizaje</i>	fi	hi%
AD	7	64
A	4	36
B	0	0
C	0	0
Total	7	64

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N°9 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla 13

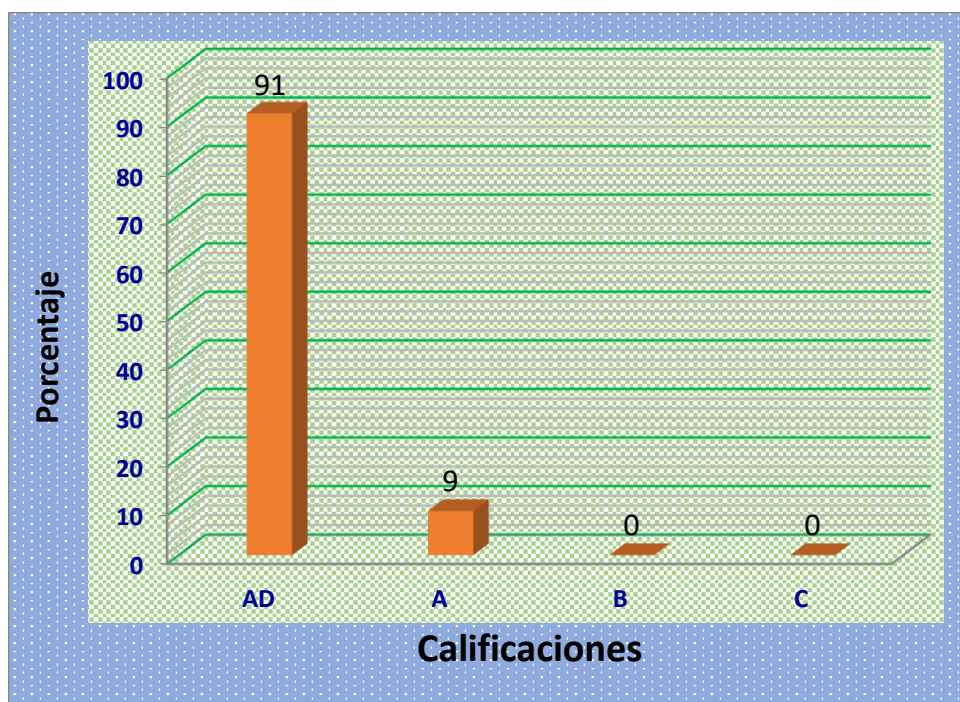
En la tabla 13 y en el gráfico 9, se observa que el 64 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado, es decir AD, un 36% tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 0 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B y un 0% se encuentran en un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

Tabla 14 distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de la muestra (sesión de aprendizaje 09)

<i>Nivel de logro de aprendizaje</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
AD	10	91
A	1	9
B	0	0
C	0	0
Total	11	100

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N° 10 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla 14

En la tabla 14 y en el gráfico 10, se observa que el 91 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado, es decir AD, un 9% tienen un nivel de

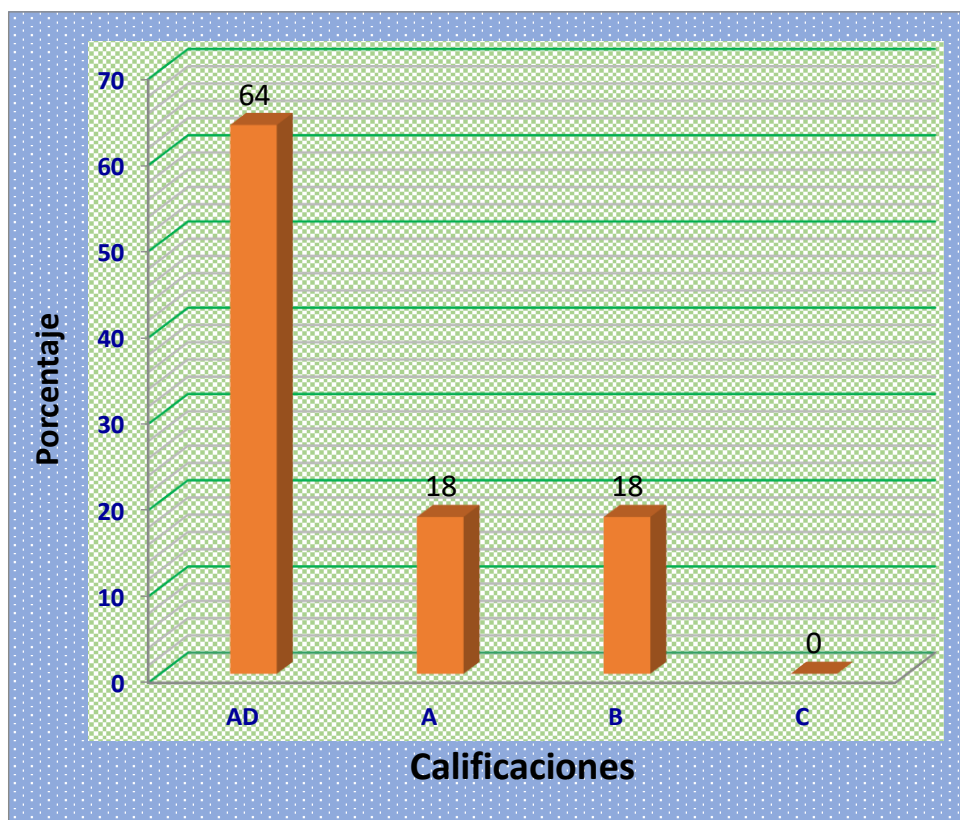
logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 0 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso y un 0% se encuentran en el nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

Tabla 15: *Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra (sesión de aprendizaje 10)*

Nivel de logro de aprendizaje	fi	hi%
AD	7	64
A	2	18
B	2	18
C	0	0
Total	11	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 11 *Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra*



Fuente: Tabla 15

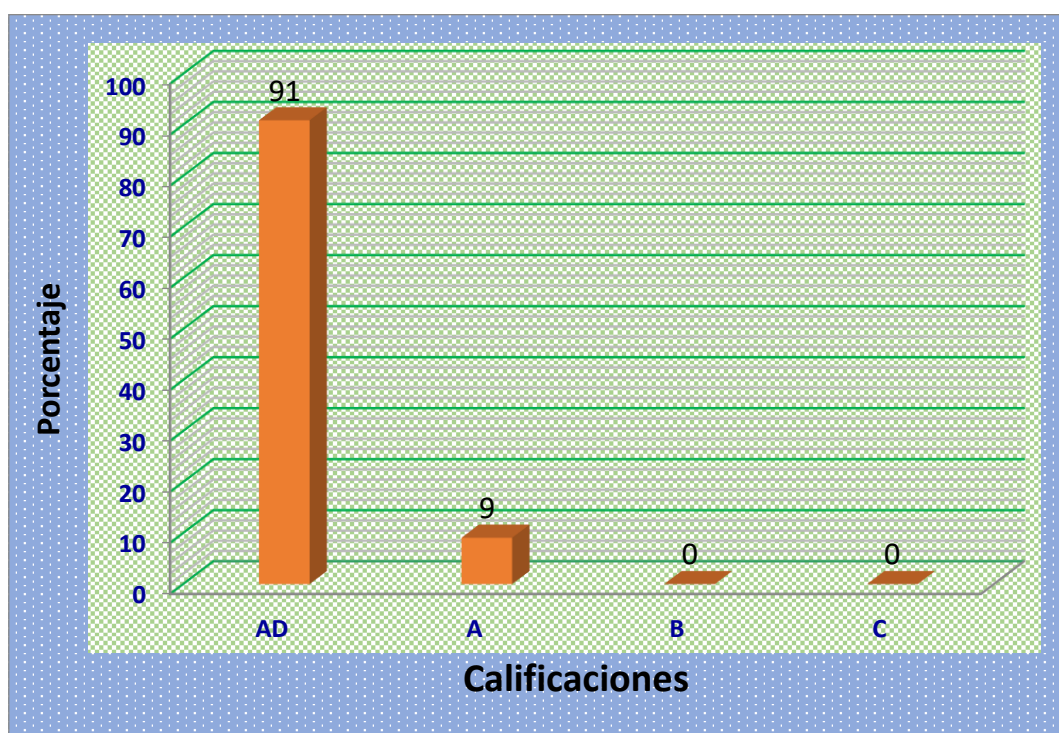
En la tabla 15 y en el gráfico 11, se observa que el 64% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado, es decir AD un 18% tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 18% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso y un 0% se encuentran en un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

Tabla 16 *Distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de la muestra (sesión de aprendizaje 11)*

<i>Nivel de logro de aprendizaje</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
AD	10	91
A	1	9
B	0	0
C	0	0
Total	11	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N°12: Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla 16

En la tabla 16 y en el gráfico 12, se observa que el 91 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado, es decir AD, un 9% tienen un nivel de logro

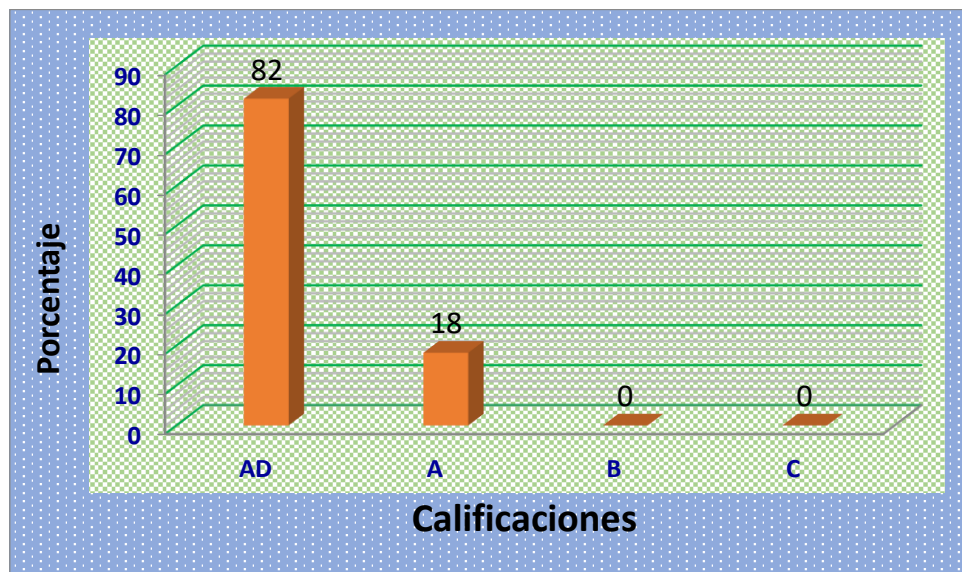
de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 0 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso y un 0% se encuentran en un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

Tabla 17 *Distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de la muestra (sesión de aprendizaje 12)*

Nivel de logro de aprendizaje	fi	hi%
AD	9	82
A	2	18
B	0	0
C	0	0
Total	11	100

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N° 13: *Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra*



Fuente: Tabla 17

En la tabla 17 y en el gráfico 13 se observa que el 82% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado, es decir AD, un 18% tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 0% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso y un 0% se encuentran en un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

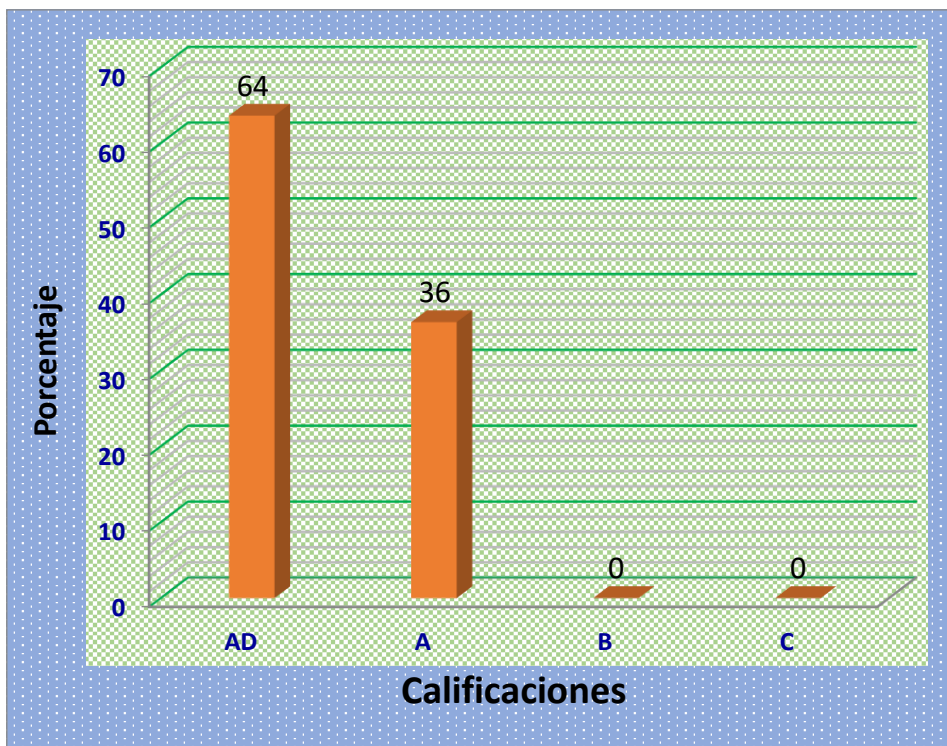
4.1.3. Evaluar el nivel de logro de aprendizaje en el área de Matemática a través de un post- test.

Tabla 18 *Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra*

Nivel de logro de aprendizaje	f	%
AD	7	64
A	4	36
B	0	0
C	0	0
Total	11	100

Fuente: Matriz de datos

Grafico N° 14: Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla 18

En la tabla 18 y en el gráfico 14, se observa que el 64% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado, es decir AD, 36% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto; es decir A, mientras que el 0% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje proceso, es decir B y un 0% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

4.1.4. Comparando la mejora de aprendizaje en el área de Matemática a través de un pre-test y post- test.

Tabla 19 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra

Nivel de logro de aprendizaje	Pre-test		Post-test	
	fi	hi%	hi	h%
AD	0	0	7	64
A	0	0	4	36
B	7	64	0	0
C	4	36	0	0
Total	11	100	11	100

Fuente: Matriz de notas

Grafico N° 15

Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra

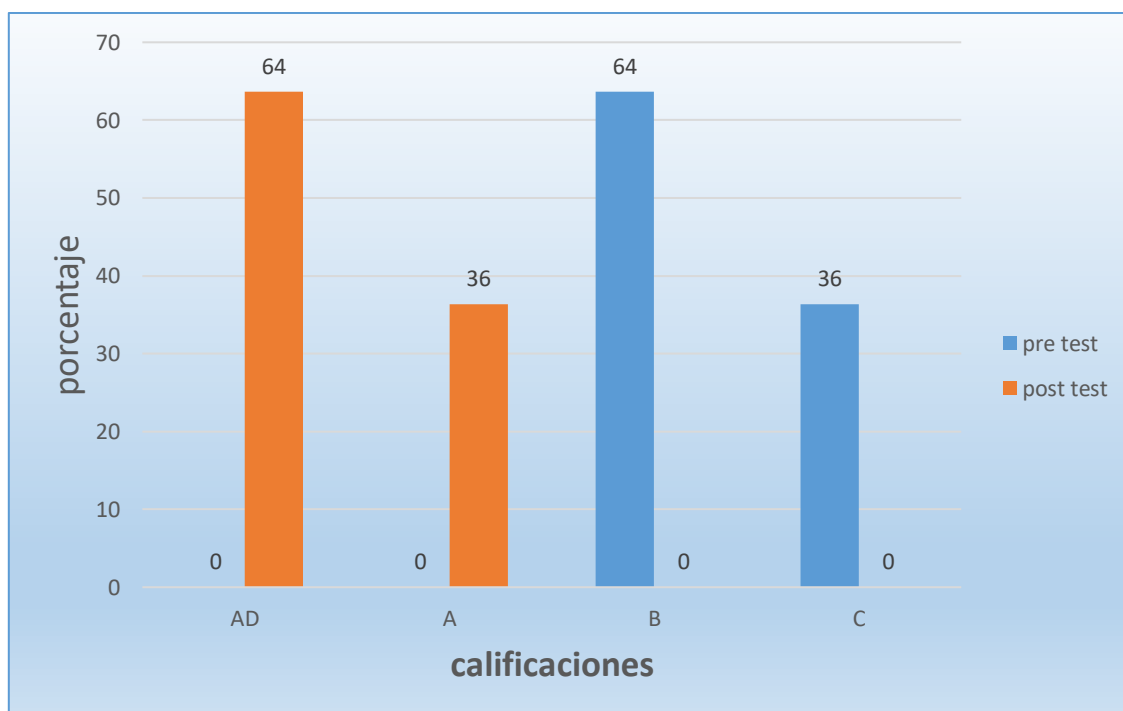


Tabla n° 19

En la tabla 19 y en el gráfico 15, se observa que en el post-test el 64% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado, es decir AD ,36% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto; es decir A, mientras que el 0% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje proceso, es decir B y un 0% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, en cambio en el pre test se observa que el 0% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje logro destacado, es decir A; un 64 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje B, es decir en proceso y un 36%de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje C, es decir en inicio

