



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**APLICACIÓN PROGRAMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS
PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS
DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA VIRGEN
DE LA PUERTA N°2033 PUENTE OCHAPE PROVINCIA
GRAN CHIMÚ - 2018**

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

AUTORA

Bach. TANIA ELIZABETH ARCE NUREÑA

ASESOR

Dr. ROSAS 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. Rosas Amadeo Amaya Saucedo
Asesor

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios nuestro Salvador, por la vida, salud y su amor incondicional, dándome su bendición, fortaleza y sabiduría en todo momento.

*A mis **familiares** por confiar en mí, por guiarme por el camino del bien y consolidar mi realización profesional y personal y ser luz del saber de nuevas generaciones, a todos los **maestros** que me brindaron y compartieron sus conocimientos y experiencias y porque con sus valiosas aportaciones me ayudaron a crecer como persona y como profesional, dentro de mi camino universitario.*

DEDICATORIA

A mis padres y esposo por su comprensión y apoyo incondicional en todo el proceso de mi formación profesional a mis hijos por incentivarlos cada día a ser mejor como persona y encaminarlos a un futuro mejor.

A todos los profesores y personas que me apoyaron para culminar mis metas trazadas, haciendo de mí un profesional competente.

RESUMEN

La investigación responde al problema: ¿En qué medida la aplicación del programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la institución educativa Virgen de la Puerta N°2033 Puente Ochape Provincia Gran Chimú - 2018?

Este estudio corresponde a una investigación explicativa, la cual se llevó a cabo para determinar la influencia del programa de juegos didácticos en el aprendizaje. Esta investigación se realizó con 13 niños. Por lo tanto se concluye que la aplicación del programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la institución educativa Virgen de la Puerta N°2033 puente Ochape Provincia Gran Chimú – 2018. 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 nivel de logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto se concluye que el programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Virgen de la Puerta N°2033 Puente Ochape Provincia Gran Chimú - 2018

Palabras clave: aprendizaje, Juegos didácticos, logro de aprendizaje.

ABSTRACT

The research addresses the problem: To what extent the implementation of the program of educational games to enhance learning in the area of mathematics in children 5 years of the educational institution Virgin Door No. 2033 Ochape bridge great province Chimu - 2018?

This study is an explanatory research, which was conducted to determine the influence of the program on learning educational games. This research was conducted with 10 children. Therefore it is concluded that the implementation of the program of educational games to enhance learning in the area of mathematics in children 5 years of the educational institution Virgin Door No. 2033 Ochape bridge Province great Chimu - 2018. 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 the hypothesis test in which it was possible to appreciate the value of $P = 0.001 < 0.05$, ie there is a significant difference in the level of learning achievement obtained in the pre Test and Post Test. Therefore it is concluded that the program of educational games to enhance learning in the area of mathematics in children 5 years of the educational institution Virgin Door No. 2033 Ochape bridge great Chimu province - 2018

Keywords: learning, educational games, learning achievement.

CONTENIDO

CARATULA	i
JURADO EVALUADOR DE TESIS.....	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DEDICATORIA.....	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
CONTENIDO.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	6
2.1. Antecedentes.....	6
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	9
2.2.1. Juegos didácticos	9
2.2.1.1. Definiciones de juegos didácticos	9
2.2.1.2.Pasos para elaborar un juego didáctico	10
2.2.1.3. El Juego	11
2.2.1.4. Clases de juegos.....	12
2.2.1.4.1. Juegos funcionales.....	12
2.2.1.4.2. Juegos configurativos.....	13
2.2.1.4.3. Juegos de entrega.....	13
2.2.1.4.4. Importancia del juego en el aprendizaje.....	13
2.2.1.4.5. Función del juego matemático	13
2.2.1.4.6.El Juego en la educación.....	14
2.2.1.5. Programa	15
2.2.1.5.1. Etapas	15

2.2.1.5.2. Planificación	15
2.2.1.5.3. Ejecución.....	15
2.2.1.5.4. Evaluación.....	16
2.2.1.6. Didáctica.....	16
2.2.1.7. Didáctica general	16
2.2.1.8. Estrategias didácticas	17
2.2.2. Aprendizaje en el área de matemática	17
2.2.2.1. Bases epistemológicas que guían el aprendizaje de la matemática	17
2.2.2.2. Rutas de Aprendizaje.....	18
2.2.2.1.1. Definición.....	18
2.2.2.1.2. Fundamentación del área de matemática	18
2.2.2.3. Condiciones para el aprendizaje de la matemática	20
2.2.2.4. Competencias matemáticas	20
III. Hipótesis de la investigación.....	24
3.1. Hipótesis estadísticas	24
IV. METODOLOGÍA.....	25
4.1. Diseño de la investigación.....	25
4.2. Población y muestra.....	26
4.2.1. Población.	26
4.3. Definición y operacionalización de variables	27
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	29
4.5. Plan de análisis.	30
4.6. Matriz de consistencia	31
V. RESULTADOS	33
5.1.-Resultados:.....	33
5.2. Análisis de resultados.	47
VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	52

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:	53
ANEXOS	56

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población	27
Tabla 2: Muestra	27
Tabla 3: Baremo de la variable logro de capacidades.....	28
Tabla 4: Matriz de consistencia.....	31
Tabla N° 05 Puntuaciones de los niños de la muestra en el pre test.....	33
Tabla N° 06 Puntuaciones de los niños de la muestra sesión primera.	34
Tabla N° 07 Puntuaciones de los niños de la muestra segunda sesión.	35
Tabla N° 08 Puntuaciones de los niños de la muestra tercera sesión.....	36
Tabla N° 09 Porcentaje de los niños de la muestra cuarta sesión.	37
Tabla N° 10 Puntuaciones de los niños de la muestra quinta sesión.....	38
Tabla N° 11 Puntuaciones de los niños de la muestra sexta sesión	39
Tabla N° 12 Puntuaciones de los niños de la muestra séptima sesión.	40
Tabla N° 13 Puntuaciones de los niños de la muestra octava sesión.	41
Tabla N° 14 Puntuaciones de los niños de la muestra novena sesión.	42
Tabla N° 15 Puntuaciones de los niños de la muestra décima sesión.	43
Gráfico N° 11 Porcentaje de los niños de la muestra decima sesión.	43
Gráfico N° 12 Porcentaje de los niños de la muestra onceava sesión.	44
Tabla N° 17 Puntuaciones de los niños de la muestra onceava sesión doceava.	45
Tabla N° 18 Puntuaciones de los niños de la muestra pos test.....	46
Tabla N° 19 Estadísticos descriptivos.....	47

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico N° 01 Porcentaje de los niños de la muestra en el pre test	33
Gráfico N° 02 Porcentaje de los niños de la muestra primera sesión.	34
Gráfico N° 03 Porcentaje de los niños de la muestra segunda sesión.	35
Gráfico N° 04 Porcentaje de los niños de la muestra tercera sesión	36
Gráfico N° 05 Porcentaje de los niños de la muestra cuarta sesión.	37
Gráfico N° 06 Porcentaje de los niños de la muestra quinta sesión.	38
Gráfico N° 07 Porcentaje de los niños de la muestra sexta sesión	39
Gráfico N° 08 Porcentaje de los niños de la muestra séptima sesión.	40
Gráfico N° 09 Porcentaje de los niños de la muestra octava sesión.....	41
Gráfico N° 10 Porcentaje de los niños de la muestra novena sesión	42
Gráfico N° 11 Porcentaje de los niños de la muestra decima sesión.	43
Gráfico N° 12 Porcentaje de los niños de la muestra onceava sesión.	44
Gráfico N° 13 Porcentaje de los niños de la muestra doceava sesión.....	45
Gráfico N° 14 Porcentaje de los niños de la muestra post test	46

I. INTRODUCCIÓN

En el Perú a través de diferentes foros y con más insistencia en aquellos que analizan el desarrollo económico y empresarial (CADE, 2010) se insiste en que el factor educativo será decisivo para mantener el crecimiento continuo del país. Sin embargo, nos enfrentamos contradictoriamente a la más baja calidad de la educación a decir de los últimos indicadores de los resultados del PISA (2009) que coloca al Perú en el puesto 60 de 65, en matemáticas; 62 de 65 en comprensión lectora y 63 de 65 en ciencias. Es posible que a decir de Foro Educativo, la falta de un proyecto educativo sea una de las principales causas.

Ministerio de Educación (2006) existe a nivel mundial líneas de investigación sobre el aprendizaje en la matemática y que a su vez se constituye en un área de estudio didáctica en los contenidos de la matemática, por ser una indagación sistemática para comprender o mejorar aspectos relacionados con la selección y estructuración de las ideas matemáticas a enseñar o aprender. En Perú han sido innumerables los esfuerzos por superar las deficiencias de los niños en el aprendizaje de las ciencias básicas y muy particularmente en el área de la matemática.

Los niños son el reflejo de lo que los maestros somos en el aula, el niño tiene desconocimiento del número, sabe cómo se escribe en forma de signo, pero eso no da cuenta de lo que puede manejar en su contexto, porque le faltó pasar por un proceso para su adquisición; esto implica que el maestro no solamente debe dárselo de manera verbal y repetitiva, sino de una manera significativa. Cuando se trabaja con matemáticas casi siempre se le hace de manera tradicional y autoritaria, limitándose al

niño hacer muchas cosas que puede experimentar directamente, esto le resultará difícil de aprender debido a que no responde a sus intereses. (Esparza, 2010).

También conjuntamente con los niños diseñaremos y aplicaremos el programa de juegos didácticos, para mejorar el aprendizaje en el área de matemática para hacer este programa más activo y lleno de alegría con los niños para esto, les sirva en su desarrollo y puedan trabajar colaborativamente y aprendiendo conocimientos matemáticos con material concreto realizados por ellos mismos, que será valorado mucho más por ellos porque utilizaron su creatividad.

b) Enunciado del problema:

¿Cómo influye la aplicación del programa de juegos didácticos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la institución educativa Virgen de la Puerta N° 2033 de Puente Ochape –2018?

Determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos didácticos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la institución educativa Virgen de la Puerta N° 2033 de Puente Ochape –2018.

Objetivos Específicos

Identificar el Aprendizaje en los niños de niños de 5 años de la institución educativa Virgen de la Puerta N° 2033 de Puente Ochape – 2018

Diseñar y Aplicar un programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la institución educativa Virgen de la Puerta N° 2033 de Puente Ochape -2018

Comparar los resultados de la aplicación del programa de programa de juegos didácticos (pre test y post test)

Se justifica en la medida que los niños trabajan en grupo, se remonta a la misma historia social del hombre; el cual fue la cooperación entre los hombres primitivos la clave para su evolución, a través del intercambio, la socialización de procesos y resultados así como toda actividad grupal, a la par de la propia experiencia laboral, el desarrollo de las manos y la aparición del lenguaje articulado, logros materializados con el desarrollo del cerebro. Los niños, desde los primeros años de vida experimentan con la forma de los objetos y las personas (juguetes, utensilios, rostros, otros), y van construyendo progresivamente las relaciones espaciales entre estos, a través de sus acciones. A partir de las primeras construcciones, logran estructurar paulatinamente el mundo que los rodea en una organización mental o representada.

Los juegos de construcción son juegos que, si bien los niños les resultan atractivos, suelen estar ausentes de las propuestas cotidianas para estas salas o bien son planteados como situaciones de juegos espontaneo, es decir, con escasa o nula intervención del docente.

Convertir la matemática escolar en un juego para niños, sería la meta deseada pero difícilmente alcanzable para cualquier docente que se dedique a enseñar a los niños.

En la actualidad, se observa que el nivel de educación inicial es una etapa que juega un rol decisivo en el desarrollo del niño. El proceso de aprendizaje en este nivel no es un hecho aislado, sino que está íntimamente ligado al estado nutricional del niño.

Demostrado está que cuando el niño dispone de los elementos esenciales para su normal crecimiento y desarrollo, puede obtener máximo provecho de los beneficios que le ofrece la educación. Es por ello que en la presente tesis se pretende demostrar que los juegos didácticos permitirán al niño desarrollar sus habilidades matemáticas y llevarlo al pensamiento crítico y constructivo de su aprendizaje, ya que así se podrá lograr el conocimiento integrador en el niño, de tal manera que contribuya con su aprendizaje y su formación.

Por tanto, es importante hacer que el niño busque integrarse con su grupo, para que pueda trabajar y pueda tener resultados satisfactorios, para que él pueda desarrollar sus habilidades y destrezas matemáticas y sociables.

Finalmente se proporcionará a los docentes de educación inicial una tesis especializada para ser utilizada en el aprendizaje significativo del niño.

Es por ello que la presente tesis pretende demostrar que a través de juegos didácticos desarrollaré la capacidad cognitiva del niño con las matemáticas y poder con llevarlo al enfoque colaborativo, logrando su integridad y creatividad.

La metodología utilizada en la presente investigación es de tipo cuantitativa, el nivel es descriptivo, es por ello que el presente proyecto de investigación pretende demostrar que a través de los juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de matemática.

Los resultados de la aplicación del pre test, permitió mejorar el aprendizaje en los niños de la muestra, siendo evaluados fue que el 52.2% presentan un nivel de logro de aprendizaje en inicio, en la escala de calificaciones C, un 21.7% obtuvieron en la escala de calificaciones B, es decir se encuentran en proceso y sólo un 26.1% obtuvieron en la escala de calificaciones A, es decir lograron el aprendizaje previsto.

Los resultados de la aplicación del post test, cuyos resultados fueron que el 87.0% de los niños tienen en la escala de calificaciones A, es decir un logro previsto, da a entender que los niños lograron desarrollar los juegos didácticos; mientras que el 13.0% de los niños tienen en la escala de calificaciones B, es decir en proceso y 0 % de los niños tienen en la escala de calificaciones C, es decir en Inicio, da a entender que si hubo mejoramiento.

II. REVISIÓN DE LITERATURA.

2.1. Antecedentes.

Lauracio (2012) tesis titulada: *“Uso de juegos didácticos en un centro educativo inicial del programa de educación bilingüe intercultural (Puno - Perú)”*. La investigación fue realizada en el Centro Educativo Inicial N° 221, en la cual existe la modalidad unidocente y asisten niños de tres a cinco años que son procedentes del medio rural y urbano. Se observó a todos los niños que asistieron en forma regular (los cuales no excedieron el número de ocho), y se entrevistó a la mayoría de los padres de dichos niños. El tipo de investigación que utilizó la autora fue una investigación cualitativa, en efecto, se ha realizado un trabajo de descripción. Para el desarrollo de este tipo de investigación, se utilizó los siguientes instrumentos: Ficha del distrito de Huacullanim, Ficha del CEI, Guías de observación, Guía de entrevista, Guías para la docente y cuaderno de campo. Llegó a las conclusiones: Los niños, manifiestan dos tipos contrastados de actitudes cuando realizan actividades con los materiales didácticos: mientras que en grupo se muestran colaboradores y cooperadores, cuando trabajan individualmente manifiestan competitividad e individualismo, actitudes en las que cada uno parece velar más por sí mismo que por el compañero o compañera. En ambos casos, los niños revelan una relativa autonomía, dependiendo esto del tipo de actividad desarrollada. Se constató, en efecto, que los materiales didácticos empleados en los procesos de enseñanza y aprendizaje influyen particularmente en el uso de la lengua (aimara o castellano) en la docente y los niños. Sin embargo, se constató también un insuficiente uso de recursos del entorno natural y cultural de los niños, así como poco o ningún involucramiento de los padres de familia en la vida escolar del

centro educativo estudiado. Una estrategia estaría dada por la promoción de la participación de los padres de familia en la elaboración y el uso de materiales propios del contexto en el cual sus hijos se desenvuelven.

Chang & Paredes (2013) tesis titulada: *“Programa de actividades de elaboración de material didáctico para desarrollar la noción número en los niños de 5 años del Centro Educativo Parroquial “José LefebvreFrancour del distrito de Moche-Trujillo”*, para optar el título en Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional de Trujillo. La investigación tuvo como participantes una muestra de 36 niños de 5 años, el estudio se realizó mediante una investigación Cuasi-Experimental, Pre test y Pos test a través de la aplicación de técnicas de observación, trabajo individual y trabajo en grupo. Llegó a las siguientes conclusiones: En el presente trabajo encontré que de acuerdo a los resultados obtenidos en el pre y post test la aplicación de un programa de actividades de materiales didácticos tuvo la propiedad de desarrollar la noción número en los niños de 5 años. Se comprobó mediante la aplicación del pre test que el nivel de rendimiento del grupo experimental y grupo control es respectivamente 11.78 y 13.28 existiendo diferencias significativas. Se comprobó en la aplicación del post test que después de la aplicación del estímulo el nivel de rendimiento del grupo control y grupo experimental es 16.64 y 17.42 respectivamente, encontrándose que existen diferencias significativas. El material didáctico elaborado por los niños permitió incrementar significativamente el desarrollo de la noción número en la ejecución de las actividades.

Cruz & Paredes & Vidal (2012) tesis titulada: *“Aplicación de un programa de juegos en el nuevo enfoque pedagógico para desarrollar la noción de numeral y numeración en niños de 5 años de edad del C.E.I. N°209 “Santa Ana de la ciudad de Trujillo”*. Investigación Pre - experimental, con una muestra de estudio de 25 niños; utilizando como instrumento: Ficha de Evaluación para la Noción Número y Numeración. Llegó a las siguientes conclusiones: El programa de juegos en el nuevo enfoque pedagógico aplicado desarrolló la noción de número en su vida diaria, de acuerdo al análisis estadístico podemos afirmar que ha sido altamente significativo, ya que el nivel que arroja en el post-test es logrado debido que $t_c = 4,35$, es mayor que $t = 1.714$, al 0.05 como nivel de significación. Antes de aplicar el programa de juegos en el nuevo enfoque pedagógico, los niños se encontraron en un nivel de desarrollo de la noción número y numeración de NO logrado en un 75% que equivale a dieciocho niños de los veinticuatro seleccionados como muestra de estudio, sin embargo al término de la aplicación del programa se obtuvieron cambios significativos. Al finalizar la presente investigación hemos encontrado que de acuerdo a los resultados obtenidos en el pre y post – test la aplicación del Programa de Juegos en el nuevo enfoque pedagógico tiene la propiedad de desarrollar la noción de número y numeración en los niños de 5 años de edad del C.E.I.N°209 ”Santa Ana” de la Ciudad de Trujillo. Después de aplicar el programa de juegos en el nuevo enfoque pedagógico, los niños se encontraron en un nivel de desarrollo de la noción número y numeración logrado en un 83% que equivale a veinte niños de los veinte cuatro seleccionados como muestra de estudio.

Ávalos & Mio (2012) tesis titulada: *“Influencia del uso del juegos didácticos con material reciclable en el desarrollo del aprendizaje de seriación, clasificación y agrupación en el área*

Lógico Matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Mentas Brillante de la localidad de Trujillo”, para optar el título en Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional de Trujillo. Las autoras trabajaron con una muestra de 32 niños de 4 años de edad y con una investigación Cuasi-experimental. Llegó a las siguientes conclusiones: Los alumnos de la I.E.P “Mentas Brillantes” del aula de 4 años de edad tanto el grupo experimental como el grupo control presentan un deficiente aprendizaje y nos revela el 49.6% del grupo control. El grupo experimental después de haber aplicado el programa y tomado el post test logró un puntaje equivalente al 88.44%, que comparado con el pre test logra un incremento global del 39.69%. Los resultados del Post test correspondientes al grupo control nos da a conocer que alcanzaron un puntaje equivalente al 59.31%, es decir logró un incremento del 10.25% en relación al pre Test. Haciendo la comparación del grupo experimental y el grupo control después de haber aplicado el post test son los alumnos del grupo experimental los que logran un aprendizaje significativo, como lo revela un 29.44% en relación al grupo control.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Juegos didácticos

2.2.1.1. Definiciones de juegos didácticos

Los juegos didácticos no son actividades que pueden utilizarse consecutivamente, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el

grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotiva a los niños y niñas a crear indisciplina en estos. Según (Ortiz, 2009).

Bañeres & Bishop & Claustre & Comas & Garaigordobil (2008) desde el punto de vista del desarrollo intelectual, jugando los niños aprenden, porque obtienen nuevas experiencias, aplican sus conocimientos para solucionar sus problemas. El juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad infantil; es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno. Los estudios que han analizado las conexiones entre el juego y el desarrollo intelectual permiten llegar a diversas conclusiones. Los trabajos que han evaluado los efectos de programas de juego aplicados de forma sistemática han confirmado que los niños que han disfrutado de estas experiencias de juego han tenido incrementos en la inteligencia, en concreto, mejoras en el coeficiente intelectual, la capacidad de toma de perspectiva, las aptitudes de madurez para el aprendizaje, la creatividad (verbal, gráfica, motriz), el lenguaje (aptitudes lingüísticas, diálogo creativo, capacidad de contar historias) y las matemáticas (soltura en matemáticas, aptitud numérica).

