



---

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

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

**PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL  
APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 81514 FRANCISCO  
BOLOGNESI CASA GRANDE 2017**

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

**AUTORA:**

**Br. MARIA FLOR QUITO MENDOZA**

**ASESOR:**

**Dr. AMADEO AMAYA SAUCEDA**

**TRUJILLO - PERÚ**

**2018**

## **JURADO EVALUADOR DE TESIS**

**Dr. Domingo Pascual Mendoza Reyes**  
**Presidente**

**Mgtr. Elsa Margot Zavala Chávez**  
**Secretaria**

**Mgtr. Luz María Paredes Clemente**  
**Miembro**

**Dr. Amadeo Amaya Saucedo**  
**Asesor**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por darme la fe y fortaleza de vida.

Agradezco a los docentes por las enseñanzas que impartieron y por su apoyo incondicional en todos los momentos difíciles de este trabajo de investigación.

## DEDICATORIA

A mi familia, que me ha acompañado y apoyado en todos los momentos en que la he necesitado.

Al Dr. 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 ha tenido como propósito aplicar el programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017. Esta investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia del programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017.

Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación.

Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste la prueba de en la cual se pudo apreciar el valor de  $P= 0,001 < 0,05$ , es decir existe una diferencia significativa en el Logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test.

Por lo tanto se concluye que el programa de juegos lúdicos mejoró significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017

Palabras clave: Juegos lúdicos, Aprendizaje.

## ABSTRACT

This research was intended to implement the program of recreational games based on the collaborative approach to improve learning in the area of mathematics in children 4 years of school n ° 81514 mansion Francisco Bolognesi 2017. This research was general objective to determine the influence of recreational games program based on the collaborative approach to improve learning in the area of mathematics in children 4 years of school n ° 81514 mansion francisco Bolognesi 2017 For data processing descriptive and inferential for the interpretation of statistical variables, according to the research objectives was used. The statistic was used to test which could see the value of  $P = 0$  To test the hypothesis,  $001 < 0.05$ , ie there is a significant difference in learning achievement obtained in the Pre Test and Post Test. Therefore it is concluded that the program significantly improved recreational games learning in the area of mathematics in children 4 years of school n ° 81514 mansion Francisco Bolognesi 2017.

Keywords: playful Games, Learning.

## ÍNDICE GENERAL

TÍTULO .....	i
JURADO EVALUADOR DE TESIS .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
DEDICATORIA.....	iv
RESUMEN .....	v
ABSTRACT.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS .....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA .....	5
2.1. Antecedentes .....	5
2.2. Bases teóricas.....	9
2.2.1. Juegos didácticos .....	9
2.2.1.1. Definición: .....	9
2.2.1.2. Efectividad de los juegos didácticos .....	10
2.2.1.3. Juego didáctico y aprendizaje .....	11
2.2.1.4.- Definición de juegos Lúdicos: .....	12
2.2.1.5. Juego simbólico: .....	12
2.2.1.6. Juego de reglas:.....	13
2.2.2.- El aprendizaje en el área de matemática.....	13
2.2.2.1.- Aprendizaje .....	13
2.2.2.2 Aprendizaje de la matemática: .....	13
III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN .....	16
IV. METODOLOGÍA .....	17
4.1. Diseño de la investigación .....	17
4.2. Población muestra.....	18

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	18
4.4. Técnicas e instrumentos.....	21
4.4.1. La observación.....	21
4.4.2. Lista de cotejo.....	21
4.5. Plan de análisis.....	22
4.6. Matriz de consistencia.....	22
4.7. Principios éticos.....	24
V. RESULTADOS.....	25
5.1.-Resultados:.....	25
5.2. Análisis de resultados.....	39
VI. CONCLUSIONES.....	43
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS.....	44
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	45
ANEXOS.....	50



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 01: Población .....	18
Tabla N° 02: muestra niños de 4 años de la Institución Educativa N°1082.....	18
Tabla N° 03 Operacionalización de las variables .....	19
Tabla N° 04. Baremo de la variable logro de capacidades.....	20
Tabla N° 05 Puntuaciones de los niños de la muestra en el pre test .....	25
Tabla N° 06 Puntuaciones de los niños de la muestra sesión primera. ....	26
Tabla N° 07 Puntuaciones de los niños de la muestra segunda sesión.....	27
Tabla N° 08 Puntuaciones de los niños de la muestra tercera sesión. ....	28
Tabla N° 09 Porcentaje de los niños de la muestra cuarta sesión. ....	29
Tabla N° 10 Puntuaciones de los niños de la muestra quinta sesión.....	30
Tabla N° 11 Puntuaciones de los niños de la muestra sexta sesión.....	31
Tabla N° 12 Puntuaciones de los niños de la muestra séptima sesión. ....	32
Tabla N° 13 Puntuaciones de los niños de la muestra octava sesión. ....	33
Tabla N° 14 Puntuaciones de los niños de la muestra novena sesión. ....	34
Tabla N° 15 Puntuaciones de los niños de la muestra décima sesión. ....	35
Tabla N° 16 Puntuaciones de los niños de la muestra onceava sesión. ....	36
Tabla N° 17 Puntuaciones de los niños de la muestra onceava sesión doceava....	37
Tabla N° 18 Puntuaciones de los niños de la muestra pos test.....	38
Tabla N° 19 Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon.....	39
Tabla N° 20: Estadísticos de contraste .....	39

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 01 Porcentaje de los niños de la muestra en el pre test .....	25
Gráfico N° 02 Porcentaje de los niños de la muestra primera sesión. ....	26
Gráfico N° 03 Porcentaje de los niños de la muestra segunda sesión.....	27
Gráfico N° 04 Porcentaje de los niños de la muestra tercera sesión.....	28
Gráfico N° 05 Porcentaje de los niños de la muestra cuarta sesión. ....	29
Gráfico N° 06 Porcentaje de los niños de la muestra quinta sesión.....	30
Gráfico N° 07 Porcentaje de los niños de la muestra sexta sesión.....	31
Gráfico N° 08 Porcentaje de los niños de la muestra séptima sesión. ....	32
Gráfico N° 09 Porcentaje de los niños de la muestra octava sesión. ....	33
Gráfico N° 10 Porcentaje de los niños de la muestra novena sesión .....	34
Gráfico N° 11 Porcentaje de los niños de la muestra decima sesión. ....	35
Gráfico N° 12 Porcentaje de los niños de la muestra onceava sesión. ....	36
Gráfico N° 13 Porcentaje de los niños de la muestra doceava sesión.....	37
Gráfico N° 14 Porcentaje de los niños de la muestra post test.....	38

## I. INTRODUCCIÓN

Sánchez (2007) el desarrollo de las habilidades matemáticas camina de la mano con la práctica educativa que respeta la naturaleza del niño y niña, esto es el ritmo de aprendizaje y sus intereses como necesidades, pues el niño y niña de educación inicial tienen sus propias expectativas y motivaciones, de tal suerte que el modelo tradicional ya no funciona en estos tiempos ya que el profesor principalmente desarrolla contenidos conceptuales traduciendo un conjunto de verdades y conocimientos; en donde el educando es la réplica de las exposiciones y explicaciones que el profesor hace en clase; entonces la función educativa depende del profesor, la preocupación por desarrollar habilidades es mínima y ésta responde a los modelos autoritarios y concepción del niño y niña como adultos pequeños.

Solari, D. (2010) en la modernidad educativa la concepción es diferente, pues se ejercita el pensar para el actuar, se busca un equilibrio en la formación de las dimensiones cognitiva, afectiva y psicomotora. El niño y niña tienen que aprender, indagar, comunicarse, expresarse, saber escuchar, saber reflexionar, saber razonar, saber dialogar, saber discutir, saber actuar entre otros aspectos formativos, por lo que en la concepción moderna de la educación tanto en matemática como en otras áreas curriculares, existe un camino por recorrer y en efecto se está recorriendo, pero entre la concepción y la práctica, el conocer y el hacer existen discrepancias o vacíos, sobre todo como se ha dicho, en el desarrollo de habilidades, capacidades, actitudes y ello exige solución para fortalecer la formación integral de los estudiantes.

Castro, E. & Olmo, M. (2011). Asimismo, para que un niño se desarrolle mentalmente ha de conocer y comprender como funciona la realidad que le rodea y ha de ir relacionando cualitativa y cuantitativamente las distintas informaciones y

conocimientos con arreglo a determinado orden; pues desde sus comienzos, todas las personas han tenido la necesidad de utilizar las matemáticas para contar, intercambiar productos, hacer operaciones con longitudes y cantidades, relacionar y comparar elementos, y sobre todo resolver los problemas que se plantean en la vida diaria. Tanto para solucionar situaciones muy sencillas como para entender los avances de la técnica, los conocimientos matemáticos son imprescindibles.

Tavernier, R. (2005) de ahí la importancia de potenciar al máximo estos conocimientos desde los primeros años de vida, específicamente durante el transcurso de educación inicial o preescolar; pero en forma adecuada al propio ritmo de aprendizaje de los niños y niñas ya que los conocimientos y habilidades que en esta etapa se consigan desarrollar o construir en relación a la matemática se convertirán en la base para sus próximos aprendizajes y la idea que los niños y niñas se formen de ésta los acompañara durante todo su paso por el sistema educativo aun hasta el nivel superior.

Salvador, A. (2008) Cabe destacar que las matemáticas también han ido evolucionando o perfeccionándose en cuanto a los métodos o estrategias de aprendizaje, en este sentido el juego desempeña un papel de suma importancia porque se encuentra asociado a la actividad lúdica que es muy natural en la vida y desarrollo del niño y niña de tal suerte que se constituye en una herramienta muy valiosa para que los niños y niñas aprendan matemática disfrutando y de este modo despertar en ellos una actitud positiva frente a la matemática contrarrestando los temores infundados que existen frente a dicho aprendizaje de la matemática por no pocos estudiantes.

¿Cómo influye la aplicación del programa de juegos lúdicos en el aprendizaje en el en los niños de 4 años de la institución educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017?

Determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017.

Conocer el aprendizaje mediante el pre test en los niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017.

Diseñar y Aplicar el programa de los juegos Lúdicos en los niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017.

Evaluar los resultados de la aplicación del programa mediante un pre test y post-test, en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017.

Comparar los resultados de la aplicación del programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje mediante un pre test y post-test, en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017.

La presente investigación responde a cómo influye la aplicación del programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática que va a permitir que los estudiantes construyan sus conocimientos y resuelvan situaciones cotidianas a partir de sus experiencias en el aula.

El uso de juegos lúdicos permite que el estudiante pueda desarrollar sus habilidades, despierte la creatividad a partir de sus experiencias en el aula, también pueden dirigir y reorganizar su pensamiento lógico, favoreciendo de esta manera un aprendizaje cada vez más significativo. Los juegos lúdicos en la matemática indudablemente es básica para todos los

estudiantes en general.

La importancia de la investigación de los juegos lúdicos permite que los niños y niñas de educación inicial, desarrollen la imaginación, el lenguaje matemático, el pensamiento, se comunican con lo que le rodea para así lograr un aprendizaje colaborativo.

En el campo teórico, se llevará a cabo actividades de juegos lúdicos en el aula, de manera grupal utilizando diversos materiales educativos, concretos y recursos que existen en el aula y en el entorno para mejorar el desempeño en el área de Matemática.

En lo metodológico, permite que los niños y niñas pongan en juego sus conocimientos previos y partir de allí para el fortalecimiento de los nuevos.

En lo práctico, la investigación generará expectativas en el aula, ya que tendrá un gran impacto en la docente y en los estudiantes en el área de Matemática.

En consecuencia la presente investigación es relevante para los futuros docentes ya que deben ser capaces de crear juegos lúdicos favorables en los que los niños y niñas reconozcan sus conocimientos previos en los juegos, los profundicen, creen nuevo conocimiento y lo apliquen, buscando que sean creadores de su propio aprendizaje, que el mismo interactúe con el mundo que le rodea tomando retos que se presente en su vida.

Alsina, C. (2001).

## II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

### 2.1. Antecedentes

Torres, A. (2012). Tesis “efecto de un programa basado en el juego y el juguete como mediadores lúdicos en la transmisión Y adquisición de valores y actitudes en el alumnado de 4 años, llegaron a las siguientes conclusiones: Las familias responden de manera mayoritaria (66%) que siempre tienen en cuenta el precio del juguete antes de comprarlo, dándole importancia al presupuesto previsto para este gasto. Existe unanimidad en que los juguetes que se compran deben atenerse prioritariamente al criterio de seguridad, en ello coinciden las familias, la escuela y los expertos. Los datos del cuestionario, la opinión de los expertos y las reflexiones del profesor plasmadas en su Diario, coinciden en que no es un criterio mayoritario de compra el que el juguete entre dentro del grupo denominado juguete educativo. La compra de los juguetes por parte de los padres está influenciada en primer lugar por el gusto de los hijos y en segundo lugar por la influencia ejercida por la televisión y los medios publicitarios.

Ortecho, R. & Quijano, R.(2010) en su trabajo de investigación ,Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 “Alfredo pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo, en el año 2011”,llegaron a Las siguientes conclusiones: El programa de juegos cooperativos ha permitido mejorar significativamente el desarrollo social en niños de 4 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo en el año 2011 con un nivel de significancia de 5.18 según la prueba T Student. Los resultados del pre test de los niños y niñas del grupo experimental y grupo control son similares, logrando un

puntaje promedio respectivamente. Los niños y niñas del grupo experimental mejoraron su desarrollo social con una diferencia de 13.1 entre el pre-test y post test. Según los indicadores del instrumento lograron un mejor desempeño en los indicadores de Actitudes Sociales e Identidad Personal y Autonomía, logrando una diferencia de 4.6 en ambos. En menor proporción lograron una diferencia de 3.9 en el indicador de Relaciones de Convivencia Democrática.

Urbina, E. (2013), tesis desarrollo de las habilidades comunicativas a través de actividades lúdicas en niños menores de 4 años de las salas de estimulación temprana ,llega a las siguientes conclusiones: El desarrollo de la expresión y comprensión oral es favorable a través de actividades lúdicas en niños menores de 4 años de las SET del módulo 41 – Puente Piedra así lo demuestra la Prueba de U Mann-Whitney al obtenerse un indicador estadístico  $Z = -2.821$  y una significación  $p = 0.005 < 0.01$ , esto significa que al trabajarse de forma sistemática en la discriminación secuencial de sonidos, sílabas y palabras, así como trabajar con el reconocimiento de rimas, permite desarrollar bases para la comunicación oral y establecer una diferencia significativa entre las puntuaciones de expresión y comprensión oral, entre el grupo control y el grupo experimental, en la fase de postest.

Campos, M. & Espinoza, I. (2006) en su tesis, E l juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa, llegaron las siguientes las siguientes conclusiones: Los juegos realizados consideraron, a juicio de las y los educandos, una menor actividad física que la que hubiesen deseado, sin embargo, de igual modo participaron con alegría y entusiasmo de los juegos más pasivos, llegando incluso, a mencionar en el plenario al juego “fracciarmando” (pasivo) como uno de los juegos



más entretenidos. Además, es preciso mencionar que el hecho de haber complementado un juego activo con el objeto pelota, provocó que niños y niñas catalogaran el juego “fraccipelotas” como uno de los más entretenidos, destacando el hecho de correr, buscar/encontrar objetos ocultos y trabajar en equipo. Por contrapartida, el haber conjugado un juego pasivo con un objeto de gran complejidad (dominó), suscitó reacciones adversas, señalando el juego “a dominar fraccionando” como el menos entretenido. Lo expuesto en los párrafos anteriores, a nuestro parecer, da cuenta que el hecho que el juego sea activo o pasivo puede influir en el componente motivacional del juego, pero si se potencian otros aspectos, es factible soslayar la actividad física del juego, manteniendo la motivación de niños y niñas, dado que -como se ha mencionado en el marco teórico del presente trabajo- el juego tiene para el niño una motivación intrínseca que se complementa con una extrínseca.

López, A.(2010) el juego, estrategia lúdica para facilitar el aprendizaje en las matemáticas en los estudiantes del grado cuarto (4°) de la básica primaria, llega a las siguientes conclusiones Las características principales de los estudiantes son las siguientes: La edad de los estudiantes oscila entre 9 y 10 años, procedentes de familias de estrato 1 y 2, cuyos miembros se dedican a las ventas ambulantes, comerciantes y oficios domésticos como medio de sustento y sobrevivencia, la mayoría de estas familias residen en los barrios cercanos de la institución. De acuerdo con su edad pueden clasificarse dentro de la etapa de desarrollo de niños escolares, a lo cual puede contribuir en gran medida el hecho de que se encuentren vinculados a la escuela primaria sitio en el que se lleva a cabo su mayor socialización. Los docentes que intervienen en el presente proyecto se caracterizan

por ser personas idóneas, interesadas y comprometidas con el proceso formativo.

Esteban, J. (2009) El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica. Educación Infantil Como docentes tenemos que reforzar el pensamiento divergente y las conductas creativas del niño, llegó a las siguientes conclusiones: El éxito se logrará cuando el niño no haga una repetición de lo que percibe, sino que sea capaz de elaborar y de transformar aquello en otra realidad, dándole un toque personal. Es el educador infantil quien desarrolla los proyectos o propuestas relacionados con dicha expresión en la etapa de Educación Infantil, de ahí que deba conocer sus técnicas y recursos. Las actividades plásticas influyen en el desarrollo del niño, y por tanto en su proceso madurativo en todos los ámbitos: afectivo, emocional, de representación, intelectual, motriz, social, de atención. En el ámbito educativo, y más concretamente en la etapa de educación infantil, esta materia es un componente indispensable, por la riqueza de los medios que utiliza, la sencillez de las técnicas de las que se sirve, y la gran cantidad de soportes sobre los que trabaja.