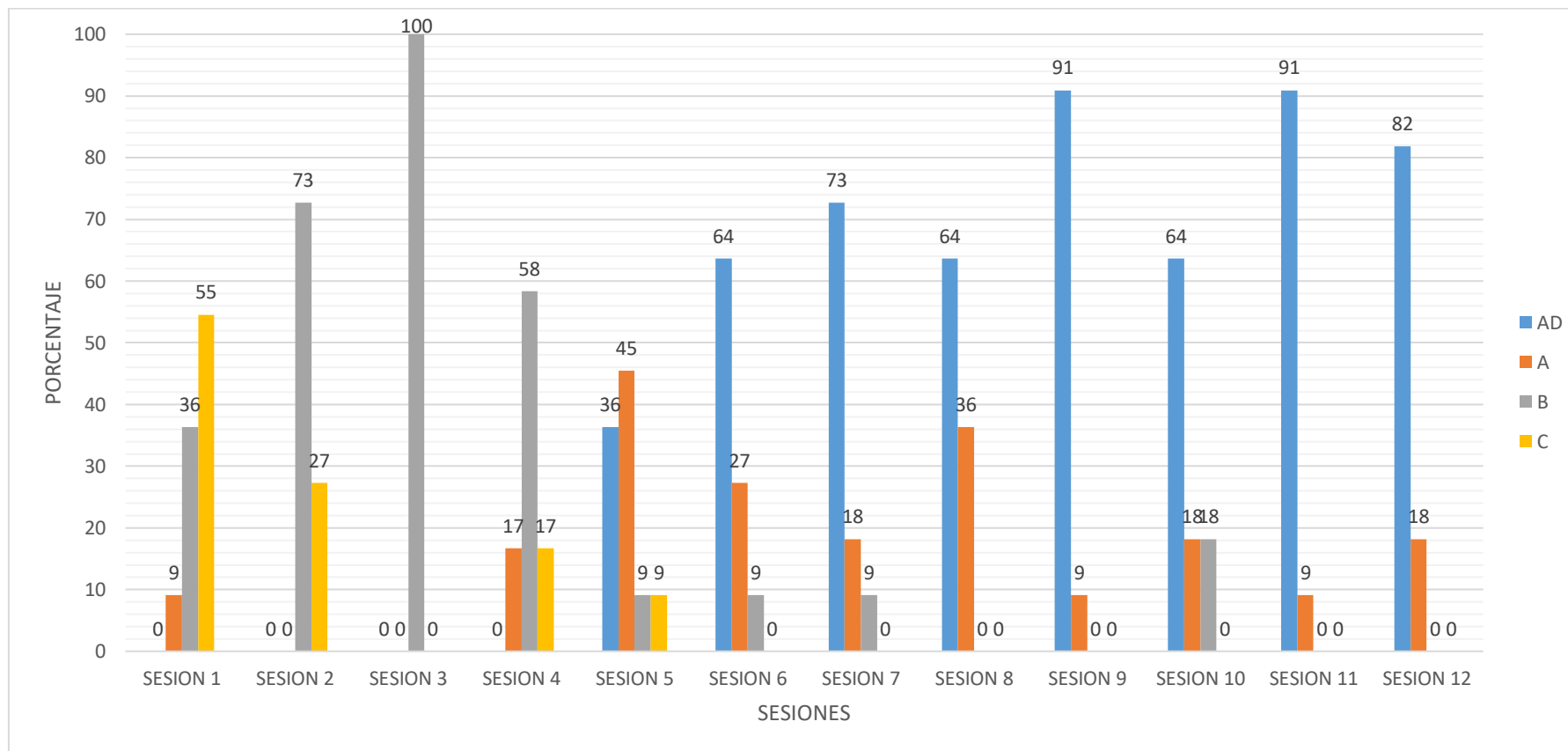
4.1.5. Resumen de las sesiones de aprendizaje:

Tabla N° 20 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra

Sesiones	sesión 1		sesión 2		sesión 3		sesión 4		Sesión 5		sesión 6		sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		sesión 10		sesión 11		sesión 12	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
AD	0	0	0	0	0	0	0	0	4	36	7	64	8	73	7	64	10	91	7	64	10	91	9	82
A	1	9	0	0	0	0	2	17	5	45	3	27	2	18	4	36	1	9	2	18	1	9	2	18
B	4	36	8	73	11	100	7	58	1	9.1	1	9.1	1	9.1	0	0	0	0	2	18	0	0	0	0
C	6	55	3	27	0	0	2	17	1	9.1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Fuente. Matriz de datos

Grafico N° 16 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla 20

En la tabla 20 y en el gráfico 16, en la sesión 1, se observa que el 0% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado, es decir AD ,9% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto; es decir A, mientras que el 36% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje proceso, es decir B y un 55% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C. en la sesión 2, se observa que el 0 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado, un 0% tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 73 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B y un 27% se encuentran en el nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, en la sesión 3, se observa que el 0% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado, un 0% tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 100 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso y un 0% se encuentran en el nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, en la sesión 4, se observa que el 0% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado, un 17% tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 58 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso y un 17% se encuentran en un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, en la sesión 5, se observa que el 36% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado, un 45% tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 9 % de los estudiantes tienen un nivel logro de aprendizaje en proceso y un 9% se encuentran en un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, en la sesión 6, se observa que el 64% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado, un 27% tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 9 % de los estudiantes

tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso y un 0% de los estudiantes tienen un logro de aprendizaje en inicio, es decir C, en la sesión 7, se observa que el 73 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado, un 18% tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 9% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso y un 0% se encuentran en un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, en la sesión 8, se observa que el 64 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado, es decir AD, un 36% tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 0 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B y un 0% se encuentran en un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, en la sesión 9, se observa que el 91 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado, un 9% tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 4 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso y un 0% se encuentran en el nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, en la sesión 10, se observa que el 64% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado, un 18% tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 18% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso y un 0% se encuentran en un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, en la sesión 11, se observa que el 91% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado, un 9% tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 0 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso y un 0% se encuentran en un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C; y en la sesión 12m, se observa que el 82 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado, un 18 % tienen un nivel

de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 0 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso y un 0% se encuentran en un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C

4.1.6. Distribución de las medidas de tendencia central del pre-test y post-test sobre el Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra.

Tabla N° 21

Medidas de tendencia central	Pre-test	Post test
Media	11.62	18.00
Mediana	12.00	18.00
Moda	10	17

Fuente: matriz de datos

En la tabla **21**, la media del pre-test es de **11.62%** y en el post- test es de **18.00%** el cual se muestra que habido una mejora significativa en el logro del aprendizaje .Se aprecia que en el pre-test la mediana es de **12.0%** y en el post test de **18.00 %**el cual indica se está estandarizando y mejorando en el logro del aprendizaje. También se observa, la moda del pre-test es de **10%** y en el post- test es de **17%**el cual se muestra que habido una mejora significativa en el aprendizaje.

4.1.7. Distribución de las medidas de dispersión del pre-test y post-test sobre el Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra.

Tabla N°22

Medidas de dispersión	Pre-test	Post test
Varianza	3.06	2.20
Desviación estándar	1.75	1.48
Coefficiente de varianza	15.1	8.22

Fuente: matriz de datos

En la tabla 22, la varianza del pre-test es de **3.06 %** y en el post- test es de **2.20 %** el cual se muestra que habido una mejora significativa en el logro del aprendizaje .Se aprecia que en el pre-test con una desviación estándar de **1.75 %** y en el post test de **1.48 %** el cual indica se está estandarizando y mejorando en el logro del aprendizaje. También se observa, el coeficiente de varianza del pre-test es de **15.1 %** y en el post-test es de **8.22 %**el cual se muestra que habido una mejora significativa en el aprendizaje.

En relación a la hipótesis de la investigación: La aplicación de un programa de juegos didácticos, mejora el aprendizaje en el área de Matemática de los estudiantes de la muestra.

Para estimar la incidencia de las estrategias didácticas en el logro de aprendizaje, se ha utilizado la estadística no paramétrica, la prueba t de Student para comparar la mediana de dos muestras relacionadas, y utilizando el análisis de “Estática

cross-tabulation” procesada en el software SPSS Vs. 18.0 para el Sistema Operativo Windows 8 .

Hipótesis Nula:

No hay diferencia entre los grupos

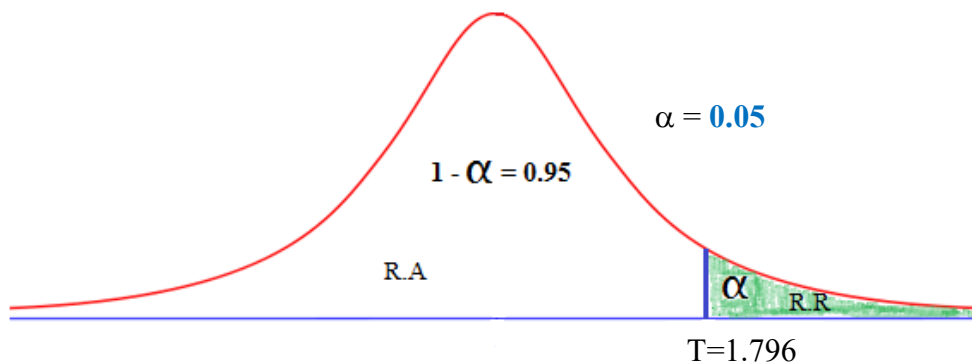
Hipótesis Alternativa:

Si hay diferencia entre los grupos

NIVEL DE SIGNIFICANCIA: $\alpha = 0.05$

ESTADÍSTICA DE PRUEBA: Prueba T de Student unilateral

REGIONES:



Se acepta, por lo tanto hay diferencia significativa entre los grupos, mediante la prueba estadística T de Student a un nivel de significancia del 5%. Según estadístico de contraste prueba t cuyo valor es de $-14.056 < 1.796$, es decir, existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemáticas obtenidos en el Pre Test y Post Test.

Por lo tanto se concluye que la aplicación del Programa juegos didácticos, mejora el logro de capacidades en el área de Matemática de los estudiantes de los estudiantes de la muestra.

4.2. Análisis de resultados.

La discusión de la presente investigación estará organizada en tres partes, primero están los objetivos específicos que se ven reflejados en los resultados obtenidos a través del pre-test y post- test respectivamente, para finalizar se tendrá a la hipótesis de investigación la cual se analizará buscando antecedentes o referentes teóricos que afiancen o rechacen los resultados obtenidos.

Respecto al primer objetivo específico: Conocer el aprendizaje mediante el pre test en el área de matemática en los estudiantes de 1° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa n° 80334 Simbrom distrito de Lucma – Gran Chimú – 2014. Al aplicar el instrumento de investigación, los resultados del pre-test demostraron que el 0% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto; es decir A, un 64% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso; es decir B, y un 36 % tienen un nivel de logro de aprendizaje en inicio decir C; es acuerdo Ministerio de educación. (2009), este nivel se presenta 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 de acuerdo con su ritmo y su aprendizaje.

Cabe señalar que los bajos resultados obtenidos por los estudiantes demuestran que no han logrado desarrollar las capacidades básicas propuestas, lo cual se debería a que los docentes no realizan actividades significativas que generen expectativas en sus estudiantes, siendo corroborado por Godino, J. & Batanero, C. (2003), en su investigación sobre, "Fundamentos de la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas para maestros", en la cual se concluye que es de suma importancia que los docentes tengan una visión clara acerca al objeto de la enseñanza de las

matemáticas y como crear un espacio en el cual se genere actividades significativas a los estudiantes.

Respecto al segundo objetivo: Diseñar y Aplicar el programa de los juegos didácticos en el área de matemática en los estudiantes de 1° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa n° 80334 Simbrom distrito de Lucma – Gran Chimú – 2014, al aplicar el instrumento de investigación el cuestionario a manera de post- test, los resultados demostraron que el 0% de los estudiantes obtuvieron C, es decir los estudiantes evidencian el logro de aprendizajes en inicio, demostrando incluso un manejo solvente y muy satisfactorio, un 0% tienen un nivel de logro de aprendizaje B, es decir un logro proceso; da a entender que los estudiantes lograron desarrollar las capacidades propuestas; mientras que el 36% de los estudiantes tienen como nivel de logro de aprendizaje A y un 64% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir AD. Entonces se puede determinar que la aplicación de los juegos didácticos, mejora el aprendizaje en el área de Matemática, de los estudiantes del 1° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa n° 80334 Simbrom distrito de Lucma – Gran Chimú – 2014, los resultados obtenidos en el post -test corroboran lo planteado por Ausubel, quién señala que el juego es un instrumento para que el maestro logre aprendizajes significativos. Asimismo cabe mencionar a Aberastury, A. (1998). Los juegos didácticos son clasificados de acuerdo a la edad cada uno con un modo de operar y de distintos perfeccionamiento. El primer paso viene desde el hogar con la enseñanza, luego pasan a manos de los educadores que participan en conjunto integrando sus juegos.

Respecto al tercer objetivo específico: Comparar la influencia del programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática mediante un

pre y post-test en los estudiantes de 1° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa n° 80334 Simbrom distrito de Lucma – Gran Chimú – 2014

Al aplicar el instrumento de investigación el cuestionario a manera de pre test cómo podemos observar que el 0% de los estudiantes, tienen un nivel de aprendizaje C, en cambio en el pos- test, los resultados fueron diferentes, demostraron que el 64% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje AD, es decir un logro destacado; da a entender que los estudiantes lograron desarrollar las capacidades propuestas; mientras que el 0% de los estudiantes tienen como nivel de logro de aprendizaje C, es decir, en inicio.

Es así, como la aplicación de un programa de juegos didácticos mejora el logro de aprendizaje en el área de Matemática, de los estudiantes del 1° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa n° 80334 Simbrom distrito de Lucma – Gran Chimú – 2014, los resultados obtenidos en el Post test. Cabe mencionar a García, A. & Llull, J. (2009), quien considera que los juegos didácticos tienden a desarrollar funciones mentales como la atención, la memoria y comprensión y que además son juegos de interior, es decir, pueden ser individuales o colectivos, como una de sus características es que utilizan materiales sencillos que permitan llegar a conocimientos más abstractos, siendo su objetivo primordial el desarrollo de competencias y capacidades.

En lo referido al enfoque de aprendizaje utilizado, es necesario resaltar su vital importancia en los resultados obtenidos que muestran una mejora significativa del 100% en el nivel de logro aprendizaje de los estudiantes, esto demuestra que el buen uso del enfoque significativo permite que el estudiante relacione sus conocimientos previos de una manera sustancial con los nuevos conocimientos, el cual es defendido

por Ausubel, D. & Novak, J. (1990), quien plantea que la esencia del aprendizaje significativo reside en que ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario, sino sustancial con lo que el alumno ya sabe; señaladamente algún aspecto esencial de su estructura de conocimiento.

Respecto a la hipótesis de la investigación: La aplicación del programa juegos didácticos, mejora el aprendizaje en el área de Matemática de los estudiantes de la muestra.

Se determinó que hay una diferencia significativa entre la aplicación del programa de los juegos didácticos en el área de matemática, la cual se puede apreciar que según el estadístico de contraste para dos muestras relacionadas la prueba no paramétrica de t que el valor de $t = -14.056 < 1.796$, es decir, el programa aplicado mejoró el aprendizaje en el área de Matemática, de los estudiantes del 1° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 80334 Simbrom distrito de Lucma – Gran Chimú – 2014., Lo descrito se relaciona con los resultados , Mencía, C. (2007) en su tesis titulado “Los juegos didácticos como estrategia pedagógica para mejorar el rendimiento en la multiplicación y división llegó las siguientes conclusiones: Que las múltiples funciones que tiene el juego ,hace que sea valorado como estrategia pedagógica ,y con la incorporación de juegos didácticos se lograron aprendizajes , ya que éstos favorecen la integración alumnado, mejoran la autoestima y las relaciones interpersonales ;además los juegos aseguran la atención y participación de todos los alumnos .