2.2.1.2. Pasos para elaborar un juego didáctico

Según Torres (2001).

- Dado un objetivo idear la estructura o adaptar uno preestablecido.
- Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.
- Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
- Visualizar el material más adecuado.
- Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy claras.

- Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.
- Imaginar el juego como si fuera una película.
- Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos.
- Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
- Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica.

2.2.1.3. El Juego

El juego posibilita la formación de nuevas estructuras mentales, ya que es una actividad realizada por placer y que conlleva al desarrollo de habilidades y destrezas que antes no se poseían pero que se ponen en práctica al momento de realizar el juego, es por eso que el juego es esencial en las primeras etapas del desarrollo humano, ya que mediante el juego el infante aprende nuevas formas de relacionarse e interactuar con su medio.

Se considera al juego como una actividad que permite el desarrollo de ciertas capacidades, pero eso no es todo el juego tiene muchas facultades que se le atribuyen, ya que su práctica permite que se construyan nuevas estructuras en el conocimiento las cuales son esenciales en el transcurrir de la vida, cabe considerar que mediante el juego la persona aprende a relacionarse de una manera cordial con sus semejantes y desarrollarse de una manera integral.

“El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada periodo de la vida: juego libre para el niño y juegos sistematizados para

el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación; por eso han sido inventados lo llamado juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborado de tal modo que provocan el ejercicio del funcionamiento mentales en generales o de manera particular” (Pozzo, 2009).

Según Gonzales (2009) el juego es el modo peculiar de la expresión creadora del niño. El juego ayuda al niño a pasar de las sensaciones al conocimiento jugado, establece contacto con el mundo exterior y los objetos que son vistos, oídos y tocados pasan a su cerebro como una experiencia que enriquece su vida.

Arfouilloux (1997) el niño que juega se experimenta y se construye a través del juego. Aprende a controlar la angustia, a conocer su cuerpo, a representarse el mundo exterior y, más tarde, a actuar sobre él.

El juego es también representación y comunicación: representación del mundo exterior que el niño se da sí mismo, representación de su mundo interior que proyecta en los temas de su juego; es comunicación porque, aunque hay juegos en solitario, hay otros que permiten establecer una relación con el otro, sea este otro u otro niño.

2.2.1.4. Clases de juegos

2.2.1.4.1. Juegos funcionales

Son aquellos que se realizan en la primera infancia (0 a 2 años) y es en el seno de la familia donde lo ejecuta, ya sea golpeando la cuna con el pie, repitiendo gorjeos largamente, moviendo sus brazos como si quisiera hacer gimnasia, tomando los objetos y dejándolos caer. La actividad de los juegos funcionales, permite a cada función explorar su dominio y extenderse para producir nuevos resultados.

2.2.1.4.2. Juegos configurativos

En este grupo caben modelados en plastilina y materiales similares, el garabateo y hasta algunas modalidades de juegos lingüísticos, el niño mediante sus juegos da forma a sus construcciones y va teniendo experiencias que proporcionan nuevas formas y temas de acción según va desarrollando el juego.

2.2.1.4.3. Juegos de entrega

Suelen llamarse así porque lo más característico de estos juegos es la entrega de material. Son típicos juegos de entrega. La pelota, pompas de jabón, los de agua y arena. Estos juegos generalmente son tranquilos, son propios de las primeras edades.

2.2.1.4.4. Importancia del juego en el aprendizaje

Según Ferrero (1991) el juego debido a su carácter motivador , es uno de los recursos didácticos más interesantes que puede romper la aversión que los alumnos tienen hacia la matemática ;siempre he creído que el mejor camino para hacer las matemáticas interesantes a los alumnos es acercarse a ellos en son de juego ...el mejor método para mantener despierto a un estudiante es seguramente proponerle un juego matemático intrigante , una paradoja, un trabalenguas o cualquiera de esas mil cosas que los profesores aburridos suelen rehuir porque piensan que son frivolidades.

2.2.1.4.5. Función del juego matemático

Según castellano (2010) manifiesta que: "el juego es un recurso didáctico, a través del cual se puede concluir en un aprendizaje significativo para el niño".

- El juego es su función, pero para que el juego sea realmente efectivo debe cumplir con ciertos principios que garanticen una acción educativa, entre ellos podemos destacar:
- El juego debe facilitar reacciones útiles para los niños y niñas, siendo de esta forma sencilla y fácil de comprender.
- Debe provocar el interés de los niños y niñas, por lo que deben ser adecuadas al nivel evolutivo en el que se encuentran.
- Debe ser un agente socializador, en donde se pueda expresar libremente una opinión o idea, sin que el niño (a) tenga miedo a estar equivocado (a).
- Debe adaptarse a las diferencias individuales y al interés y capacidad en conjunto, tomando en cuenta los niveles de cognición que se presentan.
- Debe adaptarse al crecimiento en los niños, por lo tanto se deben desarrollar juegos de acuerdo a las edades que ellos presentan.

2.2.1.4.6.El Juego en la educación.

Petrouski (1992) dice: “La influencia que tiene el juego dentro de la educación es grande, pone en actividades todos los órganos del cuerpo. Fortifica y ejercita todas las funciones psíquicas y a su vez es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño: “jugando se aprende, la solidaridad forma y consolida el carácter y de esta manera se estimula el poder creador”.

La escuela tradicionalista sume a los niños en las enseñanzas de los profesores, en la rigidez escolar, en la obediencia ciega, y en la ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, lo único que le importa es cultivar la memorización de conocimientos. El juego está vedado, en el mejor de los casos es admitido solamente en el horario de recreo, frente

a esta realidad, la escuela nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectividad.

2.2.1.5. Programa

Morri (1980) afirma que es “Experiencia de aprendizaje planificada, estructurada, diseñada a satisfacer las necesidades de los alumnos.

2.2.1.5.1. Etapas

Rodríguez (2003) es un conjunto de actividades, información y educación a ejecutarse en un periodo dado.

2.2.1.5.2. Planificación

Fernández (2006) consta de 2 propósitos: de protector y el afirmativo. El protector consiste en disminuir el riesgo reduciendo la inquietud que rodea al mundo de las consecuencias de una acción administrativa determinada. El propósito afirmativo consiste en elevar el nivel de éxito organizacional.

2.2.1.5.3. Ejecución

Fernández (2006) el desarrollo real de las actividades propuestas en el aula y fuera de ella, a través de estrategias didácticas y de acuerdo con las áreas de estudio, las cuales generan aprendizajes significativos.

2.2.1.5.4. Evaluación

Fernández (2006) En esta etapa participan los actores del proyecto, autoevaluándose, evaluándose entre sí o siendo evaluados por agentes internos (autoridades de plantel, docentes, padres de familia) o externos (personeros de seguimiento y control), mediante técnicas, instrumentos de evaluación e indicadores de logro.

2.2.1.6. Didáctica

La palabra didáctica deriva del griego didaktike, que significa “enseñar” y se define como la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio, los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje.

En la actualidad, con la aparición de los distintos enfoques metodológicos y la irrupción del concepto de currículum y las teorías curriculares que han inundado la rica tradición didáctica, la concepción de esta disciplina se ha ampliado, por lo que ahora resulta más difícil concretar una definición. Pero, se puede optar por la siguiente que describe mejor su significado: “La didáctica es una disciplina y un campo de conocimiento que se construye, desde la teoría y la práctica, en ambientes organizados de relación y comunicación intencionadas, donde se desarrollan los procesos de enseñanza y aprendizaje para la formación del alumnado”. Según (Vidal, 2004).

2.2.1.7. Didáctica general

La didáctica general es aquella que está destinada al estudio de todos los principios y técnicas válidas para la enseñanza de cualquier materia o disciplina. Estudia el problema de la enseñanza de modo general, sin las especificaciones que varían de una disciplina a otra. Procura ver la enseñanza como un todo, estudiándola en sus

condiciones más generales, con el fin de iniciar procedimientos aplicables en todas las disciplinas y que den mayor eficiencia a lo que se enseña. (Martí, 2003).

2.2.1.8. Estrategias didácticas

Las estrategias didácticas “es el conjunto de los dispositivos que utiliza el docente para promover el aprendizaje de los alumnos; en ella confluyen factores de diversos órdenes como los epistemológicos, psicológicos, biográficos, intelectuales y saberes disponibles” (Gómez, 2004).

2.2.2. Aprendizaje en el área de matemática

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

2.2.2.1. Bases epistemológicas que guían el aprendizaje de la matemática

Con el objetivo de elaborar un marco teórico desde el cual analizar los cambios epistemológicos y psicológicos, se precisan algunas referencias acerca de las concepciones de la matemática y del proceso de enseñanza - aprendizaje que giran en torno a tres elementos: la matemática, el alumno y el contexto, en el que accede al conocimiento.

Generando procesos de aprendizaje

Según Jara (2009) las nuevas corrientes pedagógicas, si bien han transformado las concepciones sobre los procesos de aprender de las niñas y niños, mantienen la afirmación que todo aprendizaje persigue ante todo el crecimiento intelectual de la persona. El aprendizaje escolar se centra en dos agentes:

- Los que aprenden (las niñas y los niños).
- Los que enseñan (los docentes).

2.2.2.2. Rutas de Aprendizaje

2.2.2.1.1. Definición

Minedu (2014) son “documentos pedagógicos dirigidos a los docentes para orientarlos a saber con mayor precisión qué deben enseñar y cómo pueden facilitar los aprendizajes de los niños”.

De acuerdo con el autor las rutas de aprendizaje son un conjunto de herramientas pedagógicas que brindan una orientación de cómo realizar el proceso de enseñanza aprendizaje dentro del aula.

2.2.2.1.2. Fundamentación del área de matemática

¿Por qué aprender matemática?

Porque la matemática está presente en nuestra vida diaria y necesitamos de ella para poder desenvolvernos en él, es decir, está presente en las actividades familiares, sociales, culturales; hasta en la misma naturaleza, abarcando desde situaciones simples hasta generales, tales como para contar la cantidad de integrantes de la familia y saber cuántos platos poner en la mesa; realizar el presupuesto familiar para hacer las compras

o para ir de vacaciones; al leer la dirección que nos permita desplazarnos de un lugar a otro, también en situaciones tan particulares, como esperar la cosecha del año (la misma que está sujeta al tiempo y a los cambios climáticos). E incluso cuando jugamos hacemos uso del cálculo o de la probabilidad de sucesos, para jugar una partida de ludo u otro juego (Ministerio de Educación, 2015).

¿Para qué aprender matemática?

La finalidad de la matemática en el currículo es desarrollar formas de actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones que permitan a los niños interpretar e intervenir en la realidad a partir de la intuición, el planteamiento de supuestos, conjeturas e hipótesis, haciendo inferencias, deducciones, argumentaciones y demostraciones; comunicarse y otras habilidades, así como el desarrollo de métodos y actitudes útiles para ordenar, cuantificar y medir hechos y fenómenos de la realidad e intervenir conscientemente sobre ella. En ese mismo orden de ideas, decimos que la matemática no solo se limita a la enseñanza mecánica de números, formas, colores, etc. Si no a las diversas formas de actuar, razonar, comunicar, argumentar y plantear estrategias en un contexto cotidiano. A partir de ello, se espera que los niños desarrollen competencias matemáticas teniendo en cuenta que: La matemática es funcional. Para proporcionarle las herramientas matemáticas básicas para su desempeño y contexto social, es decir para la toma de decisiones que orienten su proyecto de vida. Es de destacar la contribución de la matemática a cuestiones tan relevantes para todo ciudadano como los fenómenos políticos, económicos, ambientales, de infraestructuras, transportes, movimientos poblacionales. La matemática es formativa. El desenvolvimiento de las competencias matemáticas propicia el desarrollo de capacidades, conocimientos, procedimientos y estrategias

cognitivas, tanto particulares como generales, que conforman un pensamiento abierto, creativo, crítico, autónomo y divergente. Es por ello que a temprana edad la matemática debe ser parte de la vida cotidiana de los niños para lograr su función formativa (Ministerio de Educación, 2015).

¿Cómo aprender matemática?

Aprender matemática está acorde con el desarrollo del pensamiento de los niños; es decir, depende de la madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal del niño que permitirá desarrollar y organizar su pensamiento. Por ende es indispensable que los niños experimenten situaciones en contextos lúdicos y en interrelación con la naturaleza, que le permitan construir nociones matemáticas, las cuales más adelante favorecerán la apropiación de conceptos matemáticos. (Ministerio de Educación, 2015).

2.2.2.3. Condiciones para el aprendizaje de la matemática

Ministerio de Educación (2015) ser innovadores y aplicar diversas estrategias didácticas respondiendo a los diversos estilos de aprendizaje de los niños y evitar el uso de hojas de aplicación.

Ser creativo al diseñar situaciones de evaluación para verificar el logro de los nuevos saberes matemáticos de los niños.

2.2.2.4. Competencias matemáticas

Actúa y piensa matemáticamente En situaciones de cantidad

Implica resolver problemas relacionados con cantidades que se pueden contar y medir para desarrollar progresivamente el sentido numérico y de magnitud, la construcción

del significado de las operaciones, así como la aplicación de diversas estrategias de cálculo y estimación. Toda esta comprensión se logra a través del despliegue y la interrelación de las capacidades de matematizar, comunicar y representar ideas matemáticas, elaborar y usar estrategias para resolver problemas o al razonar y argumentar a través de conclusiones y respuestas (Ministerio de Educación, 2015).

En situaciones de regularidad, equivalencia y cambio

Desarrolla progresivamente la interpretación y generalización de patrones, la comprensión y uso de igualdades y desigualdades, y la comprensión y uso de relaciones y funciones. Por lo tanto, se requiere presentar al álgebra no solo como una traducción del lenguaje natural al simbólico, sino también usarla como una herramienta de modelación de distintas situaciones de la vida (Ministerio de Educación, 2015).

En situaciones de forma, movimiento y localización

Esta competencia busca que los niños sean capaces de desarrollar la comprensión de las propiedades y relaciones entre las formas geométricas, así como la visualización, localización y movimiento en el espacio para lograr usar este conocimiento en diversas situaciones. Por lo tanto, las capacidades en esta competencia trabajan en torno de estas ideas claves y permiten al estudiante estar en la capacidad de resolver diversos problemas usando este conocimiento (Ministerio de Educación, 2015).

En situaciones de gestión de datos

Involucra el despliegue de las capacidades de matematizar situaciones reales, resolver problemas, usar el lenguaje matemático para comunicar sus ideas o argumentar sus conclusiones y respuestas (Ministerio de Educación, 2015).

Capacidades matemáticas

Matematiza situaciones

Es la capacidad de expresar en un modelo matemático, un problema reconocido en una situación. En su desarrollo, se usa, interpreta y evalúa el modelo matemático, de acuerdo a la situación que le dio origen (Ministerio de Educación, 2015).

Comunica y representa ideas matemáticas

Las ideas matemáticas adquieren significado cuando se usan diferentes representaciones y se es capaz de transitar de una representación a otra, de tal forma que se comprende la idea matemática y la función que cumple en diferentes situaciones (Ministerio de Educación, 2015).

Elabora y usa estrategias

Elabora un plan de solución, monitorea su ejecución e incluso reformula el plan en el mismo proceso con la finalidad de resolver el problema. Asimismo, revisa todo el proceso de resolución, reconociendo si las estrategias y herramientas fueron usadas de manera apropiada y óptima (Ministerio de Educación, 2015).

Razona y argumenta generando ideas matemáticas

Plantea supuestos, conjeturas e hipótesis de implicancia matemática mediante diversas formas de razonamiento, así como de verificarlos y validarlos usando argumentos. (Ministerio de Educación, 2015).

Resolución de problemas

La resolución de situaciones problemáticas es la actividad central de la matemática.

Es el medio principal para establecer relaciones de funcionalidad matemática con la realidad cotidiana (Huertas, 2013).

Rasgos principales:

La solución de obstáculos debe impregnar íntegramente el currículo de matemáticas.

La matemática se aprende y enseña resolviendo problemas.

Las situaciones problemática deben plantearse en contexto real o científico.

Problemas que respondan al interés y necesidades de los estudiantes.

Los problemas sirven de contexto para desarrollar capacidades matemáticas.

III. Hipótesis de la investigación

La aplicación del programa de juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la institución educativa Virgen de la Puerta N° 2033 de Puente Ochape – 2018.

3.1. Hipótesis estadísticas

Hipótesis alterna:

H_a: La aplicación del programa de juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la institución educativa Virgen de la Puerta N° 2033 de Puente Ochape – 2018

Hipótesis nula:

H₀: La aplicación del programa de juegos didácticos no mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la institución educativa Virgen de la Puerta N° 2033 de Puente Ochape – 2018

IV. METODOLOGÍA.

4.1. Diseño de la investigación

La investigación es cuasi experimental porque está orientada a resolver un problema de la realidad a partir del análisis del efecto producido por la aplicación de los juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática. Se establecerá el diseño de investigación teniendo en cuenta su capacidad explicativa (estudio exploratorio, descriptivo o explicativo).

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

León & Montero (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 post test al grupo experimental.

El grupo experimental participa activamente “Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. San Gerardo Trujillo 2017

El esquema a seguir es el siguiente:

GE O1 X O2

Dónde:

GE= Grupo Experimental

O = Los niños de 5 años de la institución educativa de la muestra

O1= Pre-test aplicado al grupo experimental.

O2= Pos-test aplicado al grupo experimental

X= Programa de juegos didácticos

4.2. Población y muestra.

4.2.1. Población.

Está conformada por los niños y niñas de cinco años de educación inicial en el área de Matemática, de la Institución Educativa Inicial “Virgen de la Puerta N° 2033” Puente Ochape – Provincia Gran Chimú, donde permitirá la interacción entre el docente y el alumno .En esta investigación se aplicó como estrategia un programa de juegos recreativos que permitirán mejorar el logro de aprendizaje en el área de Matemática de los educandos de cinco años, sección única de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial “Virgen de la Puerta N° 2033” Puente Ochape – Provincia Gran Chimú” . Por otro lado, el tipo de muestra fue un muestreo no probabilístico; es decir, el investigador decide, según sus objetivos, los elementos que integran la muestra considerando aquellas unidades supuestamente “típicas” de la población que se desea conocer.

Conformada por los niños de La Institución

Tabla 1: Población

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	EDAD	N° DE NIÑOS		
		VARONES	MUJERES	total
	5 años	6	7	13
	4 años	6	9	15
	3 años	7	8	15
	total	19	24	43

Fuente: Nóminas de matrícula año 2018.

4.2.2. Muestra: Está conformada por.

Tabla 2: Muestra

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	EDAD	N° DE NIÑOS	
		VARONES	MUJERES
	5 años	6	7
	TOTAL		13

Fuente: Nómina de matrícula del año 2018.

4.3. Definición y operacionalización de variables

Variable 1: Programa Juegos Didáctico

Rodríguez (2001) , 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.

Variable 2: Aprendizaje en el área de Matemática

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

Tabla 3: Baremo de la variable logro de capacidades

Tipo de Calificación	Escala de calificación		Descripción
	Cuantitativa	Cualitativa	
Literal y Descriptiva	16-20	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	11-15	B Logro En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
		C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de

	0-10		acompañamiento e intervención del docente de acuerdo a su ritmo y estilo de aprendizaje.
--	-------------	--	--

Fuente: Diseño Curricular Nacional

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

Según García, I (2008). El aprendizaje es todo aquel conocimiento que se adquiere a partir de las cosas que nos suceden en la vida diaria, de este modo se adquieren conocimientos, habilidades.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Observación:

Salkind, N. (1999). La técnica utilizada estuvo referida a la aplicación de la observación, siendo la lista de cotejo el instrumento que se utilizó, lo cual permitió recoger información sobre el nivel de la producción de textos narrativos de los niños de la Institución Educativa “República Federal Socialista de Yugoslavia”. La técnica de observación consiste en un proceso que requiere atención voluntaria e inteligencia, orientando por un objetivo terminal y organizador y dirigido hacia un objeto con el fin de obtener información. Es decir, este tipo de prueba convierte al encuestado en el agente activo del proceso de medición.