Valderrama, A. (2010) tesis, Implementación de la lúdica como estrategia metodológica para un aprendizaje significativo de las matemáticas en niños de grado primero del centro educativo nueva Jerusalén del municipio de Florencia Caquetá, llega a las siguientes conclusiones: Todas las actividades lúdicas que se desarrollaron para llevar a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje de las matemáticas, que se implementaron en el proyecto de aula y que hicieron parte importante de una metodología diseñada para innovar, fueron instrumentos valiosos para poder concluir que permitir a los estudiantes interactuar con elementos lúdicos y didácticos, facilitan el aprendizaje, Permitir a los estudiantes interactuar con

elementos lúdicos y didácticos, facilitan el aprendizaje, pues relacionan elementos de las matemáticas con su entorno inmediato. Se debe diseñar estrategias metodológicas a través del juego que le facilite al docente el proceso de enseñanza y aprendizaje de las operaciones básicas iniciales. Entender y trabajar las matemáticas no es en algo aburrido ni mecánico, sino divertido y útil. La corta edad de los alumnos hace necesario utilizar el componente lúdico para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es por ello que se debe primar lo intuitivo frente a lo arbitrario, conocer lo elemental partiendo del propio conocimiento, haciendo el aprendizaje significativo y relevante. No obsesionarse por los conceptos, sino favorecer los procedimientos y actitudes.

Vanegas, M. (2000), en su trabajo de investigación “Incidencia del uso de juegos didácticos en el aprendizaje de las operaciones de multiplicación y división”, llegó a las siguientes conclusiones: Los alumnos se muestran participativos en esta estrategia lúdica. Aparte de emitir respuestas novedosas y reducir las incorrectas; se muestran activos al colaborar y discutir las actividades de clase. En general se puede concluir que las estrategias planteadas en esta investigación producen un efecto positivo en el aprendizaje de las matemáticas.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Juegos didácticos**

#### **2.2.1.1. Definición:**

Abad (2009) Define al juego como un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto logra satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras. Para su realización ha de tener libertad plena tanto externa como

interna.

### **2.2.1.2. Efectividad de los juegos didácticos**

Cruz (2011). Sostiene que los juegos no son una estrategia de enseñanza nueva, pero si efectiva siempre y cuando se organicen con un propósito claro y de manera organizada. Deben corresponderse con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y adecuarse al ritmo de aprendizaje de los estudiantes, las pautas acerca de la evaluación y la organización en el aula. Cada actividad de comprender las competencias y capacidades a lograr, así como las reglas claras, ya que esto optimizará el aprendizaje de los estudiantes en una situación determinada, en tal sentido se recomienda preparar una ficha auxiliar de trabajo que comprenda:

Las capacidades matemáticas a lograr, es decir los aprendizajes esperados.

La descripción y reglas del juego en forma clara y adecuada al ritmo de aprendizaje de los estudiantes.

Los materiales a utilizar deben poseer condiciones de seguridad, motivación y ser facilitadores de la actividad lúdica, es decir manejables e higiénicos.

Después de cada juego o actividad lúdica, debe realizarse la socialización para facilitar el aprendizaje e internalización de los conocimientos logrados en dicha actividad impulsada por el juego didáctico.

Hay que tener en cuenta el tiempo de duración en función la edad de los estudiantes y ritmo de aprendizaje de los mismos.

El juego debe estructurarse convenientemente y de igual manera los grupos que van a intervenir en dicho juego de tal manera que no haya imposiciones.

Culminado el juego y realizada la socialización debe llevarse a cabo la evaluación de la actividad lúdica.

### **2.2.1.3. Juego didáctico y aprendizaje**

Según Bandet (2005) “Manifiesta que el juego es una actividad voluntaria y flexible que supone la participación y dinamización de estados internos del niño y la niña, que se orienta fundamentalmente al proceso antes que a la meta; por consiguiente, el juego es una actividad voluntaria, flexible y espontánea que le permite al niño interactuar con el contexto en el que se desenvuelve; desarrollando de esta manera su creatividad e imaginación en cualquier campo de aprendizaje: matemática, comunicación, personal social” (p. 76).

Paulter( 2007). Para el presente estudio el juego implica formas de comportamiento recreativo, en donde el niño y la niña o cualquier otra persona sigue un patrón formado y compartido por varios individuos. Ello implica que los juegos son actividades lúdicas y de naturaleza social, donde los participantes, individualmente o como miembros de un equipo, intentan por habilidad alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego. El juego es el tipo de ocupación fundamental del niño y niña porque representa para ellos una actividad muy interesante, en donde disfruta con sus iguales o pares, es decir, comprende lo que el juego representa para él, pues los juegos más simples infantiles están cargados de significación.

Gálvez, V, (2008). Además de lo establecido en párrafos anteriores, el juego didáctico tiene una naturaleza pedagógica, socioeducativa, psicopedagógica y biológica. En el sentido didáctico, se estipula que el juego es una actividad infantil fundamental, mediante el cual el niño da a conocer su vida interior, que el docente dirige y canaliza con un fin formador; permite un grado de desarrollo del niño y por

ser la manifestación libre y espontánea del interior; pues, el juego es la actividad importante en la educación y socialización del niño.

Bauzer (2009). El programa de juegos didácticos tiene en cuenta las características del juego en general, ya que en la enseñanza aprendizaje se busca reproducir el juego respetando su naturaleza motivacional que lo hace atractivo para que el niño y niña aprendan disfrutando, la matemática o cualquier otra área curricular. En tal sentido el programa de juegos didácticos presenta una organización en donde se presuponen reglas prefijadas y obedecidas por todos, habiendo, general-mente, penalidades para los infractores. También presenta fases regularmente, previstas, culminando generalmente con el logro de la habilidad prevista en la sesión de juego-aprendizaje. Además se tiene en cuenta los objetivos a lograr, pues el jugador o jugadores saben a dónde llegar y como llegar para alcanzar el éxito o el entretenimiento del caso respetando reglas establecidas. Así mismo, considera la competición cuya intensidad es muy variable, yendo desde una pequeña actividad hasta un esfuerzo mayor. Indudablemente que por ser didáctico debe ser graduado al ritmo de aprendizaje de los estudiantes. Igualmente, se considera que el juego no es el fin sino un medio, por ello la sistematización de las actividades están reguladas por las capacidades, habilidades o aprendizajes esperados a alcanzar.

#### **2.2.1.4.- Definición de juegos Lúdicos:**

Mallart (2000) “juegos Lúdicos se lo considera una disciplina de enseñanza y aprendizaje con el fin de conseguir otra mirada del educando”

#### **3.2.1.5. 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.

#### **2.2.1.6. 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.

### **2.2.2.- El aprendizaje en el área de matemática**

#### **2.2.2.1.- Aprendizaje**

Fernández (2011) "El aprendizaje es un proceso de modificación en el comportamiento, incluso en el caso de que se trate únicamente de adquirir un saber".

#### **2.2.2.2 Aprendizaje de la matemática:**

Para el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2012), El aprendizaje de la matemática está vinculado con el acrecentamiento de capacidades, conocimientos y actitudes matemáticas además del desarrollo del pensamiento matemático, el pensamiento tecnológico científico y el razonamiento lógico matemático y no solo se basa en el hecho de memorizar conceptos sino que es de ayuda para favorecer la investigación en los estudiantes.

Uno de los propósitos educativos para la educación peruana al 2021 señala que el aprendizaje de la matemática ofrece a los estudiantes experiencias enriquecedoras para el desarrollo de sus capacidades y actitudes científicas, así como la adquisición y aplicación de conocimientos científicos naturales y tecnológicos, teniendo como

sustento conceptual el dominio de la matemática como ciencia formal y el desarrollar el pensamiento matemático contribuye decisivamente al planteamiento y solución de problemas de la vida. MINEDU, 2012.

Ser competente matemáticamente supone tener habilidad para usar los conocimientos con flexibilidad y aplicar con propiedad lo aprendido en diferentes contextos. Esta situación contrasta con los objetivos expresados en los planes y programas oficiales: "la asignatura de Matemática se propone crear las condiciones para que el alumno pueda desarrollar su espíritu investigador crítico y creativo, que estimula su curiosidad intelectual y le proporciona técnicas de autoaprendizaje permanente" (Ministerio de Educación del Perú, 2013).

Los objetivos en el proceso de enseñanza - aprendizaje en el curso de Matemática responden a la pregunta ¿para qué? Y describen lo que deben lograr los alumnos en cuanto al aprendizaje de nuevos conocimientos y desarrollo de habilidades matemáticas, el desarrollo de capacidades mentales y la formación de convicciones de carácter educativo. Por ello, en su enunciado, se pueden identificar los siguientes campos: del saber, el poder, del desarrollo intelectual y el educativo.

Ballester P, (1992) Menciona que las funciones que cumplen los objetivos son las siguientes: determinativa, pues según los propósitos se seleccionan el contenido, los métodos, medios, etc.; orientadora, pues sirven de guía al maestro y los alumnos y valorativa, ya que al describir lo que debe lograr el alumno se puede evaluar el estado del rendimiento de su aprendizaje. Por eso se plantea que el objetivo es la categoría rectora del proceso de enseñanza - aprendizaje.

El aprendizaje de la matemática debe generar un aprendizaje significativo para mejorar el nivel de logro del estudiante contribuyendo de esta manera a un desarrollo



educativo sostenido y humano aceptando que el binomio docente alumno como actores del proceso enseñanza aprendizaje favorecerá su propio desarrollo integral.

Para el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2012), los componentes números, relaciones y funciones; geometría y medición; estadística y probabilidad son aprendidos por los estudiantes de una manera integral y que permitirán abordar con éxito la investigación científica generando asimismo el desarrollo personal, profesional y social.

### III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

La aplicación del programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la institución educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017

#### 3.1 Hipótesis estadísticas

##### a) Hipótesis alterna:

**H<sub>a</sub>:** La aplicación del programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la institución educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017

##### b) Hipótesis nula:

**H<sub>0</sub>:** La aplicación del programa de juegos lúdicos no mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la institución educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017

## IV. METODOLOGÍA

### 4.1. Diseño de la investigación

El tipo de investigación es cuantitativa, porque se recogen y analizan datos cuantitativos o numéricos sobre variables y estudia la asociación o relación entre dichas variables

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 pre-test 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 esquema a seguir es el siguiente:

GE    O1                    X                    O2

Dónde:

GE= Grupo Experimental

O= niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi

O1= Pre-test aplicado al grupo experimental.

O2= Pos-test aplicado al grupo experimental

X= programa de juegos lúdicos

## 4.2. Población muestra

Está conformada por los niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017

**Tabla N° 01: Población**

Institución Educativa	Edad	Sexo		total
		H	M	
n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande	4 años	10	6	16
	4 AÑOS	8	10	18
	3 AÑOS	7	8	15
TOTAL				49

Fuente: Nómina de matrícula del año 2017.

**Muestra:** La muestra está constituida por todos los 18 niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017

**Tabla N° 02: muestra niños de 4 años de la Institución Educativa N°1082**

Institución Educativa	Ámbito	Niños de 4 años de Inicial
n° 81514 Francisco Bolognesi	Casa Grande	18

Fuente: Nomina

## 4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

### Juegos lúdicos

Rodríguez, E. (2003) manifiesta que un programa es un conjunto de actividades, información, comunicación y educación a desarrollarse en un período de tiempo determinado. Se divide en tres etapas: Planificación, Ejecución y Evaluación.

**Aprendizaje:** 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. Esta retroalimentación requiere de las capacidades del docente para identificar la dificultad y ayudar al estudiante a reconocerla.

**Tabla N° 03 Operacionalización de las variables**

<b>VARIABLES</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala de medición</b>
<b>Variable independiente:</b> juegos Lúdicos	<b>Planificación</b>  <b>Ejecución</b>  <b>Evaluación</b>	Elabora estrategias metodológicas basadas en problemas de su entorno social y natural de los alumnos. Socializa sus conocimientos y experiencias en el marco de un clima de aprendizaje y de responsabilidad. Desarrolla actividades de aprendizaje empleando medios, recursos y materiales educativos adecuados, variados y actualizados. Determinar los efectos del Programa juegos didácticos y el nivel de logro de las capacidades de las estudiantes. Se aplica una evaluación de diagnóstico de proceso y salida.)	A Logro Previsto B En proceso C En inicio
<b>Variable dependiente:</b> aprendizaje en la matemática	Razonamiento y Demostración  Comunicación Matemática  Resolución de problemas	Interpreta las relaciones “mayor que”, “menor que”, “igual que” y 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 con números naturales de una cifras teniendo en cuenta situaciones de su entorno.	A Logro Previsto B En proceso C En inicio

**Tabla N° 04. Baremo de la variable logro de capacidades**

<b>Tipo de Calificación</b>	<b>Escala de calificación</b>		<b>Descripción</b>
	<b>Cuantitativa</b>	<b>Cualitativa</b>	
<b>Literal y Descriptiva</b>	<b>3</b>	<b>A</b> <b>Logro previsto</b>	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	<b>2</b>	<b>B</b> <b>En proceso</b>	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	<b>1</b>	<b>C</b> <b>En inicio</b>	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, se establecen en la normatividad respectiva.

#### **4.4. Técnicas e instrumentos**

##### **4.4.1. La observación**

La observación como técnica permite apreciar de forma natural y espontánea el comportamiento del estudiante en todas sus manifestaciones. Es decir que el docente puede observar directamente todo el proceso de aprendizaje. Guidaz, M. (2005).

La técnica utilizada en la investigación estuvo referida a la aplicación de la observación, siendo la lista de cotejo el instrumento que se utilizó, lo cual el uso de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la muestra

Utilizar la observación como técnica, permite al investigador evaluar a los niños, lo cual implica aprender a mirar lo que el niño y la niña hace registrando objetivamente. La docente observa y establece interacciones con el niño y la niña para obtener información, es por eso que se utilizó en la investigación realizada en la de la institución educativa de la muestra

En conclusión la técnica de la observación es un complemento excelente de otras técnicas, de esta manera se logran obtener otros puntos de vista y una perspectiva mucho más amplia de la situación. Aunque también es preciso dejar claro que es una herramienta más en el trabajo diario del docente, es por esta razón que la observación es utilizada en los diferentes campos de la investigación.

##### **4.4.2. Lista de cotejo**

La lista de cotejo es un instrumento de investigación. Este instrumento se utiliza para anotar las observaciones, las cuales consisten en una lista con características

relacionadas con el comportamiento de los estudiantes y el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuales están presentes y cuáles ausentes.

Este instrumento es apropiado para registrar desempeños de acciones corporales, destrezas motoras, o bien, los resultados o productos de trabajos realizados. Guidaz, M. (2005).

#### **4.5. Plan de análisis**

Para el análisis de datos obtenidos en la recolección se hará uso de la estadística descriptiva e inferencial. En cuanto al análisis descriptivo se elaborará el registro base de datos según sujetos de la muestra, e ítems clasificados por dimensiones con la finalidad de copiar las puntuaciones respectivas en la medida antes o pre test y en la medida después o el pos test. Dichas puntuaciones se sistematizarán en forma global y por dimensiones. Luego se expresarán en tablas de frecuencia porcentual, según niveles alcanzados en la comprensión de textos y realizando comparaciones entre el pre y pos test. También se calcularán la media aritmética, la desviación estándar y el coeficiente de variabilidad con la finalidad de efectuar algunas interpretaciones a los resultados. Las tablas como las medidas de tendencia central como de variabilidad se expresarán en gráficas o figuras con el fin de objetivar resultados.

La estadística inferencial se aplicará con la finalidad de evaluar la hipótesis, es decir comprobarla mediante la prueba t de student.

#### **4.6. Matriz de consistencia**



**PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 81514 FRANCISCO BOLOGNESI CASA GRANDE 2017**

<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala de medición</b>
¿Cómo influye la aplicación del programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la institución educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017?	<b>General:</b> Objetivo general: Determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017 Objetivo específicos Conocer el aprendizaje mediante el pre test en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017 Diseñar y Aplicar el programa de los juegos Lúdicos en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017 Comparar los resultados de la aplicación del programa de juegos lúdicos en el aprendizaje mediante un pre test y post-test, en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017	La aplicación del programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la institución educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017	<b>Variable independiente:</b>  juegos Lúdicos	<b>Planificación</b>  <b>Ejecución</b>  <b>Evaluación</b>	Elabora estrategias metodológicas basadas en problemas de su entorno social y natural de los alumnos.  Socializa sus conocimientos y experiencias en el marco de un clima de aprendizaje y de responsabilidad. Desarrolla actividades de aprendizaje empleando medios, recursos y materiales educativos adecuados, variados y actualizados.  Determinar los efectos del Programa juegos didácticos y el nivel de logro de las capacidades de las estudiantes. Se aplica una evaluación de diagnóstico de proceso y salida.)	Deficiente (0 – 10)  Regular (11 - 14)  Bueno (15 – 20)
			<b>Variable dependiente:</b>  aprendizaje en la matemática	Razonamiento y Demostración  Comunicación Matemática  Resolución de problemas	Interpreta las relaciones “mayor que”, “menor que”, “igual que” y 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 con números naturales de una cifras teniendo en cuenta situaciones de su entorno.	C (En inicio)  B (En proceso)  A (Logro previsto)

#### **4.7. Principios éticos**

En cuanto a las cuestiones éticas se llevó a cabo el consentimiento informado, es decir todas las personas involucradas en la investigación han sido tratadas con respeto y consideración pensando que los niños constituyen un fin en sí mismo y no un medio para conseguir algo. En tal sentido los niños han tenido total libertad para participar. También se ha tenido y tiene en cuenta la confidencialidad para asegurar y proteger a los niños de la muestra de estudio en calidad de informantes de la investigación, por ello se ha trabajado con códigos evitando en el informe la identificación de los participantes; además los datos han sido utilizados estrictamente para la investigación. Además, se ha respetado la autenticidad de los datos obtenidos, evitando manipulaciones de tal manera que los resultados muestren calidad y autenticidad dando valor.