La aplicación de un programa de los juegos didácticos en el proceso de construcción del aprendizaje causa efectos positivos en los estudiantes ya que permite una mejora en el aprendizaje, es importante señalar que para que esto se lleve a cabo también

influye. El aprendizaje el cual permite que los estudiantes construyan su propio aprendizaje a partir de sus ideas previas, siendo esta teoría Gutiérrez, Y. (2010), en su trabajo de investigación "Aplicación de los juegos para lograr el aprendizaje significativo en el área de matemática de los educandos del segundo grado de educación primaria del colegio Libertad", llegaron a las siguientes conclusiones: Cuando se utiliza un juego didáctico para mejorar el aprendizaje matemático, se incrementa la capacidad de interpretación gráfica y de expresiones simbólicas. Por otro lado, Ausubel, D. y Novak, J. (1990) sostienen que los niños adquieren más experiencia y aprendizaje espontáneo a través del juego. Por lo tanto, el juego es una herramienta de actividad ideal para que el docente implemente importantes aprendizajes en sus alumnos.

Asimismo, Reyes, A. (2000), en su trabajo de investigación Propuesta Didáctica, Juegos didácticos en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en el bachillerato se llegó a las siguientes conclusiones: Uno de los principales motivos de este problema es la mala elección y aplicación de los métodos didácticos en el proceso didáctico de la educación educativa. El uso sistemático de juegos didácticos, apoyados en técnicas de trabajo en grupo, es una posibilidad promisorio para aumentar la estabilidad de la asimilación de contenidos matemáticos en la escuela secundaria. El uso de juegos didácticos en el proceso educativo de aprendizaje debe seguir un método claramente definido que proporcione instrucciones específicas al respecto.

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

Los resultados de los estudiantes de la muestra de la Tabla 5 en matemáticas muestran que el mayor porcentaje de estudiantes con 6 estudiantes muestran logro esperado, es decir A, y un porcentaje menor de estudiantes con 0 rendimiento excelente, es decir. AD.

La implementación del programa de juegos didácticos permitió mejorar el aprendizaje de los estudiantes de la muestra, pues se puede observar en la Tabla 16 que la mayor cantidad de estudiantes, el 6 %, tiene excelentes resultados de aprendizaje. es, AD y con el menor porcentaje de 0%, el nivel de aprendizaje es al inicio, es decir C.

Evaluamos el aprendizaje en el campo de las matemáticas mediante un pre-test y un post-test, podemos comparar los resultados. de las tablas 5 y 16 se observa que 64% estudiantes puntuaron AD, lo que significa que los estudiantes muestran un aprendizaje esperado, incluso dominio solucionable y muy satisfactorio, y en la tabla 5, los estudiantes puntuaron AD, es decir, no muestran un aprendizaje esperado, significa que los estudiantes han logrado desarrollar las habilidades específicas.

Se observa que se acepta la hipótesis de investigación, se destaca que los resultados de la prueba t de Student $t=-14.056$ menor que 1.1796, es decir, la implementación de un programa de juego didáctico mejora el aprendizaje de estudiantes de sexto grado de la institución educativa 8033 Simbro distrito Lucma - Granda Chimu - 2014 en matemáticas.

5.2. RECOMENDACIONES

Tomando en consideración los resultados obtenidos se recomienda a los docentes hacer uso de los juegos didácticos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, ya que su utilización adecuada genera expectativas, despierta su creatividad, atención, memoria y pensamiento matemático; asimismo desarrollan actitudes positivas hacia el área en los estudiantes, posibilitando de esta manera una mejora en el aprendizaje en el área de matemática.

Aplicar el Programa Juegos didácticos en los diferentes grados de primaria, así como en el nivel de secundaria para lograr mejorar el aprendizaje en el área de matemática.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Abad, J. (2009) Tesis doctoral. *“Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil”*. Universidad Complutense de Madrid.
- Álvarez, J. (1993). "La enseñanza por computadora". Revista de Pedagogía No. 356. Chile.
- Álvarez, V. (1994), *Orientación Educativa y Acción Orientadora. Relaciones entre la teoría y la práctica*. Madrid: EOS.
- Ausubel, D. & Novak, J. (1990). *Psicología educativa*. México. Edil. Trillas.
- Ander, E. (1997), *“Diccionario de Pedagogía”*. Buenos Aires. Editorial Magisterio del Río de la Plata.
- Andrade, G. & Ante, B. (2010). *tesis, 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.
- Bautista, M. (2002), *El juego como método didáctico. Propuestas didácticas y organizativas*. Granada, Adhara.
- Burgos, G, & Fica D. (2005). *tesis, juegos educativos y materiales manipulativos un aporte a la disposición para el aprendizaje de la matemáticas Chile* Universidad de Temuco.
- Caba, B. (2004), *“De jugar con el arte al arte de jugar”*. (Ensayo) <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>
- Caneo, M. (1987). *El juego y la enseñanza de la Matemáticas*. Tesis para obtener un título de profesor. Universidad Católica de Temuco.
- Calderón, J. (2010). *Dimensiones Psicológicas del Juego*. Lanz Universidad Autónoma de

Guadalajara, Campus Tabasco, Plantilla Simple. Con la tecnología de Blogger
<http://psicologiauagtabasco.blogspot.com/2010/12/dimension-psicologica-del-juego.html>.

Cárdenas, N. (2010) *“Estrategias didácticas empleadas en el área de comunicación y logros de aprendizaje”*, [tesis para optar el título de licenciada en educación].

(2010) Chimbote: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Centro Nacional para el Mejoramiento de la Ciencia, (1998). *Actividades Científicas Juveniles*. Caracas: Autor.

Contreras, O. (2000). *Los Juegos como Técnica Metodológica en la Gerencia del Aula a nivel de la Primera Etapa de Educación Básica*. Tesis de Grado Universidad Pedagógica Experimental Libertador – Barquisimeto.

Collado, M. & Gabriela, F. (2011), Tesis *“El juego en la enseñanza de la matemática: Un estudio sobre las concepciones de estudiantes y docentes acerca del juego en el aprendizaje y la enseñanza de la matemática”*. ifdc Bariloche - cue 6200303 – pcia. de rio negro.

Cruz, A. (2001). *Dimensiones del desarrollo del niño preescolar*. Gaceta Isceem Tejupilco

Chacón, P. (2011), *“El juego didáctico como estrategia de enseñanza ¿cómo crearlo en el aula?”* “Caracas: universidad pedagógica experimental libertador .Disponibile en paulach.elpipegmail.com.

Delval, J. (1997). *“Crecer y pensar; La construcción del conocimiento en la escuela.”* México: Paidós.

Dienes, Z. (1970), *La construcción de la matemática* - Barcelona. Editorial Teide.

Esparza, M. (2010), *“las dificultades en el aprendizaje de las matemáticas en el*

aprendizaje de la matemáticas” México Ciencia uanl.

Estrada, G. (2007), *técnicas evaluativas* .Madrid gráficas Gráficas .Ráger.

Euceda, T. (2007), *tesis el juego desde un punto de vista Didáctico a nivel de educación pre básica* Universidad pedagógica nacional de San Francisco Morazán. Tegusigalpa

Fabbricatore O, & Méndez E, (2009), *Currículo del nivel de educación Básica*. Caracas: El pueblo.

Fingermann, G. (1970), “*El juego y sus proyecciones sociales*”. Buenos Aires: El Ateneo.

Froilan, S. (1995). *Juegos ingeniosos para los adolescentes*. Aula Alegre. Magisterio Colombia.

Flores, H. (2009), *tesis como estrategia alternativa para mejorar la adquisición de la lecto-escritura en los alumnos del primer grado de educación primaria de la Escuela 2Manuel José Othón*”, universidad Tangamanga.
<http://www.utan.edu.mx/~huasteca/documentos/biblioteca/thfs.pdf>

García, A. & Llull, J. (2009), “*El juego infantil y su metodología*” Madrid: Editex.

García, A. (2007) *.El juego. La clasificación de los juegos*. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia.

García, J. (2011), *tesis, la influencia del juego en el aprendizaje de los niños de cinco años de la institución educativa gotitas de solidaridad del distrito de Santa María – Huacho-2011*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión Huacho .Perú.

García, S. (2002). *Evaluación de Programas Educativos y Sociales*. Proyecto Docente. Murcia: Universidad de Murcia.

Gimeno, J. (1992) *Comprender y Transformar la Enseñanza*. Marata Madrid.

Gil, E. (2010), monografía “*Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de la*

matemática”<http://www.monografias.com/trabajos82/juegos-didacticos-aprendizaje-matematica/juegos-didacticos-aprendizaje-matematica.shtml#ixzz2wywlnEM4>

Godino, J. & Batanero, C. (2003) *Monografía Fundamentos de la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas para maestros*". Granada: Universidad de Granada. Colombia.

Gonzales, V. (2001). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. México. Editorial: Pax.

Gutiérrez, Y. (2010), en su tesis " *Aplicación de los juegos para lograr el aprendizaje significativo en el área de matemática de los educandos del 3º grado "A" de educación primaria* de la I.E. N° 40052 "el peruano del milenio Almirante Miguel Graú . Arequipa.

Jacinto, J. (2010), "El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica. Educación Infantil". España. <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/1123/1/TFG-B.53.pdf>

Jiménez, A. (2003). *La Lúdica como experiencia Cultural. Etnografía Hermenéutica del Juego*. Edit. Mesa Redonda. Colombia.

León, O. & Montero, I. (1997). *Diseño de Investigaciones*. Madrid: McGraw Hill.

Ludewig, C. & Rodríguez, A. (1998). *Taller de metodología de investigación*.

Mallart, J. (2000). "Didáctica: del currículum a las estrategias de aprendizaje": Revista Española de Pedagogía, N° 217.

Marcelli, D. (2007), "Psicología del niño". 7º edición Barcelona..

Martínez, N. (2003), Tesis "Planificación de estrategias para la enseñanza de la matemáticas en la segunda etapa de educación básica". Universidad de Santa María Venezuela Caracas.

- Martínez, M. & Mosquera, A. (2010), tesis, *El juego como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la adición y sustracción en primer grado de la institución educativa La Ceiba, Gallinazo y Diamante del Municipio de Puerto Guzmán* .Putumayo.
- Martínez, O. (1998). *El juego, creatividad y aprendizaje*. Revista del Centro de Información Educativa y Asesoría Profesional (CIEAPRO).
- Martínez., F. (2002).*Evolución del juego a lo largo del ciclo vital*. En: Moreno, Juan A. (Coord.) *Aprendizaje a través del juego*. España, Aljibe.
- Mencia, C. (2007) “*Los juegos didácticos como estrategia pedagógica para mejorar el rendimiento en la multiplicación y división en los escolares del 5to grado del nivel primario*”. Universidad técnica de oruro
- Ministerio de Educación. (2006), *Técnicas e instrumentos de evaluación*. Lima Ministerio de educación.
- Minerva, C. (2007).*el juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Universidad de los andes.
- Ministerio de educación y cultura (1998), “*juegos y materiales manipulativos como dinamizadores en el aprendizaje de la matemáticas*” Bilbao secretaria general técnica.
- Ministerio de educación y cultura (2005), “*Unidad de currículo y evaluación, seguimiento a la implementación curricular en el área de matemática* “.Chile .Esparta.
- Ministerio de Educación (2004) *Guía Metodológica de segundo grado de primaria*.
- Ministerio de educación.(2009), “*Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular*”. Perú: Ministerio de Educación.

- Miranda, M (2009) *“Las estrategias didácticas relacionadas con los logros de aprendizaje”*, [tesis para optar el título de licenciada en educación]. (2009) Perú: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- Mora, A. (2013) *Tesis: “El diseño sustentable en los juegos didácticos. Componente estratégico para fomentar prácticas ecológicas en los niños escolarizados de 3 a 4 años”* universidad de Palermo Argentina.
- Moreira, R. & Saliba, C. (2007), *La influencia de la motivación y del cepillado supervisado en los hábitos de higiene de preescolares brasileños*, Acta Odontológica Venezolana, http://www.actaodontologica.com/ediciones/2007/4/pdf/cepillado_supervisado_habitos_higiene.pdf
- Murillo, F. & Román, M. (2009). *“el desempeño de los estudiantes de América Latina”* Readaly.
- Organización de las naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura (2008) *“eficacia escolar y factores asociados en América Latina y el Caribe”*. Chile la ciencia y la cultura.
- Ortiz, A. (2009), *“Educación infantil: Afectividad, amor y felicidad, currículo, lúdico, evaluación de aprendizaje”* Barranquilla: Litoral.
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla. Ediciones Alfar
- Paya, M. (2007), Tesis: *“la actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea”* España: servei de publicaciones.
- Pérez J. (2000), *Presentación del monográfico Evaluación de Programas Educativos*. Revista de Investigación Educativa.
- Play, M. (1993) *“Currículo y Educación: Campo Semántico de la didáctica”*. Editorial

Universitaria. Barcelona-España.

Rey, M. (1996). *“Didáctica de la matemática 1”*, Nivel primario, primer ciclo. (8^o ed.). Argentina: Estrada.

Reyes, A. (2000), tesis *Propuesta Didáctica, Juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje de las matemáticas en el nivel medio superior*. Universidad Autónoma de Nuevo León. San Nicolás de la Garza.

Ribes, D. (2006), *“Técnicos de la educación infantil”* España Madrid.

Rodríguez, S. (2003) *Metodología de la investigación: La creatividad, el rigor del estudio y la integridad son factores que transforman al estudiante en un profesionalista de éxito*. 5 ed. México: Universidad Juárez autónoma de Tabasco.

Romero, M. (2000). *Jugando se aprende mejor*. Mamuska con Alquenos. Revista Candidus. PUBLICACIÓN: Valencia, Venezuela [Apartado Postal # 813, Edo. Carabobo]: Cerined, 1999.

Rodríguez, E. (2003), *Metodología de la investigación: La creatividad, el rigor del estudio y la integridad son factores que transforman al estudiante en un profesionalista de éxito*. 5 ed. México: Universidad Juárez autónoma de Tabasco.

Staton, E. (2000) *“Influencia de la Compresión Lectura en el rendimiento académico”*, [Tesis para optar el título de licenciado en Psicología].(2000).Guatemala: Universidad Francisco Marroquín.

Vanegas. M. (2000), tesis, *Incidencia del uso de juegos didácticos en el aprendizaje de las operaciones de multiplicación y división*. La Universidad del Zulia Maracaibo.

Vásquez, D. (2000). *Un Juego para mi Maestro, una Estrategia lúdica para mejorar la interacción Docente – Alumno*. Trabajo de Grado. upel-ipc

ANEXOS

Anexo 01

PRE TEST Y POST TEST

INDICACIONES:

- Resuelve cada ejercicio que se le presenta a continuación.
- Evita los borrones.

Representa cada número en el Tablero de valor Posicional y escribe su descomposición.

345

C	D	U

Descomposición.....

1. Lee y escribe los siguientes números:

234.....

2. Compara y coloca “mayor que”, “menor que”, “igual “en los siguientes números naturales.

A. 323 380

B. 341 457

3. Ordena en forma creciente los siguientes números naturales.

A. 445; 154; 262; 784; 216,356

4. Ordena de forma decreciente los siguientes números naturales:

126; 532; 784; 859; 848; 345.

15. Escribe el número menor de cada grupo:

280 - 213 - 768 - 234 = -----

16. Escribe el número anterior de :

..... 678 235 945

17. Escribe el número posterior de:

456..... 956..... 345.....

18. Escribe el número anterior y posterior de :

.....546..... 781.....

19. Compara y escribe el signo $>$ $<$ ó $=$

600U8C 9C.....700U 340U.....5C

PROGRAMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : cascás
- 1.2. Institución Educativa : 80334 Simbrom distrito
- 1.3. Participantes : 11 estudiantes
- 1.4. Duración del Programa : 02 meses
- Fecha de Inicio : 06 – 12 - 2014
- Fecha de término : 06 – 02- 2015
- 1.5. Horas semanales : 06 horas pedagógicas
- 1.6. Responsable : Cavero Martin Mercedes

II. PARTE DIDÁCTICA:

2.1. Fundamentación e Importancia del Programa:

El sistema educativo peruano tiene ante sí uno de los más grandes retos de todos los tiempos: el de mejorar la educación del país. En tal sentido, resulta de carácter prioritario tomar medidas urgentes que den solución a este problema.

Por ello, el presente programa tiene como propósito mejorar el aprendizaje de los estudiantes en el área de matemáticas.

Es por eso la actividad matemática ha tenido desde siempre un componente lúdico que ha sido lo que ha dado lugar a una buena parte de las creaciones más interesantes que en ella han surgido.

La matemática por su naturaleza misma es también juego, si bien este juego implica otros aspectos, como el científico, instrumental, filosófico, que junto con la actividad matemática conforman uno de los verdaderos ejes de nuestra cultura.

Si el juego y la matemática en su propia naturaleza, tienen tantos rasgos comunes, no es menos cierto que también participen de las mismas características en lo que respecta

a su propia práctica. Esto es especialmente interesante cuando nos preguntamos por los métodos más adecuados para transmitir a nuestros alumnos el profundo interés y el entusiasmo que las matemáticas pueden generar y para proporcionar una primera familiarización con los procesos usuales de la actividad matemática.