4.4.3.- Lista de Cotejo

Sierras, M. (2002).El instrumento que se utilizó en la aplicación del programa de estrategias didácticas es la lista de cotejo, que consiste en una serie de enunciados o preguntas sobre el aspecto a evaluar en la que hay emitir un juicio de si las características a observar se producen o no. Es decir, son instrumentos útiles para evaluar aquellas destrezas que para su ejecución pueden dividirse en una serie de indicadores claramente definidos.

4.5. Plan de análisis.

Iglesias, J. &.Sánchez, C. (2007).Una vez recopilados los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, es necesario procesarlos, ya que la cuantificación y su tratamiento estadístico nos permitirán llegar a conclusiones en relación con la hipótesis planteada, no asta con recolectar los datos, ni con cuantificarlos adecuadamente. Una simple colección de datos no constituye una investigación. Es necesario analizarlos, compararlos y presentarlos de manera que realmente lleven a la confirmación o el rechazo de la hipótesis.

Iglesias, J. &.Sánchez, C. (2007).El procesamiento de datos, cualquiera que sea la técnica empleada para ello, no es otra cosa, que el registro de los datos obtenidos, por los instrumentos empleados, mediante una técnica analítica en la cual se comprueba la hipótesis y se obtienen las conclusiones. Por lo tanto se trata de especificar, el tratamiento que se dará a los datos: ver si se pueden clasificar, codificar y establecer categorías precisas entre ellos.

El procesamiento, implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de estimar si la aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque Colaborativo

para mejorar el logro de aprendizaje en el área de Matemática de los niños de la muestra.

Luego de haber realizado el post test, se comprobó su nivel de aprendizaje, luego se diseñó y aplicó el programa didáctico para mejorar el área de matemáticas en los niños de la muestra el cual consiste en 12 sesiones de 90 minutos cada una cada sesión tomando en cuenta las Rutas de Aprendizaje y sus capacidades a desarrollar. Evaluando cada sesión con la lista de cotejo dicho instrumento de evolución consta de 5 capacidades cada una dándole un rango de 4 puntos cada capacidad sumando 20 puntos, procesando así el promedio final en cada sesión para luego ser comparados con las notas de la evaluación del Post. Test.

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 4: Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Escala de medición
<p>¿Cómo influye la aplicación del programa de juegos didácticos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la institución educativa “Virgen de la Puerta” N° 2033 de Puente Ochape .- 2018?</p>	<p>Objetivo General: Determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos didácticos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la institución educativa “Virgen de la Puerta” N° 2033 de Puente Ochape – 2018</p> <hr/> <p>Objetivos Específicos: Identificar el Aprendizaje en los niños de niños de 5 años de la institución educativa “Virgen de la Puerta” N° 2033 de Puente Ochape – 2018</p> <p>Diseñar y Aplicar un programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la institución educativa “Virgen de la Puerta” N° 2033 de Puente Ochape – 2018</p> <p>Comparar los resultados de la aplicación del programa de programa de juegos didácticos (pre test y post test)</p>	<p>La aplicación del programa de juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la institución educativa “Virgen de la Puerta” N° 2033 de Puente Ochape - 2018</p>	<p>Variable independiente juegos didácticos</p> <hr/> <p>Variable dependiente El aprendizaje en el área de matemática</p>	<p>Planificación Ejecución Evaluación</p> <hr/> <p>Razonamiento y Demostración Comunicación Matemática Resolución de problemas:</p>	<p>A Logro Previsto (16 – 20)</p> <p>B En proceso (11 – 15)</p> <p>C En inicio (0 - 10)</p>

V. RESULTADOS

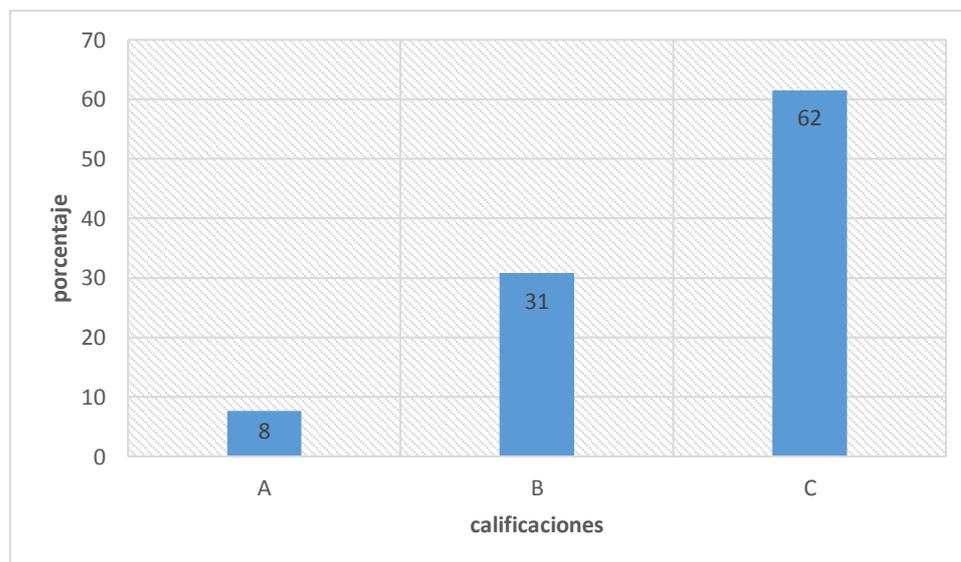
5.1.-Resultados:

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

Calificaciones	Fi	%
A	0	0
B	4	31
C	9	69
Total	13	100

Fuente: Matriz de notas

Grafico N° 01 Porcentaje de los niños de la muestra en el pre test



Fuente: notas

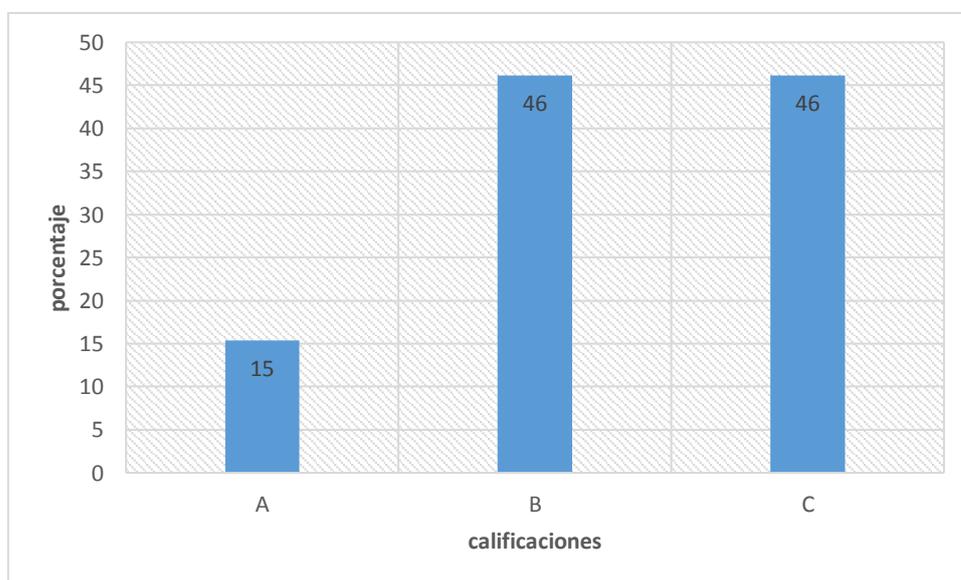
Se observa que el 0 % de los niños ha obtenido A, el 31 % de los niños ha obtenido B y el 69 % han obtenido C.

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

Calificaciones	fi	%
A	2	15
B	6	46
C	6	46
Total	13	100

Fuente: notas

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



Fuente: notas

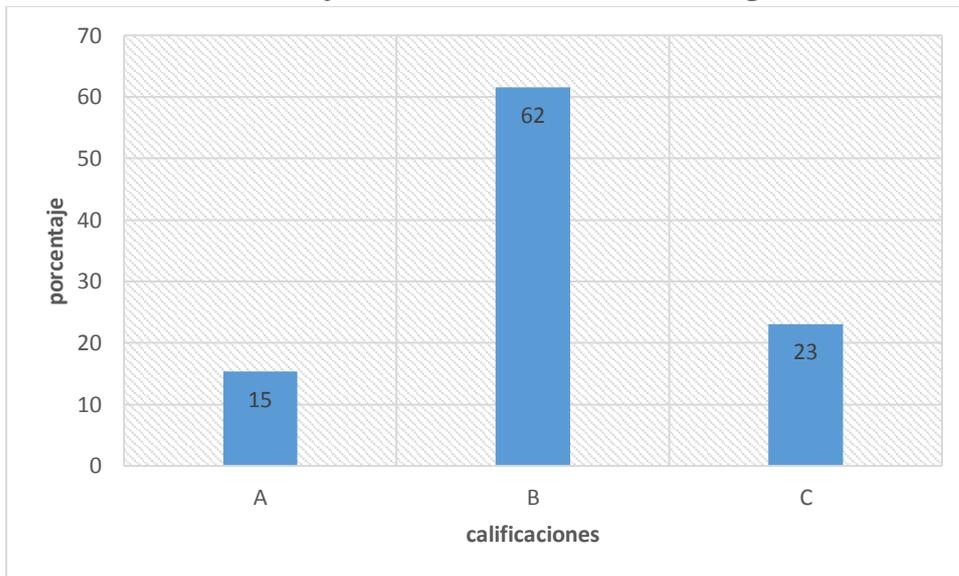
Se observa que el 15 % de los niños ha obtenido A, el 46% de los niños ha obtenido B y el 46 % han obtenido C.

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

Calificaciones	Fi	%
A	2	15
B	8	62
C	3	23
Total	13	100

Fuente: notas

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



Fuente: notas

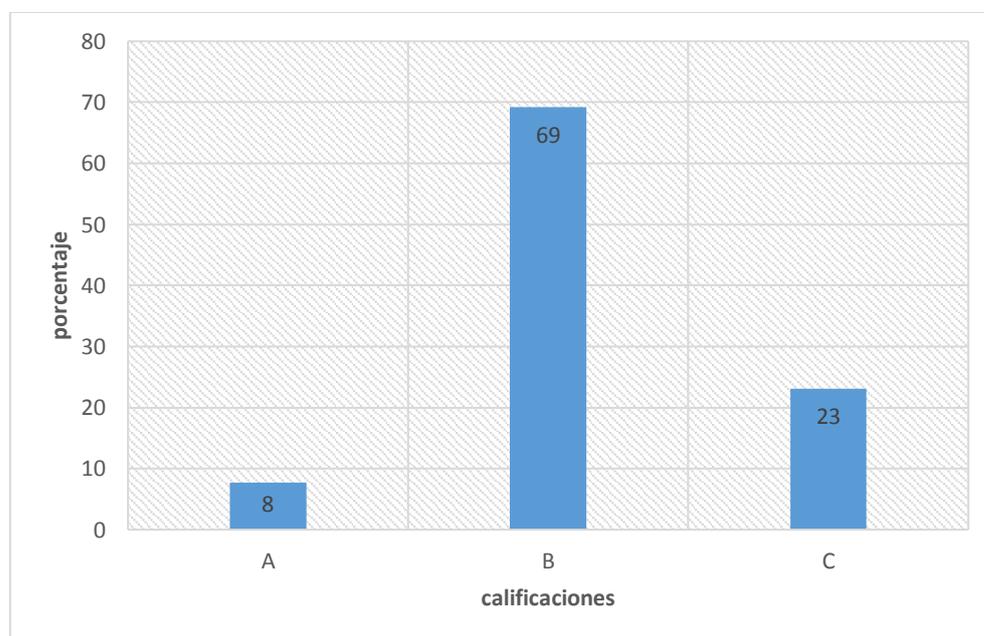
Se observa que el 15 % de los niños ha obtenido A, el 62% de los niños ha obtenido B y el 23 % han obtenido C.

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

Calificaciones	fi	%
A	1	8
B	9	69
C	3	23
Total	13	100

Fuente: notas

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



Fuente: notas

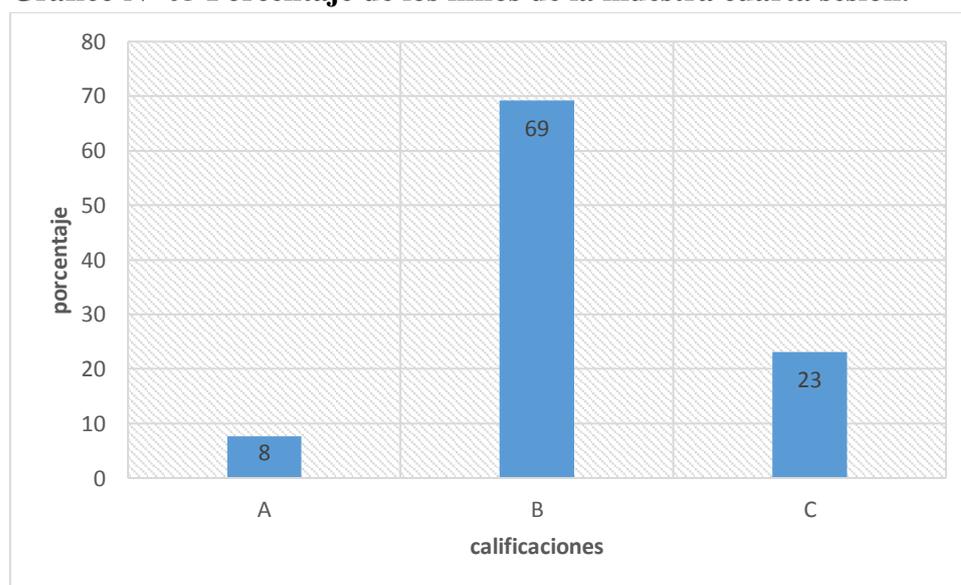
Se observa que el 8 % de los niños ha obtenido A, el 69 % de los niños ha obtenido B y el 23 % han obtenido C.

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

Calificaciones	fi	%
A	1	8
B	9	69
C	3	23
Total	13	100

Fuente: notas

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



Fuente: notas

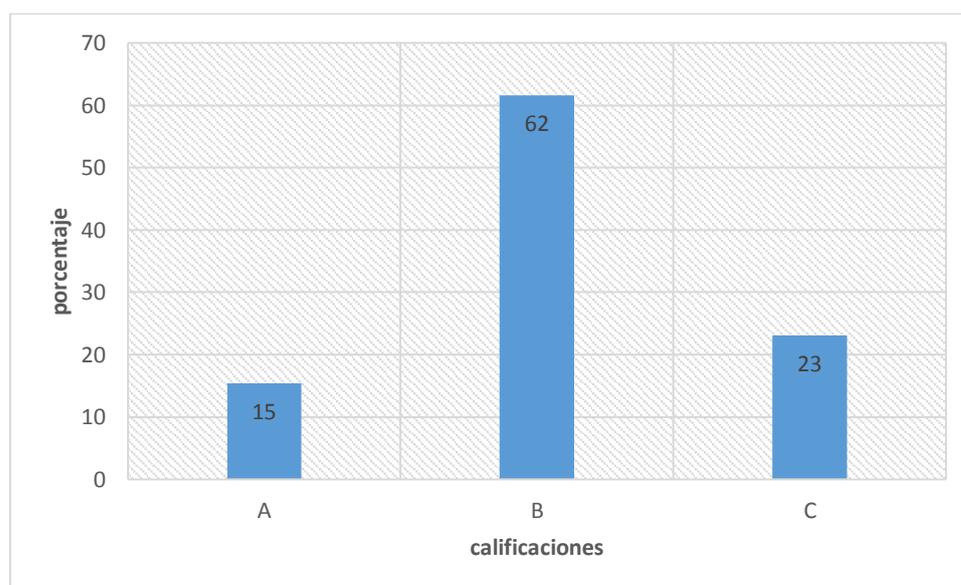
Se observa que el 8 % de los niños ha obtenido A, el 69 % de los niños ha obtenido B y el 23 % han obtenido C.

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

Calificaciones	fi	%
A	2	15
B	8	62
C	3	23
Total	13	100

Fuente: notas

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



Fuente: notas

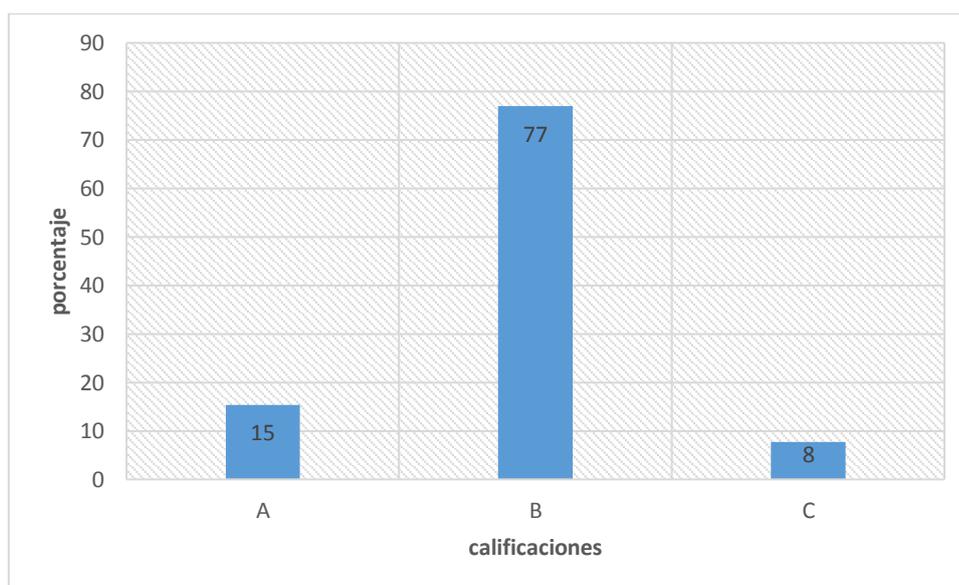
Se observa que el 15 % de los niños ha obtenido A, el 62 % de los niños ha obtenido B y el 23 % han obtenido C.

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

Calificaciones	fi	%
A	2	15
B	10	77
C	1	8
Total	13	100

Fuente: notas

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



Fuente: notas

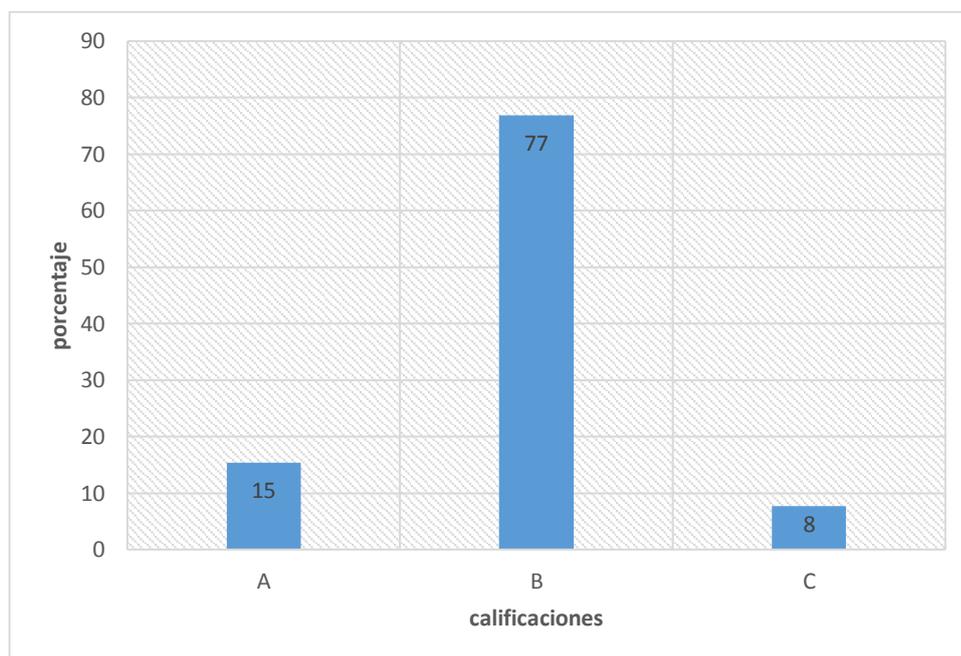
Se observa que el 15 % de los niños ha obtenido A, el 77% de los niños ha obtenido B y el 8 % han obtenido C.