## V. RESULTADOS

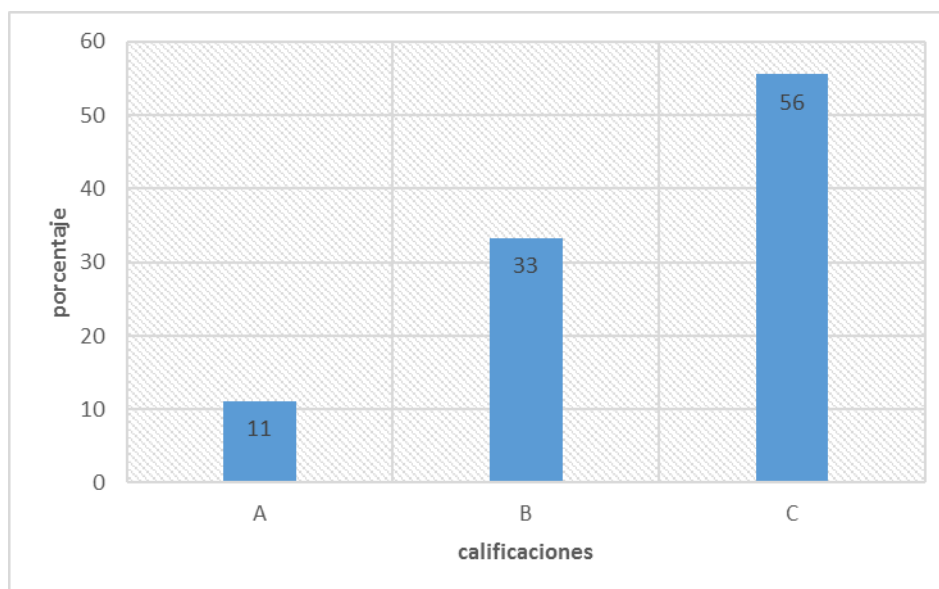
### 5.1.-Resultados:

**Tabla N° 05 Puntuaciones de los niños de la muestra en el pre test**

Calificaciones	fi	%
A	2	11
B	6	33
C	10	56
Total	18	100

*Fuente: Matriz de notas*

**Grafico N° 1 Porcentaje de los niños de la muestra en el pre test**



*Fuente: notas*

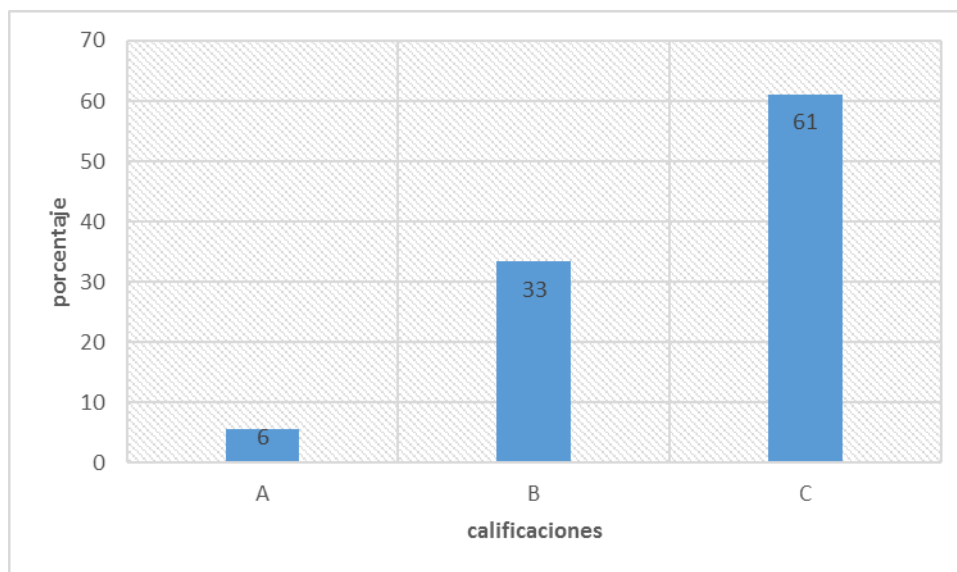
Se observa que el 11 % de los niños ha obtenido A, el 33 % de los niños ha obtenido B y el 56 % han obtenido C.

**Tabla N° 06 Puntuaciones de los niños de la muestra sesión primera.**

<b>Calificaciones</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
A	1	6
B	6	33
C	11	61
Total	18	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 02 Porcentaje de los niños de la muestra primera sesión.**



*Fuente: notas*

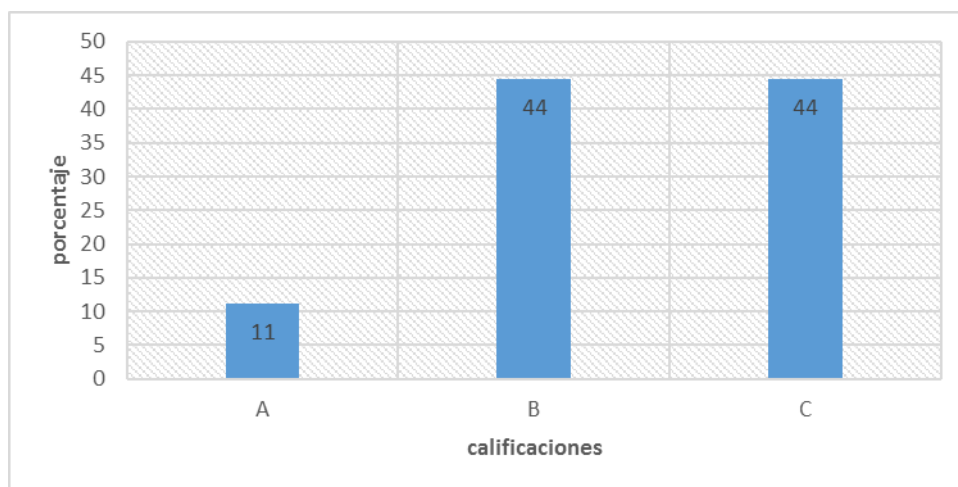
Se observa que el 6 % de los niños ha obtenido A, el 33 % de los niños ha obtenido B y el 61 % han obtenido C.

**Tabla N° 07 Puntuaciones de los niños de la muestra segunda sesión.**

<b>Calificaciones</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
<b>A</b>	2	11
<b>B</b>	8	44
<b>C</b>	8	44
<b>Total</b>	18	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 03 Porcentaje de los niños de la muestra segunda sesión.**



*Fuente: notas*

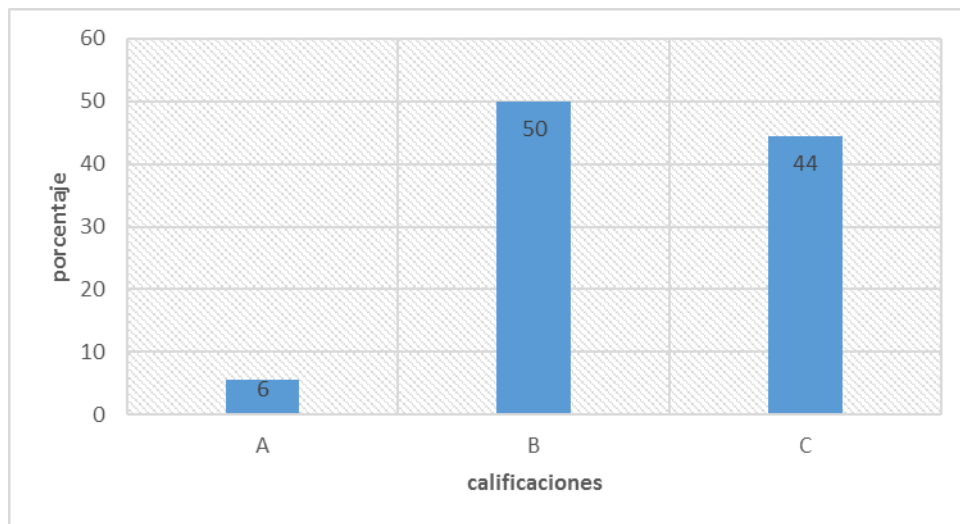
Se observa que el 11 % de los niños ha obtenido A, el 44% de los niños ha obtenido B y el 44 % han obtenido C.

**Tabla N° 08 Puntuaciones de los niños de la muestra tercera sesión.**

<b>Calificaciones</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
A	1	6
B	9	50
C	8	44
Total	18	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 04 Porcentaje de los niños de la muestra tercera sesión**



*Fuente: notas*

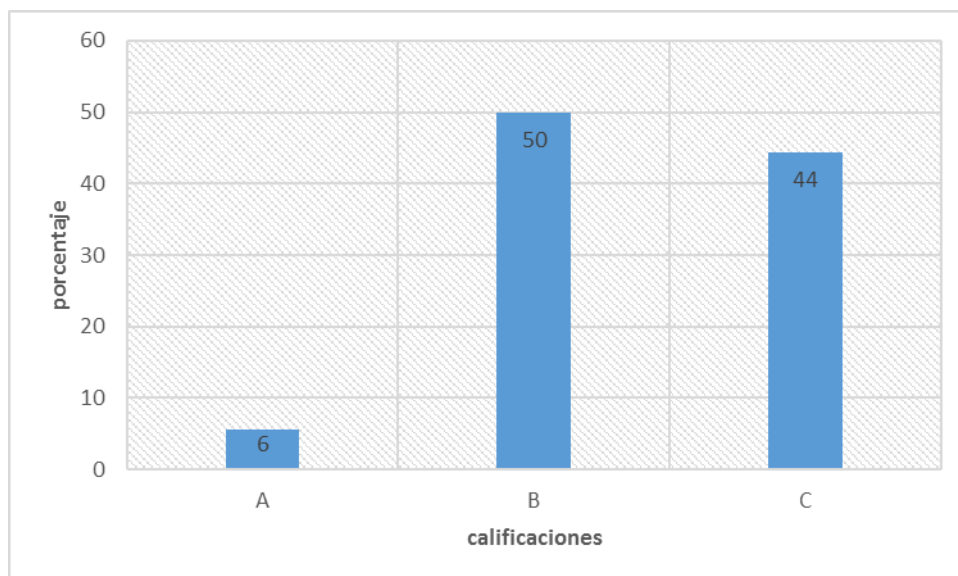
Se observa que el 6 % de los niños ha obtenido A, el 50 % de los niños ha obtenido B y el 44 % han obtenido C.

**Tabla N° 09 Porcentaje de los niños de la muestra cuarta sesión.**

Calificaciones	fi	%
A	2	11
B	8	44
C	8	44
Total	18	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 05 Porcentaje de los niños de la muestra cuarta sesión.**



*Fuente: notas*

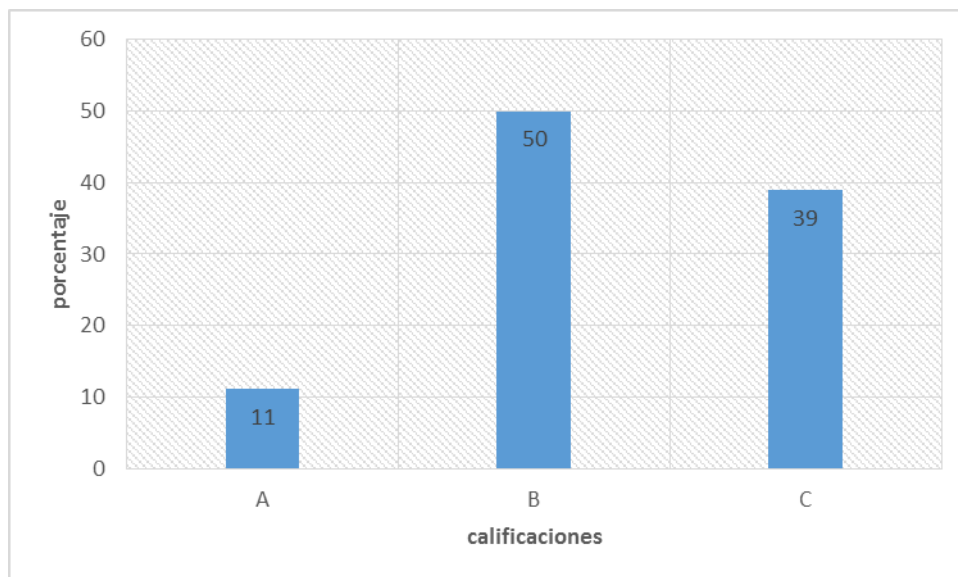
Se observa que el 6 % de los niños ha obtenido A, el 50 % de los niños ha obtenido B y el 44 % han obtenido C.

**Tabla N° 10 Puntuaciones de los niños de la muestra quinta sesión.**

<b>Calificaciones</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
A	2	11
B	9	50
C	7	39
Total	18	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 06 Porcentaje de los niños de la muestra quinta sesión.**



*Fuente: notas*

Se observa que el 11 % de los niños ha obtenido A, el 50 % de los niños ha obtenido B y el 39 % han obtenido C.

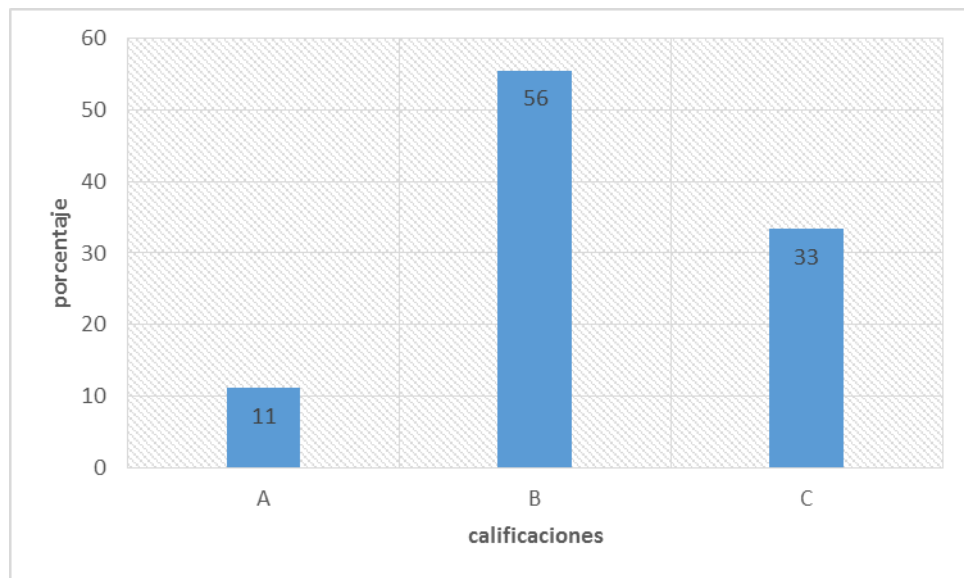


**Tabla N° 11 Puntuaciones de los niños de la muestra sexta sesión**

Calificaciones	fi	%
A	2	11
B	10	56
C	6	33
Total	18	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 07 Porcentaje de los niños de la muestra sexta sesión**



*Fuente: notas*

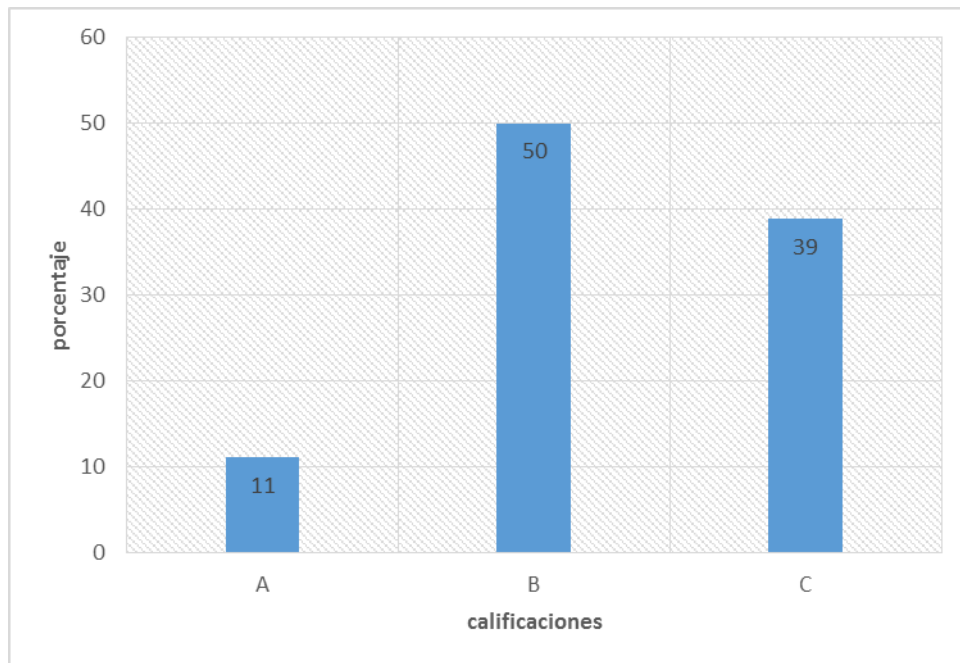
Se observa que el 11 % de los niños ha obtenido A, el 56 % de los niños ha obtenido B y el 33 % han obtenido C.