La elaboración del presente Programa Educativo Juegos Didácticos busca mejorar el aprendizaje en el área de Matemática la cual se fundamenta en el paradigma aprendizaje significativo de Ausubel, quién afirma que para que un aprendizaje sea significativo, se debe considerar los saberes previos del estudiante, también nos manifiesta sobre la importancia del juego.

Asimismo tenemos en cuenta los aportes de Vigotsky sobre la importancia del aprendizaje social cognitivo, afirma con profundidad que el potencial de aprendizaje (dimensión cognitiva) se desarrolla por medio de la socialización contextualizada (dimensión socio-cultural).

Como señala Alsina, C. (1991) que “Enseñar y aprender matemática puede y debe ser una experiencia feliz. Curiosamente casi nunca se cita a la felicidad dentro de los objetivos educativos pero es bastante evidente que sólo podremos hablar de una labor docente bien hecha cuando todos alcancemos un grado de felicidad satisfactorio” Ciertamente hay que hacer todo lo posible para que el aprendizaje de las matemáticas sea lo más feliz posible y esto se puede lograr a través de la inclusión de las dinámicas y juegos en las actividades de aprendizaje en el área de matemática.

Este programa se inserta en un contexto que propone mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en el campo de la matemática. Surge desde una iniciativa docente, la cual es consciente del rechazo de muchos alumnos hacia el área. Los

docentes artífices de esta innovación hemos querido romper con este prejuicio intentando que los alumnos se sientan contentos y participen activamente en las clases de matemáticas, que conozcan su aspecto lúdico y, mediante el juego, conducirles a descubrir su contenido y disfrutar con su aprendizaje.

La fundamentación del Programa subraya por un lado la importancia de ofrecer a los alumnos un adecuado acceso a los conocimientos y por otro, la necesidad de garantizar aprendizajes funcionales. Asimismo, asume que la actividad lúdica es un recurso especialmente apropiado para la realización de los aprendizajes escolares, ya que, además de ofrecer un acceso agradable a los conocimientos, puede ayudar al alumno a modificar y re-elaborar sus esquemas de conocimiento ayudándole a construir su propio aprendizaje.

2.2. Problema o necesidades educativas a resolver.

En la Institución Educativa 80334 Simbrom distrito de Lucma, los alumnos muestran un bajo rendimiento académico, sobre todo en el área de Matemática, debido a diversos factores, entre ellos las inadecuadas estrategias metodológicas que emplean los docentes, la falta de un Proyecto Curricular Institucional, el poco interés y desmotivación de los estudiantes para resolver problemas matemáticos.

El estudiante, evidencia distintos ritmos de aprendizajes, dificultad para comprender conceptos matemáticos, dificultad para resolver problemas, iniciándose en el pensamiento abstracto y con una marcada indiferencia por la práctica consciente y responsable del ejercicio matemático. De allí que para lograr una mejor respuesta de los estudiantes es necesario manejar estrategias activas de aprendizaje como manipulación de objetos, juegos didácticos, construcción de materiales, elaboración de organizadores gráficos, investigación y profundización individual y socializado.

Por estas razones nos propusimos elaborar el Programa Juegos, como una propuesta pedagógica basado en la planificación, ejecución, evaluación y mejoramientos permanente del Aprendizaje ,tendientes a mejorar las capacidades de los estudiantes en el Área de Matemática, Razonamiento y Demostración, Comunicación Matemática y Resolución de problemas y por ende mejorar el logro de capacidades.

2.3. Principios didácticos que la orientan:

- El desarrollo de conceptos matemáticos parte de situaciones relacionadas con la vida de los estudiantes.
- Trabajar en equipo compartiendo sus conocimientos.
- Construyen sus aprendizajes elaborando materiales concretos.
- Participan en los juegos didácticos respetando normas.
- Lograr el dominio de las capacidades matemáticas

2.4. Cartel de Capacidades e Indicadores:

Capacidades	Indicadores	SESIONES											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Razonamiento y Demostración	Identifica y ordena números naturales de hasta tres cifras en forma creciente y Decreciente.	X											
	Identifica los signos $>$ $<$ $=$ para expresar los resultados de la comparación de los números naturales hasta tres cifras.		X										
	Descompone números naturales en sumandos de unidad según su valor posicional hasta la centena.			X									
	Ordena número naturales correctamente hasta 999.				X								

	Desarrolla operaciones de adición con centenas					X							
	Desarrolla operaciones de adición hasta tres cifras						X						
Comunicación Matemática	Interpreta y representa números naturales de hasta tres cifras en el tablero de valor posicional.							X					
	Utiliza descomposiciones aditivas y el tablero de valor posicional para expresar los números naturales hasta tres cifras								X				
	Escribe y lee correctamente hasta la centena.									X			
	Expresa la relación descendente y ascendente, de números naturales hasta tres cifras a partir de situaciones cotidianas										X		
Resolución de Problemas	Resuelve problemas de adición y sustracción con números naturales de hasta cuatro cifras teniendo en cuenta situaciones entorno.											X	
	Resuelve operaciones con las propiedades conmutativa y asociativa de números naturales de hasta tres cifras												X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 80334 Simbrom

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: La Centena

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE: Cavero Martin Mercedes

1.6. DURACIÓN: 2 horas y 15 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 1°

II. APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

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

ÁREA	ORGANIZADOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	Número y relaciones y operaciones	Identifica el antecesor y sucesor de un número natural de hasta tres cifras.	Valor posicional hasta tres dígitos, unidad, decena y centena	Utiliza descomposiciones aditivas y el tablero de valor posicional para expresar los números naturales hasta tres cifras.	Ficha de evaluación
		Interpreta y representa números de hasta tres cifras y expresa el valor posicional de sus cifras en el sistema de numeración decimal.			Ficha de aplicación
		Interpreta relaciones “mayor que”, “menor que” “igual que” y ordena números naturales de hasta tres cifras en forma ascendente y descendente.			Lista de cotejo
		Interpreta las propiedades conmutativas y asociativas de la adición de los números naturales.			
		Resuelve problemas de adición y sustracción con números de hasta tres cifras.			

III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
INICIO	Motivación y saberes previos	Responden a las siguientes interrogantes: ¿Niños buenos días?; ¿Cómo están hoy?; ¿Qué día es hoy?; ¿Quién faltó hoy?; ¿Alguien sabe por qué faltó el niño...¿Saben que área nos toca desarrollar?, ¿Qué clase hicimos la semana pasada?	Palabra Hablada	15'
	Problematización	Participan en el juego didáctico titulado “La ruleta de los números” Responden a las preguntas: ¿Qué números se encuentran en la ruleta?, ¿Cuántos dígitos tienen los números presentados en la ruleta?,	Papelote Palabra Hablada	

C O N S T R U C C I Ó N		¿Encuentran alguna similitud con los números antes estudiados?, ¿Será importante conocer los números de tres cifras? Dialogan con sus compañeros sobre la utilidad de los números en la vida. Descubren el tema a tratar “Ubicación de la Centena en el tablero de valor posicional”.	Ruleta de números	35'
	Construcción N° 1	<ul style="list-style-type: none"> • Reciben el material informativo sobre el tema “La Centena” • Analizan la información realizando una lectura silenciosa. • Participan del juego la ruleta de los números, utilizando fichas numéricas, y material multibase, en un tablero de valor posicional ubican el número que la ruleta indica. • Se agrupan en equipos de dos integrantes cada uno. 	Material informativo Fichas numéricas Material multibase Pizarra Tizas Cuaderno Lápiz Pizarra	
	Construcción N°2	<ul style="list-style-type: none"> • . Elaboran sus propios ejemplos haciendo uso de las tarjetas numéricas y de la ruleta. • Arriban a conclusiones con ayuda del docente. • Transcriben en su cuaderno los ejemplos que han elaborado. 	Fichas numéricas Plumón Tizas Cuaderno Lápiz	
	Transferencia guiada	<ul style="list-style-type: none"> • Reciben la hoja de práctica. • Resuelven la hoja práctica. • Desarrollan una ficha de meta cognición. 	Material impreso	
C I E R R E	Transferencia autónoma	- Realizan el proceso de metacognición a través de las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué aprendí hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendí? ✓ ¿Les gustó el tema? ✓ ¿Qué dificultades encontré? ✓ ¿Qué hice para superar las dificultades?	Palabra oral	25'

V. BIBLIOGRAFÍA

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

MED(2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú.

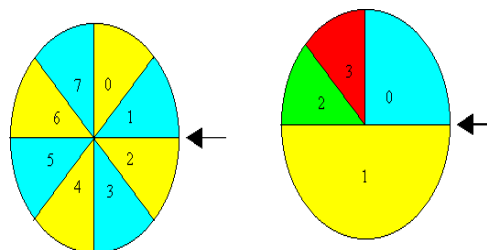
JUEGO: LA RULETA DE LOS NÚMEROS

Desarrollo del juego: La docente entrega 4 juegos de tarjetas con dígitos del 0 al nueve, indica que deberán reunirse en parejas, a uno se le entregará fichas numéricas y al otro material multibase para formar los números. Luego se procederá a girar la ruleta para ubicar el número en el tablero de valor posicional, el estudiante que tiene las fichas numéricas las ubicará en el tablero y el otro estudiante hará lo mismo solo que utilizará el material multibase, por ejemplo la placa que indica las centenas, una decena y la unidad que es reconocida por un cuadradito.

Material multibase



Ruleta



Contenidos:

- interpretar y representa los números naturales hasta tres cifras en el tablero posicional.

Propósitos:

- Que el estudiante logre la ubicación en el tablero de valor posicional de números de hasta tres cifras.

Objetivo:

- Identificar la posición en el tablero de valor posicional de números de hasta tres cifras.




LA UNIDAD DE CENTENA EN EL TABLERO DE VALOR POSICIONAL

C	D	U
1	0	0


 SE LEE: CIEN

ACTIVIDADES


1. Representa los números utiliza los colores respectivos:



C	D	U







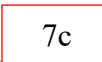

C	D	U


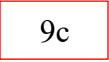



C	D	U

2. Escribe el número de cada niño.

3. Completa:

1C = ----- Unidades

6D =Unidades

5D =Unidades

7C =Unidades.

4. Ubica los números donde corresponda:

7 Centenas

8 Centenas

2 Unidades

C	D	U

5. Completa la decena .escribe el sumando que falta:

1 centena

$$45 + \quad = 100$$

$$34 + \quad = 100$$

$$\quad + 65 = 100$$

$$\quad + 98 = 100$$

$$12 + \quad = 100$$

$$\quad + 78 = 100$$

$$67 + \quad = 100$$

REFORZANDO LO APRENDIDO

Nombres y

Apellidos:.....Calif

icación

1. Cuenta y escribe el número que corresponda:

100
100
100
100

100
100

2C=.....U

4C=.....U

3C=.....U

2. Descubre el número

100
100
100

 y escríbelos:

A. Tengo 6D , 2U, Y

100
100
100

 3 C =

B. Tengo 4C , 1D, Y

100
100
100

 7U=

C. Tengo 5U, 8C Y

100
100
100

 4D=

3. Cuenta las centenas ,decenas y unidades y escribe en el tablero:



C	D	U



C	D	U



C	D	U

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I). DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 80334 Simbrom

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Representación Gráfica

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE: Cavero Martin Mercedes

1.6. DURACIÓN: 2 horas y 15 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 1°

II. APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

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

ÁREA	ORGANIZADOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y relaciones y operaciones	Identifica el antecesor y sucesor de un número natural de hasta tres cifras. Interpreta y representa números de hasta tres cifras y expresa el valor posicional de sus cifras en el sistema de numeración decimal. Interpreta relaciones “mayor que”, “menor que” “igual que” y ordena números naturales de hasta tres cifras en forma ascendente y descendente. Interpreta las propiedades conmutativas y asociativas de la adición de los números naturales. Resuelve problemas de adición y sustracción con números de hasta tres cifras.	Valor posicional hasta tres dígitos, unidad, decena y centena	Utiliza descomposiciones aditivas y el tablero de valor posicional para expresar los números naturales hasta tres cifras.	Ficha de evaluación Ficha de aplicación Lista de cotejo

III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
I N I C I O C O N S	Motivación y saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> Se inicia la clase con la realización de un juego didáctico “El laberinto de los números”, luego responden a las interrogantes: ¿Qué números no se encuentran en el laberinto?, ¿Conoces ubicación de los números que no se encuentran en el laberinto?, ¿Conoces el valor que tiene cada uno de los números faltantes? 	Palabra Hablada Papelote. Cartulina	15'
	Problematización	<ul style="list-style-type: none"> Para recoger saberes previos la docente pregunta ¿Conoces la ubicación que tienen los números en el tablero de valor posicional? Se da a conocer el tema y los estudiantes reconocen la importancia de los números en su vida diaria y el valor que cada uno de ellos posee. 	Juego didáctico	35'
	Construcción N° 1	<ul style="list-style-type: none"> La docente provee del material informativo y muestra Ábaco en la cual se muestra la ubicación de los números. 	Ábaco Pizarra Tiza Cuaderno Lápiz	

T R U C C I Ó N C I E R R E	Construcción N°2	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes socializan y comentan con sus compañeros sus experiencias al reconocer la ubicación que tienen en el tablero de valor posicional, respetando el trabajo realizado por sus compañeros. • Los estudiantes arriban a sus propias conclusiones con ayuda del docente 	Plumón Tizas Cuaderno Lápiz	25'
	Transferencia guiada	<ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar los estudiantes deberán de resolver una ficha práctica en la cual está plasmado lo que se trabajó, teniendo en cuenta las indicaciones dadas por la docente. 	Material impreso	
	Transferencia autónoma	<ul style="list-style-type: none"> • Motiva a los estudiantes a valorar el trabajo realizado durante la clase, mediante las siguientes preguntas: ¿qué hicieron?, ¿terminaron a tiempo la tarea?, ¿les fue difícil?, ¿qué aprendimos?, ¿de cuántas formas diferentes representamos una cantidad? 	Palabra oral	

V-. BIBLIOGRAFÍA

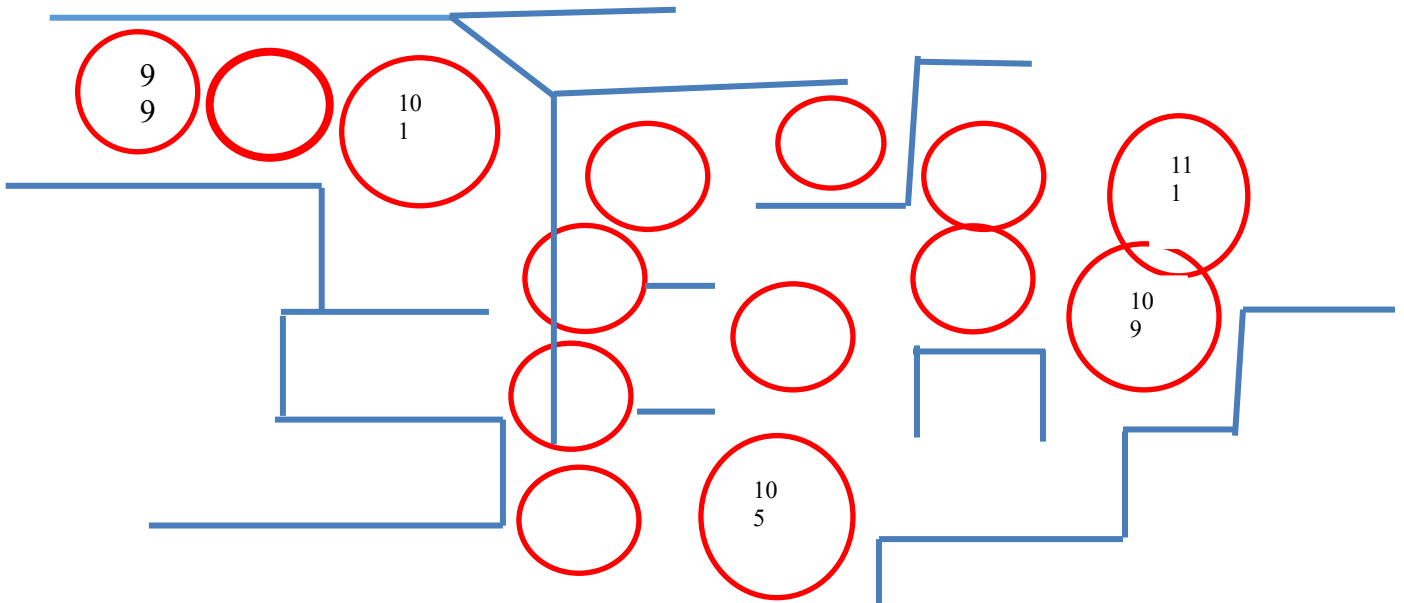
MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

MED(2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú

ACTIVIDAD: EL LABERINTO

NOMBRE DEL JUEGO: El laberinto de los números.