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

Calificaciones	F	%
A	2	15
B	10	77
C	1	8
Total	13	100

Fuente: notas

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



Fuente: notas

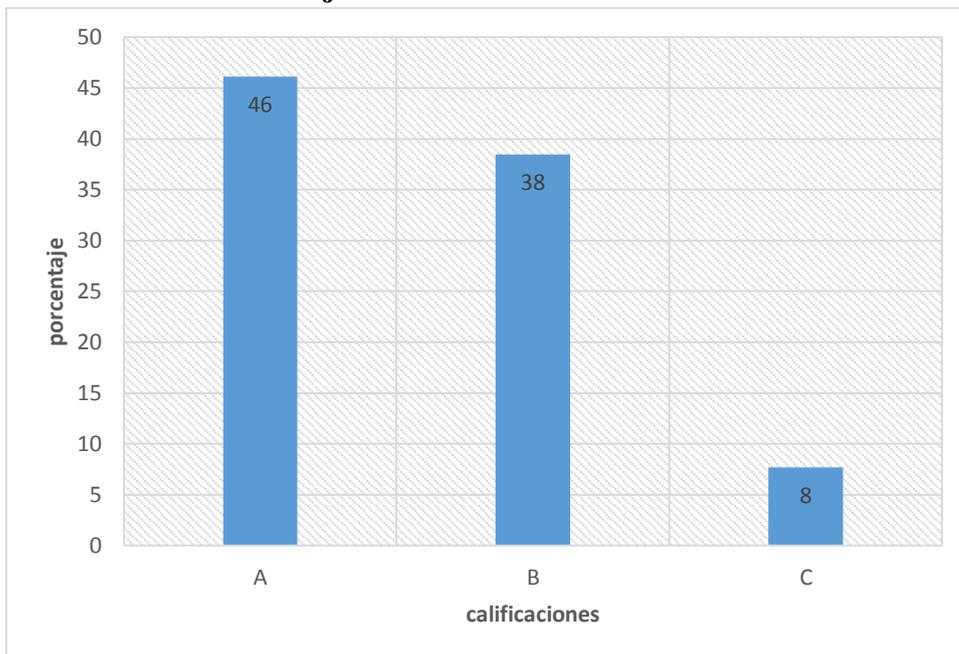
Se observa que el 15 % de los niños ha obtenido A, el 77 % de los niños ha obtenido B y el 8 % han obtenido C.

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

Calificaciones	F	%
A	6	46
B	5	38
C	1	8
Total	13	100

Fuente: notas

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



Fuente: notas

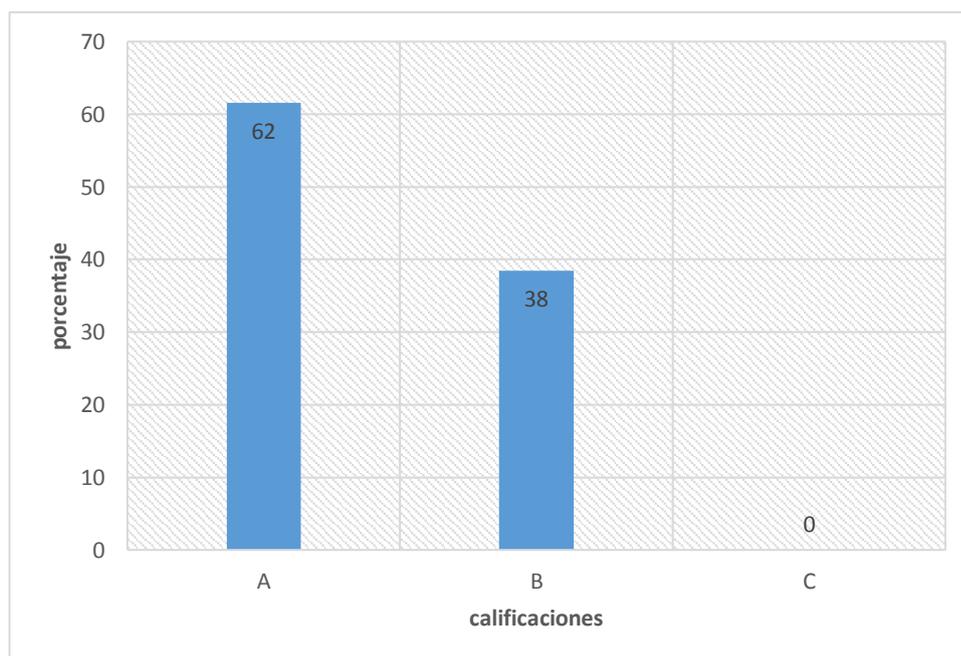
Se observa que el 46 % de los niños ha obtenido A, el 38 % de los niños ha obtenido B y el 8 % han obtenido

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

Calificaciones	Fi	%
A	8	62
B	5	38
C	0	0
Total	13	100

Fuente: notas

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



Fuente: notas

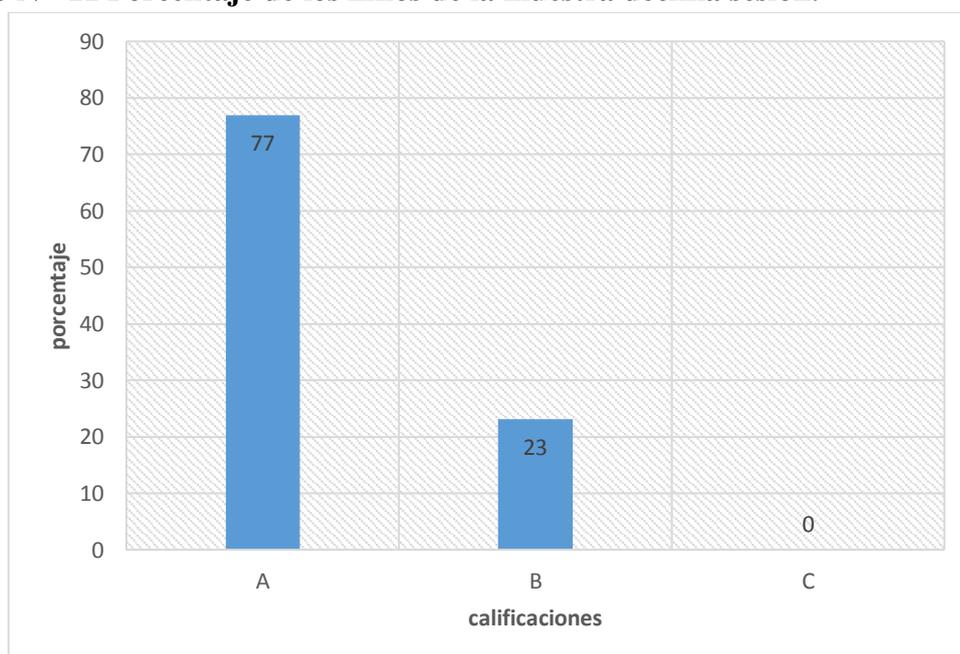
Se observa que el 62 % de los niños ha obtenido A, el 38 % de los niños ha obtenido B y el 0 % han obtenido C.

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

Calificaciones	Fi	%
A	10	77
B	3	23
C	0	0
Total	13	100

Fuente: Matriz de notas

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



Fuente: notas

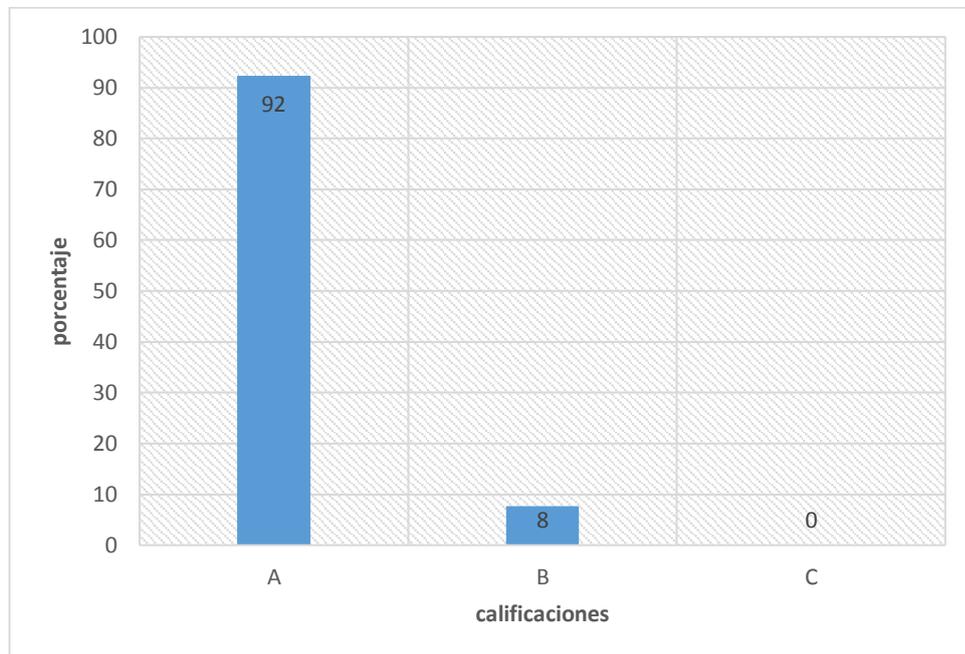
Se observa que el 77 % de los niños ha obtenido A, el 23 % de los niños ha obtenido B y el 0 % han obtenido C.

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

Calificaciones	fi	%
A	12	92
B	1	8
C	0	0
Total	13	100

Fuente: notas

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



Fuente: notas

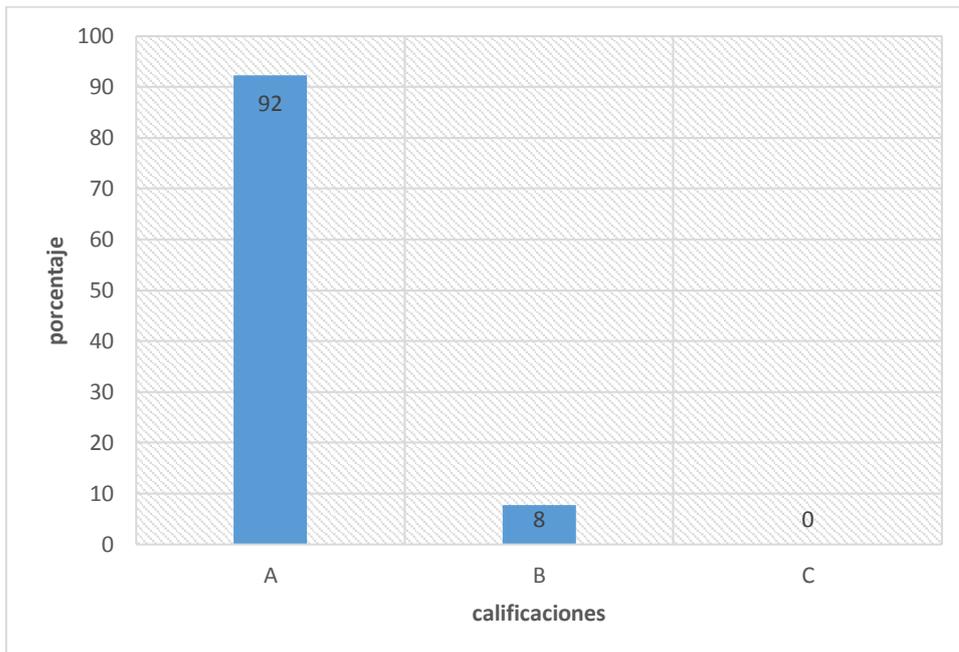
Se observa que el 92 % de los niños ha obtenido A, el 8 % de los niños ha obtenido B y el 0 % han obtenido C.

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

Calificaciones	fi	%
A	12	92
B	1	8
C	0	0
TOTAL	13	100

Fuente: Matriz de notas

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



Fuente: Tabla N° 22

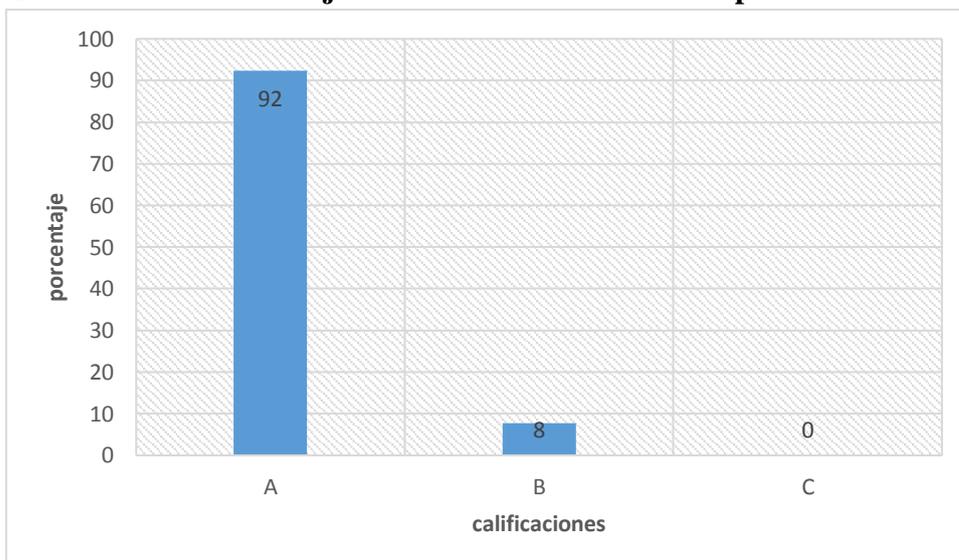
Se observa que el 92 % de los niños ha obtenido A, el 8 % de los niños ha obtenido B y el 0% han obtenido C.

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

Calificaciones	fi	%
A	12	92
B	1	8
C	0	0
Total	13	100

Fuente: notas

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



Fuente: Tabla N° 23

Se observa que el 92 % de los niños ha obtenido A, el 8 % de los niños ha obtenido B y el 0 % han obtenido C.

Tabla N° 19 Estadísticos descriptivos

	N	Media	Desviación típica	Mínima	Máximo
Pre- test	13	10.08	2.177	5.00	15.00
Post -test	13	17.54	1.391	13.00	20.00

En la tabla N° 19 se puede apreciar que según estadístico de contraste prueba de studentel valor de $T = -12.773 < 1.77$, es decir, existe una diferencia significativa en el Calificaciones en el área de comunicación obtenidos en el Pre Test y Post Test.

5.2. Análisis de resultados.

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

Respecto al primer objetivo específico:

Se observa que el 0 % de los niños ha obtenido A, el 31 % de los niños ha obtenido B y el 69 % han obtenido C según (Ortiz, 2009) los juegos didácticos no son actividades que pueden utilizarse consecutivamente, sino que deben constituir

actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotiva a los niños y niñas a crear indisciplina en estos.

Cabe señalar que los bajos resultados obtenidos por los alumnos demuestran que no han logrado desarrollar las capacidades básicas propuestas, lo cual se debería a que los docentes no realizan actividades significativas que generen expectativas en los niños y niñas, siendo corroborado. Rincón (2010) tesis titulada: *“Importancia del material didáctico en el proceso matemático de educación Preescolar”*. Realizo una investigación cualitativa descriptiva se llevó a la práctica con un grupo de 2 docentes y 25 niños y niñas cursantes de preescolar sección “C”, llegando a las siguientes conclusiones: El emplear el material didáctico como estrategia permite la motivación en los niños y niñas. Despierta la curiosidad, mantiene la atención y reduce la ansiedad produciendo efectos positivos. El material didáctico favorece el proceso de enseñanza y aprendizaje, les ayuda a los niños y a las niñas a desarrollar la concentración, permitiendo control sobre sí mismo.

El material didáctico estimula la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de las habilidades y destrezas.

El material didáctico pone a prueba los conocimientos, en un ambiente lúdico, de manera favorable y satisfactoria en los niños y las niñas.

Respecto al segundo objetivo específico: Se observa que el 0 % de los niños ha obtenido A, el 31 % de los niños ha obtenido B y el 69 % han obtenido C y el post test se observa que el 92 % de los niños ha obtenido A, el 8 % de los niños ha obtenido B y el 0 % han obtenido C, los resultados obtenidos en el post -test

corroboran lo planteado. Ávalos & Mio (2007) En su trabajo de investigación: *“Influencia del uso del juegos didácticos con material reciclable en el desarrollo del aprendizaje de seriación, clasificación y agrupación en el área Lógico Matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Mentas Brillante de la localidad de Trujillo”*. Realizo una investigación Cuasi-experimental con 32 niños de 4 años de edad, llegando a las siguientes conclusiones: Los alumnos de la I.E.P “Mentas Brillantes” del aula de 4 años de edad tanto el grupo experimental como el grupo control presentan un deficiente aprendizaje y nos revela el 49.6% del grupo control. El grupo experimental después de haber aplicado el programa y tomado el post test logró un puntaje equivalente al 88.44%, que comparado con el pre test logra un incremento global del 39.69%.

Los resultados del Post test correspondientes al grupo control nos da a conocer que alcanzaron un puntaje equivalente al 59.31%, es decir logró un incremento del 10.25% en relación al pre Test. Haciendo la comparación del grupo experimental y el grupo control después de haber aplicado el post test son los alumnos del grupo experimental los que logran un aprendizaje significativo, como lo revela un 29.44% en relación al grupo control.

Respecto al tercer objetivo: Se observa que el 0 % de los niños ha obtenido A, el 31 % de los niños ha obtenido B y el 69 % han obtenido C y el post test se observa que el 92 % de los niños ha obtenido A, el 8 % de los niños ha obtenido B y el 0% han obtenido C, los resultados obtenidos en el post test. Cabe mencionar a Cruz & Paredes & Vidal (2002) tesis titulada: *“Aplicación de un programa de juegos en el nuevo enfoque pedagógico para desarrollar la noción de numeral y numeración en niños de 5 años de edad del C.E.I. N°209 “Santa Ana de la ciudad de Trujillo”*. Investigación

Pre - experimental, con una muestra de estudio de 25 niños; utilizando como instrumento: Ficha de Evaluación para la Noción Número y Numeración. Llegó a las siguientes conclusiones: El programa de juegos en el nuevo enfoque pedagógico aplicado desarrolló la noción de número en su vida diaria, de acuerdo al análisis estadístico podemos afirmar que ha sido altamente significativo, ya que el nivel que arroja en el post-test es logrado debido que $t_c = 4,35$, es mayor que $t = 1.714$, al 0.05 como nivel de significación. Antes de aplicar el programa de juegos en el nuevo enfoque pedagógico, los niños se encontraron en un nivel de desarrollo de la noción número y numeración de NO logrado en un 75% que equivale a dieciocho niños de los veinticuatro seleccionados como muestra de estudio, sin embargo al término de la aplicación del programa se obtuvieron cambios significativos. Al finalizar la presente investigación hemos encontrado que de acuerdo a los resultados obtenidos en el pre y post – test la aplicación del Programa de Juegos en el nuevo enfoque pedagógico tiene la propiedad de desarrollar la noción de número y numeración en los niños de 5 años de edad del C.E.I.N°209 "Santa Ana" de la Ciudad de Trujillo. Después de aplicar el programa de juegos en el nuevo enfoque pedagógico, los niños se encontraron en un nivel de desarrollo de la noción número y numeración logrado en un 83% que equivale a veinte niños de los veinte cuatro seleccionados como muestra de estudio.

Respecto a la hipótesis de la investigación: La aplicación de juegos didácticos, mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática de los niños de la muestra. Entre la mejora de juegos didácticos en el área de matemática, se puede apreciar dos muestras relacionadas la prueba no paramétrica de Wilcoxon que el valor de $t = -5.100 < 1.7081$, es decir, el programa aplicado mejoró el aprendizaje en el área de matemática, de los niños de la muestra. El descrito se relaciona con los resultados,

Atoche & Reyes (2012) tesis titulada: *“Los juegos didácticos y su influencia en el mejoramiento de las operaciones básicas de adición y sustracción en los educandos de primer grado de la I.E. N°81608 San José del distrito de La Esperanza”*, para obtener el grado de licenciada de Educación Primaria, Llegó a las siguientes conclusiones:

Los educandos del grupo control, según el pre-test entraron ligeramente en mejores condiciones que el grupo experimental como lo evidencia su puntaje obtenido de 16 equivalente al 40% y del grupo control con un puntaje de 16,73 equivalente al 41,83%.

Los educandos, de acuerdo al pre-test y pos-test del grupo experimental, lograron mejorar significativamente el aprendizaje de las operaciones básicas de adición y sustracción, como lo evidencia la diferencia del puntaje de 13,52 equivalentes al 33,80%. Así mismo Córdova (2012) tesis titulada: *“Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de número en el nivel inicial 5 años de la I.E. 15027, de la provincia de Sullana – Piura”*, llegó a las siguientes conclusiones:

El aprendizaje del número, requiere de un trabajo organizado por parte del docente, es necesario secuenciar y jerarquizar los contenidos del área de matemática que promueven la adquisición de la noción numérica.