**Tabla N° 12 Puntuaciones de los niños de la muestra séptima sesión.**

<b>Calificaciones</b>	<b>fi</b>	<b>h%</b>
A	2	11
B	9	50
C	7	39
Total	18	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 08 Porcentaje de los niños de la muestra séptima sesión.**



*Fuente: notas*

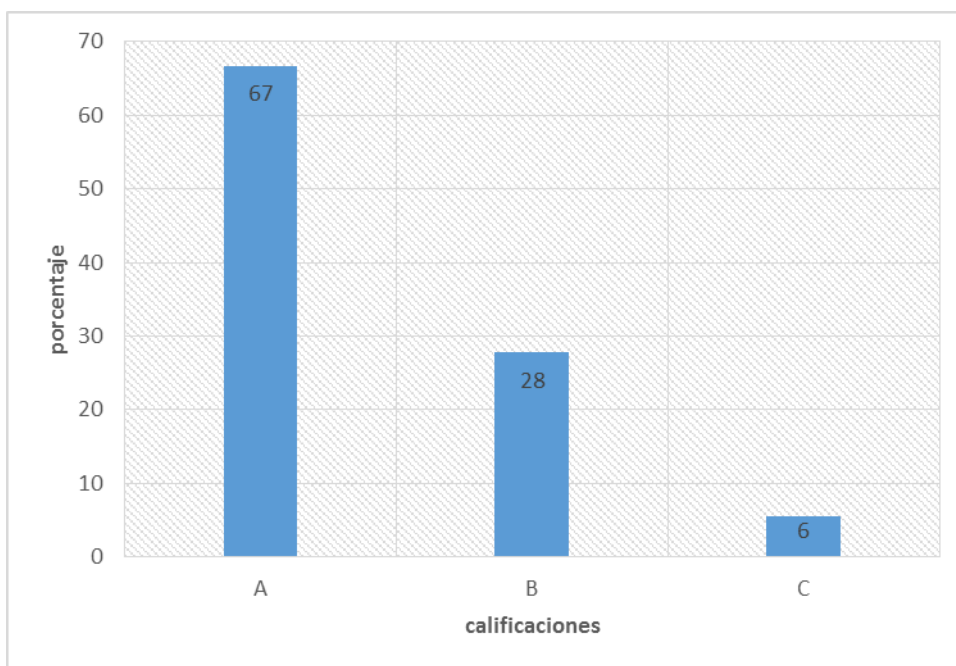
Se observa que el 11 % de los niños ha obtenido A, el 50 % de los niños ha obtenido B y el 39 % han obtenido C.

**Tabla N° 13 Puntuaciones de los niños de la muestra octava sesión.**

<b>Calificaciones</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
A	12	67
B	5	28
C	1	6
Total	18	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 09 Porcentaje de los niños de la muestra octava sesión.**



*Fuente: notas*

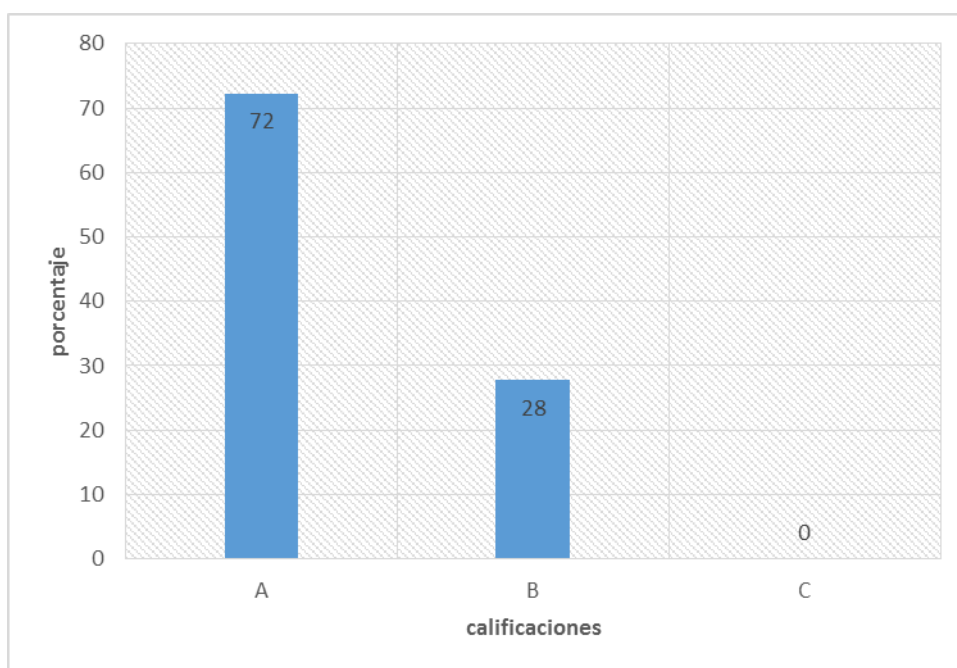
Se observa que el 67 % de los niños ha obtenido A, el 28 % de los niños ha obtenido B y el 6 % han obtenido C.

**Tabla N° 14 Puntuaciones de los niños de la muestra novena sesión.**

<b>Calificaciones</b>	<b>fi</b>	<b>hi%</b>
A	13	72
B	5	28
C	0	0
Total	18	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 10 Porcentaje de los niños de la muestra novena sesión**



*Fuente: notas*

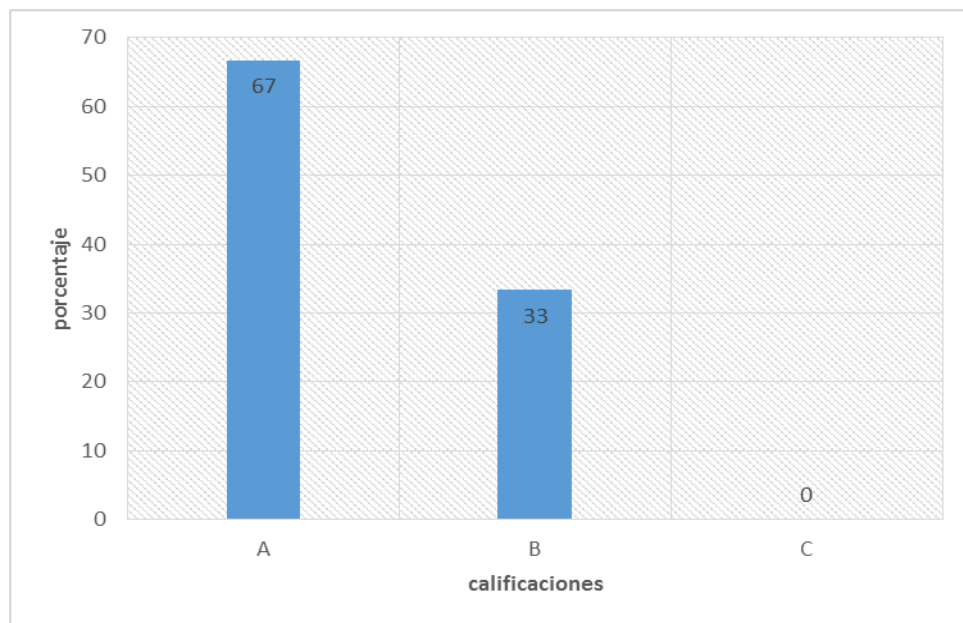
Se observa que el 72 % de los niños ha obtenido A, el 28 % de los niños ha obtenido B y el 0 % han obtenido C.

**Tabla N° 15 Puntuaciones de los niños de la muestra décima sesión.**

<b>Calificaciones</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
A	12	67
B	6	33
C	0	0
Total	18	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 11 Porcentaje de los niños de la muestra decima sesión.**



*Fuente: notas*

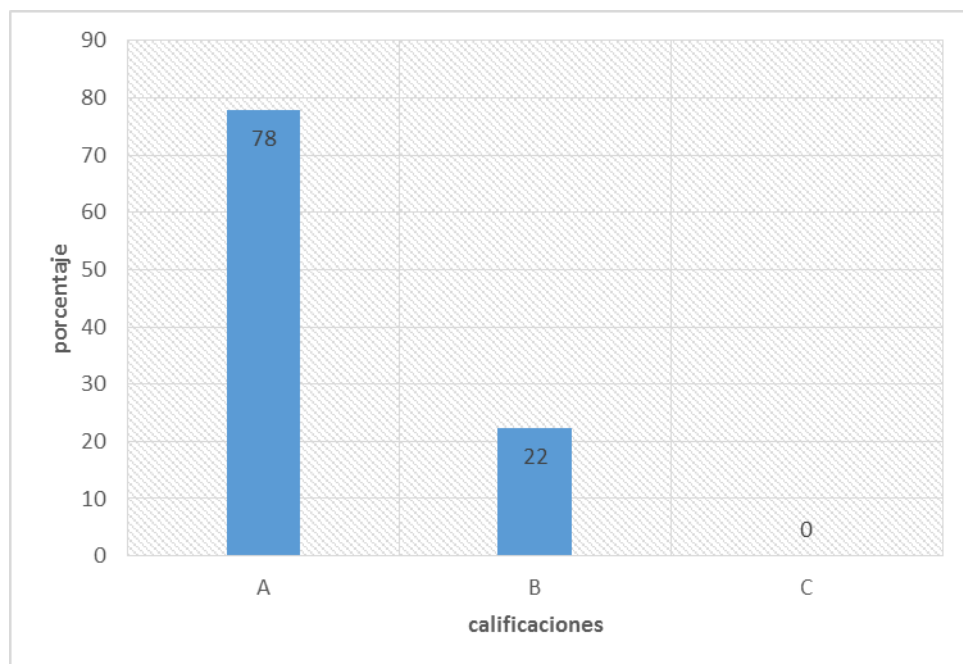
Se observa que el 67 % de los niños ha obtenido A, el 33 % de los niños ha obtenido B y el 0 % han obtenido C.

**Tabla N° 16 Puntuaciones de los niños de la muestra onceava sesión.**

<b>Calificaciones</b>	<b>fi</b>	<b>hi%</b>
A	14	78
B	4	22
C	0	0
Total	18	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 12 Porcentaje de los niños de la muestra onceava sesión.**



*Fuente: notas*

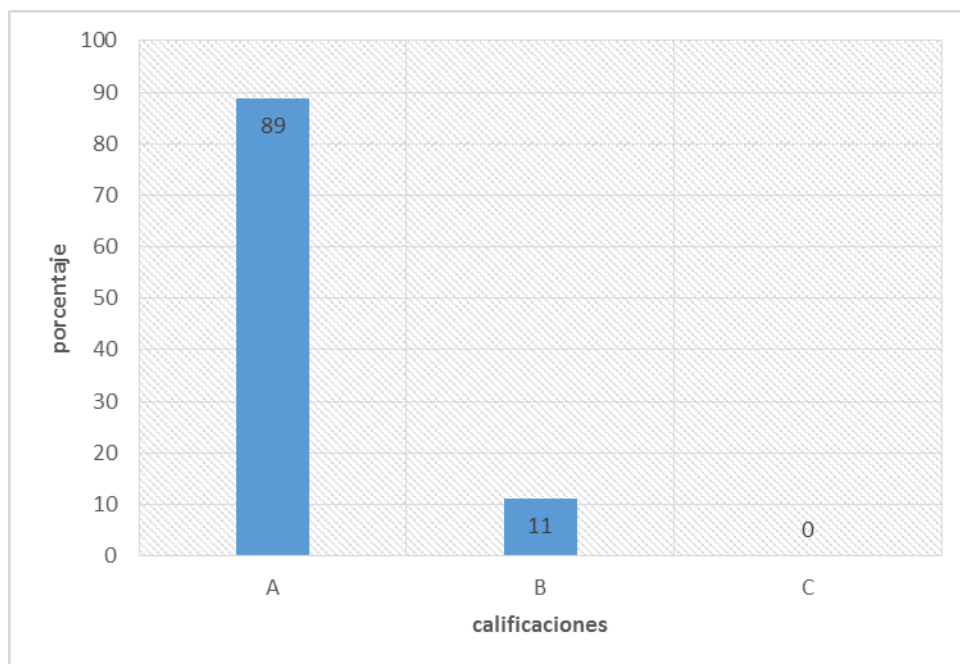
Se observa que el 78 % de los niños ha obtenido A, el 22 % de los niños ha obtenido B y el 0 % han obtenido C

**Tabla N° 17 Puntuaciones de los niños de la muestra onceava sesión doceava.**

Calificaciones	fi	%
A	16	89
B	2	11
C	0	0
Total	18	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 13 Porcentaje de los niños de la muestra doceava sesión**



*Fuente: Tabla N° 22*

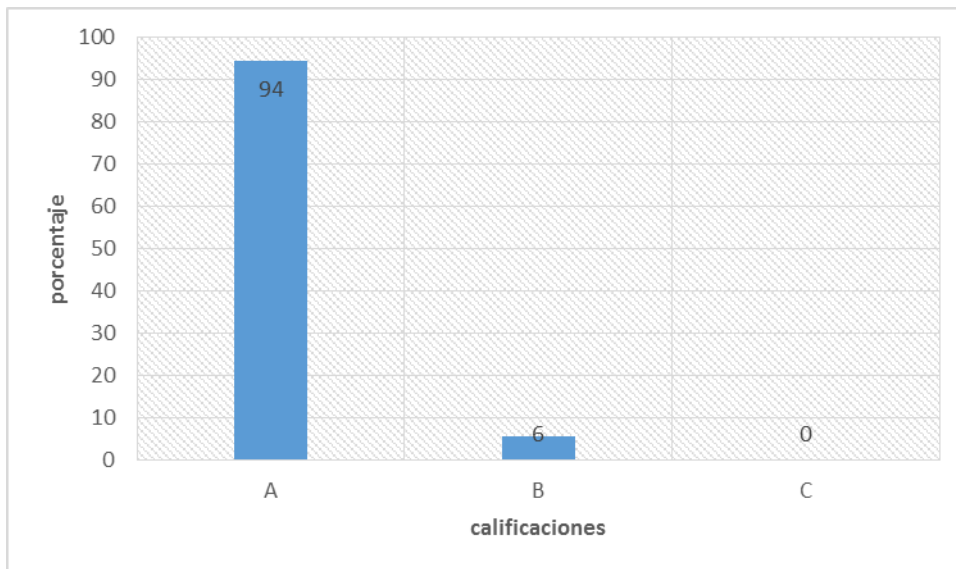
Se observa que el 89 % de los niños ha obtenido A, el 11 % de los niños ha obtenido B y el 0% han obtenido C

**Tabla N° 18 Puntuaciones de los niños de la muestra pos test**

Calificaciones	fi	hi%
A	17	94
B	1	6
C	0	0
Total	18	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 14 Porcentaje de los niños de la muestra post test**



*Fuente: Tabla N° 23*

Se observa que el 94 % de los niños ha obtenido A, el 6 % de los niños ha obtenido B y el 0 % han obtenido C.



**Tabla N° 19 Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon**

	N	Rango promedio	Suma de rangos
VAR00002 Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
VAR00002 - Rangos positivos	23 <sup>b</sup>	12,00	276,00
VAR00001 Empates	0 <sup>c</sup>		
Total	18		

a. VAR00002 < VAR00001

b. VAR00002 > VAR00001

c. VAR00002 = VAR00001

**Tabla N° 20: Estadísticos de contraste**

	VAR00002 - VAR00001
T	-12,267 <sup>b</sup>
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

En la tabla 19 y 20 se puede apreciar que según estadístico de contraste prueba de Wilcoxon el valor de  $P=0,001 < 0,05$ , es decir, existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática obtenidos en el Pre Test y Post Test.

## 5.2. Análisis de resultados.

### En relación al primer objetivo específico:

Al aplicar el instrumento de investigación, los resultados del Pre-Test demostraron que el 6 % de los niños tienen calificativo A, el 33 % de los niños tienen calificativo B, y el 61 % tienen de los niños tienen calificativo C.

Torres, A. (2008). Tesis “Efecto de un programa basado en el juego y el juguete

como mediadores lúdicos en la transmisión y adquisición de valores y actitudes en el alumnado de 4 años , llegó a las siguientes conclusiones: Las familias responden de manera mayoritaria (66%) que siempre tienen en cuenta el precio del juguete antes de comprarlo, dándole importancia al presupuesto previsto para este gasto.

Existe unanimidad en que los juguetes que se compran deben atenderse prioritariamente al criterio de seguridad, en ello coinciden las familias, la escuela y los expertos. Los datos del cuestionario, la opinión de los expertos y las reflexiones del profesor plasmadas en su Diario, coinciden en que no es un criterio mayoritario de compra el que el juguete entre dentro del grupo denominado juguete educativo.

La compra de los juguetes por parte de los padres está influenciada en primer lugar por el gusto de los hijos y en segundo lugar por la influencia ejercida por la televisión y los medios publicitarios.