DESARROLLO DEL JUEGO: El juego se desarrollará teniendo como escenario el aula, se colocará en la pizarra un dibujo de un laberinto en el cual existe un inicio y un final, en su recorrido existirá espacios vacíos en los cuales se entregará a los estudiantes que se encuentran divididos en dos grupos una fichas conteniendo diversos números que serán colocados en los lugares vacíos que se encuentran en el laberinto, los grupos deberán estar atentos en el momento que consideren que el número que tienen en sus manos es el que continúa en la secuencia, una vez que se ha completado el laberinto el grupo ganador se llevará el tesoro.



Contenidos:

- Representación gráfica de los números.
- El tablero de valor posicional.

Propósitos:

- Brindar a los estudiantes la oportunidad de reconocer sus habilidades en la ubicación de números.

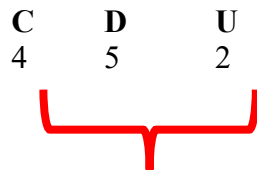
Objetivos: Que el estudiante logre ubicar los estudiantes los números en el espacio correspondiente.



REPRESENTACIÓN GRÁFICA: NÚMEROS NATURALES HASTA 999

Para escribir o leer un número, lo separamos en grupos de tres cifras, de izquierda a derecha.

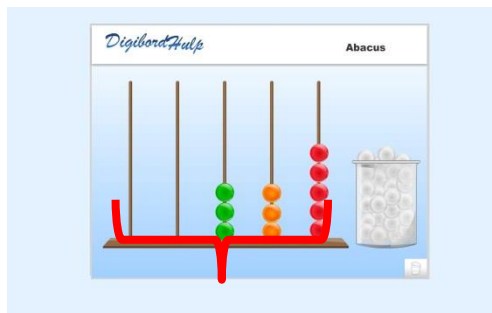
Ejemplo: Representamos 452 en el ábaco posicional. Luego, lo descomponemos.



Cuatrocientos cincuenta y dos.

$$4 C + 5 D + 2 U$$

Ejemplo: Representa 897 en el ábaco. Luego; lo descomponemos.
Novecientos cuarenta y seis



cinco.

Trescientos treinta y

$$3C + 3 D + 5 U$$

Ejercicios: Representa cada número en el ábaco y escribe su descomposición.

C	D	U

945

C	D	U

378

APLICO DE LO APRENDIDO

Nombres Y

Apellidos:.....

Calificación

Grado:.....**Fecha:**...../...../...**Sección: Única**



INSTRUCCIONES: Representa cada número en el Tablero de valor Posicional y escribe su descomposición.

1) 245

C	D	U

Descomposición:

2) 976

C	D	U

Descomposición:

3) 563

C	D	U

Descomposición:

4) 345

C	D	U

Descomposición:

5) 450

C	D	U

Descomposición:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I) DATOS GENERALES:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 80334 Simbrom
- 1.2. ÁREA: Matemática
- 1.3. TEMA: Lectura y escritura de números naturales hasta 999.
- 1.4. FECHA:)
- 1.5. RESPONSABLE: Cavero Martin Mercedes
- 1.6. DURACIÓN: 2 horas y 15 minutos
- 1.7. GRADO/ SECCIÓN: 1°

II. APRENDIZAJES ESPERADOS: ORGANIZACIÓN DEL DOMINIO, CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

ÁREA	ORGANIZADOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	Número y relaciones y operaciones	Identifica el antecesor y sucesor de un número natural de hasta tres cifras. Interpreta y representa números de hasta tres cifras y expresa el valor posicional de sus cifras en el sistema de numeración decimal. Interpreta relaciones “mayor que”, “menor que” “igual que” y ordena números naturales de hasta tres cifras en forma ascendente y descendente. Interpreta las propiedades conmutativas y asociativas de la adición de los números naturales. Resuelve problemas de adición y sustracción con números de hasta tres cifras.	Lectura y escritura de números naturales hasta 999.	Escribe y lee correctamente los números hasta la centena.	Ficha de evaluación
					Ficha de aplicación
					Lista de cotejo

III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo						
INICIO	Motivación y saberes previos	Observan láminas sobre números y otros salen a escribir como se lee. Participan en el juego didáctico titulado “material multibase	Palabra oral	15'						
	Problematización	<ul style="list-style-type: none"> Escribimos números en el tablero y el alumno ya leyendo los números. <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr> <td style="background-color: #f4a460;">C</td> <td style="background-color: #f4a460;">D</td> <td style="background-color: #f4a460;">U</td> </tr> <tr> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> </tr> </table> <p>¿Cómo se lee? ¿Cómo se escribe en letras ese número? ¿Cómo se llama el primer dígito y el se ¿Qué diferencia hay entre los números del tablero?</p>	C		D	U				Material Informativo Caja Papelote
	C	D	U							
Construcción N° 1	<ul style="list-style-type: none"> Reciben el material informativo sobre el tema. “lectura y escritura de números naturales hasta 999”. Descubren el material la caja secreta traído por el docente fichas numéricas y material base 10. Se agrupan en equipos de dos integrantes respectivamente. Participan del juego “Ubicación de números en el tablero de valor posicional”, los estudiantes 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 	Pizarra Cartulina Fichas numéricas								
		<ul style="list-style-type: none"> Elaboran sus propios ejemplos con ayuda de la docente. 	Plumón Tizas							

C C I Ó N C I E R R E	Construcción N°2	<ul style="list-style-type: none"> • Arriban a conclusiones con ayuda del docente. Transcriben en su cuaderno los ejemplos que han elaborado	Cuaderno Lápiz	35'
	Transferencia guiada	<ul style="list-style-type: none"> • Reciben la hoja de práctica. • Resuelven la hoja práctica. • Desarrollan una ficha de meta cognición. 	Material impreso	
	Transferencia autónoma	- Realizan el proceso de meta cognición a través de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendí hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendí? ✓ ¿Les gustó el tema? ✓ ¿Qué dificultades encontré? ✓ ¿Qué hice para superar las dificultades 	Palabra oral	25'

V-. BIBLIOGRAFÍA

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.
 MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú

LA UNIDAD DE CENTENA EN EL TABLERO DE VALOR POSICIONAL

C	D	U
1	0	0



Se lee: cien

CENTENAS COMPLETOS:

- 1C: 100 =CIEN
- 2C: 200 = DOSCIENTOS
- 3C: 300 =TRESCIENTOS
- 4 C: 400 = CUATROCIENTOS
- 5C: 500 = QUINIENTOS
- 6C: 600 = SEISCIENTOS
- 7C: 700 = SETECIENTOS
- 8C: 800= OCHOCIENTOS
- 9C: 900= NOVECIENTOS

ACTIVIDADES

1. lee los siguientes números del tablero posicional.

C	D	U
5	2	0

Se lee:

Se lee:.....

C	D	U
C	D	
3	9	

APLICO DE LO APRENDIDO

Nombres y Apellidos:.....

Calificación

Grado:.....Fecha:...../...../...Sección: Única

I.IN
números:

C	D	U

- 145

--	--	--

Se lee:.....

- 657

C	D	U

Se lee:.....

- 589

C	D	U

Se lee.....

II. INSTRUCCIONES :Escribe el número correspondiente:

- Ciento veinticinco
- Setecientos veinte.....
- Cuatrocientos doce.....
- Trescientos ochenta.....

III. Completa:

NÚMERO	SE LEE	C	D	U
123				
		5	8	3
	CIENTO CIN CO			
245				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 80334 Simbrom

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Notación desarrollada de un número natural hasta 999.

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE: Cavero Martin Mercedes

1.6. DURACIÓN: 2 horas y 15 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 1°

II. ORGANIZACIÓN DEL DOMINIO CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	ORGANIZADOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	Número y relaciones y operaciones	Identifica el antecesor y sucesor de un número natural de hasta tres cifras. Interpreta y representa números de hasta tres cifras y expresa el valor posicional de sus cifras en el sistema de numeración decimal. Interpreta relaciones "mayor que", "menor que" "igual que" y ordena números naturales de hasta tres cifras en forma ascendente y descendente. Interpreta las propiedades conmutativas y asociativas de la adición de los números naturales. Resuelve problemas de adición y sustracción con números de hasta tres cifras.	Notación desarrollada de un número natural hasta 999	Descompone números naturales en sumandos de unidad según su valor posicional hasta la centena	Ficha de evaluación Ficha de aplicación Lista de cotejo

III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
INI	Motivación y saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> Responden a las siguientes interrogantes: ¿Niños buenos días?; ¿Cómo están hoy?; ¿Qué día es hoy?; ¿Quién faltó hoy?; ¿Alguien sabe por qué faltó el niño...¿Saben que área nos toca desarrollar?, ¿Qué clase hicimos la semana pasada? 	Palabra oral	

C I O C O N S T R U C C I Ó N C I E R R E	Problematización	<ul style="list-style-type: none"> • Participan en el juego didáctico titulado “material multibase” (Anexo 1). • Ubicaban en el tablero de valor posicional los números que les indica. <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="background-color: #f4a460;">C</td> <td style="background-color: #f4a460;">D</td> <td style="background-color: #f4a460;">U</td> </tr> <tr> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> </tr> </table>	C	D	U				Material Informativo Caja Papelote	15’
	C	D	U							
	Construcción N° 1	<ul style="list-style-type: none"> • Reciben el material informativo sobre el tema “Descomposición de números de tres dígitos”. • Descubren el material la caja secreta traído por el docente fichas numéricas y material base 10. • Se agrupan en equipos de dos integrantes respectivamente. • Participan del juego “Ubicación de números en el tablero de valor posicional”, los estudiantes sacan fichas con números que se encuentran dentro de la caja y proceden a ubicarlos de la misma manera ubican el material base 10. 	Pizarra Cartulina Fichas numéricas	35’						
	Construcción N°2	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboran sus propios ejemplos con ayuda de la docente. • Arriban a conclusiones con ayuda del docente. <p>Transcriben en su cuaderno los ejemplos que han elaborado</p>	Plumón Tizas Cuaderno Lápiz	25’						
	Transferencia guiada	<ul style="list-style-type: none"> • Reciben la hoja de práctica. • Resuelven la hoja práctica. • Desarrollan una ficha de meta cognición. 	Material impreso							
Transferencia autónoma	<p>- Realizan el proceso de metacognición a través de las siguientes preguntas:</p> <p style="margin-left: 40px;">✓ ¿Qué aprendí hoy?</p> <p style="margin-left: 40px;">✓ ¿Cómo lo aprendí?</p> <p style="margin-left: 40px;">✓ ¿Les gustó el tema?</p> <p style="margin-left: 40px;">✓ ¿Qué dificultades encontré?</p> <p style="margin-left: 40px;">✓ ¿Qué hice para superar las dificultades?</p>	Palabra oral								

--	--	--	--	--

V. BIBLIOGRAFÍA

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.
 MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú.

NOTACIÓN DESARROLLADA CON TRES DÍGITOS

Material multibase

C	D	U

Indicando el orden de cada dígito:

$3C + 6D + 8U$

Notación desarrollada:

$300 + 60 + 8$

Actividades:

Descomponer los siguientes números en la notación desarrollada y cifrada:

$54 =$

$345 =$

$509 =$

Escribe la equivalencia en unidades:

$9U =$ $5D =$ $8C =$ =.....

$6D =$ $4U =$ $1C =$ =.....

$7C =$ $2D =$ $4U =$ =.....



PRÁCTICA CALIFICADA DE MATEMÁTICA

Nombres y Apellidos:..... Calificación
Grado:.....Fecha:...../...../...Sección: Única

1. Escribe la equivalencia enunciada de .

6U =.....5C =..... 6U =.....=.....

2U =.....1D =.....5C =.....=.....

9C =.....6U=.....2D=.....=.....

2. Escribe el valor de cada dígito resolver:

NÚMERO	NOTACIÓN DESARROLLADA	NOTACIÓN CIFRADA
400		
	300 + 40 + 20	
		5C + 3D + 8U
634		

3. Relaciona :

8 Centenas

100 Unidades

3 Centenas

800 Unidades

1 Centenas

300 Unidades

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I) DATOS GENERALES

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Libertad

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Comparación de números naturales hasta 999.

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE: Cavero Martin Mercedes

1.6. DURACIÓN: 2 horas y 15 minutos

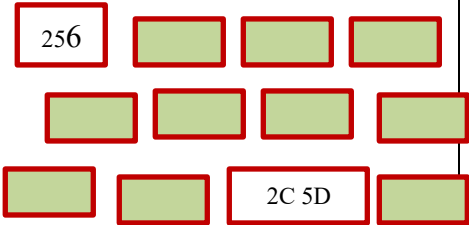
1.7. GRADO/ SECCIÓN: 1°

II. ORGANIZACIÓN DEL DOMINIO, COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

ÁREA	ORGANIZADOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y relaciones y operaciones	Identifica el antecesor y sucesor de un número natural de hasta tres cifras. Interpreta y representa números de hasta tres cifras y expresa el valor posicional de sus cifras en el sistema de numeración decimal. Interpreta relaciones “mayor que”, “menor que” “igual que” y ordena números naturales de hasta tres cifras en forma ascendente y descendente. Interpreta las propiedades conmutativas y asociativas de la adición de los números naturales. Resuelve problemas de adición y sustracción con números de hasta tres cifras.	Comparación de números naturales de hasta tres cifras	Expresa la relación mayor que, menor que o igual que, para expresar la comparación de números naturales hasta tres cifras a partir de situaciones cotidianas.	Ficha de evaluación Ficha de aplicación

III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Moment	Procesos	Estrategias	Medios y	Tie
--------	----------	-------------	----------	-----

os	pedagógicos		materiales	mpo
I N I C I O C O N S T R U C I Ó N C I E R R	Motivación y saberes previos	<p>¿Niños buenos días?; ¿Cómo están hoy?; ¿Qué día es hoy?; ¿Quién faltó hoy?; ¿Alguien sabe por qué faltó el niño...¿Saben que área nos toca desarrollar?, ¿Qué clase hicimos la semana pasada?</p> <p>Participan del juego titulado “ Encontrando el número perdido ”(ANEXO 01)</p> 	Palabra hablada Papelote	15'
	Problematización	<p>Responde a las interrogantes: ¿Qué tienen en común los números encontrados? Dialogan con sus compañeros sobre el juego en que han participado.</p> <p>Escuchan con atención la declaración del tema “Comparación de números”.</p>	Palabra hablada	35'
	Construcción N° 1	<p>Reciben el material informativo sobre el tema “Comparación de números naturales”.</p> <p>Descubren la caja mágica que trae la docente conteniendo fichas numéricas. Forman grupos de tres integrantes cada uno.</p>	Material Informativo Pizarra Fichas numéricas Plumón Tizas	25'
	Construcción N°2	<p>Participan en el juego titulado “encontrando los números perdidos”.(ANEXO 2)</p> <p>Elaboran sus ejemplos a partir de los números encontrados.</p>	Plumón Tizas Cuaderno Lápiz	
Transferencia guiada	<p>Transcriben en sus cuadernos los ejercicios.</p> <p>Comentan en forma grupal e</p>	Material impreso		

E		individual. Llegan a conclusiones generales con ayuda de la docente.	
	Transferencia autónoma	- Realizan el proceso de metacognición a través de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendí hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendí? ✓ ¿Les gustó el tema? ✓ ¿Qué dificultades encontré? ✓ ¿Qué hice para superar las dificultades? ✓ Reciben la hoja de práctica. 	Palabra oral

V-. BIBLIOGRAFÍA

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú

COMPARACIÓN DE NÚMEROS NATURALES

SÍMBOLO	SIGNIFICA	EJEMPLO EN SÍMBOLOS	EJEMPLOS EN PALABRAS
>	Mayor que	213 > 132	213 es mayor que 132
<	Menor que	234 < 345	234 es menor que 345
=	Igual que	213 = 213	213 es igual que 213

EJERCICIOS: Coloca “mayor que”, “menor que” o “igual que” según corresponda:

- a) 134-----234
- b) 546-----987
- c) 2U+3C+5D-----234
- d) 879-----2C+7U

- e) $567\text{-----}7U + 5C + 6D$
- f) $4U + 7D + 3C\text{-----}6U + 3C + 6C$
- g) $342\text{-----}987$
- h) $3U + 7D + 1C\text{.....}3C + 7U + 1C$
- i) $321\text{.....}324$
- j) $345\text{-----}567$
- k) $345\text{-----}67$

PRÁCTICA CALIFICADA DE MATEMÁTICA

Nombres y

Apellidos:.....Calificación

Grado:.....Fecha:...../...../...Sección: Única

234.....345

567-----789

435.....567

234.....678

567.....890

675.....980

2. RESUELVE LAS OPERACIONES Y COLOCA EL SÍMBOLO > < Ó = ENTRE:

$$3C + 4D$$

$$5U + 4C$$

$$8C + 2D$$

$$6C + 9D$$

$$\boxed{} \text{ — } \boxed{}$$

$$\boxed{} \text{ — } \boxed{}$$

3. COM PLETA LOS RECUADROS CON LOS NÚMEROS CORRESPONDIENTES:

..... < 234.....