Las estrategias más adecuadas de trabajo con los niños tienen que estar relacionadas con sus necesidades e intereses, y enmarcadas dentro de las estrategias fundamentales adecuadas para esta edad. Aquí podemos mencionar: el juego, la experimentación y la manipulación de material concreto.

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. CONCLUSIONES

1. El nivel de aprendizaje en los niños de la muestra evaluados a través de un pre test, fue que el 69 % de los estudiantes han obtenido una calificación de C, es decir se encuentran en inicio, y el 31 % de los estudiantes han obtenido una calificación de B, es decir se encuentran en proceso y un 0% obtuvieron A.
2. Luego de aplicar el programa de estrategias didácticas , a través de un post test, cuyos resultados fueron que 0% de los estudiantes han obtenido una calificación de C, es decir ninguno se encuentra en inicio y el 8 % de los estudiantes han obtenido una calificación de B, es decir se encuentran en proceso y un 92 % obtuvieron A, es decir la mayoría de los estudiantes presentan un nivel de logro previsto la comparación de resultados del Pre-test y Post-test de estrategias didácticas en los niños de la muestra fueron , de un 0%en el pre- test mientras que el 92 % en el post- test del nivel de logro previsto , es decir A, un 31% en el pre-test mientras que el 8 % del nivel en proceso, es decir un B, y 69 % en el pre-test mientras que el 0% un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C.
3. Se concluye que se acepta la hipótesis de investigación, cabe señalar que los resultados de la prueba de $t = -5.100 < 1.7081$, es decir, la aplicación del programa mejora el aprendizaje en los niños de la muestra.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Abeas drastury, A. (1998). *El niño y sus juegos*, Barcelona: Paidós.
- Badillo, J. (2003). *Juegos populares Infantiles*. (1º edición). Lima: Herrera
- Barkley, E. (2007). *Técnicas de aprendizaje colaborativo: manual para el profesorado universitario*. Madrid: ediciones Morata.
- Barkley, E. (2007). *Técnicas de aprendizaje colaborativo: manual para el profesorado universitario*. Madrid: ediciones Morata.
- BRUNER, J.S. y HASTE, H. (1990): *La elaboración del sentido. La construcción del mundo por el niño*. Barcelona: Paidós.
- Burgos G, Fica D, Navarro L, Paredes D, Paredes M, Rebolledo D, T. (2005) “*Juegos educativos y materiales manipulativos un aporte a la disposición para el aprendizaje de las matemáticas*”, [Tesis para optar al título de Licenciado en Educación con especialización]. (2005) Chile: Universidad de Temuco.
- Carmona, S. (2008). *El Dashboard Digital del Docente*. Colombia: Ediciones Elizcom.
- Casamayor, G, & Alós, M. (2008). *La formación "on-line": una mirada integral Sobre el "e-learning, b-learning"*--.España: Editorial GRAÓ.
- Castro, R. (2007). *El juego y la educación*. Lima: Talleres Gráficos Villanueva.
- Chadwick, M. (2008). *Juegos de razonamiento lógico*. Santiago de Chile: Editorial Andrés
- Bello Colmenares X. (2009), *La Lúdica en el Aprendizaje de las Matemáticas Revista del Instituto de Estudios en Educación de la Universidad del Norte*.
- Covarrubias, A. (2010). *Tesis Propuesta curricular de un diplomado propedéutico e learning de inglés: una aproximación al constructivismo*. Tlalnepantla (México): Universidad Interamericana para el desarrollo.

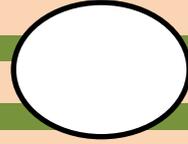
- Decroly, O. y Monchamp, E. (2005). *El juego educativo: Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Lima: Orbis Ventures SAC.
- Escarbajal, A. (2010). *Interculturalidad, Mediación y Trabajo colaborativo*. NARCEA Ediciones: España.
- Fernández, R. (2011). *Los recursos didácticos. Texto del contexto educación*.
- García, A. & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*, Madrid.
- Iglesias, J. & Sánchez, C. (2007). *Diagnóstico e intervención didáctica del lenguaje escolar*. España
- Mallart, J. (2000). “*Didáctica: del currículum a las estrategias de aprendizaje*”: Revista Española de Pedagogía.
- Ministerio de Educación (2005), *Seguimiento a la implementación curricular en el área de Matemática*. Chile: Ministerio de Educación, Unidad de Currículo y Evaluación.
- Ministerio de Educación (2013) *Rutas de aprendizaje*. Fascículo de Matemática.
- Ministerio de Educación y Cultura (2000) *Juegos y materiales manipulativos como dinamizadores del aprendizaje en matemáticas*. Bilbao: Secretaría general técnica.
- Ministerio de Educación. (2006) *Guía para el desarrollo del pensamiento a través de la Matemática*. Perú: Ministerio de Educación.
- Moore, P. (2001). *El juego en la educación*. (2a. Ed). Barcelona: Herder.
- Murillo, L. (2000) *Empleo del juego en la enseñanza de las matemáticas*.
- Lucero, M. (2010). *Trabajo colaborativo y el aprendizaje*, OEI Revista Iberoamericana de Educación. Venezuela

- Luque, W. (2006) En su monografía *Influencia de los hábitos de estudio en el rendimiento académico del área de matemática de los alumnos de la I.E.S de Cabana-2006, Perú*. <http://www.monografias.com/trabajos44/habitos-y-rendimiento/habitos-y-rendimiento2.shtml#ixzz3AsewxBzQ>
- Olivares, P. (1994). *Teatro y juegos: arriba el telón*. (1a Ed). Santiago de Chile: Andrés Bello.
- Piaget, J. (2000). *Psicología del niño*. (12da Ed). Madrid: Morata.
- Queyrat, F. (2001). *Juego de los niños*. S/E.
- Rinderkenecht, P. y Pérez, L. (2002). *Manual de juegos para niños y jóvenes*. (3a. 3d). Argentina: Bonum.
- Rodríguez, L. y Torres, M (2000) *.El valor educativo del juego en la etapa pre-escolar en el año 1999 en la ciudad de Trujillo*.
- Salas, R. (2000) *Los juegos matemáticos como una técnica para mejorar el rendimiento académico en la asignatura de matemática en el año 1999 en la ciudad de Trujillo*.
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2000). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: Mantaro.
- Silvorg, J. (2007). *El niño y su mundo*. (3a ed). España: Paidós.
- Tineo, L. (2006). *Eduque con juegos*. Lima: Ediciones y representaciones Honorio.
- Valverde, C. (2010) en su tesis titulada: *Influencia del Programa Didáctico Kimate, basado en la inteligencia kinestésico corporal para mejorar el aprendizaje en Matemática en los niños de primer grado de primaria de la escuela concertada "Intervida" del centro poblado Alto Trujillo del distrito El Porvenir*.
- Valverde, H. (2009) *Informe de evaluación de competencias de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO)*.

ANEXOS

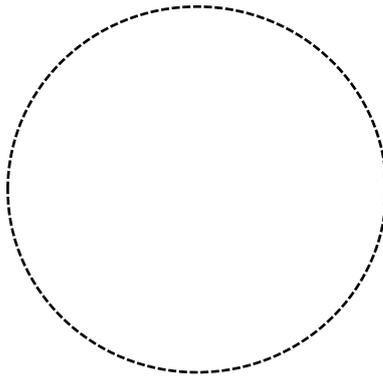
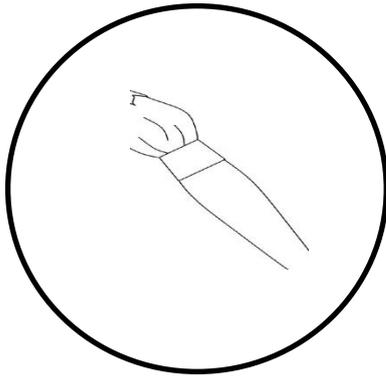
PRETEST

Nombres y Apellidos:..... Fecha:

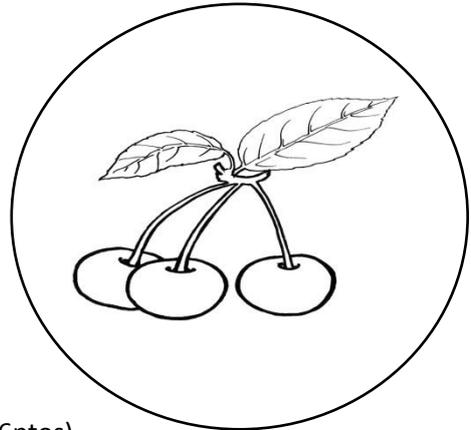
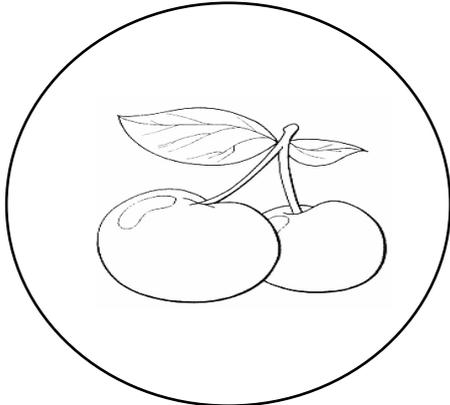


Edad: calificación:

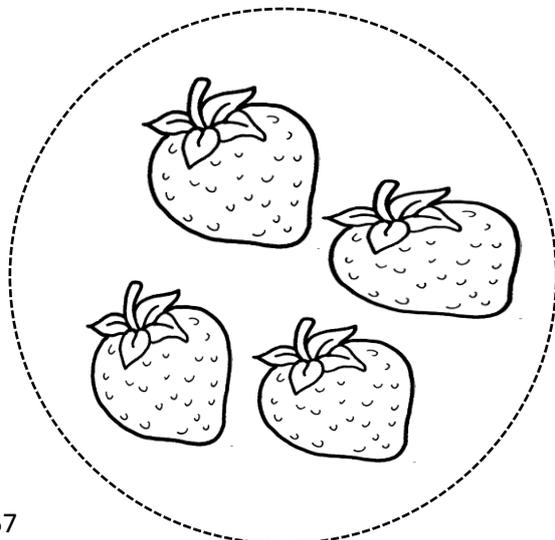
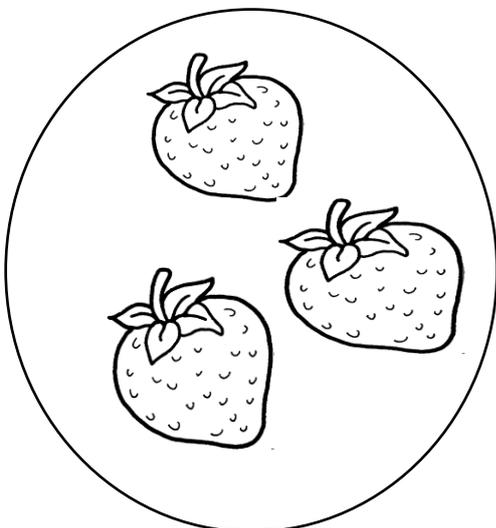
1.- Instrucción: Delinea con azul el conjunto que no tiene NINGUNA unidad. (7ptos)



2.-Marca el conjunto que tiene POCOS elementos:(7ptos)

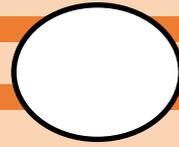


3.-Delinea el conjunto que tiene MU CHOS elementos: (6ptos)



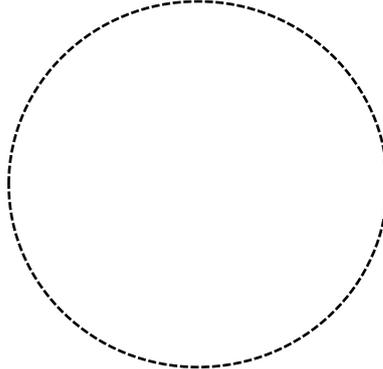
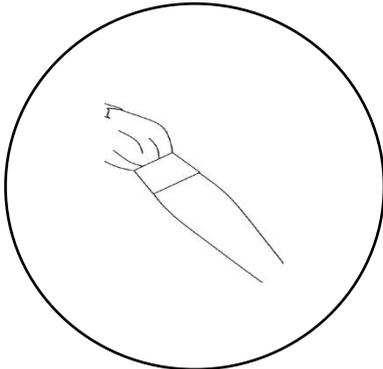
POSTEST

Nombres y Apellidos:..... Fecha:

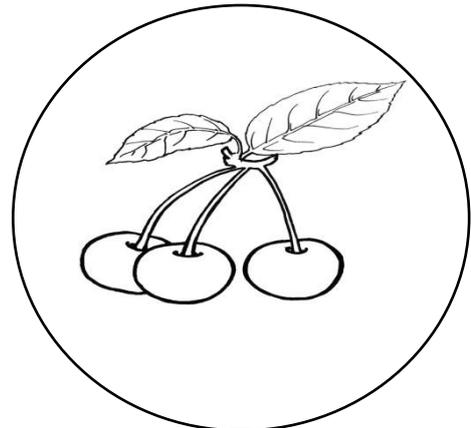
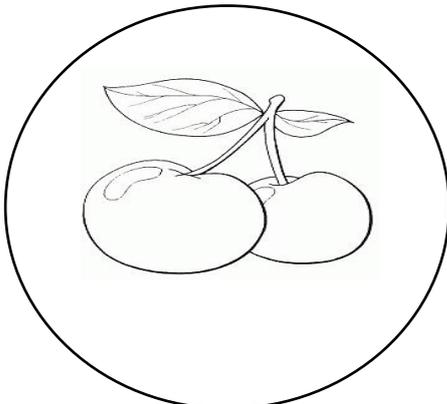


Edad: calificación:

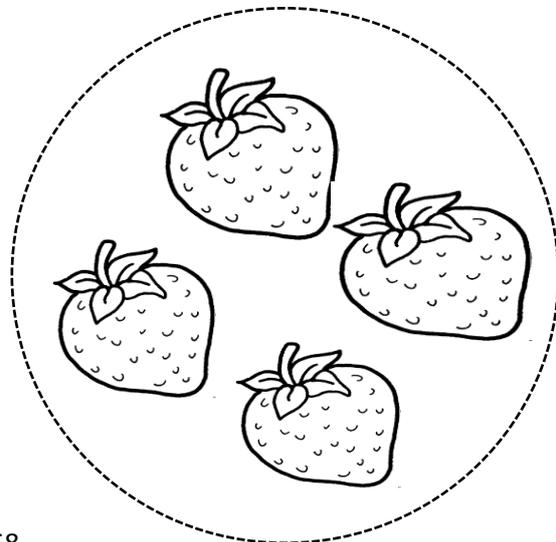
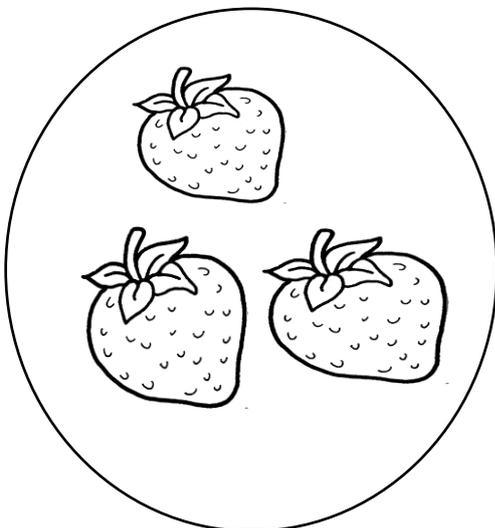
1.- Instrucción: Delinea con azul el conjunto que no tiene NINGUNA unidad. (7ptos)



2.-Marca el conjunto que tiene POCOS elementos:(7ptos)



3.-Delinea el conjunto que tiene MUCHOS elementos: (6ptos)



ANEXO 1

APLICACIÓN DEL PROGRAMA

Programa de Juegos Didácticos

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL :
- 1.2. Institución Educativa :
- 1.3. Participantes : 13 estudiantes
- 1.4. Duración del Programa :
- Fecha de Inicio :
- Fecha de término :
- 1.5. Horas semanales : 06 horas pedagógicas
- 1.6. Responsable :

II. PARTE DIDÁCTICA:

2.1. Fundamentación e Importancia del Programa:

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

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

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

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

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

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

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

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

Este programa se inserta en un contexto que propone mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en el campo de la matemática. Surge desde una iniciativa docente, la cual es consciente del rechazo de muchos alumnos hacia el área. Los docentes artífices de esta innovación hemos querido romper con este prejuicio intentando que los alumnos se sientan contentos y participen activamente en las clases de matemáticas, que conozcan su aspecto lúdico y, mediante el juego, conducirles a descubrir su contenido y disfrutar con su aprendizaje.

La fundamentación del Programa subraya por un lado la importancia de ofrecer a los alumnos un adecuado acceso a los conocimientos y por otro, la necesidad de garantizar aprendizajes funcionales. Asimismo, asume que la actividad lúdica es un recurso especialmente apropiado

para la realización de los aprendizajes escolares, ya que, además de ofrecer un acceso agradable a los conocimientos, puede ayudar al alumno a modificar y re-elaborar sus esquemas de conocimiento ayudándole a construir su propio aprendizaje.

2.2. Problema o necesidades educativas a resolver.

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

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

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

2.3. Principios didácticos que la orientan:

- El desarrollo de conceptos matemáticos parte de situaciones relacionadas con la vida de los estudiantes.
- Trabajar en equipo compartiendo sus conocimientos.
- Construyen sus aprendizajes elaborando materiales concretos.

- Participan en los juegos lúdicos respetando normas.
- Lograr el dominio de las capacidades matemáticas.

2.4. Cartel de Capacidades e Indicadores:

Capacidades	Indicadores	SESIONES											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Razonamiento y Demostración	Identifica y ordena números naturales 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 del entorno.											X	
	Resuelve problemas matemáticos usando los signos: “mayor que”, “menor que” e “igual que”.												X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I). DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Jugando aprendo a clasificar y agrupar

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE:

1.6. DURACIÓN: 45 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 años

II. APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

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

ÁREA	ORGANIZADOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y relaciones y operaciones	Agrupar y representa gráficamente colecciones de objetos con un criterio dado.	Reconoce objetos según criterio. Jugando aprendo a clasificar y agrupar objetos.	Agrupar objetos por color y forma según crea conveniente.	Lista de cotejo Hoja

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	Motivación y saberes previos	Se inicia la clase con la realización de un juego didáctico “ Motivamos con canciones.	Palabra Hablada	15
	Problematización	¿Los niños por grupos pequeños juegan libremente en el sector que eligen. Ordenan los materiales dejándolos en su lugar. Dialogan sobre el juego realizado en el sector.	Juego didáctico	
	Construcción N° 1	Marcan su asistencia en el cuadro de doble entrada. Cantan. ¿Qué día estamos hoy? Van al calendario y colocan la fecha. Agradecen a Dios por el nuevo día que nos regala. Los niños realizan conjuntos de acuerdo a las clasificaciones deseadas.	cartulina	10
		Reciben el material informativo sobre el tema. La docente provee del material informativo. La profesora muestra una cajita de sorpresa		

C I E R R E	Construcción N°2	<p>conteniendo diferentes objetos.</p> <p>Los niños responden diferente respuesta.</p> <p>La profesora pasa por los asientos de los niños algunos objetos a cada niño, luego le indica que ordenen clasifique de acuerdo a las figuras que tiene por ejemplo: Un grupos de tapitas de yogurt y otros de palitos, chupete.</p> <p>Los estudiantes socializan y comentan con sus compañeros sus experiencias al reconocer, respetando el trabajo realizado por sus compañeros.</p>	<p>Cartón</p> <p>caja</p>	15
	Transferencia guiada	<p>Dibuja libremente y colorea al finalizar los estudiantes deberán de resolver una ficha práctica en la cual está plasmado lo que se trabajado, teniendo en cuenta las indicaciones dadas por la docente.</p>	<p>Material</p> <p>concreto</p> <p>Papel bond</p>	10
	Transferencia autónoma	<p>Motiva a los estudiantes a valorar el trabajo realizado durante la clase, mediante las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?</p> <p>¿Le gustaron las clases de hoy?</p> <p>Se forman</p> <p>Se despide con una oración y una canción a Jesús.</p> <p>Sale en forma ordenada.</p>	<p>Palabra oral</p>	15

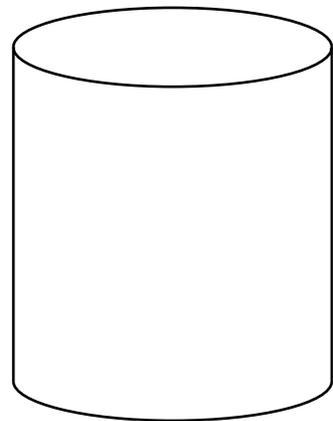
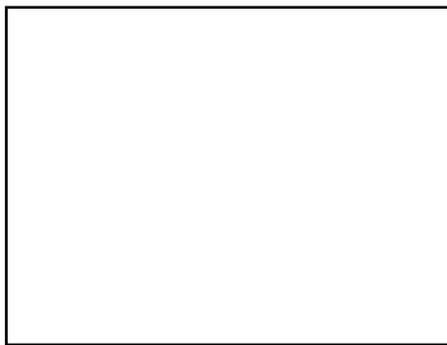
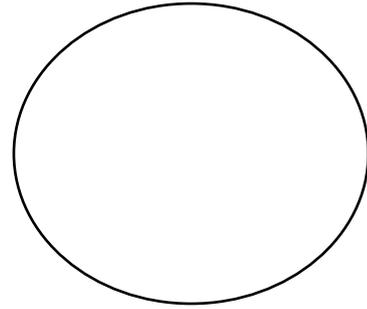
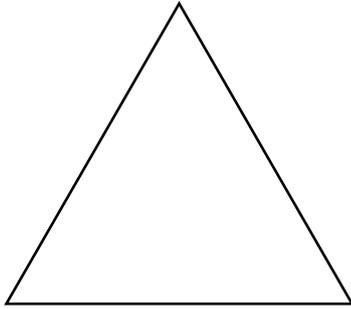
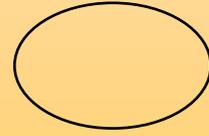
V-. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación, “Libro de Matemática”, Editorial Santillana; Lima: Perú, 2009.