#### **En relación al tercer objetivo:**

Al aplicar el instrumento de investigación el cuestionario a manera de post- test, los resultados demostraron que el 94 % de los niños tienen calificación A, el 6 % de los niños tienen calificación B, y el 0 % tienen de los niños tienen calificación C. Entonces se puede determinar que la aplicación de los juegos lúdicos, mejora el aprendizaje en el área de Matemática, de los niños de la muestra, los resultados obtenidos en el Post –Test corroborando 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 lúdicos 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.

Cabe mencionar a García, A. & Llull, J. (2009), quien considera que los juegos lúdicos 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 relación a la hipótesis de la investigación:**

Se determinó que hay una diferencia significativa entre la aplicación del programa de los juegos lúdicos 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 Wilcoxon que el valor de  $P = 0,001 < 0,05$ , es decir, el programa aplicado mejoró el aprendizaje en el área de Matemática, La investigación de Arthur (1970), corrobora que el trabajo de un taller es mucho más que una metodología; es una forma de aprender, es un dispositivo que permite poner en juego el saber y el saber hacer, la teoría y la práctica, la acción y la reflexión acerca de ella. Es un espacio – tiempo, donde el pensamiento, el sentimiento y la acción se conjugan a través del diálogo y la participación a partir de una concepción integral del sujeto.

Por lo tanto el desarrollo del lenguaje según Ingram (1976), quien en su investigación sostiene que la adquisición y desarrollo del sistema fonológico constituye un proceso que culmina en torno a los 6 años, aunque dentro del mismo puede distinguirse algunas etapas fundamentales. En torno a los 9 meses aparecen las

primeras vocales pronunciadas con claridad, y hacia el año, el niño emite los sonidos consonánticos básicos. A partir de ahí, deberá aprender a combinar fonemas en palabras, y a resolver las dificultades de producción que supone la articulación de las mismas.

## VI. CONCLUSIONES

1. Los resultados de la aplicación del pre-test a los niños de la muestra los resultados del Pre-Test demostraron que el 11 % de los niños tienen calificación A, el 33 % de los niños tienen calificación B, y el 56 % de los niños tienen calificación C.
2. Se logró conocer mediante el post test que el 94 % de los niños tienen calificación A, el 6 % de los niños tienen calificación B, y el 0 % de los niños tienen calificación C.
3. Haciendo el análisis comparativo entre la aplicación de los instrumentos de evaluación en el Pre - test los estudiantes su nivel de logro es bajo y en el Pos-Test lograron desarrollar las capacidades propuestas llegando a obtener en su totalidad un nivel A.
4. Se contrasta la hipótesis de investigación, mediante la Prueba T de Student

## **ASPECTOS COMPLEMENTARIOS**

Aplicar el Programa Juegos lúdicos en las diferentes edades de inicial, así como en los demás niveles de la Educación Básica Regular 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.
- Aberastury, A. (1998). *El niño y sus juegos*, España: Paidós.
- Alsina, C. (1991). *Enseñar y aprender matemáticas, puede y debe ser una experiencia feliz*. Paris.
- Álvarez, J. (1993). *“La enseñanza por computadora”*. Revista de Pedagogía No. 356. Chile.
- 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.
- Ary, D. (1999). *El juego en la escuela*. Centro de investigación educativa. Madrid.
- Ausubel, D. & Novak, J. (1990). *Psicología educativa*. México. Edil. Trillas.
- Bautista Vallejo, (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.
- Brown, C. (1993). *Becoming a mathematics Teacher.* En D. A. Grows. Handbook of.

- Caba, B. (2004). *“De jugar con el arte al arte de jugar”*. (Ensayo) [http:// storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf](http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf)
- Campos, M. & Espinoza, I. (2006). Tesis, *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*, Universidad de Chile, Santiago de Chile.
- Caneo, M. (1987). *El juego y la enseñanza de la Matemáticas*. Tesis para obtener un título de profesor. Universidad Católica de Temuco.
- Centro Nacional para el Mejoramiento de la Ciencia, (1998). *Actividades Científicas Juveniles*. Caracas: Autor.
- Chacón, P. (2011). *“El juego didáctico como estrategia de enseñanza ¿cómo crearlo en el aula?”* “Caracas: universidad pedagógica experimental libertador .Disponible en paulach. elpipcegmail.com.
- Corell, W. (1999) *“El aprender”*. Barcelona: Herder.
- Delval, J. (1997). *“Crecer v 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.
- Esteban, J. (2009). *El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica*. Educación Infantil. Universidad de Valladolid.
- Estrada, G. (2007), *técnicas evaluativas* .Madrid gráficas Gráficas .Ráger.
- Fabbricatore O, & Méndez E, (2009), *Currículo del nivel de educación Básica*. Caracas: El pueblo.
- Flores, H. (2009), *tesis como estrategia alternativa para mejorar la adquisición dela 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>



- Froilan, S. (1995). *Juegos ingeniosos para los adolescentes*. Aula Alegre. Magisterio Colombia.
- García, A. & Llull, J. (2009), “*El juego infantil y su metodología*” Madrid: Editex.
- Gimeno, J. (1992) *Comprender y Transformar la Enseñanza*. Marata Madrid.
- Grados, J. (2005). *Evaluación de la interacción educativa*. Lima Editorial San Marcos.
- Guidaz M. *Instrumentos de investigación*. 3 ed. España. Luria; 2005.
- Huerta, M. (2007). *El currículo escolar*. Lima: Editorial San Marcos.
- Huizinga, J. (1972), “*Homo ludens*”. Madrid: Alianza.
- 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
- López, A. (2000). *El juego, estrategia lúdica para facilitar el aprendizaje en las matemáticas en los estudiantes del grado cuarto (4°) de la básica primaria*. Londres.
- 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*”. 7° edición Barcelona.
- Martínez, O. (1998). *El juego, creatividad y aprendizaje*. Revista del Centro de Información Educativa y Asesoría Profesional (CIEAPRO).
- 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.
- Minerva, C. (2007). *el juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Universidad de los andes.

- Murillo, F. & Román, M. (2009). “*el desempeño de los estudiantes de América Latina*” Readaly.
- Ortecho, R. & Quijano, R. (2011). *Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 “Alfredo pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo, en el año 2011*”, Universidad César Vallejo.
- Paya, M. (2007), Tesis: “*la actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea*” España: servei de publicaciones.
- Play, M. (1993) “*Currículo y Educación: Campo Semántico de la didáctica*”. Editorial Universitaria. Barcelona-España.
- Pulido, M.; Batista, L. y Álvarez, A. (1998). *El juego como estrategia*. Madrid.
- Rey, M. (1996). “*Didáctica de la matemática I*”, Nivel primario, primer ciclo. (8<sup>ed.</sup>). Argentina: Estrada.
- Ribes, D. (2006), “*Técnicos de la educación infantil*” España Madrid.
- 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.
- Rojas, J. (2001). *Programa de juegos lúdicos*. Barcelona.
- Santiváñez R. *Estrategia didáctica*. Chimbote. ULADECH; 2010.
- Torres, A. (2008). Tesis “*Efecto de un programa basado en el juego y el juguete como mediadores lúdicos en la transmisión y adquisición de valores y actitudes en el alumnado de 4 años* ”. Universidad de Granada.
- Urbina, E. (2013). Tesis “*Desarrollo de las habilidades comunicativas a través de actividades lúdicas en niños menores de 4 años de las salas de estimulación temprana Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle*”. Lima

Valderrama, A. (2010) tesis, *Implementación de la lúdica como estrategia metodológica para un aprendizaje significativo de las matemáticas en niños de grado primero del centro educativo nueva Jerusalén del municipio de Florencia Caquetá.*

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

Vidal, J. (1988). *Juego y Educación Las Ludotecas.* Madrid: Akal.

Winnicott, D. (1999). *Realidad y juego,* Barcelona: Gedisa.

# **ANEXOS**

# PRE TEST y POST TEST

Nombres

y

Apellidos:

.....

Edad: ..... Sección: .....

Fecha:

.....

- **Evita hacer borrones**

1. Cuántos lados tiene el cuadrado.

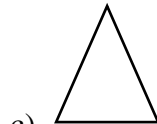
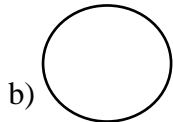
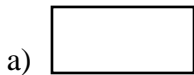
a) 1

b) 2

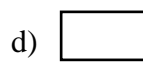
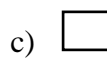
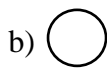
c) 3

d) 4

2. Marca con un aspa el cuadrado.



3. Marca la figura que continua en la secuencia:



4. Cuántos lados tiene el triángulo.

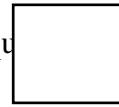
a) 1

b) 2

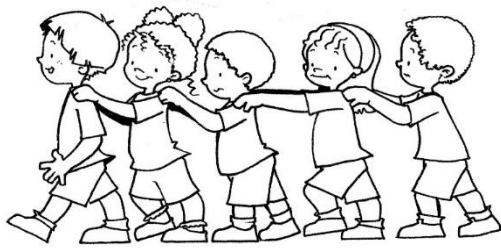
c) 3

d) 4

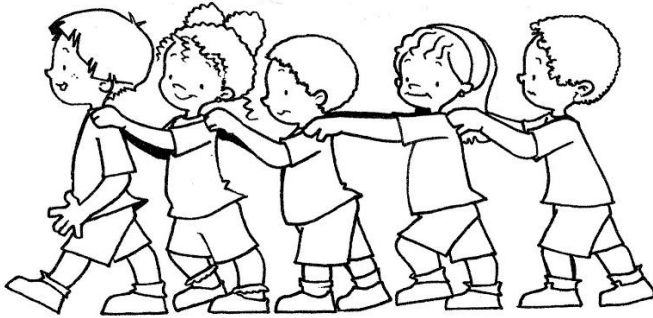
5. \_\_\_\_\_ figura que \_\_\_\_\_ en la secuencia:



6. pinta al niño que está primero de la fila



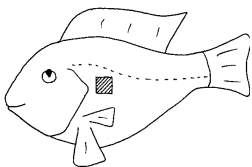
7. Marca con una (x) al niño que está ubicado al final de la fila



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



9. Colorea la figura que está más delgada.



10. Pinta la regla más grande.



**11. Marca la regla más pequeña.**



**12. Encierra al número 5 correcto.**

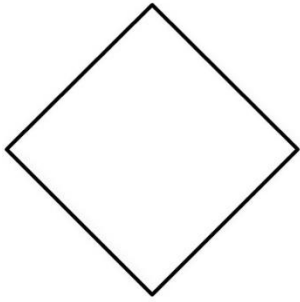


**13. Escribe 5 veces el número 5.**

.....

**14. Dibuja la figura geométrica “el rombo”.**

**15. Pinta al rombo de color azul.**

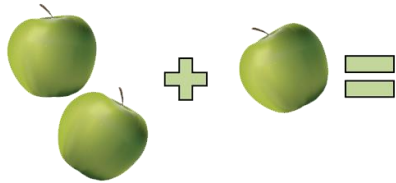


16. Escribe el nombre de esta figura.

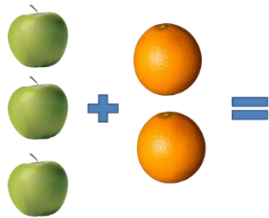


.....

17. Suma



18. Suma



19. Continúa la secuencia



20. Sigue la secuencia





## 2.1. 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 del 1 hasta el 10.	X											
	Reconoce las figuras geométricas como el cuadrado, círculo, rectángulo y rombo		X										
	Identifica tamaños: grande y pequeño.			X									
	Ordena secuencias de figuras geométricas de acuerdo al color.				X								
	Desarrolla situaciones problemáticas sencillas usando la adición.					X							
	Usa la recta numérica para ubicar los números naturales hasta el diez.						X						
Comunicación Matemática	Interpreta y representa números naturales del 1 al 10 en la recta numérica.							X					
	Relaciona los objetos del aula con las figuras geométricas dadas.								X				
	Escribe y lee correctamente los números naturales hasta el 10.									X			
	Expresa la relación ascendente y descendente de números naturales hasta el 10 a partir de situaciones cotidianas.										X		
Resolución de Problemas	Resuelve problemas de adición con números naturales de una cifra teniendo en cuenta situaciones cotidianas. entorno.											X	
	Resuelve problemas matemáticos usando los signos: “mayor que”, “menor que” e “igual que”.												X

# **ANEXO 2**

# **DESARROLLO DEL PROGRAMA**

**Título:** “PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS BASADO EN EL ENFOQUE COLABORATIVO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 81514 FRANCISCO BOLOGNESI CASA GRANDE 2017”

## **1. Fundamentación Teórica**

El presente proyecto de investigación pretende demostrar que a través de diferentes actividades plásticas van a permitir el adecuado desarrollo motriz fino siendo este importante porque va a influenciar en su desarrollo creativo, emocional y el aprendizaje del niño, logrando así la educación creadora e integral.

Así mismo con la aplicación de actividades plásticas se da a conocer a la docente nuevas y variadas estrategias para la mejora del desarrollo de la habilidad motriz fina contribuyendo de manera integral en la educación del niño, beneficiando así a las docentes, con nuevas estrategias, a los padres de familia siendo ellos también partícipes del aprendizaje de sus hijos y a los futuros investigadores tomando este proyecto de investigación como materia de estudio. La implicancia práctica de esta investigación se basa en el conocimiento de diferentes actividades plásticas, aportando a las estrategias didácticas utilizadas por la docente, de manera que se motive a los estudiantes. En el aspecto teórico se obtendrán contenidos, que permita la aplicación de actividades plásticas basados en un enfoque colaborativo para desarrollar la habilidad motriz fina utilizando material concreto contribuyendo a la mejora del desarrollo educativo.

En lo metodológico, la elaboración de dicho proyecto de investigación permitirá

constatar si las actividades plásticas basado en un enfoque colaborativo utilizando material concreto permiten el desarrollo significativo de la habilidad motriz fina. Por lo tanto el presente proyecto investigación es de vital importancia ya que permitirá desarrollar diferentes actividades plásticas por medio de técnicas (Kirigami, collage, pasado o bordeado, coloreado) interesantes que motiven y permitan el desempeño satisfactorio de la habilidad motriz fina de los estudiantes basándose en un enfoque colaborativo y utilizando material concreto.

## **2. Enunciado Del Problema**

¿Cómo influye la aplicación del programa de juegos lúdicos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la institución n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017?

## **3. Secuencia Didáctica**

Actividades lúdicas en el área de matemática Esta secuencia se lleva a cabo durante varias clases en las que se contemplan actividades de exploración, producción y reflexión.

Esta secuencia didáctica contemplará tres momentos o tipo de actividades:

Estas actividades pueden desarrollarse en varios encuentros. El tiempo que se dedique a la secuencia dependerá de muchas variables algunos de ellos son los requerimientos y las inquietudes que despierten en los niños los materiales de exploración (técnicas utilizadas, salidas, diálogos), del interés de los niños por el tema propuesto, de las posibilidades de vinculación de las temáticas con otras áreas del conocimiento, de la profundidad con que se desarrolle la exploración de materiales y técnicas. El desarrollo de la secuencia didáctica permitirá que los niños logren adquisiciones específicas del lenguaje plástico, algunas que pertenecen a otras

áreas del conocimiento y otras que son transversales en la propuesta curricular de la institución.

#### **a- Actividades de exploración**

Es un tipo de actividad donde se muestra una información inicial que pueda brindar el estudiante, este momento nos permite saber cómo organizamos. En la secuencia se realiza la observación en profundidad. Podemos explorar elementos de la naturaleza, podríamos centrarnos en los árboles.

Por ejemplo, el árbol forma parte de nuestra experiencia cotidiana, pues su presencia es recurrente tanto en la zona rural como en la urbana. El árbol es la respuesta del hombre a las condiciones de semi desierto de nuestra provincia. No obstante ello, o quizás justamente por esta cotidianeidad, a diario los árboles pasan inadvertidos ante nuestros ojos. Su paulatino crecimiento, su falta de movilidad, nuestro ritmo de actividades, hace que los árboles tengan una presencia estática. Es como si no advirtieran el transcurrir del tiempo y de lo cotidiano. La actividad de observación puede complementarse con la de recolección de elementos significativos vinculados con la experiencia exploratoria. La recolección estimula la observación de colores, formas, contrastes matices. Si procuramos gran variedad de piezas (hojas, ramitas, frutos secos) obtendremos un amplio repertorio de formas y colores. Se puede comenzar exponiendo los materiales coleccionados. Dejemos que los niños manipulen los materiales recogidos, que jueguen introduciendo en el juego estos materiales.

#### **b. Actividades de producción:**

Luego de la exploración perceptiva, el niño lleva sus experiencias a la producción personal. La producción exige el uso de materiales, herramientas y la exploración de

técnicas de trabajo. La variedad de materiales, herramientas y técnicas debe ser seleccionada previamente, de manera que el niño tenga la posibilidad de interiorizarse de las posibilidades y limitaciones de los materiales y a la vez descubra de qué modo puede usarlos para expresarse.

Procesos de exploración de materiales y técnicas, de trabajo en equipo.

Pensamiento simbólico con el cual pudieron llevar la realidad al plano gráfico, utilizando símbolos representativos de esa realidad.

Incorporación de elementos propios del lenguaje visual: forma, color, tamaño, relaciones espaciales.

La imaginación y el descubrimiento.

Generación de modos propios de expresión evitando repeticiones y estereotipos.

### **c. Actividades de Apreciación:**

Luego de realizar las producciones es importante generar momentos para comentar las experiencias vividas, el camino seguido, los resultados logrados. Los niños expresarán qué, cómo y por qué hicieron esta u otra producción. Estos momentos son muy importantes para la construcción de actitudes y valores en los niños. Necesitan aprender a escuchar y respetar las opiniones de los demás. Pueden hacerse puestas en común breves, manejando el interés y los tiempos de atención de los niños, pero siempre destacando la importancia de valorar la tarea realizada, y detectar los aciertos y posibles mejoras. Esta actividad insume tiempos que son muy necesarios.