..... > 345.....

..... > 346.....

..... < 645.....

4. ORDENA LOS NÚMEROS DE MENOR A MAYOR DE CADA GRUPO

234 – 567 – 904 - 123 -456 =-----

345 – 234 - 568 – 456 – 980=

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 80334 Simbrom

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Ascendente -Descendente

1.4. FECHA: 25 de abril 2014.

1.5. RESPONSABLE: Cavero Martin Mercedes

1.6. DURACIÓN: 2 horas y 15 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 1°

II. ORGANIZACIÓN DEL DOMINIO, COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

ÁREA	ORGANIZADOR/DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y relaciones y operaciones	Identifica el antecesor y sucesor de un número natural de hasta tres cifras. Interpreta y representa números de hasta tres cifras y expresa el valor posicional de sus cifras en el sistema de numeración decimal. Interpreta relaciones "mayor que", "menor que" "igual que" y ordena números naturales de hasta tres cifras en forma ascendente y descendente. Interpreta las propiedades conmutativas y asociativas de la adición de los números naturales. Resuelve problemas de adición y sustracción con números de hasta tres cifras.	Ascendente y descendente	Expresa la relación descendente y ascendente, de números naturales hasta tres cifras a partir de situaciones cotidianas	Ficha de evaluación
					Ficha de aplicación
					Lista de cotejo

III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
I N I	Motivación y saberes previos	¿Niños buenos días?; ¿Cómo están hoy?; ¿Qué día es hoy?; ¿Quién faltó hoy?; ¿Alguien sabe por qué faltó el niño...¿Saben que área nos toca desarrollar?, ¿Qué clase hicimos la semana pasada? Participan en el juego didáctico titulado "Jugando con la posición de los	Palabra hablada fichas numéricas	15'

C I O C O N S T R U C C I Ó N C I E R R E		números”(Anexo 1)		
	Problematización	<p>Responden a las siguientes preguntas:¿Qué número de tres cifras conocen?¿Cuál de los números de los seleccionados es el mayor?, ¿Qué número de los seleccionados es menor?, ¿Qué número se encuentra antes?, ¿qué número se encuentra después?,¿Creen que es importante la ubicación correcta de los números?</p> <p>Dialogan con sus compañeros sobre la ubicación correcta de los números.</p> <p>Descubren el tema a tratar “El antecesor y el sucesor de un número natural de tres cifras”.</p> <p>Descubren el tema a tratar “Ascendente y descendente”</p>	<p>Palabra hablada</p> <p>fichas numéricas</p>	35’
	Construcción N° 1	<p>Reciben el material informativo sobre el tema “Ascendente y descendente de un número de un número natural de tres cifras”.</p> <p>Descubren el material la caja secreta traído por el docente que contiene una ficha en la cual se muestran diversas fechas de nacimiento.</p> <p>Se agrupan en equipos de dos integrantes respectivamente.</p> <p>Participan del juego “Ubicación de números en el tiempo”, los estudiantes sacan fichas con números que se encuentran dentro de la caja y proceden a ubicarlos en la línea que ha elaborado la docente en forma ascendente.</p>	<p>Material informativo</p> <p>Caja</p> <p>Papelote</p> <p>Pizarra</p> <p>Cartulina</p> <p>Fichas numéricas</p> <p>Plumón</p> <p>Tizas</p> <p>Cuaderno</p>	25’
Construcción N°2	<p>Elaboran sus propios ejemplos con ayuda de la docente.</p> <p>Arriban a conclusiones con</p>	Material impreso		

		ayuda del docente. Transcriben en su cuaderno los ejemplos que han elaborado		
	Transferencia guiada	<ul style="list-style-type: none"> • Reciben la hoja de práctica. • Resuelven la hoja práctica. • Desarrollan una ficha de meta cognición. 	Material impreso	
	Transferencia autónoma	Realizan el proceso de metacognición a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo lo aprendí? ¿Les gustó el tema? ¿Qué dificultades encontré? ¿Qué hice para superar las dificultades	Palabra oral	

V-. BIBLIOGRAFÍA

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

MED(2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú

NOMBRE DEL JUEGO: “Jugando con la posición de los números”

DESARROLLO: se ordenan dentro del aula, se forman en dos equipos, luego la docente procede a colocar a cada alumno (en el pecho y la espalda) una hoja que incluya un número del cero al nueve, a continuación la docente dice un número de tres cifras por ejemplo el 342, los niños que tengan esos números deberán correr al centro del aula, los niños deben organizarse y acomodarse para que formen el número establecido y ganar un punto. Gana el equipo que tenga más puntos.



CAPACIDAD:
Identificar la posición de los números para formar un número de cuatro cifras.

PROPÓSITO:

Que el estudiante conozca la posición de cada número para formar uno nuevo.

OBJETIVOS:

Identificar la posición de los números.

NOMBRE DEL JUEGO: “Ubicación de los números en el tiempo”

DESARROLLO: el juego se desarrollará de una manera ordenada, la docente muestra una ficha en la cual se muestran diversas fechas de nacimientos, luego los estudiantes sacaran de la caja secreta fichas con números que aparecen en la ficha presentada por la docente, proceden a ubicarlos en una línea de tiempo colocada en la pizarra, ojo pero lo hacen de un manera ordenada de tal manera que los números queden ubicados de forma ascendente.

CAPACIDAD: Ordenan números de forma ascendente y descendente números de cuatro cifras.

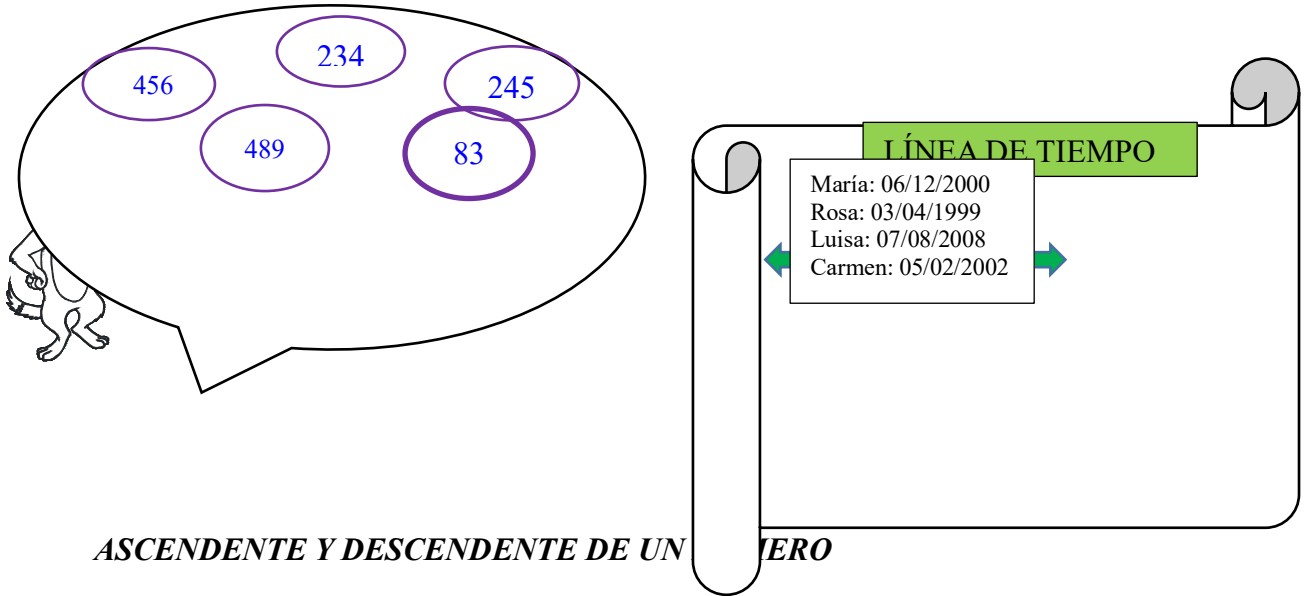
PROPÓSITO:

Que los estudiantes logren ubicar de una manera correcta los números en una línea de tiempo.

Ordenan números de forma ascendente y descendente números de tres cifras.

OBJETIVOS

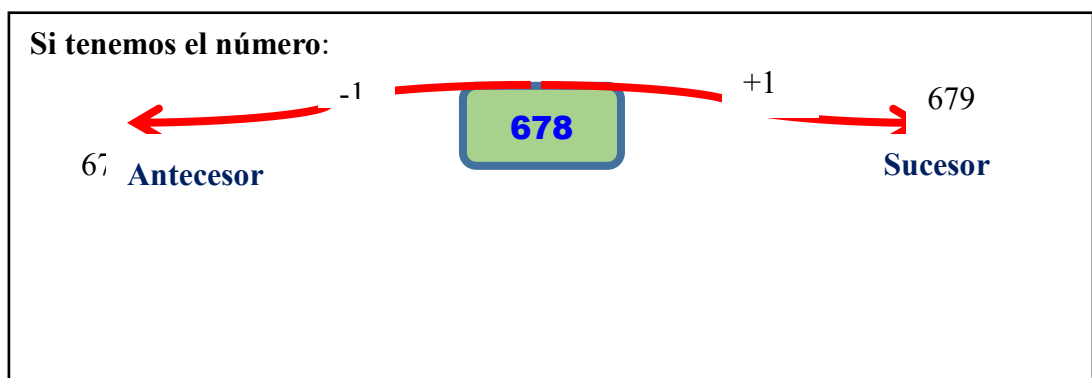
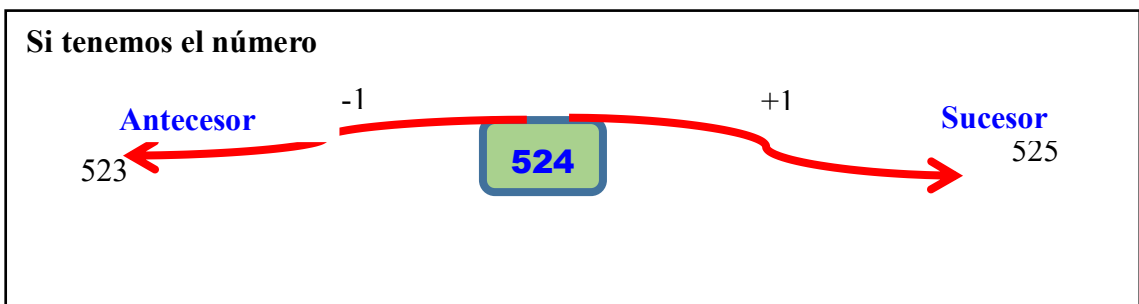
Identificar los números de mayor a menor y viceversa.



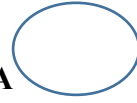
ASCENDENTE Y DESCENDENTE DE UN NÚMERO

- El antecesor de un número natural es aquel que se obtiene disminuyendo **1** al número dado.
- El sucesor de un número natural es el número que se obtiene sumándole **1** al número dado.

Así por ejemplo:



PRÁCTICA CALIFICADA DE MATEMÀTICA



Nombres y

Apellidos:.....Calificación

Grado:.....Fecha:...../...../...Sección: Única

1.

a. 234 - 456 - 789 - 567 - 543 - 123 - 678 - 120

b. 235 - 789 - 908 - 123 - 657 - 890 - 234 - 902

c. 125 - 654 - 234 - 789 - 234 - 124 - 890 - 234

d. 456 - 892 - 567 - 123 - 567 - 340 - 809 - 145

e. 345 - 678 - 902 - 145 - 789 - 456 - 678 - 901

2. Ordena los números de forma ascendente:

a. 334 - 567 - 890 - 456 - 768 - 124 - 789 - 234

b. 489 - 903 - 124 - 456 - 234 - 890 - 123 - 126

c. 345 - 123 - 654 - 341 - 897 - 675 - 321 - 901

d. 123 - 567 - 343 - 789 - 321 - 567 - 980 - 234

e. 124 - 678 - 456 - 436 - 231 - 768 - 345 - 234

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 80334 Simbrom

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Número anterior y posterior

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE: Cavero Martin Mercedes

1.6. DURACIÓN: 2 horas y 15 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 2°

II. ORGANIZACIÓN DEL DOMINIO, COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

ÁREA	ORGANIZADOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y relaciones y operaciones	<p>Identifica el antecesor y sucesor de un número natural de hasta tres cifras.</p> <p>Interpreta y representa números de hasta tres cifras y expresa el valor posicional de sus cifras en el sistema de numeración decimal.</p> <p>Interpreta relaciones “mayor que”, “menor que” “igual que” y ordena números naturales de hasta tres cifras en forma ascendente y descendente</p> <p>Interpreta las propiedades conmutativas y asociativas de la adición de los números naturales.</p> <p>Resuelve problemas de adición y sustracción con números de hasta tres cifras.</p>	Anterior y posterior de los números naturales.	Expresa la relación descendente y ascendente, de números naturales hasta tres cifras a partir de situaciones cotidianas	<p>Ficha de evaluación</p> <p>Ficha de aplicación</p> <p>Lista de cotejo</p>

III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempos
I N I C	Motivación y saberes previos	<p>¿Niños buenos días?; ¿Cómo están hoy?; ¿Qué día es hoy?; ¿Quién faltó hoy?; ¿Alguien sabe por qué faltó el niño...¿Sabes que área nos toca desarrollar?, ¿Qué clase hicimos la semana pasada?</p> <p>Participan del juego titulado “Ayudando a Juanito a llegar a su escuela”</p>	Palabra hablada Papelote	15'

I O C O N S T R U C C I Ó N C I E R R E	Problematización	Utilizar fichas numéricas que la docente y explicará cómo van ir desarrollando el juego Dialogan con sus compañeros sobre la utilidad de los números en la vida. Descubren el tema a tratar “anterior y posterior”	Palabra hablada fichas numéricas	35 25'
	Construcción N° 1	Reciben el material informativo sobre el tema “Antecesor y Sucesor de un número natural”. Descubren la caja que trae el docente en la cual se les presenta diversos números con los cuales tendrán que formar otros caminos para ayudar a Juanito a llegar distintas partes de su comunidad. Se agrupan en equipos de cuatro integrantes cada uno.	Material informativo Caja Pizarra Tizas papelote Cuaderno o Lápiz	
	Construcción N°2	Elaboran sus propios ejemplos de caminos de números en un papelote indicando los números. Comentan la experiencia vivida. Arriban a conclusiones con ayuda de la docente. Transcriben en su cuaderno los ejemplos que han elaborado	Material impreso	
	Transferencia guiada	<ul style="list-style-type: none"> • Reciben la hoja de práctica. • Resuelven la hoja práctica. • Desarrollan una ficha de meta cognición. 	Material impreso	
	Transferencia autónoma	Realizan el proceso de metacognición a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo lo aprendí? ¿Les gustó el tema? ¿Qué dificultades encontré? ¿Qué hice para superar las dificultades?	Palabra oral	

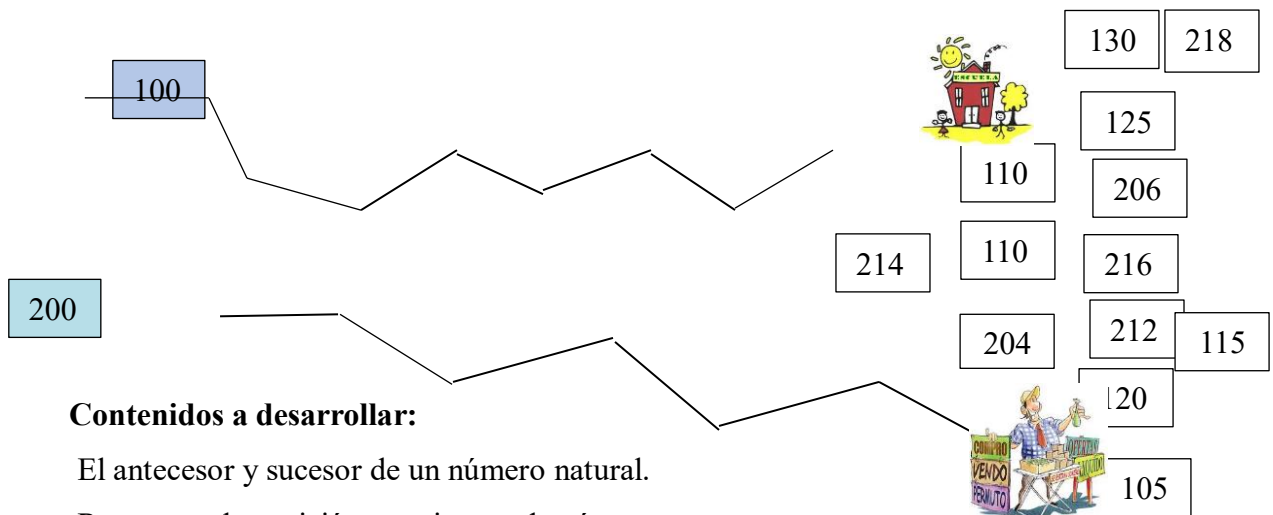
V-. BIBLIOGRAFÍA

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

NOMBRE DEL JUEGO: "EL CAMINITO DE LOS

NÚMEROS"

Desarrollo: La docente indica a los estudiantes que ayuden a Juanito a llegar a la escuela y para esto tendrán que utilizar unas fichas numéricas las cuales utilizaran para seguir el camino de números empezando por el 100 hasta el 130 de 5 en cinco y luego tendrán que ayudarlo a regresar a su casa pero por el mismo camino de manera que tendrán que empezar por el 130 hasta llegar al 100 y así luego tendrán que ayudarlo a ir al mercado a partir de 200 a 220 de dos en dos y de la misma manera tendrán que ayudarlo a regresar.