TITULO: “JUGANDO APRENDO A CLASIFICAR Y AGRUPAR”

APLICADO LO APRENDIDO:

NOMBRES Y APELLIDOS:



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I). DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Jugando identifico la forma y tamaño de objetos

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE:

1.6. DURACIÓN: 45 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 años

II. APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

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

ÁREA	ORGANIZADOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y relaciones y operaciones	Identifica y establece en colecciones de objetos la relación entre número y cantidad de 1 al 5.	Jugando identifico la forma y tamaño de objetos	Agrupar elementos según el orden de seriación que sea conveniente.	Lista de cotejo Hoja grafica

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	Motivación y saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> Se inicia la clase con la realización de un juego didáctico. 	<p>Palabra</p> <p>Hablada</p>	15'
	Problematización	<p>Los niños por grupos pequeños juegan libremente en el sector que eligen.</p> <p>Ordenan los materiales dejándolos en su lugar.</p> <p>Dialogan sobre el juego realizado en el sector. ¿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.</p>	Juego didáctico	
	Construcción N° 1	<p>Marcan su asistencia en el cuadro de doble entrada.</p> <p>Cantan. ¿Qué día estamos hoy?</p> <p>Van al calendario y colocan la fecha.</p> <ul style="list-style-type: none"> Agradecen a Dios por el nuevo día que nos regala. 		
	Construcción N°2	<p>Reciben cada niño una bolsa con teniendo diferentes formas y tamaños.</p> <p>En su mesa lo ordenan del más grande al más pequeño.</p> <p>La profesora indica que el niño más grande recoja en una bolsa las figuras más grandes; el niño más pequeño la figuras más pequeñas.</p> <p>Luego lo colocan en la pizarra ordenando del grande al pequeño.</p> <p>En su hoja de trabajo según tu creatividad dibuja de grande a pequeño y colorea.</p> <p>Los estudiantes socializan y comentan con sus compañeros sus experiencias al reconocer,</p>	Plumón	35'

C I E R R E		respetando el trabajo realizado por sus compañeros.		25'
	Transferencia guiada	Se lavan las manos individualmente. Agradecen a Dios por los alimentos y los bendicen. Comen, limpian y guardan su individual. Limpian su mesa después de usarla. Juegan en el patio libremente con sus compañeros y con la dirección de su auxiliar y profesora, practicante.	Material impreso	
	Transferencia autónoma	La maestra reparte su hoja y luego dibuja según su creatividad. Al finalizar, Modelan con plastilina los tres tamaños grandes, medianos y pequeños formando diferentes figuras de mayor a menor y que se logre la seriación. Motiva a los estudiantes a valorar el trabajo realizado durante la clase, mediante las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Le gustaron la clases de hoy? Se forman Se despide con una oración y una canción a Jesús. Sale en forma ordenada.	Palabra oral	

V-. BIBLIOGRAFÍA

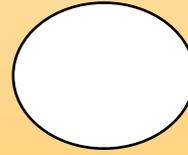
- Ministerio de Educación, "Libro de Matemática", Editorial Santillana; Lima: Perú, 2009.

APLICADO LO APRENDIDO:

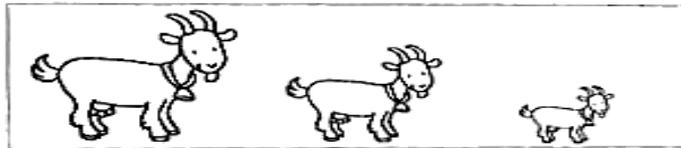
NOMBRES Y APELLIDOS:

EDAD:

CALIFICACIÓN:

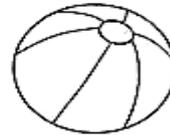
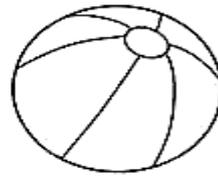


1.- Instrucción: Escucha con atención leída por tu profesora la pregunta según que corresponda: Pinta el dibujo mediano en cada hilera.



2.-Une cada osito con la pelota que corresponde a su tamaño.

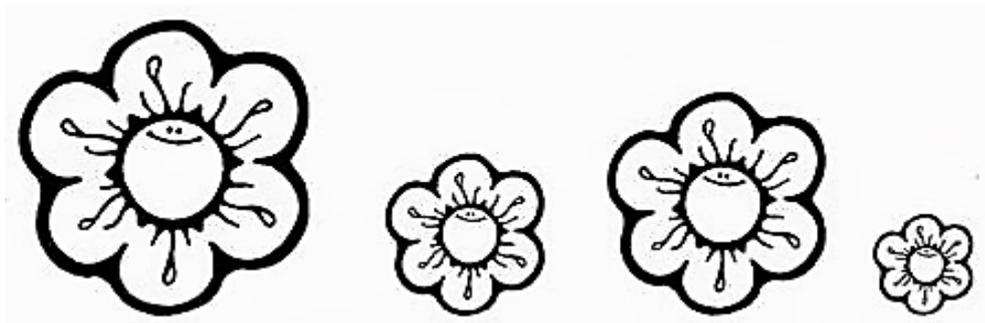
Una casa osire con la pelota que corresponde a su tamaño.

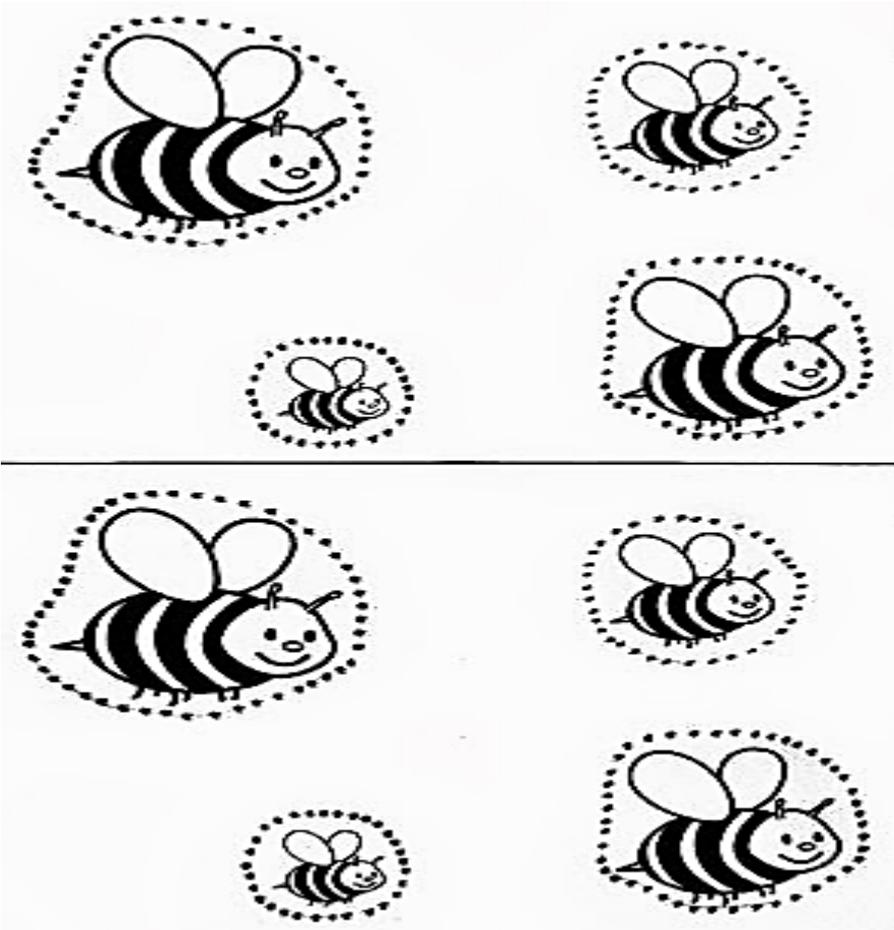


3.-Pinta las

flores de

diferentes colores. Pinta y recorta las abejas sobre la flor que le corresponde por tamaño.





SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: “Jugamos con figuras geométricas”

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE:

1.6. DURACIÓN: 45 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN:

II. APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

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

ÁREA	ORGANIZADOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y relaciones	Identifica establece en colección es de objetos reconociendo figuras geométricas.	Aprendo a jugar con las figuras geométricas.	Reconocen las figuras geométricas organizándose en grupos.	Figuras geométricas

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	Motivación y saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> Se inicia la clase con la rutina. ¿Niños buenos días? ¿Cómo estas hoy? Cantan, ¿Qué día estamos hoy? Van al calendario y colocamos la fecha. Le cantamos una canción a los niños. 	Palabra Hablada	5'
	Problematización	<p>La profesora le pide a los niños que se queden en su respectivo asiento. Los niños por grupos pequeños juegan. Librementemente en el sector que eligen.</p> <p>Dialogan sobre el juego realizado en el sector.</p>	Palabra hablada	10
	Construcción N° 1	<p>Marcan su asistencia en el cuadro de doble entrada. Cantan.</p>	cartulina	
	Construcción N°2	<p>La Docente les pido que se sienten en sus respectivo grupos .Luego les reparte una papelote con cuadros, también les reparte imágenes. Y les explican lo la actividad que van a realizar en forma grupal :</p> <p>Ordenar por objetos donde corresponde.</p> <p>La docente le pide que se organicen grupos frente a la caja con la identificación de figuras geométricas. A cada grupo se le indica la característica del bloque lógico a buscar. Al toque del silbato buscan el bloque lógico y colocan en la caja correspondiente. Regresan por otro bloque lógico hasta terminar la selección. Realizan el mismo juego.</p> <p>El grupo que termine primero será premiado con aplausos de sus compañeros. Los estudiantes socializan y comentan con sus compañeros sus experiencias al reconocer, respetando el trabajo realizado por sus compañeros.</p>	Figura geométricas Juego didácticos	5' 10'
	Transferencia guiada	<p>La Docente les reparte una hoja Grafica las figuras geométricas.</p> <p>La Docente les da indicaciones:</p> <p>Forman conjuntos utilizando figuras geométricas. Tienen conocimiento de las formas de las figuras geométricas.</p> <p>- Se lavan las manos individualmente Agradecen a Dios por los alimentos y los bendicen. Comen, limpian y guardan su individual.</p> <p>Limpian su mesa después de usarlo.</p>		

C I E R R E		Juegan en el patio con sus compañeros y con la dirección del auxiliar y profesora, practicante.	Material concreto	
	Transferencia autónoma	Motiva a los estudiantes a valorar el trabajo realizado durante la clase, mediante las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Le gustaron las clases de hoy? Se forman Se despide con una oración y una canción a Jesús. Agradecen a Dios por el día nuevo que nos regaló. Sale en forma ordenada.	Palabra oral	

V-. BIBLIOGRAFÍA

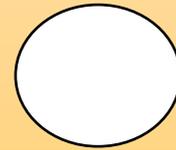
- Ministerio de Educación, “Libro de Matemática”, Editorial Santillana; Lima: Perú, 2009.

Aplicando lo aprendido

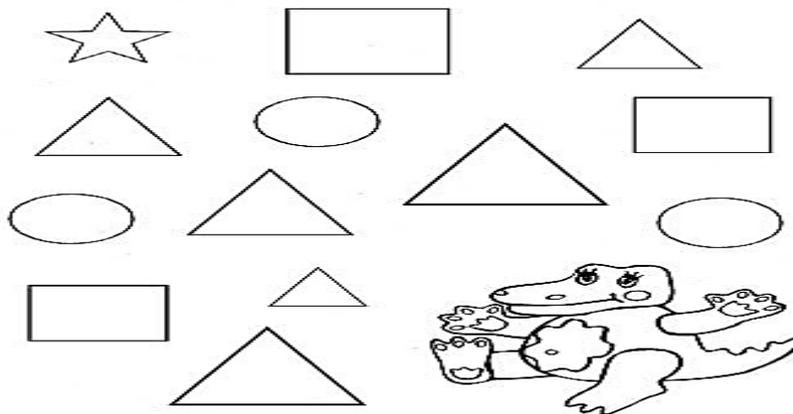
Nombres y Apellidos:

Edad:

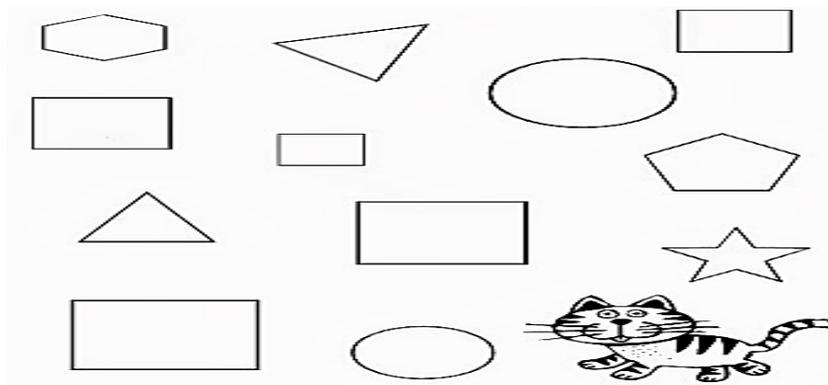
Calificación:



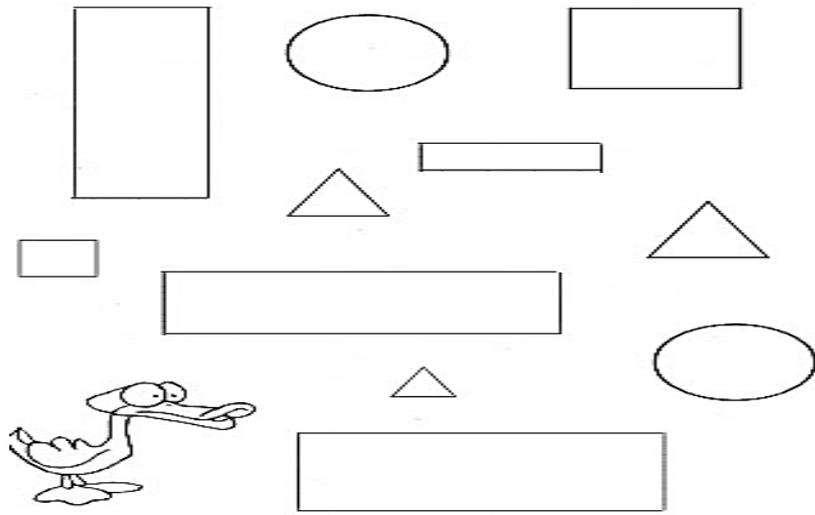
1.- **INSTRUCCIÓN:** Escucha con mucha atención leída por tu profesora las siguientes preguntas que corresponde: Encuentra y pinta todos los triángulos.



1. Encuentra y marca todos los cuadrados.



2. Pinta solamente los rectángulos.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: “Juguemos al Rayuelo”

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE:

1.6. DURACIÓN: 45 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 años

II. APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

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

ÁREA	ORGANIZADOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y relaciones	Identifica establece en colección es de objetos reconociendo figuras geométricas.	Comparación de colecciones: Jugamos con figuras geométricas”	Aprender a restar y resolver problemas de sustracción.	Tapitas Tizas Bolsas Libros Lápiz

III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
I N I C I O	Motivación y saberes previos	<p>Se inicia la clase con la realización de un juego didáctico. "juguemos al rayuelo". Marcan su asistencia en el cuadro de doble entrada.</p> <p>Cantan. ¿Qué día estamos hoy? Van al calendario y colocan la fecha.</p>  <p>Agradecen a Dios por el nuevo día que nos regala.</p>	<p>Palabra Hablada</p> <p>Cartulina</p>	15'
C O N S	Problematización	<p>¿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.</p> <p>Los niños se organizan en 4 grupos.. Ordenan los materiales dejándolos en su lugar.</p> <p>Dialogan sobre el juego a realizar.</p>	Juego didáctico	
T R U C C I Ó	Construcción N° 1	<p>Reciben el material informativo sobre el tema.</p> <p>La docente provee del material informativo.</p> <p>Se ubican en el inicio del rayuelo. La profesora dice 5-2 Los niños ubicados en el número 5 darán dos (2) saltos y leen en voz alta al cual han llegado= 3. Escuchan a la docente que dice 3-2.</p>		

N C I E R R E		Los niños ubicados en el número: 3; darán 2 saltos y leen en voz alta el número al cual han llegado=1.		35'
	Construcción N°2	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes socializan y comentan con sus compañeros sus experiencias al reconocer, respetando el trabajo realizado por sus compañeros. 	Plumón	
	Transferencia guiada	Dibuja y colorea y al finalizar los estudiantes deberán de resolver una ficha práctica en la cual está plasmado lo que se trabajó, teniendo en cuenta las indicaciones dadas por la docente.	Material impreso	
	Transferencia autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Motiva a los estudiantes a valorar el trabajo realizado durante la clase, mediante las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Le gustaron las clases de hoy? Se forman Se despide con una oración y una canción a Jesús. Sale en forma ordenada. 	Palabra oral	
				25'

- **V-. BIBLIOGRAFÍA** Ministerio de Educación, “Libro de Matemática”, Editorial Santillana; Lima: Perú, 2009.

LA RAYUELA

1.- HISTORIA: La rayuela es uno de los juegos más conocidos de todo el mundo. Su origen no se conoce con exactitud, pero se relaciona con los juegos lineales conocidos en tiempos de las civilizaciones egea, griega y romana. Según una de las versiones que se conocen, la rayuela fue inventada por un monje español, que quería simbolizar con este juego el comienzo de la vida, con sus dificultades y alternativas, y la muerte.

La rayuela se denomina con diferentes nombres dependiendo del país en el que nos encontremos, en España también es conocida como tejo.

2.- ORGANIZACIÓN.

Se dibuja en una superficie lisa la rayuela y se organizan los participantes, de uno a diez, en distintos turnos.

3.- MATERIAL.

Una tiza para dibujar u otra cosa para la rayuela y una piedra.

4.- DESARROLLO.

El juego comienza cuando el primer jugador tira la piedra sobre el primer cuadro de la rayuela (número 1), si cae dentro del cuadro debe saltar a la pata coja todos los demás cuadros, sin pisar en el que está la piedra, ni ninguna de las líneas de la rayuela. En los cuadros 4 y 5 se apoyan los dos pies, al igual que en los cuadros 7 y 8, donde se gira dando un salto para retroceder hasta el cuadro número uno, donde se recoge la piedra antes de salir.

Después se tira la piedra en el cuadro número 2, se hace lo mismo que en el 1 y así sucesivamente hasta que se complete la rayuela. El primero que termine todo el recorrido gana.

5.-REGLAS.

Si al lanzar la piedra a un cuadro, toca una raya, se volverá a tirar con los ojos cerrados, si vuelve a fallar pasa de turno.

Si un jugador al realizar el recorrido sobre la rayuela pisa una línea, pierde el turno.

Si un jugador, al lanzar la piedra no la mete en el cuadro correspondiente, perderá su turno, a no ser que caiga en la raya.