La valoración de la propia producción y la de los demás

Actitudes de escucha y respeto por el otro.

La autoestima

Seguridad en las propias posibilidades expresivas.

#### **4. Plan De Aprendizaje**

Está constituida por 12 sesiones de aprendizaje las cuales son:

## UNIDAD DE APRENDIZAJE



### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande

1.2. Edades: 4 años

1.3. Sección : Única

1.4. Docente: María Flor Quito Mendoza

II. NOMBRE DE LA UNIDAD: “Jugando con los números”.

III. JUSTIFICACIÓN: Siendo necesario que los niños(as) mejoren en la resolución de situaciones problemáticas, es que promovemos diversas actividades del programa de juegos lúdicos, despertando la creatividad.

IV. TEMA TRANSVERSAL: Educación en valores y formación ética.

V. CARACTERIZACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA:

Problema de impacto	Causa	Efectos	Actividades significativas
Alumnos que no emplean adecuadamente los medios y materiales educativos en la resolución de situaciones problemáticas.	Poco valor por parte de los alumnos hacia los medios y materiales educativos. Inadecuado uso de las estrategias para el trabajo en el área de matemática.	Bajo rendimiento académico. Proceso de enseñanza aprendizaje en forma rutinaria. Desinterés por la resolución de situaciones problemáticas cotidianas.	Promover el uso adecuado de los medios y materiales educativos. Aplicación de nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje en la matemática. Incentivar la creatividad y juegos lúdicos en la resolución de situaciones problemáticas.

VI. VALOR DEL MES: Responsabilidad

VII. TEMPORALIZACIÓN:

Inicio	Término	Días	Semanas
		3 días a la semana	4



## VIII PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

ÁREA	ORGANIZADORES DE DOMINIO	CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
MATEMÁTICAS	Número, Relaciones y Operaciones	<p>Agrupar objetos, formas geométricas, con uno o dos atributos verbalizando los criterios de agrupación propuestos por él.</p> <p>Establece secuencias o sucesiones por color utilizando objetos de su entorno y material representativo.</p> <p>Identifica y establece en colecciones la relación entre número y cantidad del 1 hasta el 10.</p> <p>Resuelve problemas sencillos de la vida cotidiana usando la adición.</p>	<p>Figuras geométricas : cuadrado, rectángulo, triángulo.</p> <p>Ordenamiento de números naturales del 1 hasta el 10.</p> <p>Comparación de números naturales hasta el 10.</p>	<p>Conoce las figuras geométricas verbalizando sus nombres de manera correcta.</p> <p>Compara los objetos del aula y entorno con las formas de las figuras geométricas.</p> <p>Realiza secuencias de objetos considerando el color de manera acertada.</p> <p>Utiliza los signos <math>&gt;</math> <math>&lt;</math> <math>=</math> para expresar los resultados de la comparación de los números naturales hasta el 10.</p> <p>Desarrolla operaciones sencillas de adición con números naturales hasta el 10 en forma exacta.</p>	<p>Ficha de evaluación</p> <p>Ficha de aplicación</p>
	Geometría y Medición	<p>Identifica y representa formas geométricas relacionándolas con objetos de su entorno: cuadrado, rectángulo y triángulo.</p> <p>Construye sucesiones de personas u objetos identificando el orden de cada uno, describiendo sus ubicaciones: primero y último.</p>	<p>Formas geométricas : cuadrado, rectángulo y triángulo.</p> <p>Órdenes y sucesiones.</p>	<p>Reconoce las formas geométricas en forma precisa.</p> <p>Establece la diferencia entre las figuras geométricas de manera clara y precisa. sólidos</p> <p>Realiza sucesiones de objetos y personas de manera precisa.</p> <p>Describe ubicaciones: primero y último en forma correcta.</p>	<p>Ficha de evaluación</p> <p>Lista de cotejo</p>



# SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

**I) DATOS GENERALES:**

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande
- 1.2. ÁREA: Matemática
- 1.3. TEMA: Reconociendo el Cuadrado
- 1.4. FECHA:
- 1.5. RESPONSABLE: María Flor Quito Mendoza
- 1.6. DURACIÓN: 2 horas y 15 minutos
- 1.7. EDADES: 4 años

**II. APRENDIZAJES ESPECIFICOS:**

**COMPETENCIA(S), CAPACIDADES E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN**

ÁREA	DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
<b>M A T E M Á T I C A</b>	Número y Relaciones y Operaciones	Agrupa objetos, formas geométricas, con uno o dos atributos verbalizando los criterios de agrupación propuestos por él.	Figuras geométricas: cuadrado, rectángulo, triángulo.	Conoce las figuras geométricas verbalizando sus nombres de manera correcta.  Identifica el cuadrado dentro de varias figuras distintas de manera correcta.	Ficha de evaluación  Ficha de aplicación  Lista de cotejo

**III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:**

Momentos	Procesos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
<b>I N I C I O</b>	<b>Motivación y saberes previos</b>	Los niños y niñas saludan a la maestra, se dirigen a los sectores de su preferencia, luego se les pregunta ¿Qué hicieron? ¿Para qué les servirá? Ordenan todo en su lugar.	Palabra Hablada	<b>15'</b>
		Se les presenta una lámina con el cuadrado y se les pregunta a		



### Rutas de aprendizaje



## JUEGO: LA RULETA CON EL CUADRADO

**Desarrollo del juego:** La docente entrega 4 juegos de tarjetas con las figuras de cuadrados, indica que deberán reunirse en parejas, a uno se le entregará fichas numéricas y al otro material Base Diez para formar los números. Luego se procederá a girar la ruleta hasta encontrar la figura geométrica cuadrado. El estudiante hará lo mismo solo que utilizará el material multibase, por ejemplo la placa que indica las figuras por un cuadradito.

### Material multibase



### Ruleta



**Contenidos:** Figuras geométricas: cuadrado, rectángulo, triángulo.

### Propósitos:

- Que el estudiante identifique la figura geométrica cuadrado.

### Objetivo:

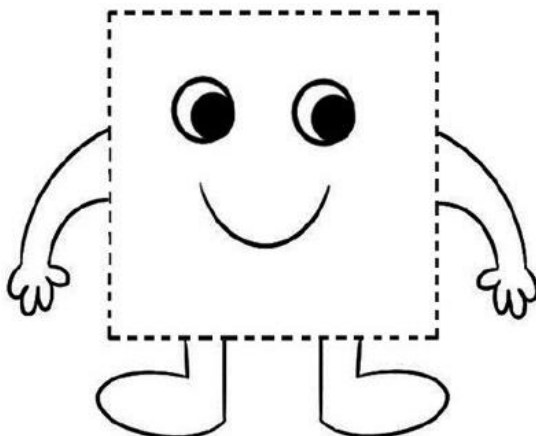
- Identificar la figura geométrica cuadrado comparando con los objetos de su entorno.

## EL CUADRADO



## ACTIVIDADES

1. Colorea los cuadrados de color verde



2. Repasa mis cuatro lados y

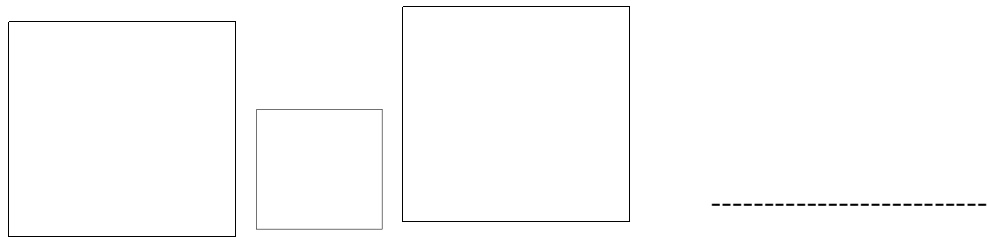
Nombre \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

Soy el cuadrado.  
Repasa mis cuatro lados y coloréame.

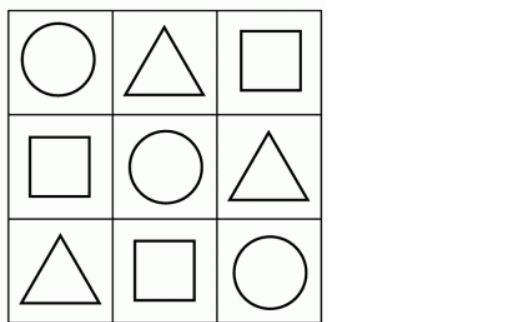


coloréame.

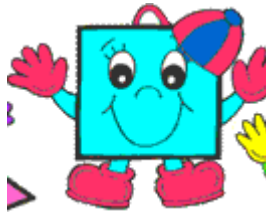
3. Completa la secuencia:



4. Cuenta y escribe el número correcto de cuadrados que hay



5. Escribe su nombre de esta figura.



.....

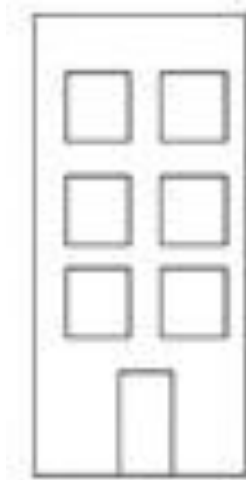
**REFORZANDO LO APRENDIDO**



Nombres y Apellidos:.....Calificación

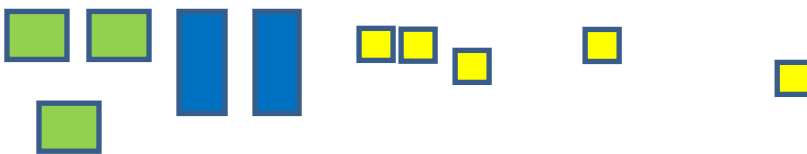
Grado:.....Fecha:...../...../...Sección: Única

1. Cuenta y escribe el número de cuadrados que hay:



-----

2. Marca con un aspa (x) todos los cuadrados que encuentres









## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

### I. DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Conociendo el número cinco

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE: María Flor Quito Mendoza

1.6. DURACIÓN: 2 horas y 15 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN:

### II. APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

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

ÁREA	DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
<b>M A T E M Á T I C A</b>	Número y Relaciones y Operaciones	Identifica y establece en colecciones la relación entre número y cantidad del 1 hasta 9.	Números naturales menores que 10.	<p>Conoce los números naturales menores que 10 verbalizando sus nombres de manera correcta.</p> <p>Identifica el número 5 dentro de los números naturales del 1 al 9.</p>	<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
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>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?</li> </ul>	Palabra Hablada  Papelote.  Cartulina	15'
	Problematización	<ul style="list-style-type: none"> <li>Para recoger saberes previos la docente pregunta ¿Conoces la ubicación que tienen los números en la recta numérica?</li> <li>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.</li> </ul>	Juego lúdicos	
	Construcción N° 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>La docente provee del material informativo y muestra Ábaco en la cual se muestra la ubicación de los números.</li> </ul>	Ábaco Pizarra Tiza Cuaderno Lápiz	
	Construcción N°2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes socializan y comentan con sus compañeros sus experiencias al reconocer la ubicación que tienen en la recta numérica, respetando el trabajo realizado por sus compañeros.</li> <li>Los estudiantes arriban a sus propias conclusiones con ayuda del docente</li> </ul>	Plumón Tizas Cuaderno Lápiz	35'
	Transferencia guiada	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>	Material impreso	
	Transferencia autónoma	<ul style="list-style-type: none"> <li>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?</li> </ul>	Palabra oral	25'

### V. BIBLIOGRAFÍA

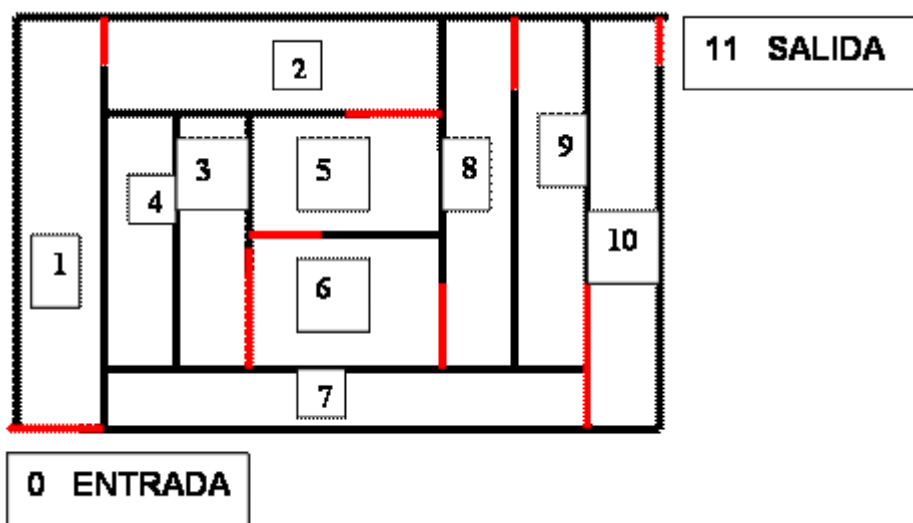
MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.  
 MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú  
 RUTAS DEL APRENDIZAJE



## 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.
- La recta numérica.

**Propósitos:**

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

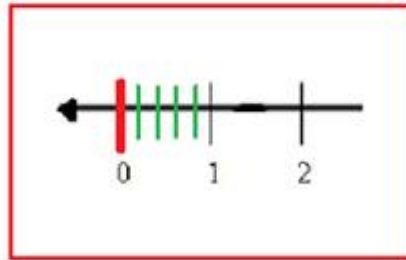
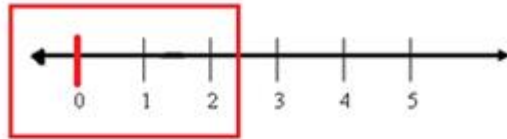
**Objetivos:** Que el estudiante logre ubicar los números en el espacio correspondiente.



**REPRESENTACIÓN GRÁFICA: NÚMEROS NATURALES HASTA EL 5**

Para escribir o leer un número, lo ubicamos en cada línea divisoria de la recta numérica.

**Ejemplo:** Dividimos en partes iguales la recta numérica y escribimos los números uno en cada línea.



**Ejercicios:** Escribe los números en la recta numérica.



APLICO DE LO APRENDIDO

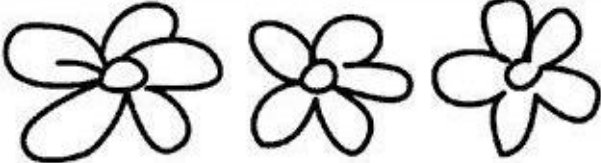
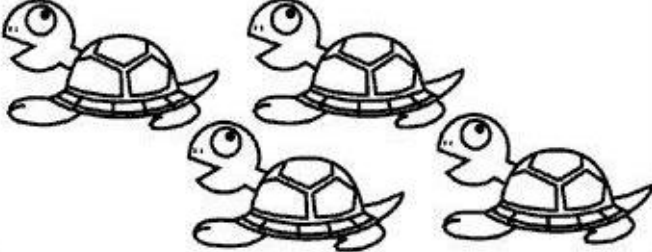

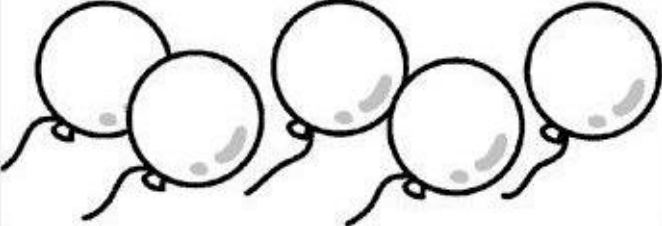
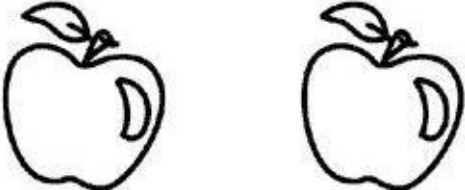


Nombres Y Apellidos:..... Calificación

Edad:.....Fecha:...../...../...Sección: Única

**INSTRUCCIONES:**

Relaciona de acuerdo al número, luego colorea las figuras.