Contenidos a desarrollar:

El antecesor y sucesor de un número natural.

Reconocer la posición que tiene cada número.

Propósitos:

Que el estudiante logre descubrir el antecesor de un número.

Que el estudiante logre descubrir e sucesor de un numero natural

Objetivos:

Lograr que el estudiante reconozca la posición que tiene uno de los números

ANTECESOR Y SUCESOR DE UN NÚMERO NATURAL

Podemos identificar el número inmediato anterior y el inmediato posterior de un número natural.

El número inmediato anterior o antecesor de un número natural es el número que

antecede en la numeración y lo obtengo disminuyendo 1 al número dado. Por ejemplo:
el antecesor de 746 es 745

El número inmediato posterior o sucesor de un número natural es el número que le sigue en la numeración y lo obtengo sumando 1 al número dado. Por ejemplo: el sucesor de 545 es 546.

Ejercicios:

1. -. Escribe el antecesor y sucesor de cada número:

-----345..... 456.....
.....546..... 890.....
.....234..... 657.....

2. Completa con el número inmediato anterior:

-----325 657 678
.....890 245 967

3. Completa con el número posterior:

345..... 546..... 789.....
456..... 578..... 890.....



PRÁCTICA CALIFICADA DE MATEMÀTICA
Nombres y Apellidos:..... Calificación
Grado:.....Fecha:...../...../...Sección: Única

INDICACIONES:

- Resuelve cada ejercicio que se le presenta a continuación.
- Evita los borrones.

1. Escribe el antecesor y sucesor de cada número.

.....345..... 567.....
234..... 987.....
123..... 678.....
348..... 768.....

2. Escribe el número que se encuentra entre:

123.....125 235.....237
 324.....326 678.....680
 345.....347 567.....569

3. Completa el cuadro:

Nº anterior	Número	Nº posterior
	347	
	456	
	789	

4. Escribe el número posterior:

367..... 789..... 345.....
 456..... 890..... 456.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 80334 Simbrom

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Adición de centenas.

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE: Cavero Martin Mercedes

1.6. DURACIÓN: 2 horas y 15 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 1°

II. ORGANIZACIÓN DEL DOMINIO, COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

ÁREA	ORGANIZADOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y relaciones y operaciones	<p>Identifica el antecesor y sucesor de un número natural de hasta tres cifras.</p> <p>Interpreta y representa números de hasta tres cifras y expresa el valor posicional de sus cifras en el sistema de numeración decimal.</p> <p>Interpreta relaciones “mayor que”, “menor que” “igual que” y ordena números naturales de hasta tres cifras en forma ascendente y descendente</p> <p>Interpreta las propiedades conmutativas y asociativas de la adición de los números naturales.</p> <p>Resuelve problemas de adición y sustracción con números de hasta tres cifras.</p>	Adición de centenas	Desarrolla operaciones de adición con centenas.	<p>Ficha de evaluación</p> <p>Ficha de aplicación</p> <p>Lista de cotejo</p>

IV. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos pedagógicos	Estrategias	Medios y	Tiempo
----------	----------------------	-------------	----------	--------

			materiales	
I N I C I O C O N S T R U C C I Ó N C I E	Motivación y saberes previos	<p>¿Niños buenos días?; ¿Cómo están hoy?; ¿Qué día es hoy?; ¿Quién faltó hoy?; ¿Alguien sabe por qué faltó el niño...¿Saben que área nos toca desarrollar?, ¿Qué clase hicimos la semana pasada? Se elige a dos niños quienes serán los encargados de atrapar a los demás niños. Responden a las interrogantes ¿Qué grupo tiene más niños o niñas? ¿En qué grupo hay diez niños? ¿Cómo podemos saber que hay diez niños? ¿Diez niños serán igual a diez unidades de niños?</p> <p>Se les proporciona un montón de palitos y se les indica que hagan grupos de a 10 y se sujeta con una liga.</p>	<p>Palabra hablada</p> <p>Papelote</p>	15'
	Problematización	<p>Responden a interrogantes: ¿Cuántos palitos hay en cada paquete? ¿Cuántos palitos tendrán una decena? Se les hace observar que cada grupo de palitos tiene una decena y se les va incidiendo que 2 grupos son dos decenas de palitos, 4 grupos son 4 decenas de palitos. Utilizan el material multibase para representar números del 11 al 15, se les indica por ejemplo representa el número 13, el 14 y así sucesivamente. Representan en el tablero de valor posicional el número formado con el material multibase</p> <p>Descubren el tema a tratar "Adición de centenas"</p>	<p>Palabra hablada</p> <p>Material multibase</p>	35'
	Construcción N° 1	<p>Dibujan en sus cuadernos conjuntos con 10 elementos</p> <p>Representan en barras los números 13, 14 teniendo en cuenta el material multibase. Resuelven fichas de reforzamiento. Relacionadas a la decena</p>	<p>Material multibase</p> <p>Caja Pizarra Tizas papelote</p>	25'

R R E		Realizan la actividad “Lanzando el dado “para la iniciación de la suma” Representan los puntos que les tocó en los soportes que se le proporciona, escribiendo en las caras laterales el puntaje de la primera y segunda canasta. En la cara superior escribirá el total. Responden a las interrogantes: ¿cuántos puntos te toco en el primer dado lanzado y en el segundo? ¿Cuántos tienes en total? ¿Qué has hecho para saber el total?	e Cuader no Láp iz	
	Construcción N°2	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboran sus propios ejemplos de caminos de números en un papelote indicando los números. • Comentan la experiencia vivida. • Arriban a conclusiones con ayuda de la docente. • Transcriben en su cuaderno los ejemplos que han elaborado. 	Materia l impreso	
	Transferencia guiada	<ul style="list-style-type: none"> • Reciben la hoja de práctica. • Resuelven la hoja práctica. • Desarrollan una ficha de meta cognición. Resuelven fichas de aplicación gráficas y de completación. • Resuelven ejercicios de adición del cuaderno de trabajo. 	Materia l impreso	
	Transferencia autónoma	Sistematizan conceptos de la suma en sus cuadernos de trabajo es Reflexionamos a través de preguntas ¿Qué hemos aprendido?¿Para qué nos sirve lo aprendido?¿En qué lo podemos utilizar ?	Palabra oral	

V-. BIBLIOGRAFÍA

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.
MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú

PRÁCTICA CALIFICADA DE MATEMÁTICA

Nombres y

Apellidos:.....

Calificación

Grado:.....Fecha:...../...../...Sección: Única

1. Realiza las siguientes sumas:

C	D	U
2	3	1
3	6	0

+

C	D	U
1	6	0
5	2	2

+

C	D	U
2	0	1
1	3	5

+

C	D	U
2	6	0
1	2	1

+

C	D	U
1	0	7
	3	5

+

C	D	U
2	0	6
4	8	2

+

2. Resuelve las siguientes adiciones en forma vertical:

a. $124 + 123 = \text{-----}$

b. $434 + 120 = \text{-----}$

c. $574 + 45 = \text{-----}$

d. $237 + 78 = \text{-----}$

e. $546 + 14 = \text{-----}$

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 80334 Simbrom

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Sustracción de centenas.

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE: Cavero Martin Mercedes

1.6. DURACIÓN: 2 horas y 15 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 1°

II. ORGANIZACIÓN DEL DOMINIO, COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

ÁREA	ORGANIZADO R/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	Número y relaciones y operaciones	<p>Identifica el antecesor y sucesor de un número natural de hasta tres cifras.</p> <p>Interpreta y representa números de hasta tres cifras y expresa el valor posicional de sus cifras en el sistema de numeración decimal.</p> <p>Interpreta relaciones “mayor que”, “menor que” “igual que” y ordena números naturales de hasta tres cifras en forma ascendente y descendente</p> <p>Interpreta las propiedades conmutativas y asociativas de la adición de los números naturales.</p> <p>Resuelve problemas de adición y sustracción con números de hasta tres cifras.</p>	Sustracción de centenas	Desarrolla operaciones de sustracción con centenas.	<p>Ficha de evaluación</p> <p>Ficha de aplicación</p> <p>Lista de cotejo</p>

V. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
I		¿Niños buenos días?; ¿Cómo están hoy?; ¿Qué día es hoy?; ¿Quién faltó hoy?; ¿Alguien sabe por qué	Palabra	

N I C I O C O N S T R U C C I Ó N C I E R R E	Motivación y saberes previos	falto el niño...¿Saben que área nos toca desarrollar?, ¿Qué clase hicimos la semana pasada? Participamos en la presentación de todos los integrantes del aula de clases, enunciando sus nombres y apellidos completos, como control de la asistencia, leemos las reglas de convivencia.- Componemos la canción mi escolita y leemos varias veces para memorizar las letras.- Cantamos la canción “ Mi escolita”	hablada Papelote	15’
	Problematización	Recojo de saberes previos a través de un juego “adaptación juguemos en el bosque ” con las interrogantes. ¿De cuántas maneras se agrupan los niños? Citar mediante números las agrupaciones realizados con los niños en el juego .Descubren el tema a tratar “Sustracción de centenas”	Palabra hablada Jugando a la agrupación	
	Construcción N° 1	Plantear problemas de sustracción: Cuántos niños quedan si 2, 3, 4 ó 5 niños se retiran del grupo. Se apoyan con el material de bloque de base diez para representar los números y realizar la diferencia. Operan la sustracción con otros objetos, como chapitas, canicas, etc. Representan en forma gráfica y simbólica en la pizarra las cantidades halladas.	Pizarra Tizas Cuaderno Lápiz	25’
	Construcción N°2	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboran sus propios ejemplos de problemas de los objetos que hay en su aula. • Comentan la experiencia vivida. • Arriban a conclusiones con ayuda de la docente. • Transcriben en su cuaderno los ejemplos que han elaborado. 	Material impreso	
	Transferencia guiada	<ul style="list-style-type: none"> • Reciben la hoja de práctica. • Resuelven la hoja práctica. 	Material impreso	

		<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollan una ficha de meta cognición. • Resuelven ejercicios de sustracción del cuaderno de trabajo. 		
	Transferencia autónoma	Sistematizan conceptos de la resta en sus cuadernos de trabajo es Reflexionamos a través de preguntas ¿Qué hemos aprendido?¿Para qué nos sirve lo aprendido?¿En qué lo podemos utilizar?	Palabra oral	

V-. BIBLIOGRAFÍA

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú.

CANCIÓN: MI ESCUELITA

A mi escuelita,

Yo voy muy feliz. (Bis)

Cantando y jugando,

Aprendo feliz. (Bis)

Los pajarillos,

Me acompañan también. (Bis)

En mi ventanita,

Me cantan feliz. (Bis)

Que linda es Trujillo

mi tierra natal

y mi escuelita,

muy singular (bis)

Vamos todos cantando

Vamos todos jugando

Vamos a aprender. (Bis)

LA OPERACIÓN DE LA SUSTRACCIÓN

Restamos hasta 999.

Términos de la sustracción:

Minuendo **123** - signo menos

Sustraendo **105**

Diferencia **18**

Al 139 le quito
29. ¿Cuánto me queda?



C	D	U
1	3	9
	2	9
1	1	0

Queda: 110

¿Cómo resolvemos las sustracciones de dos cifras?1

Primero restamos las unidades, después las decenas y último la centenas.

Para restar debo preguntar: ¿Cuánto le falta....a para ser.....?

Hacemos esta pregunta para las unidades y decenas



PRÁCTICA CALIFICADA DE MATEMÁTICA

Nombres y Apellidos:..... Calificación
Grado:.....Fecha:...../...../...Sección: Única

C	D	U
3	4	6
2	1	3

-

C	D	U
6	8	3
5	4	2

-

C	D	U
7	5	2
5	2	2

-

C	D	U
8	5	7
4	4	6

-

2. Ordena en el tablero y resuelve:

a. 234 - 123 =

C	D	U

b. 567 - 245 =

C	D	U

c. 456 - 123 =

C	D	U

d. 678 - 567 =

C	D	U

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 80334 Simbrom

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Problemas de adición

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE: Cavero Martin Mercedes

1.6. DURACIÓN: 2 horas y 15 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 1°

II. ORGANIZACIÓN DEL DOMINIO, COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

ÁREA	ORGANIZADOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	Número y relaciones y operaciones	Identifica el antecesor y sucesor de un número natural de hasta tres cifras.	Problemas de adición	Formula problemas de adición y sustracción de números naturales de hasta tres cifras.	Ficha de evaluación
		Interpreta y representa números de hasta tres cifras y expresa el valor posicional de sus cifras en el sistema de numeración decimal. Interpreta relaciones “mayor que”, “menor que” “igual que” y ordena números naturales de hasta tres cifras en forma ascendente y descendente Interpreta las propiedades conmutativas y asociativas de la adición de los números naturales. Resuelve problemas de adición y sustracción con números de hasta			Ficha de aplicación Lista de cotejo

		tres cifras.			
--	--	--------------	--	--	--

III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
I N I C I O C O N S T R U C C I Ó N C	Motivación y saberes previos	Motivación, mediante un canción; “los números ”	Palabra hablada	15'
		El mediador pega en un paleógrafo un pequeño texto de reflexión y el análisis acerca de una situación donde se puede resolver adición y sustracción.		
	Problematización	El docente escribe en la pizarra la pregunta con enfoque problémico. ¿Cómo establecer relaciones mayor, menor e igual entre los números naturales?		
		El docente escribe en la pizarra la pregunta con enfoque problémico. ¿Cómo se resuelve de manera correcta los problemas de números naturales de tres cifras?	Pizarra	35'
		El docente les hace conocer el objetivo de la clase: “comprender el significado de los números naturales y hacer diferencia entre mayor y menor número con tres cifras y aprender la forma correcta de resolver problemas que implican dichas operaciones”	Plumón	
		Recojo de saberes previos a través de una batería de preguntas: ¿Qué es lo que nos pide resolver?,		25'

I E R R E		<p>¿Qué hacemos primero?, ¿Para no confundirnos, qué técnica debemos emplear?, ¿En qué momento leemos y diferenciamos los números de tres cifras? ¿Qué significa números naturales con tres cifras?, ¿Con qué otras palabras podemos definir los números naturales con tres cifras? El mediador anota en la pizarra la respuesta de los alumnos.</p>		
	Construcción N° 1	<p>Luego el profesor presenta el tema de clase (problemas de adición de números naturales menores de 200) empleando para ello con las chapitas</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Adición: Quiere decir; juntar, agrupar, subir, aumentar, avanzar, etc</p> </div> <p>El docente emplea la técnica del modelado de cómo resolver problemas de adición menores de 200 y la lectura de unidad, decena y centena con la participación activa y ordenada de los estudiantes.</p>	Plumones Cuaderno Lápiz Lapicero Colores Hojas Libro Bloque multibase Chapas papelotes	
	Construcción N°2	<p>Con la ayuda del mediador anotan en sus cuadernos los términos o palabras que se relacionan con adicción.</p>	Material impreso	
	Transferencia guiada	<p>Se comprometen de formular y resolver como mínimo 5 problemas con situaciones relacionadas con su vida cotidiana y 10 ejercicios con números naturales de tres cifras mayores que 300 y</p>	Lapicero Cuaderno Libro Hojas de aplicación	

Adición:
 Quiere decir; juntar, agrupar, subir, aumentar, avanzar, etc.

		menores 500. Desarrollan una ficha de meta cognición.		
	Transferencia autónoma	Realizan el proceso de meta cognición a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo lo aprendí? ¿Les gustó el tema? ¿Qué dificultades encontré? ¿Qué hice para superar las dificultades?	Palabra oral	

V. BIBLIOGRAFÍA

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú

CANCIÓN DE LOS NÚMEROS

Que divertido es cantar

Como me gusta aprender



Cantando del uno al diez

El uno es un palo con rabito

El dos es uno de los dos patitos

El tres es una E al revés

Si quiero seguimos hasta diez

El cuatro es una silla que han volcado

El cinco es un vendedor de helados

El seis es una guinda de pastel

Ya queda un poquito para diez

El siete es un peine despeinado

El ocho las gafas de mi hermano

El nueve es el ojito de un pez

La nota que te pongo es un diez

APRENDIENDO A RESOLVER PROBLEMAS CON ADICIÓN

- ❖ Olga tiene 50 ganchos. 20 ganchos son de color rojo, 17 ganchos son de color verde y 13 de color azul. Luego su tío le regalo 3 ganchos azules ¿Cuántos ganchos tiene en total?