Si un jugador al realizar el recorrido pierde el equilibrio y apoya los dos pies cuando no debe pierde el turno.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: “Sumando Pelotas”

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE:

1.6. DURACIÓN: 1horas

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 años

II. APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

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

ÁREA	ORGANIZADOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIEN TO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMEN TO
M A T E M Á T I C A	Número y relaciones	Agrupar y representar gráficamente colecciones de objetos con un criterio dado aprendiendo a sumar en forma didáctica.	“Sumando Pelotas”	Aprende a sumar y resolver problemas de adición.	Pelotas Cajas Silbato

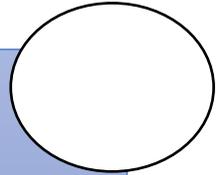
R E	ACTIVIDADES AUTÓNOMA	Luego se formara. Le despiden con una oración y canción a Jesús; salen en forma ordenada. Realizan el proceso de meta cognición a través de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none">✓ ¿Qué aprendí hoy?✓ ¿Cómo lo aprendí?✓ ¿Qué fue lo que más te gusto?✓ ¿En qué tuviste dificultad?	Palabra oral
--------------------------	-----------------------------	--	--------------

Aplicando lo aprendido

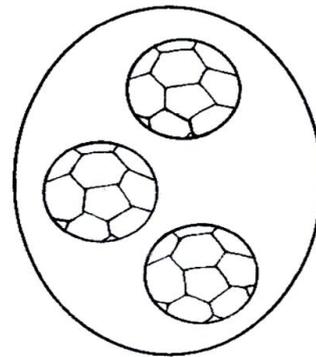
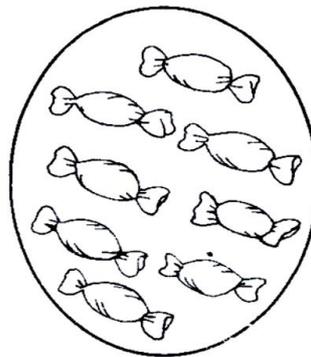
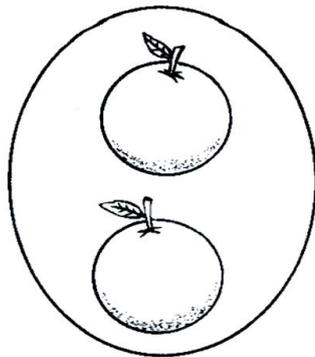
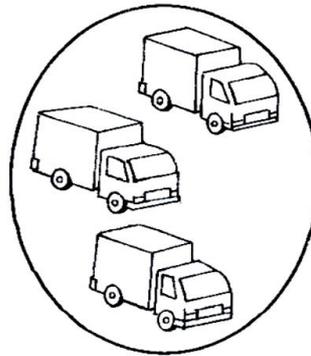
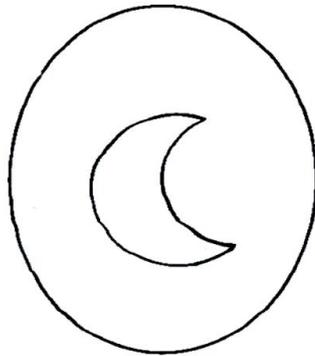
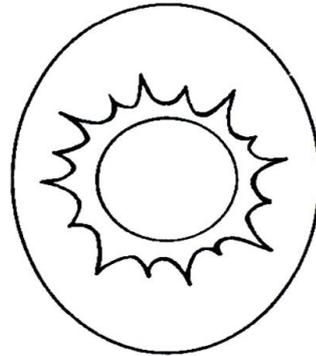
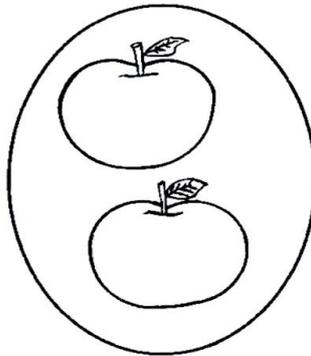
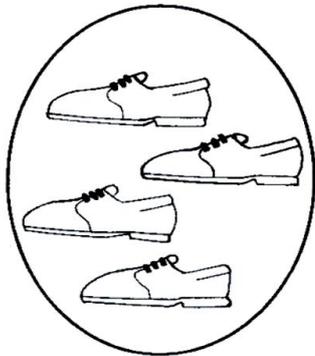
Nombre y Apellidos:

Edad:

Calificación:



1.-Ubica los conjuntos con la misma cantidad de elementos y pntalos del mismo color.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: “

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: “Comparamos conjunto de mayor y menor (\geq , \leq o $=$)”

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE:

1.6. DURACIÓN: 45 minutos

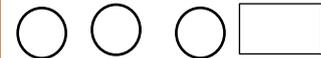
1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 años

II. APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

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

ÁREA	ORGANIZADOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y operaciones	<p>Compara colecciones de objetos utilizando cuantificadores.</p> <p>Identifica y establece en colecciones la relación entre número y cantidad.</p>	<p>Comparación de colecciones:</p> <p>“Mayor que” y “Menor que” y igual.</p>	<p>Compara cantidades en colecciones de objetos es mayor que es menor que.</p> <p>Ubica el número y señala la cantidad exacta.</p>	<p>Libros</p> <p>tarjeta</p> <p>Lápiz</p>

III-EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

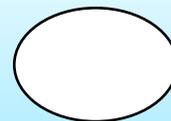
Momentos	Procesos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
I N I C I C O N S T R U C C I Ó N	MOTIVACIÓN Y SABERES PREVIOS	Se inicia la clase con la realización de un juego didáctico. Motivación Cantamos canciones variadas: Como esta mis amigos. Mis manos se mueve. Cada niño decide en que sector jugara y mencionara que actividad realizara verbalizando su preferencia, comparte el material, guarda y ordena.	Palabra Hablada	15'
	PROBLEMATIZACIÓN	Se da a conocer el tema y los estudiantes reconocen la importancia de los números en su vida diaria.	Juego didáctico	
	CONSTRUCCIÓN N° 1	La maestra coloca una tarjeta con signo mayor \geq en el centro de la pizarra y llama a un grupo de niños o niñas. Según indica el signo $\geq, \leq, =$ Después en la pizarra dibujo algunos figuras como por ejemplo:   <ul style="list-style-type: none"> Luego participara los niños o niñas de acuerdo la indicación de la maestra. La docente provee del material informativo. 	Pizarra Plumón	35'
	CONSTRUCCIÓN N°2	Los estudiantes socializan y comentan con sus compañeros sus experiencias.		
C I E R R E	TRANSFERENCIA GUIADA	Se evaluará en una hoja grafica Se aplica una ficha de trabajo donde los niños dibujaran la cantidad de elementos según el signo. Al finalizar los estudiantes deberán de resolver una ficha práctica en la cual está plasmado lo que se trabajado, teniendo en cuenta las indicaciones dadas por la docente.	Material didáctico	25'
	TRANSFERENCIA AUTÓNOMA	✓ Motiva a los estudiantes a valorar el trabajo realizado durante la clase, mediante las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué aprendí hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendí? ✓ ¿Qué fue lo que más te gusto? ✓ ¿En qué tuviste dificultad?	Palabra oral	

V-. BIBLIOGRAFÍA

- Unidades didácticas integradoras, Ordenadores programáticos desarrollados de rutas del aprendizaje de educación inicial 3,4 y 5 años en el años 2014.
- Ministerio de Educación, “Libro de Matemática”, Editorial Santillana; Lima: Perú, 2009.

PRÁCTICA CALIFICADA DE MATEMÀTICA

Nombres y Apellidos:.....



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

COMPARACIÓN DE NÚMEROS

SÍMBOLO	SIGNIFICA	EJEMPLO EN SÍMBOLOS	EJEMPLOS EN PALABRAS
>	Mayor que	$23 > 13$	20 es mayor que 13
<	Menor que	$34 < 45$	28 es menor que 10
=	Igual que	$21 = 21$	20 es igual que 20

EJERCICIOS: Coloca el signo “mayor que”, “menor que” o “igual que” según las siguientes maneras:

1.-Instrucción: Completa con mayor y menor según la cantidad que te pide.

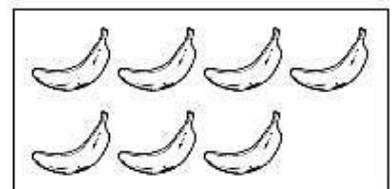
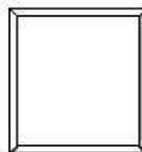
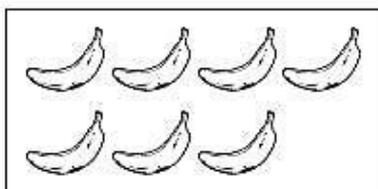
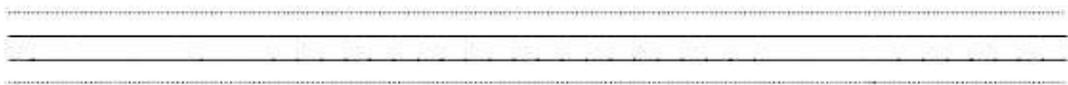
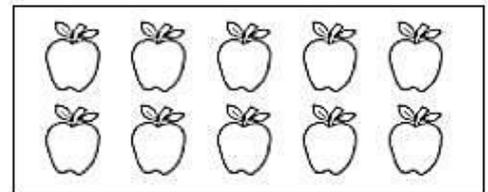
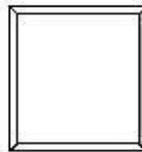
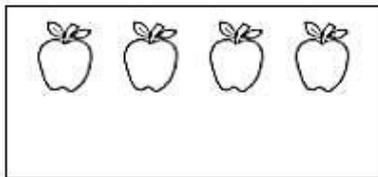
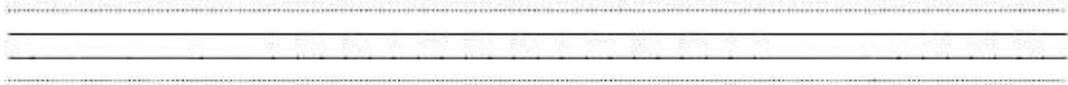
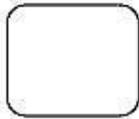
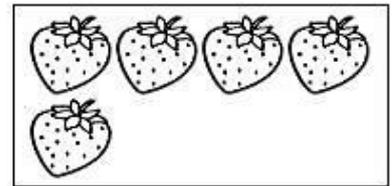
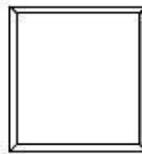
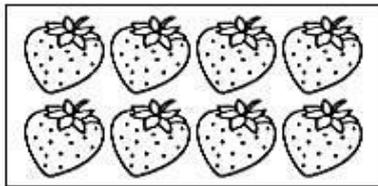
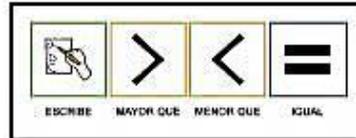
(>, < o =)

2.-Escribe en los círculos de manera tal que se cumplan las relaciones.

REFORZANDO LO APRENDIDO

Nombres y Apellidos:.....

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



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

1. Cuenta y escribe el signo mayor y que menor que corresponda. (20ptos)

I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: “Identifica tamaños por comparación”

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE:

1.6. DURACIÓN: 1hora

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 años

II. APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

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

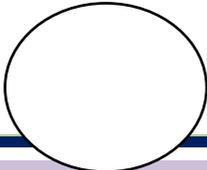
ÁREA	ORGANIZADOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y operaciones	Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	Compara cantidades de tamaño y identifica.	Identifica tamaños (grande, mediano, pequeño) en objetos y en material gráfico.	Lista de cotejo Libros Lápiz

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	MOTIVACIÓN Y SABERES PREVIOS	<ul style="list-style-type: none"> Se inicia la clase con la realización de un juego didáctico Mostramos manzana de 3 tamaños. ¿De qué color son? ¿Son del mismo tamaño? ¿Cómo son? ¿Cómo se denomina al tamaño de las cosas? 	<p>Palabra</p> <p>Hablada</p>	15'
	PROBLEMATIZACIÓN	Hoy conoceremos el tamaño de las cosas. ¿Se da a conocer el tema y los estudiantes reconocen la importancia de los números en su vida diaria y el valor que cada uno de ellos posee.	Juego didáctico	
	CONSTRUCCIÓN N° 1	<p>Marcan su asistencia en el cuadro de doble entrada.</p> <p>Cantan. ¿Qué día estamos hoy?</p> <p>Van al calendario y colocan la fecha.</p> <p>Agradecen a Dios por el nuevo día que nos regala.</p>	<p>Cartulina</p> <p>Plumón</p>	
	CONSTRUCCIÓN N°2	<p>Reciben el material informativo sobre el tema.</p> <p>La docente provee del material informativo.</p> <p>La profesora narra el cuento de una historia de los tres ositos.</p> <p>Después responderá a las preguntas de comprensión.</p> <p>¿De qué tamaño era papá Oso? ¿Y la mamá Osa? ¿Y él bebe Oso? ¿Cómo eran los sombreros que usaron los ositos? ¿Y las manzanas que comieron? ¿Y los platos donde comían?</p> <p>Invitamos a salir adelante a 3 niños de diferente tamaño, y los ordenamos según su tamaño.</p> <p>¿Quién es el más grande?</p>	Cuento	

C I E R R E		<p>¿Quién es el mediano?</p> <p>¿Quién es el más pequeño?</p> <p>Repartimos a cada grupo objetos como:</p> <p>Borradores, lápices, pelotas cuadernos, toallas, etc. Los observan manipulan y muestran. ¿Cuál es el grande, mediano y pequeño?</p> <p>Se entrega siluetas de tres tamaños a cada niño, los comparan e identifican.</p> <p>¿Cuál es el grande mediano y pequeño?</p> <p>Pega en un papelote, según el código que representan los tamaños.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">GRAN DE</th> <th style="text-align: center;">MEDIA NO</th> <th style="text-align: center;">PEQUE ÑO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 20px;"></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	GRAN DE	MEDIA NO	PEQUE ÑO				<p>Ficha</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p>	35'
	GRAN DE	MEDIA NO	PEQUE ÑO							
TRANSFERENCIA GUIADA	<p>Completan un cuadro de doble entrada considerando tamaños y formas.</p>	<p>Material</p> <p>Didáctico</p> <p>Cartulina</p> <p>Microporoso</p>	25'							
TRANSFERENCIA AUTÓNOMA	<p>Motiva a los estudiantes a valorar el trabajo realizado durante la clase, mediante las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?</p> <p>¿Le gustaron las clases de hoy?</p> <p>Se forman</p> <p>Se despide con una oración y una canción a Jesús.</p> <p>Salé en forma ordenada.</p>	<p>Palabra oral</p>								

- **V-. BIBLIOGRAFÍA:** Ministerio de Educación, “Libro de Matemática”, Editorial Santillana; Lima: Perú, 2009.
- Unidades didácticas integradoras, Ordenadores programáticos desarrollados de rutas del aprendizaje de educación inicial 3,4 y 5 años en el años 2014.



APLICO DE LO APRENDIDO

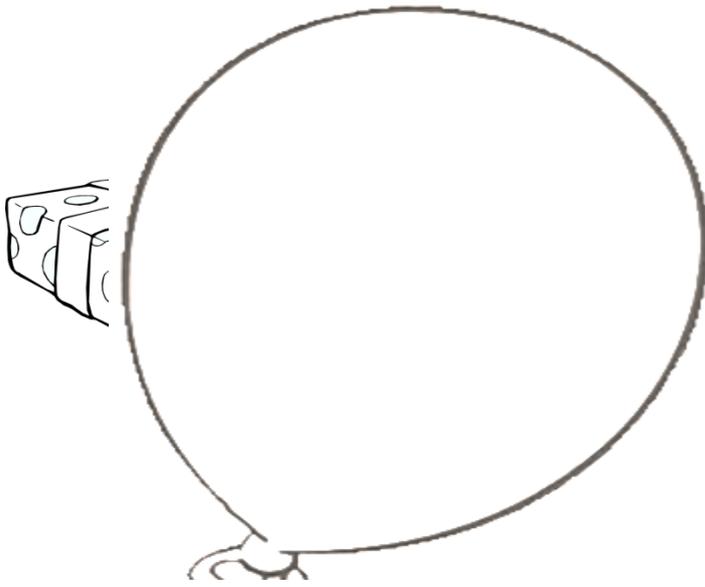
Nombres y Apellidos:.....

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

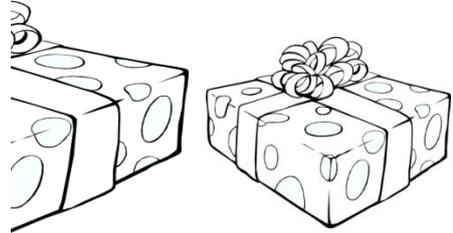
Calificación

1.- Instrucción: Encierra solamente los globos pequeños.(5 pts)

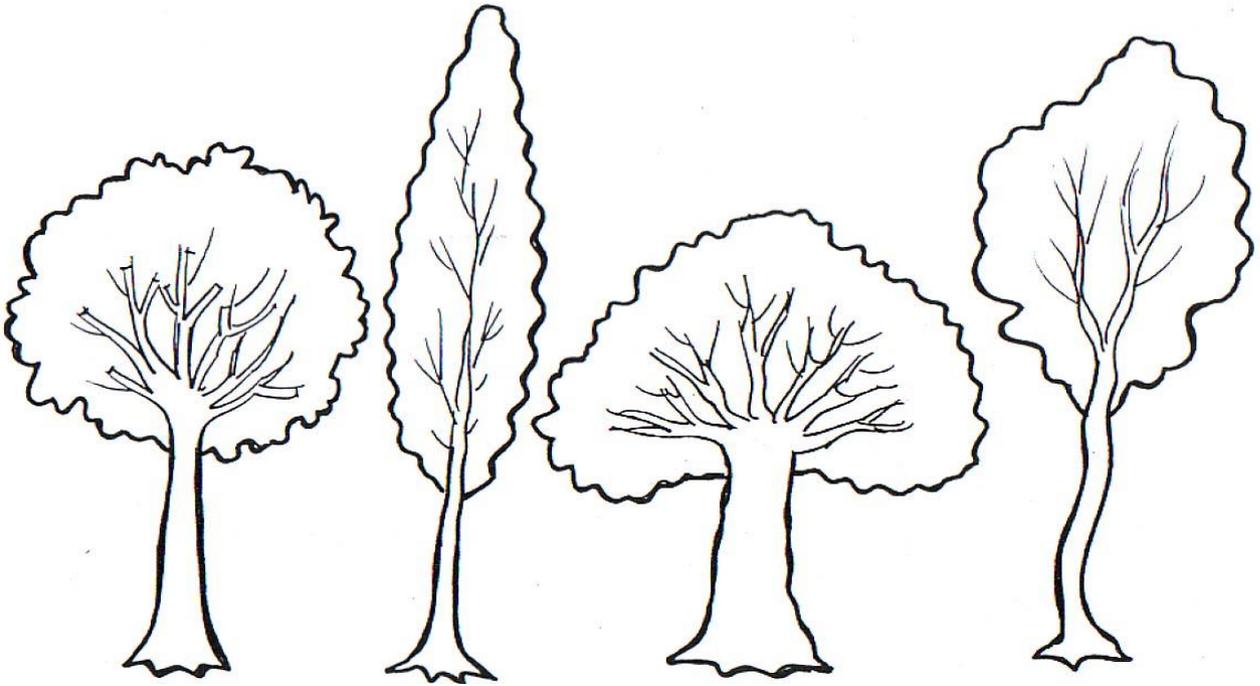




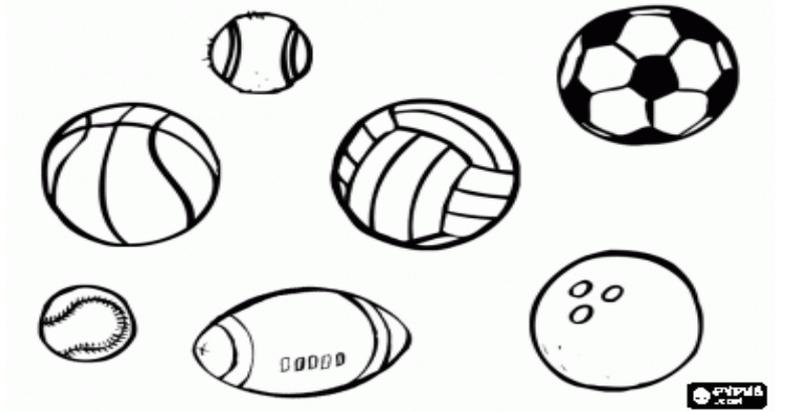
2.-Colorea solamente los regalos de tamaño mediano. (5ptos)