5	
2	
3	
4	
1	





## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

### I) DATOS GENERALES:

**1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande

**1.2. ÁREA:** Matemática

**1.3. TEMA:** Jugamos a ubicarnos primero - último.

**1.4. FECHA:**

**1.5. RESPONSABLE:** María Flor Quito Mendoza

**1.6. DURACIÓN:** 2 horas y 15 minutos

**1.7. GRADO/ SECCIÓN:** 4 años

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

ÁREA	ORGANIZADOR / DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y operaciones	Comunica situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	Colección. Ubicación de objetos. Números ordinales. Ordinal de un elemento en una colección.	Nombra la ordinalidad de objetos según la serie que construye hasta el quinto lugar. Ubica en la sucesión de 5 personas, objetos y figuras quien está primero y último.	Ficha de evaluación  Ficha de aplicación  Lista de cotejo

### III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	Observan láminas sobre colección de objetos. Se le pregunta a los niños: ¿Qué observas? ¿Cuántos objetos hay? ¿Cómo se llaman estos objetos?	Láminas	15´
<b>PROCESO</b>	Salimos al patio en forma ordenada, formamos 3 grupos de 4 integrantes, explicamos el juego que realizaremos, por grupos construirán una torre con latas. El grupo que termine primero levantará la mano, luego los que terminaron segundo y últimos. Se les llama a los grupos y se les pide que formen una columna jugando a rimar palabras: primero marinero, segundo rey del mundo, tercero hombre de acero; se les entrega medallas según el orden de llegada, luego en una hoja dibujan las experiencias realizadas.	Patio escolar Hojas impresas. Medallas Latas.	35´
<b>FINAL</b>	Entregamos una ficha con un laberinto para que encuentren el camino que lleva al león a encontrarla casa del abuelito, exponen sus trabajos.	Fichas.	25´

### V. BIBLIOGRAFÍA

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



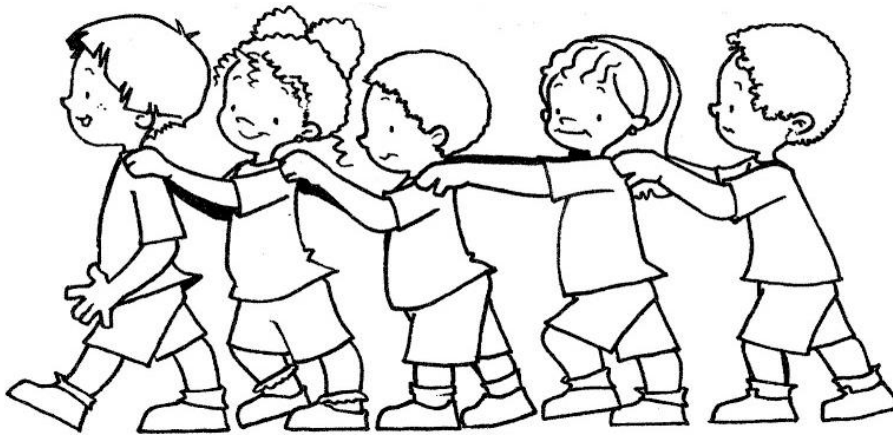


## PRIMERO Y ÚLTIMO

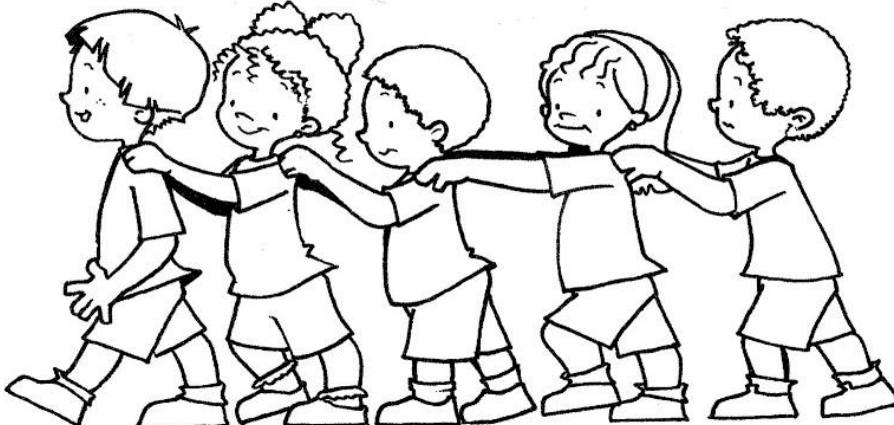


### Actividades:

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



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



APLICO DE LO APRENDIDO



Nombres y Apellidos:..... Calificación

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

I. INSTRUCCIONES: Responde ¿A quién coge de la mano la maestra al primero o último de la fila?







## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

### I) DATOS GENERALES:

**1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande

**1.2. ÁREA:** Matemática

**1.3. TEMA:** Contando figuras de objetos.

**1.4. FECHA:**

**1.5. RESPONSABLE:** María Flor Quito Mendoza

**1.6. DURACIÓN:** 2 horas y 15 minutos

**1.7. GRADO/ SECCIÓN:** 4 años

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

ÁREA	ORGANIZADOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y operaciones	Utiliza espontáneamente en conteo en situaciones de la vida diaria.	<p>Números naturales menores que 10.</p> <p>Secuencias de números naturales.</p>	<p>Deduce la cantidad de objetos presentados en los materiales de trabajo. Cuenta ordenadamente los objetos.</p>	<p>Ficha de aplicación</p> <p>Lista de cotejo</p>

### III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

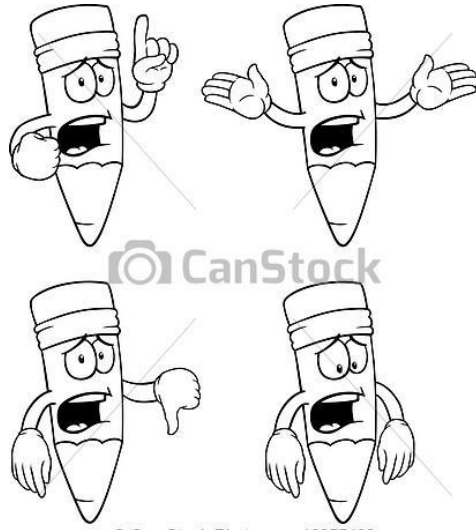
Momentos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	Los niños y niñas se dirigen a los sectores de su preferencia, explican para que lo hicieron. Para que les servirá, luego guardan todo en su lugar.	Sectores del aula Materiales educativos	15'
<b>PROCESO</b>	Salimos al patio en forma ordenada, formamos 3 grupos de 4 integrantes, explicamos el juego que realizaremos, por grupos construirán una torre con latas. El grupo que termine primero levantará la mano, luego los que terminaron segundo y últimos. Se les llama a los grupos y se les pide que formen una columna jugando a rimar palabras: primero marinero, segundo rey del mundo, tercero hombre de acero; se les entrega medallas según el orden de llegada, luego en una hoja dibujan las experiencias realizadas.	Patio escolar Hojas impresas. Medallas Latas.	35'
<b>FINAL</b>	Entregamos una ficha con un laberinto para que encuentren el camino que lleva al león a encontrarla casa del abuelito, exponen sus trabajos.	Fichas.	25'

### V.- BIBLIOGRAFÍA

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



## CONTEO DE FIGURAS DE OBJETOS



© Can Stock Photo - csp16255402

**PRÁCTICA CALIFICADA DE MATEMÁTICA**



Nombres y Apellidos:..... Calificación:.....

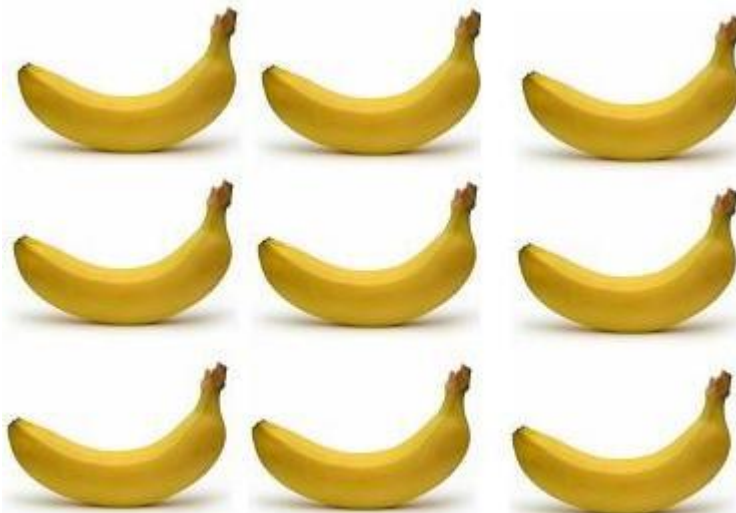
Grado:..... Fecha:...../...../..... Sección: Única

**1. Escribe la cantidad de frutas que observas**



.....

**2. ¿Cuántos plátanos hay?**



.....

**LISTA DE COTEJO**

**IV.DATOS INFORMATIVOS:**

4.1. ÁREA : Matemática

GRADO : 4 años

4.2. SECCIÓN: Única  
figuras de objetos”

TEMA DE CLASE: “Contando

N° DE ORDEN	Indicadores  Apellidos y Nombres	Matemática							
		¿Cuenta correctamente e números naturales hasta el 9?		¿Representa simbólicamente números naturales?		¿Grafica los números del 1 al 9?		¿Pintan correctamente los números naturales?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO





## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

### I) DATOS GENERALES:

**1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande

**1.2. ÁREA:** Matemática

**1.3. TEMA:** Más grueso, más delgado que

**1.4. FECHA:**

**1.5. RESPONSABLE:** María Flor Quito Mendoza

**1.6. DURACIÓN:** 2 horas y 15 minutos

**1.7. GRADO/ SECCIÓN:** 4 años

### 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 operaciones, Cambio y Relaciones, Geometría	Explora situaciones cotidianas referidas a ordenar una colección de hasta tres objetos, de grueso a delgado para construir la noción de número.	Dimensiones grueso y delgado.	Discrimina dimensiones más grueso, más delgado, en material concreto y gráfico.	Ficha de evaluación  Ficha de aplicación

### III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	Recepción de niños: Saludan a la maestra y a los compañeros, se dirigen a los sectores del aula según preferencia, expresan lo que realizaron, luego cantan la canción : “El gatito gordo”	Sectores del aula Siluetas. Máscaras.	15´
<b>PROCESO</b>	<p>Recogemos ramas de diferentes dimensiones, mostramos un estuche de plumones delgados y gruesos. ¿Son iguales los plumones de estos estuches?, ¿Cómo será el peso que llevan los campesinos?</p> <p>Hoy aprendemos a diferenciar el grosor de los objetos, lo cual servirá para comprar y saber si todos son iguales o no.</p> <p>Entregamos a cada grupo crayones, tubos, colores, lápices de colores, los observan y manipulan.</p> <p>La profesora dice colocar los que son gruesos y al otro lado los que son delgados.</p> <p>Todos los niños comparan sus brazos y determinan quienes tiene los brazos más delgados y quienes los más gruesos.</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p>	Plumones Lápices Colores Tubos	35´
<b>FINAL</b>	Aprendemos a hacer árboles con cartulinas. Dándoles los moldes del tronco, ramas y hojas.	Moldes Cartulina	25´

### V.- BIBLIOGRAFÍA

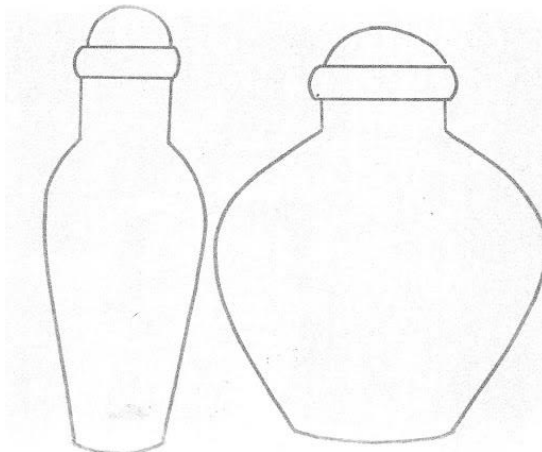
MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.  
 MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú.



## DIFERENCIAS ENTRE GRUESO Y DELGADO



**EJERCICIOS:** Pinta de rojo la botella más gruesa y de amarillo la más delgada.



**Marca con un aspa (x) el hongo más delgado y rellena con puntos el hongo más grueso.**



## PRÁCTICA CALIFICADA DE MATEMÀTICA

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

1. Dibuja 5 objetos de contextura gruesa.

2. ¿Cuántos plumones gruesos hay?.....



### LISTA DE COTEJO

**V. DATOS INFORMATIVOS:**

5.1. ÁREA : Matemática

GRADO : 4 años

5.2. SECCIÓN: Única  
más delgado que”

TEMA DE CLASE: “Más grueso,

N° DE ORDEN	Indicadores	Matemática							
		¿Clasifica objetos delgados y gruesos?		¿Diferencia las dimensiones de grosor?		¿Identifica correctamente los objetos gruesos y delgados dentro de colecciones?		¿Dibujan objetos gruesos y delgados empleando moldes?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Apellidos y Nombres									



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

### I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Reconociendo al círculo

1.4. FECHA: 25 de abril 2014.

1.5. RESPONSABLE: María Flor Quito Mendoza

1.6. DURACIÓN: 2 horas y 15 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 4 años

### 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	Geometría	Identifica y representa formas geométricas relacionándolas con objetos de su entorno: cuadrado, triángulo, círculo, rectángulo y rombo.	Figuras geométricas	Grafica el círculo de manera correcta.  Encuentra diferencias de entre las figuras geométricas	Lista de cotejo

### III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
INICIO	¿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?	Sectores del aula	15'

<b>PROCESO</b>	<p>Salimos al patio, nos ubicamos en el contorno de los círculos que se dibujó, explicamos el juego “Al redondo redondo”.</p> <p>Caminan por contorno de la figura, se ubican dentro de la figura.</p> <p>Hoy trabajaremos la figura geométrica el círculo.</p> <p>Identifican los objetos que tienen forma circular, repasan los círculos en las hojas impresas, luego dibujan los círculos en sus cuadernos y lo pintan con el color de su elección.</p> <p>Explican sus trabajos.</p>	<p>Patio escolar Tiza Hojas impresas Colores Cuadernos</p>	35´
<b>FINAL</b>	<p>Rellenan con semillas las figuras dadas.</p>	<p>Semillas</p>	25´

#### **V.- BIBLIOGRAFÍA**

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



Clasifica los círculos según su color



**LISTA DE COTEJO**

**VI.DATOS INFORMATIVOS:**

6.1. ÁREA : Matemática

GRADO : 4 años

6.2. SECCIÓN: Única

TEMA DE CLASE: “El círculo”

N° DE ORDEN	Indicadores  Apellidos y Nombres	Matemática							
		¿Dibuja correctamente en su cuaderno la figura geométrica el círculo?		¿Punza el contorno de las figuras de las frutas que tienen forma circular?		¿Desglosa siguiendo el recorrido del punzado del contorno de las figuras dadas?		¿Pinta de color rojo las figuras geométricas circulares?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07**

**I) DATOS GENERALES:**

**1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande

**1.2. ÁREA:** Matemática

**1.3. TEMA:** Largo y corto

**1.4. FECHA:**

**1.5. RESPONSABLE:** María Flor Quito Mendoza

**1.6. DURACIÓN:** 2 horas y 15 minutos

**1.7. GRADO/ SECCIÓN:** 4 años

**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 Operaciones y Geometría	Muestra curiosidad al manipular objetos y encontrar diferentes medidas (largo-corto).	Dimensiones: largo - corto. Diferencias de magnitudes.	Establece diferencias entre largo y corto en objetos del aula y en material gráfico.	Lista de cotejo

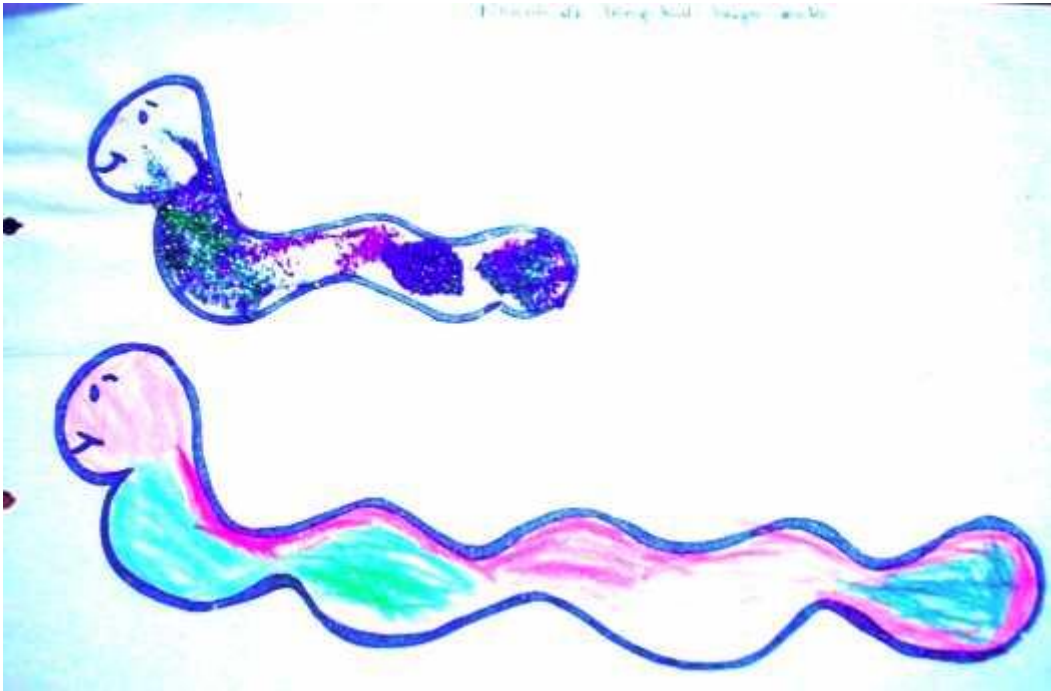
## I. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	Arman rompecabezas, luego explican que hicieron, guardan todo en su lugar. Cantan la canción la tortuguita.	Rompecabezas	15´
<b>PROCESO</b>	A cada grupo formando le entregamos pelotas cada vez que la profesora aplauda lanzan la pelota, el otro grupo observa y menciona. ¿Quién hizo rebotar la pelota más alto? Se les entregará latas de leche vacía y por grupos las forman en una fila larga y otra más corta. ¿Son iguales? ¿Cómo son? Hoy aprenderemos a diferenciar lo largo de lo corto, se les explica que le servirá para aprender matemática, narramos el cuento el viaje por la selva con siluetas de caminos largos y cortos. Responden las preguntas de comprensión ¿Cómo era el camino por donde pasó el niño? ¿Cómo era el puente por donde pasaron los niños? Con cintas largas y cortas manipulan y comparan, guardan en una caja todos los largos y en otra los cortos. ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que más les gustó?	Pelotas latas siluetas cintas cajas	35´
<b>FINAL</b>	Narramos el cuento “El gusanito que perdió en una manzana”. Responden a las preguntas de comprensión. Moldean a los gusanos largos y cortos.	Cuentos plastilina	25´