Respuesta

- a. 11
- b. 9
- c. 26
- d. 47

PARA RESOLVER EL PROBLEMA.
 $50 + 20 + 17 + 13 + 3 = 103$
Respuesta: Olga tiene 103 ganchos.

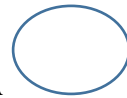
Luego buscamos la alternativa correcta:

El docente sigue con las preguntas y los alumnos responden:

El docente, da indicaciones y les manifiesta; ahora que hemos aprendido de cómo resolver los problemas que implican aplicar la adición de números naturales.

El profesor pregunta ¿para qué sirven los números? Y los niños dan respuestas variadas.

PRÁCTICA CALIFICADA DE MATEMÁTICA



Nombres y Apellidos:.....

Calificación:.....

Grado:.....**Fecha:**...../...../...**Sección: Única**

1. Maria tiene 345 conejos, y su tío le regala 102. ¿Cuántos conejos tiene en total?

Datos

Operación

Respuesta

2. Luis tiene 678 pelotas ,234 muñecas y 123 peluches .¿Cuántos juguetes tiene en total?

DATOS

OPERACIÓN

RESPUESTA

3. Un ómnibus salió con 78 pasajeros ,en el primer paradero subieron 59 pasajeros .¿Cuántos pasajeros hay ahora en el ómnibus?

DATOS

OPERACIÓN

RESPUESTA

4. En una jaula hay 67 pollos, 68 patos y 49 pavos ¿Cuántos animales hay en total?

DATOS

OPERACIÓN

RESPUESTA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 80334 Simbrom

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Problemas de sustracción

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE: Cavero Martin Mercedes

1.6. DURACIÓN: 2 horas y 15 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 1°

II. ORGANIZACIÓN DEL DOMINIO, COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

ÁREA	ORGANIZADO R/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y relaciones y operaciones	<p>Identifica el antecesor y sucesor de un número natural de hasta tres cifras.</p> <p>Interpreta y representa números de hasta tres cifras y expresa el valor posicional de sus cifras en el sistema de numeración decimal.</p> <p>Interpreta relaciones “mayor que”, “menor que” “igual que” y ordena números naturales de hasta tres cifras en forma ascendente y descendente</p> <p>Interpreta las propiedades conmutativas y asociativas de la adición de los números naturales.</p> <p>Resuelve problemas de adición y sustracción con números de hasta tres cifras.</p>	Problemas de sustracción	Formula problemas de adición y sustracción de números naturales de hasta tres cifras.	<p>Ficha de evaluación</p> <p>Ficha de aplicación</p> <p>Lista de cotejo</p>

III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
		Para motivarlos se les entrega por grupos fichas el	Palabra	

I N I C I O C O N S T R U C C I Ó N C I E R R E	Motivación y saberes previos	<p>juego Laberinto matemático, si al lanzar el dado el participante avance y su ficha cae en el casillero que contiene al signo de interrogación, debe tomar una tarjeta y resolver la situación problemática que se presenta</p>	hablada ficha de juegos	15'							
	Problematización	<p>Recuerdan y responden a preguntas como: ¿Fue fácil resolver las nuevas situaciones presentadas en las tarjetas? ¿Conocen la forma correcta de plantear problemas y resolverlos? ¿Recuerdan que después del terremoto las comunidades se organizaron y realizaban ollas comunes, para solucionar el problema de la escasez de alimentos? ¿En tu barrio se organizaron?, ¿Cuántas personas integraban el grupo?, ¿Qué alimentos les donaban? ¿Qué cantidad de alimentos les donaban?</p>	Tarjetas Pizarra Plumón	35'							
	Construcción N° 1	<p>Se registran los datos en la pizarra y luego crea un problema de matemática y lo resuelve teniendo en cuenta la técnica de modelización</p> <p><input type="checkbox"/> Se les presentará las pautas para resolver problemas mediante la técnica del modelado, para ello se le presentará la siguiente casuística: Una ONG recibe la siguiente dotación de alimentos para donar a las ollas comunes :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #f4a460;">Alimentos</th> <th style="background-color: #f4a460;">cantidad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Arroz</td> <td>7 sacos</td> </tr> <tr> <td>Azúcar</td> <td>84 sacos</td> </tr> <tr> <td>Papa</td> <td>27 sacos</td> </tr> </tbody> </table>	Alimentos	cantidad	Arroz	7 sacos	Azúcar	84 sacos	Papa	27 sacos	Plumones Cuaderno Lápiz Lapiceros Colores Hojas Libro Bloque mulbase Chapas papelotes
Alimentos	cantidad										
Arroz	7 sacos										
Azúcar	84 sacos										
Papa	27 sacos										

		Harina	19 sacos	
		<p>¿La ONG, que alimento recibió menos?</p> <p>¿El arroz y la harina equivale a la cantidad de sacos de la papa y el azúcar?</p> <p>¿A cuando asciende la cantidad de sacos?</p> <p>¿Si deseamos repartir 220 sacos a una institución pobre, cuantos sacos de productos quedaran?</p> <p>La profesora explica los pasos que se debe considerar para resolver el problema</p> <p>Leer el problema y entenderlo.</p> <p>Escribir los datos</p> <p>Escribir las preguntas utilizando sus propias palabras</p> <p>Estimar el resultado</p>		
	Construcción N°2	<p>Se trabajar mediante la técnica del tandem , entregándoles a cada pareja una batería de ejercicios</p> <p>Cada grupo recibirá un problema en una tarjeta: él profesor resuelve uno de los problemas con la participación de los niños.</p> <p>Los alumnos después de un tiempo comparan resultados, fundamentando sus procedimientos y exponiendo sus ideas.</p> <p>Posteriormente cada grupo trabajará el problema dado en la tarjeta, el profesor hará las correcciones pertinentes y sistematizará la información.</p>		Material impreso
	Transferencia guiada	<p>Copian en su cuaderno los ejercicios propuestos</p> <p>Desarrollan una ficha de meta cognición.</p>		Lapicero Cuaderno Hojas de aplicación
	Transferencia autónoma	<p>Se realizará la meta cognición en forma oral mediante las preguntas: ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Cómo lo aprendiste? ¿Te servirá lo aprendido?</p>		Palabra oral

V.- BIBLIOGRAFÍA

- .
MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.
- MED(2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú

PRÁCTICA CALIFICADA DE MATEMÁTICA



Nombres y Apellidos:.....

Calificación:.....

Grado:.....**Fecha:**...../...../...**Sección: Única**

1.

2. Luisa tiene 678 pelotas, regala 234 ¿Cuántas pelotas le quedan?

DATOS

OPERACIÓN

RESPUESTA

3. En una planta de naranja hay 456 naranjas , se caen 216 naranjas .¿Cuántas naranjas quedan?

DATOS

OPERACIÓN

RESPUESTA

4. En una jaula 235 palomas, se vuelan 123 palomas ¿Cuántas palomas quedan en la jaula?

DATOS

OPERACIÓN

RESPUESTA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 80334 Simbrom

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: propiedades de la adición

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE: Cavero Martin Mercedes

1.6. DURACIÓN: 2 horas y 15 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 1°

II. ORGANIZACIÓN DEL DOMINIO, COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

Á R E A	ORGANIZADO R/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIE NTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMEN TO
M A T E M Á T I C A	Número y relaciones y operaciones	<p>Identifica el antecesor y sucesor de un número natural de hasta tres cifras.</p> <p>Interpreta y representa números de hasta tres cifras y expresa el valor posicional de sus cifras en el sistema de numeración decimal.</p> <p>Interpreta relaciones “mayor que”, “menor que” “igual que” y ordena números naturales de hasta tres cifras en forma ascendente y descendente</p> <p>Interpreta las propiedades conmutativas y asociativas de la adición de los números naturales.</p> <p>Resuelve problemas de adición y sustracción con números de hasta tres cifras.</p>	Propiedades de la adición	Desarrolla operaciones con las propiedades conmutativa y asociativa de números naturales de hasta tres cifras.	<p>Ficha de evaluación</p> <p>Ficha de aplicación</p> <p>Lista de cotejo</p>

III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
		El docente dialoga con los niños como vamos a disfrutar con las	Palabra	

I N I C I O C O N S T R U C C I Ó N C I E R R E	Motivación y saberes previos	semillas de la comunidad para reconocer las propiedades de la adición.	hablada papelote	15'
	Problematización	Recuerdan y responden a preguntas como: ¿Qué observan en la pizarra? ¿Tienen algún conocimiento? ¿Cómo se desarrolla?. Ahora vamos a desarrollar las propiedades de la adición	Pizarra Plumón Papelote	
	Construcción N° 1	<p>Cuando queremos disfrutar con botones de colores.</p> <p>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.</p> <p>Propiedad conmutativa.</p> <p>Propiedad asociativa</p>	Botones	25'
	Construcción N°2	<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>	Material impreso	
	Transferencia guiada	Averiguar en casa con la ayuda de sus padres o hermanos como puedes hacer con las semillas la propiedad de la adición.	Lapicero Cuaderno Hojas de aplicación	

		Desarrollan una ficha de meta cognición.		
	Transferencia autónoma	Se realizará la meta cognición en forma oral mediante las preguntas: ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Cómo lo aprendiste? ¿Te servirá lo aprendido?	Palabra oral	

V. BIBLIOGRAFÍA

MED (2009) I Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

MED(2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú.

Propiedad conmutativa y asociativa de a adición

La adición de números naturales cumple las propiedades asociativa, conmutativa y elemento neutro.

1. Asociativa:

Si a, b, c son números naturales cualesquiera se cumple que:

$$(a + b) + c = a + (b + c)$$

Por ejemplo:

$$(7 + 4) + 5 = 11 + 5 = 16$$

$$7 + (4 + 5) = 7 + 9 = 16$$

Los resultados coinciden, es decir,

$$(7 + 4) + 5 = 7 + (4 + 5)$$

2. Conmutativa

Si a, b son números naturales cualesquiera se cumple que:

$$a + b = b + a$$

En particular, para los números 7 y 4, se verifica que:

$$7 + 4 = 4 + 7$$

Gracias a las propiedades asociativa y conmutativa de la adición se pueden efectuar largas sumas de números naturales sin utilizar paréntesis y sin tener en cuenta el orden.

PRÁCTICA CALIFICADA DE MATEMÀTICA

Nombres y

Apellidos:.....

Calificación

Grado:.....Fecha:...../...../...Sección: Única



1. Aplica la propiedad conmutativa a los siguientes ejercicios:

a. $123 + 324 =$

b. $346 + 123 =$

c. $324 + 56 =$

d. $678 + 98 =$

2. Aplica la propiedad asociativa en los siguientes ejercicios:

a. $(123 + 45) + 23 =$

b. $234(65 + 89) =$

c. $567 + (45 + 78) =$

INFORME DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

N° de preguntas : 20
N° de sujetos de la muestra piloto : 8 niños y niñas de cinco años

Se ha usado el **método de alfa Cronbach**, debido a que cada ítem o proposición de la encuesta tiene varias opciones o alternativas ordinales de respuesta, el método de alfa Cronbach Solo se necesita una aplicación del instrumento a un grupo de sujetos y el valor de alfa se basa en las varianzas de los puntajes totales y los de cada ítem, cuales se les asigna los valores 1 y 0 según la respuesta sea en sentido afirmativo o negativo, para proceder a la validación, calculando la confiabilidad del instrumento con la siguiente fórmula .

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^n s_i^2}{s_T^2} \right]$$

Donde:

K = número de ítems
 s_i^2 = varianza de los puntajes por cada ítem
 s_T^2 = varianza de los puntajes totales

El método de consistencia interna basado en el alfa de Cronbach permite estimar la fiabilidad de un instrumento de medida a través de un conjunto de ítems que se espera que midan el mismo constructo o dimensión teórica.

La medida de la fiabilidad mediante el alfa de Cronbach asume que los ítems (medidos en escala tipo Likert) miden un mismo constructo y que están altamente correlacionados (Welch & Comer, 1988). Cuanto más cerca se encuentre el valor del alfa a 1 mayor es la consistencia interna de los ítems analizados. La fiabilidad de la escala debe obtenerse cada muestra para garantizar la medida fiable del constructo investigación.

Como criterio general, George y Mallery (2003, p. 231)

Según los datos tenemos el coeficientes de alfa de Cronbach es > 0.9 es excelente

Cálculo de la confiabilidad :

Reemplazando datos en la fórmula se obtiene:

$$\alpha = (20/20 - 1)[1 - (9,317/123,35)] \alpha = 0,91$$

EVIDENCIAS



TÍTULO PROGRAMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE 1º GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 80334 SIMBROM DISTRITO DE LUCMA – GRAN CHIMU – 2014”

Nivel	Dimensión	Indicador	Ítem	Criterio de respuesta		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observaciones	
				S	N	Selección entre la variable y la dimensión		Selección entre la dimensión y el indicador		Selección entre el indicador y el ítem		Selección entre el ítem y la opción de respuesta			
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
Primer grado de juegos didácticos	Programa de juegos didácticos	Finalidad	La docente planifica los juegos didácticos antes de aplicarlos en clase.			X			X				X		
			La docente utiliza como soporte de clase haciendo uso de juegos didácticos			X			X				X		
			La docente define los reglas antes de aplicar los juegos didácticos			X			X				X		
		Propósito	La docente tiene en cuenta el propósito de los juegos didácticos en el aprendizaje de los alumnos.			X				X				X	
			Los juegos didácticos, contribuyen que la docente promueva fortalecer la capacidad selectiva del niño de la sesión de aprendizaje.			X				X				X	
			La docente hace uso de juegos didácticos de acuerdo al contenido a ser tratado en la sesión			X				X				X	
	Objetivo	La docente verifica si los juegos didácticos aplicados generan efecto en el aprendizaje de los alumnos.			X				X				X		
		La docente aplica los juegos didácticos teniendo en cuenta las capacidades que desea lograr en los alumnos.			X				X				X		
		El material presentado por el docente			X				X				X		
	Juegos didácticos	Significatividad lógica del material	Presenta una estructura lógica organizada, conceptual en la organización del conocimiento.				X			X			X		
			Los contenidos que el docente presenta tienen secuencia coherente			X			X				X		
			El docente genera conflictos cognitivos al inicio de la clase.			X				X				X	
Significatividad psicológica del material	La docente motiva a sus estudiantes para mejorar los aprendizajes.			X				X				X			
	La motivación que realiza el docente está acorde con las capacidades a tratar.			X				X				X			
	La docente motiva a sus estudiantes para mejorar los aprendizajes.			X				X				X			
Uso del material	Actitud favorable del estudiante	La docente motiva a sus estudiantes para mejorar los aprendizajes.				X			X			X			
		La motivación que realiza el docente está acorde con las capacidades a tratar.			X				X			X			
		La docente tiene en cuenta la disponibilidad emocional del estudiante.			X				X			X			
Aprendizaje	Aprender a elegir capacidades que deben ser utilizadas oportunamente para identificar hechos o situaciones	Difusión	La docente tiene en cuenta la finalidad que tiene los juegos didácticos en el aprendizaje de los niños.			X			X			X			
			Identifica la relación "cuando que", "cuando que", "qué que" y ordena números naturales de hasta tres cifras.			X			X			X			
			Elige y ordena números naturales de hasta tres cifras en forma creciente y decreciente.			X				X			X		
	Comunicación matemática	Interpreta y representa números naturales de hasta tres cifras en el sistema posicional.					X			X			X		
		Interpreta relaciones entre dos variables en situaciones de la vida real y las expresa utilizando el lenguaje gráfico.					X			X			X		

Lic. ROSA GERSTEIN IARRIVIERE
 Mg. Meliza Cruz Castro
 Mg. Silvia Aurora Beltrán Nieto

Tienen relación los indicadores y los ítems.
 Existe concordancia entre los indicadores y los ítems.
 Existe secuencia entre las dimensiones, indicadores e ítems.