## V. BIBLIOGRAFÍA

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

Corto y largo



### LISTA DE COTEJO

**VII. DATOS INFORMATIVOS:**

7.1. ÁREA : Matemática

GRADO : 4 años

7.2. SECCIÓN: Única  
corto”

TEMA DE CLASE: “Largo y

N° DE ORDEN	Indicadores  Apellidos y Nombres	Matemática							
		¿Clasifica todas las figuras más largas?		¿Agrupa a los objetos más cortos?		¿Encierra con un círculo los objetos cortos?		¿Recortan imágenes cortas y largas?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

### I) DATOS GENERALES:

**1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande

**1.2. ÁREA:** Matemática

**1.3. TEMA:** Jugamos con los cuantificadores: muchos -pocos.

**1.4. FECHA:**

**1.5. RESPONSABLE:** María Flor Quito Mendoza

**1.6. DURACIÓN:** 2 horas y 15 minutos

**1.7. GRADO/ SECCIÓN:** 4 años

### 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 Operaciones	Comunica situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	Cuantifica colecciones de muchos, pocos, uno, ninguno.	Compara y describe colecciones de objetos utilizando cuantificadores aproximativos (muchos – poco, uno, ninguno) mediante el uso del material concreto y representativo en forma grupal e individual.	Lista de cotejo

## II. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	Mostramos imágenes de figuras con cantidades diferentes. Se les pregunta a los niños ¿Qué figuras son?	Láminas	15'
<b>PROCESO</b>	La maestra muestra 2 envases en uno hay muchos objetos y en el otro pocos. Los niños dialogan sobre los envases dando su opinión sobre ello. A través de una breve narración se explica de estas cantidades muchos, pocos, uno o ninguno. Se entrega a cada uno ganchos de ropa para que los clasifiquen por color, luego se les pregunta: ¿Cuántos hay de cada color? Se les pide que verbalicen y cuenten los ganchos que agruparon, se les entrega un papelote donde recortan y pegan figuras de muchas, pocas y ninguna. Explican sus trabajos.	Objetos ganchos	35'
<b>FINAL</b>	En un plato descartable se coloca ténpera morada y blanca y se mezcla. Los niños observan los resultados. ¿Qué color salió?	Témperas Pinceles Platos descartables	25'

## V. BIBLIOGRAFÍA

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

MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú

### “Muchos” “Pocos”





### LISTA DE COTEJO

#### VIII. DATOS INFORMATIVOS:

8.1. ÁREA : Matemática

GRADO : 4 años

8.2. SECCIÓN: Única

TEMA DE CLASE: "Jugando

con los cuantificadores: "Muchos" "Pocos"

N° DE ORDEN	Indicadores  Apellidos y Nombres	Matemática							
		¿Diferencia cantidades de muchos y pocos?		¿Forma grupos con muchos y varios objetos?		¿Dibuja grupos de objetos con muchos y pocos en los recuadros?		¿Pinta con témpera donde hay un objeto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

### I) DATOS GENERALES:

**1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande

**1.2. ÁREA:** Matemática

**1.3. TEMA:** Representamos el número 8.

**1.4. FECHA:**

**1.5. RESPONSABLE:** María Flor Quito Mendoza

**1.6. DURACIÓN:** 2 horas y 15 minutos

**1.7. GRADO/ SECCIÓN:** 4 años

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

Á R E A	ORGANIZA DOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y Operaciones	Identifica y establece en colecciones la relación entre número y cantidad del 1 hasta el 9.	Números naturales menores que 9.	Utiliza objetos para representar los números naturales menores que 9. Con material concreto representa los números naturales.	Lista de cotejo.

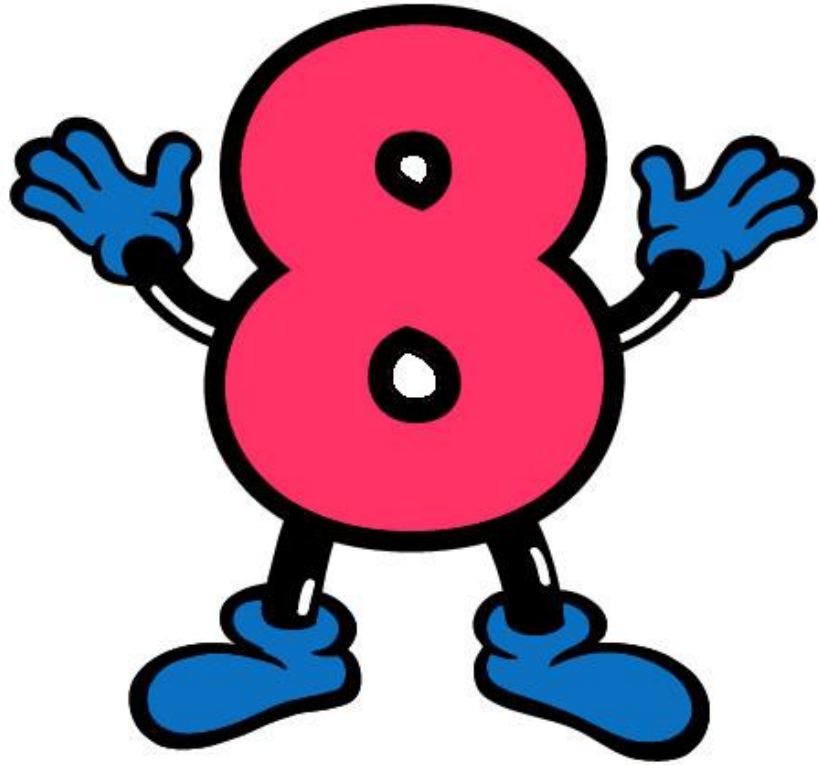
### III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	Se les reparte a los niños tarjetas numéricas del 1 al nueve, se les pregunta qué número tiene cada uno. Creamos una canción a los números.	Tarjetas numéricas Plumones cartulina	15'
<b>PROCESO</b>	Con las tarjetas los niños ubican en la pizarra en orden del 1 hasta el nueve, luego simbolizan con imágenes formando pequeñas sumas no mayores que nueve, los niños y niñas resuelven en grupo las sumas sencillas. A continuación se les da una hoja impresa para que desarrollen luego exponen lo realizado. Usando sus cuadernos los niños grafican y repasan al número 8. Usando su cuerpo contamos 8 pasitos a la derecha y 8 a la izquierda, 8 palmadas con las manos y 8 saltitos con los pies.	Cuadernos su cuerpo hojas impresas imágenes	35'
<b>FINAL</b>	Con latas forman torres de ocho pisos.	Latas	25'

### V-. BIBLIOGRAFÍA

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

El número 8



**LISTA DE COTEJO**

**IX.DATOS INFORMATIVOS:**

9.1. ÁREA : Matemática

GRADO : 4 años

9.2. SECCIÓN: Única

TEMA DE CLASE: “

conociendo el número 8”

N° DE ORDEN	Indicadores  Apellidos y Nombres	Matemática							
		¿Repasa por las líneas entrecortadas a los números menores que 8?		¿Colorea de amarillo los números dados?		¿Punza y desglosa y luego pega papel por detrás del número 8?		¿Recortan por el contorno a los números?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

### I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Jugando con las secuencias

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE: María Flor Quito Mendoza

1.6. DURACIÓN: 2 horas y 15 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 24 años

### 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	Geometría	Construye sucesiones de personas u objetos identificando el orden de cada uno describiendo sus ubicaciones: primero, segundo, tercero, cuarto y quinto.	Sucesiones de acontecimientos en la vida cotidiana.	Disfruta al descubrir diferentes secuencias. Participa activamente en el desarrollo de secuencias. Identifica el orden en las secuencia de figuras y objetos Dibujas diversas secuencias.	Lista de cotejo































### III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	Cantamos la canción: “De colores”. ¿De qué nos habla la canción?, ¿A quiénes menciona la canción?, ¿Les gusta la canción?	Papelote	15´
<b>PROCESO</b>	Mostramos una lámina con figuras geométricas de diversos colores, describimos el material ¿Qué figuras son?, ¿De qué colores están?, ¿Cuántas figuras hay? Hoy trabajaremos a jugar con las secuencias. Sacamos a los niños al patio les formamos uno detrás de otro, secuencializando un niño, seguido una niña y así sucesivamente, se les pide que ellos solos lo realicen nuevamente las secuencia de niños. En el aula se les da una hoja impresa para que ellos sigan la secuencia de colores dando uso a las figuras geométricas. Salen a la pizarra y dibujan una secuencia de su preferencia. Comparan sus trabajos con los de los demás.	Lámina Figuras Patio Aula Hojas impresa Niños Pizarra Plumones acrílicos	35´
<b>FINAL</b>	Usando ténpera pintamos los círculos con la secuencia de colores: rojo, azul.	Témperas pinceles agua tableta	25´

### V. BIBLIOGRAFÍA

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

### Secuencias de colores y figuras geométricas

2	<i>círculos</i>						
2	<i>cuadrados</i>						
2	<i>pentágonos</i>						
2	<i>círculos</i>						
2	<i>hexágonos</i>						



### LISTA DE COTEJO

**X. DATOS INFORMATIVOS:**

10.1. ÁREA : Matemática

GRADO : 4 años

10.2. SECCIÓN: Única  
con las secuencias”

TEMA DE CLASE: “ Jugando

N° DE ORDEN	Indicadores  Apellidos y Nombres	Matemática							
		¿Escucha atentamente a la explicación?		¿Ordena el material en su lugar después que lo utilizó?		¿Participa activamente en clase?		¿Usa el material adecuadamente?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

### I) DATOS GENERALES:

**1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande

**1.2. ÁREA:** Matemática

**1.3. TEMA:** Jugando con la resta

**1.4. FECHA:**

**1.5. RESPONSABLE:** Gladys Alvarado Rodríguez

**1.6. DURACIÓN:** 2 horas y 15 minutos

**1.7. GRADO/ SECCIÓN:** 4 años

### 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 Operaciones	Utiliza espontáneamente el conteo en situaciones de la vida diaria	Situaciones cotidianas para resolver problemas.	Muestra interés al resolver situaciones de la vida diaria.	Lista de cotejo

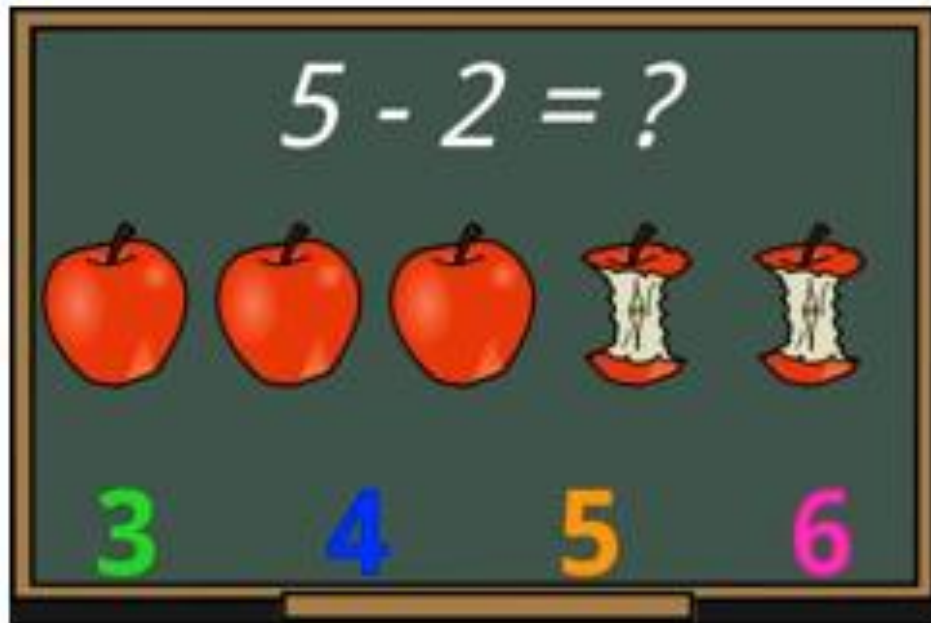
### III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	Recepción de los niños al aula. Arman su rompecabezas, explican para que lo hicieron como lo hicieron y como se sintieron, luego guardan todo en su respectivo lugar.	Rompecabezas	15'
<b>PROCESO</b>	Con material concreto como pepas de eucalipto, palitos de chupete, se les pide que lo pinten de diferentes colores, luego cuentan cuántos pintaron de acuerdo al color. Hoy aprenderemos a restar números simbolizando con objetos. Formaos grupos de cuatro integrantes para representar cada grupo una operación de resta usando material concreto, luego exponen sus trabajos y comparan con los de demás. Se les entrega una de papel bond para que grafiquen sus operaciones de resta y pegan en la pizarra sus trabajos realizados.	Palitos de chupete pepas de eucalipto papel bond limpiatipos pizarra	35'
<b>FINAL</b>	La maestra pega en la pizarra una operación sencilla con fichas de figuras. Los niños desarrollan la operación quitando figuras como se indican.	Figuras pizarra Limpiatipos	25'

### V-. BIBLIOGRAFÍA

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

Yo aprendo a restar



**LISTA DE COTEJO**

**XI.DATOS INFORMATIVOS:**

11.1. ÁREA : Matemática

GRADO : 4 años

11.2. SECCIÓN: Única  
con la resta”

TEMA DE CLASE: “ Jugando

N° DE ORDEN	Indicadores  Apellidos y Nombres	Matemática							
		¿Toma interés por la clase?		¿Trabaja en equipo?		¿Es participativo?		¿Comparte el material con sus compañeros?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

### I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Conociendo mayor que y menor que  $>$   $<$

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE: María Flor Quito Mendoza

1.6. DURACIÓN: 2 horas y 15 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 4 años

### 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 Operaciones	Interpreta relaciones “mayor que”, “menor que” “igual que” y ordena números naturales de hasta el 9 en forma ascendente y descendente	Signos “mayor que” y “menor que”.	Compara números usando los signos $>$ que y $<$ que en forma correcta. Identifica cantidades diferentes utilizando los signos $>$ , $<$ .	Lista de cotejo

### III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	Los estudiantes se dirigen a los sectores del aula de su preferencia. Observan el contenido de los materiales y textos. Explican lo que observaron. Rezan la oración Niño Jesusito.	Sectores del aula	15'
<b>PROCESO</b>	Salimos a la huerta de la institución para recolectar palitos secos, luego se les pide que formen figuras con el material. Explican las figuras formadas. La maestra con el mismo material se les enseña a formar los signos mayor y menor que pegándolo con cinta. Pegan en una cartulina los palitos con los signos. Exponen sus trabajos de manera individual. Repasan con plumón grueso sobre los signos presentados en el papelote. Se les pide que dibujen tres signos mayor que y tres signos menor que.	Huerta de la institución palitos cinta mas King cartulina plumones papelotes hojas bond	35'
<b>FINAL</b>	En una hoja impresa repasan con plumón rojo los signos mayor que y rellenan con la técnica del puntillismo los signos menor que.	Hoja impresa plumones	25'

### V. BIBLIOGRAFÍA

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

## COMPARACIÓN DE NÚMEROS

$$3 > 2$$

*mayor que*



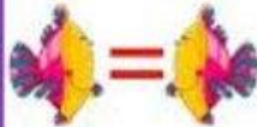
$$2 < 3$$

*menor que*



$$3 = 3$$

*igual que*





**LISTA DE COTEJO**

**XII. DATOS INFORMATIVOS:**

12.1. ÁREA : Matemática GRADO : 4 años

12.2. SECCIÓN: Única TEMA DE CLASE: “

Conociendo mayor que y menor que”

N° DE ORDEN	Indicadores  Apellidos y Nombres	Matemática							
		¿Participa en la recolección del material concreto?		¿Reconoce los signos mayor que y menor que?		¿Pinta correctamente con el color que se le indica?		¿Usan correctamente la técnica del puntillismo?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

# Evidencias

**SESION N° 01**  
**TEMA: EL CUADRADO**



**SESION N° 02**



**SESION N° 03**  
**TEMA: JUGAMOS A UBICARNOS PRIMERO - ULTIMO**



**SESION N° 04**  
**TEMA: CONTANDO FIGURAS DE OBJETOS**





**SESION N° 05**  
**TEMA: MAS GRUESO, MAS DELGADO QUE**



**SESION N° 06**  
**TEMA: RECONOCIENDO AL CÍRCULO**



## SESION N° 07

TEMA: LARGO - CORTO



## SESION N° 08

TEMA: RESOLVEMOS PROBLEMAS SENCILLOS





**SESION N° 09**  
**TEMA: REPRESENTAMOS EL NUMERO “ 8”**



**SESION N° 10**  
**TEMA: JUGANDO CON LA SECUENCIA**



**SESION N° 11**  
**TEMA: PROBLEMA DE SUSTRACCION**



**SESION N° 12**  
**TEMA: CONOCIENDO MAYOR, MENOR QUE**