3.-Encierra en un círculo los árboles grandes.(5ptos)



4.- Marca con (X) solo las pelotas medianas.(5 ptos)



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Más grueso, más delgado que

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE:

1.6. DURACIÓN: 45 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 años

II. APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

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

ÁREA	ORGANIZADOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y operaciones	Matematiza situaciones y magnitudes en diversos contextos.	Comparación de colecciones: más grueso y delgado	Ordena objetos de grande a pequeño de largo a corto, de grueso a delgado, utilizando material concreto y grafico verbalizando el criterio de ordenamiento.	Libros Lápiz Colores Lista de cotejo

III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos pedagógicos	Estrategias	Medios materiales y	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"> Buenos días niños. Con canciones. Nos saludamos. ¿Cómo estas hoy? 	Palabra Hablada	5'
	PROBLEMATIZACIÓN	Participan en el juego didáctico: “El grosor de las cosas. Responden las preguntas: ¿Son iguales los plumones delgados con los plumones gruesos?	Canciones plumones	5 10'
	CONSTRUCCIÓN N° 1	<ul style="list-style-type: none"> Reciben los plumones gruesos, del grosor. Analizan el grosor de los pulmones. Se agrupan en equipo de dos. 	Plumón	5'
	CONSTRUCCIÓN N°2	Reciben el material informativo sobre el tema. La docente provee del material informativo. Diferencian el grosor de los pulmones. Llegan a conclusiones con ayuda del docente.	Plumones	
	TRANSFERENCIA GUIADA	Se entrega una ficha con 5 lápices para que ordenen del más grueso al más delgado. Reciben la hoja de práctica que está dibujado los plumones gruesos y delgados.	Material impreso	
	TRANSFERENCIA AUTÓNOMA	Realizan el proceso de aprendizaje a través de siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Le gustaron la clase de hoy? ¿En qué tuviste dificultad? Se forman Se despide con una oración y una canción a Jesús. Sale en forma ordenada.	Palabra oral	

V-. BIBLIOGRAFÍA

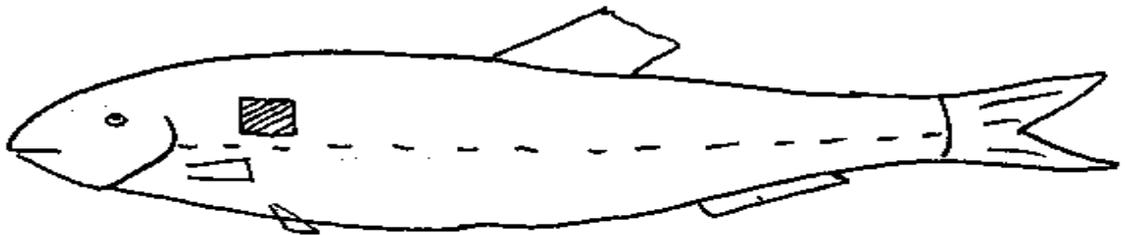
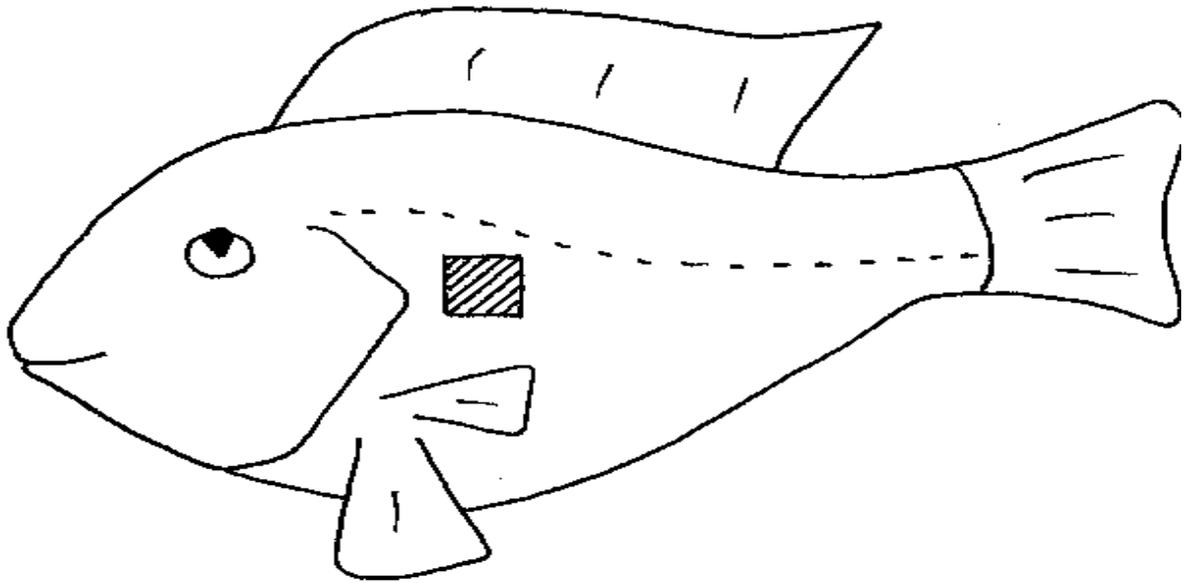
- Ministerio de Educación, “Libro de Matemática”, Editorial Santillana; Lima: Perú, 2009.
- Unidades didácticas integradoras, Ordenadores programáticos desarrollados de rutas del aprendizaje de educación inicial 3,4 y 5 años en el años 2014.

Refuerzo la matemática

Nombres y apellidos:

Fecha:

1.-**INSTRUCCIÓN:** Rasga y pega papel de color azul el pescado delgado y luego encierra en un círculo el pescado grueso.(20ptos)



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: “Juguemos a la tres en raya” (Suma)

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE: A

1.6. DURACIÓN: 45 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 años

II. APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

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

ÁREA	ORGANIZADOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	Cambio y relaciones	Identifica y establece en colecciones la relación entre número y cantidad.	Comparación de colecciones: “Juguemos a la tres en raya”	Ubica el número y señala la cantidad exacta.	Libros Lápiz

III.-EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales
I N I C I O D E S A R R O L L O C I E R R E	MOTIVACIÓN Y SABERES PREVIOS	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Cantamos canciones variadas: • Como esta mis amigos. Cada niño decide en que sector jugara y mencionara que actividad realizara verbalizando su preferencia, comparte el material, guarda y ordena.	Palabra Hablada
	CONSTRUCCIÓN N° 1:	La maestra le muestra “El juego didáctico” – juguemos a las tres en raya. Que los niños van a participar en este juego didáctico. ¿Qué son? ¿Cuándo los uso? Luego participara los niños o niñas de acuerdo la indicación de la maestra. Dialogan con sus compañeros sobre cuento escuchado.	Cartón dúplex Palabra Hablada Lápiz
	CONSTRUCCIÓN N° 2:	Los niños se socializan para que en grupo de dos realicen el juego. Entre los niños se respetan las reglas propuestas por el docente.	Tres en raya
	TRANSFERENCIA GUIADA	Se le entrega una afiche donde debe realiza un dibujo del juego didácticos en tres en raya.	Material impreso
	TRANSFERENCIA AUTÓNOMA	Realizan el proceso de meta cognición a través de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendí hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendí? ✓ ¿Qué fue lo que más te gusto? ✓ ¿En qué tuviste dificultad? 	Palabra oral

V-. BIBLIOGRAFÍA

Unidades didácticas integradoras, Ordenadores programáticos desarrollados de rutas del aprendizaje de educación inicial 3,4 y 5años en el años 2014

TRES EN RAYA

Desarrollo: La maestra muestra este juego didáctico “Tres en raya “es uno de los juegos más antiguos que se conocen. Siendo el origen de otros muchos. También se denomina “Tatetí”.

Número de participantes: Dos jugadores.

Material : Tablero cuadrado de tres por tres casillas.

Objetivo : Cada jugador tiene como objetivo colocar sus fichas en una misma línea recta (Horizontal, vertical o diagonal).

Reglas del juego:

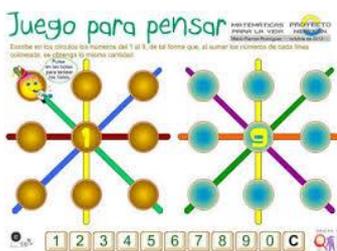
☞ Se echa a suertes el jugador que empieza a jugar la partida.

☞ Cada jugador coloca una de sus fichas de forma alternativa.

☞ Cuando están todas las fichas sobre el tablero, cada uno de los jugadores puede desplazarlas a una casilla que esté vacía. Esta norma a veces es más restrictiva, exigiéndose además que la casilla sea contigua, pero no es lo usual.

☞ Cada jugador está obligado a mover una de sus fichas cada vez que le toca el turno a una casilla libre.

☞ Gana el jugador que consigue colocar sus tres fichas en línea recta (horizontal, vertical o diagonal).



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I) DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Resolvemos problemas de seriación

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE:

1.6. DURACIÓN: 45 minutos

1.7. GRADO/ SECCIÓN: 5 años

II. APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

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

ÁREA	ORGANIZADOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y operaciones	Elabora estrategias haciendo uso de los números para resolver problema.	Comparación de colecciones: Resolvemos problema de seriación.	Crea series de objetos utilizando material representativo u objetos y verbaliza el orden de su secuencia.	Libros Lápiz

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	Se inicia la clase con la realización de un juego didáctico Marcan su asistencia en el cuadro de doble entrada. Cantan. ¿Qué día estamos hoy? Van al calendario y colocan la fecha. Agradecen a Dios por el nuevo día que nos regala.	Palabra Hablada Cartulina	15'
	PROBLEMATIZACIÓN	¿Se da a conocer el tema y los estudiantes reconocen la importancia de los números en su vida diaria y el valor que cada uno de ellos posee.	Juego didáctico	35'
	CONSTRUCCIÓN N° 1	Reciben el material informativo sobre el tema. La docente provee del material informativo.		
	CONSTRUCCIÓN N°2	Los estudiantes socializan y comentan con sus compañeros sus experiencias al reconocer, respetando el trabajo realizado por sus compañeros.	Plumón	
	TRANSFERENCIA GUIADA	Se le entrega una ficha para que completen los elementos que falta en la serie. Realiza su hoja grafica	Material impreso	25'
	TRANSFERENCIA AUTÓNOMA	<ul style="list-style-type: none"> Motiva a los estudiantes a valorar el trabajo realizado durante la clase, mediante las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendiste hoy? ¿Le gustaron la clases de hoy? Se forman Se despide con una oración y una canción a Jesús. Sale en forma ordenada. 	Palabra oral	

V-. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación, "Libro de Matemática", Editorial Santillana; Lima: Perú, 2009. Unidades didácticas integradoras, Ordenadores programáticos desarrollados de rutas del aprendizaje de educación inicial 3,4 y 5 años en el años 2014.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I). DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Cuento e identifico el número 13

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE:

1.6. DURACIÓN: 30 Minuto

1.7. EDAD/ SECCIÓN: 5 AÑOS – “Único”

II. APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

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

ÁREA	ORGANIZADOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Cambio y relaciones	Utiliza expresiones simbólicas, técnicas y formales de los números y las operaciones en la resolución de problemas.	Cuento e identifico el número 13.	Explora situaciones cotidianas referidas a agrupar una colección de objetos de acuerdo a un criterio perceptual	Lista de cotejo

III.- EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
I N I C I O C O N S T R U C C I Ó	MOTIVACIÓN Y SABERES PREVIOS	<p>Se inicia la clase con la realización de un juego didáctico “Marcan su asistencia en el cuadro de doble entrada.</p> <p>Cantan. ¿Qué día estamos hoy? Van al calendario y colocan la fecha. Agradecen a Dios por el nuevo día que nos regala.</p>	<p>Palabra Hablada</p> <p>Cartulina</p>	15'
	PROBLEMATIZACIÓN	<p>¿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.</p>	<p>Juego didáctico</p>	
	CONSTRUCCIÓN N° 1	<p>Reciben el material informativo sobre el tema.</p> <p>La docente provee del material informativo.</p> <p>La profesora presenta una huevera con 13 huevos y pregunta.</p> <p>¿Cuántos huevos habrá?</p> <p>¿para que se usan los huevos?¿de dónde vienen?¿cómo puedo hacer para saber cuántos hay?</p> <p>La maestra presenta la silueta del número 13 e indica que se forma con una docena y 3 unidades.</p>	<p>Huevo de tecnopor</p>	

N C I E R R E		A cada grupo le entrega un recipiente de huevos de cartón o tecnopor, y una bolsa de huevos de plástico, para que los niños coloquen 13 huevos. Posteriormente cuentan diferentes objetos hasta el 13. La maestra enseña el trazo correcto del número 13.		35' 25'
	CONSTRUCCIÓN N°2	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes socializan y comentan con sus compañeros sus experiencias al reconocer, respetando el trabajo realizado por sus compañeros. 	Plumón	
	TRANSFERENCIA GUIADA	En una ficha colorean 13 huevos y realizan el trazo correcto del número.	Material impreso	
	TRANSFERENCIA AUTÓNOMA	<p>Motiva a los estudiantes a valorar el trabajo realizado durante la clase, mediante las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?</p> <p>¿Le gustaron la clases de hoy?</p> <p>Se forman</p> <p>Se despide con una oración y una canción a Jesús.</p> <p>Sale en forma ordenada.</p>	Palabra oral	

V-. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación, “Libro de Matemática”, Editorial Santillana; Lima: Perú, 2009.

--	--	--	--	--

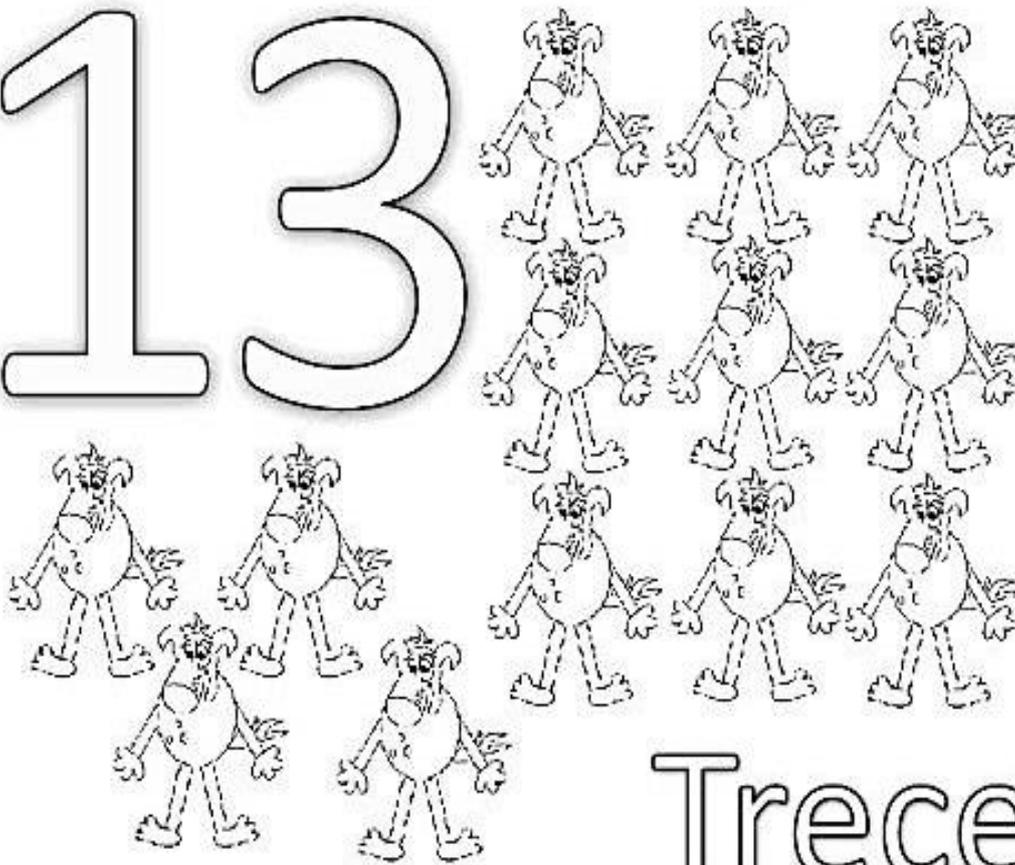
APLICADO LO APRENDIDO:

NOMBRES Y APELLIDOS:

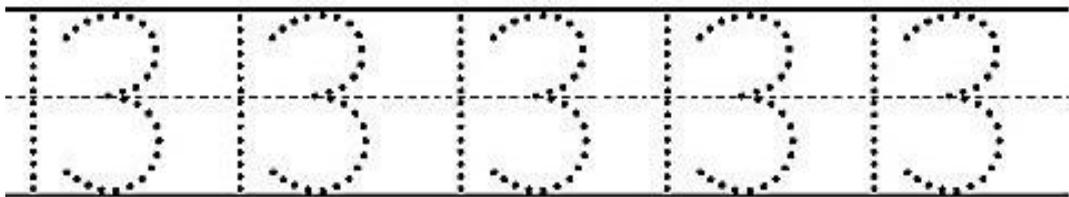
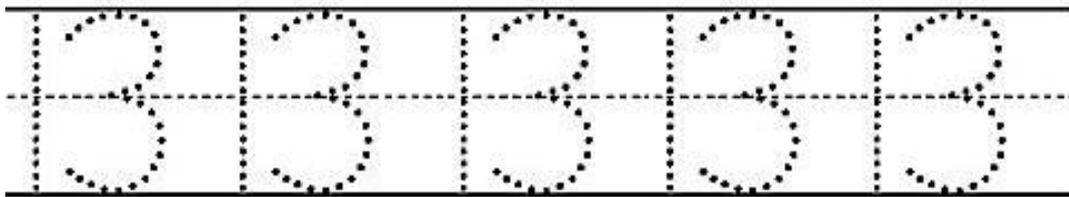
EDAD:

CALIFICACIÓN:

13



Trece



1. Identifico y colorea el número 13 y luego repasa por el número 13 con lentejas.



I). DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

1.2. ÁREA: Matemática

1.3. TEMA: Cuento e identifico el número 14.

1.4. FECHA:

1.5. RESPONSABLE:

1.6. DURACIÓN: 45 Minuto

1.7. EDAD/ SECCIÓN: 5 AÑOS

II. APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

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

ÁREA	ORGANIZADOR/ DOMINIO	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C	Cambio y relaciones	Utiliza expresiones simbólicas, técnicas y formales de los números y operaciones en la resolución de problemas.	Cuento e identifico el número 14.	Explora situaciones cotidianas referidas a agrupar una colección de objetos de acuerdo a un criterio perceptual.	Lista de cotejo

A					
---	--	--	--	--	--

III. EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

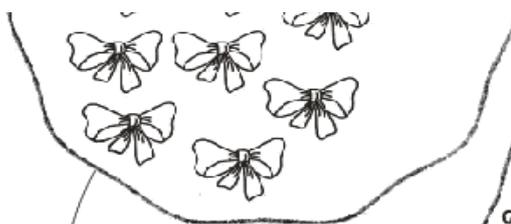
Momentos	Procesos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
I N I C I O C O N S T R U C C I Ó N C I E R	Motivación y saberes previos	Se inicia la clase con la rutina. ¿Cómo estas mi niño como estas Cantamos varias canciones.	Palabra Hablada	15'
	Problematización	¿Se da a conocer el tema y los estudiantes reconocen la importancia de los números en su vida diaria y el valor que cada uno de ellos posee.	Juego didáctico	
	Construcción N° 1	Marcan su asistencia en el cuadro de doble entrada. Cantan. ¿Qué día estamos hoy? Van al calendario y colocan la fecha. Agradecen a Dios por el nuevo día que nos regala.		
	Construcción N°2	Reciben el material informativo sobre el tema. La docente provee del material informativo.	Plumón	35'

R E		Los estudiantes socializan y comentan con sus compañeros sus experiencias al reconocer, respetando el trabajo realizado por sus compañeros.		25'
	Transferencia guiada	En una ficha dibujan completando los peces y trazan el número 14.	Material impreso	
	Transferencia autónoma	<ul style="list-style-type: none"> • Motiva a los estudiantes a valorar el trabajo realizado durante la clase, mediante las siguientes preguntas: • ¿Qué aprendiste hoy? • ¿Le gustaron la clases de hoy? • Se forman • Se despide con una oración y una canción a Jesús. • Sale en forma ordenada. 	Palabra oral	

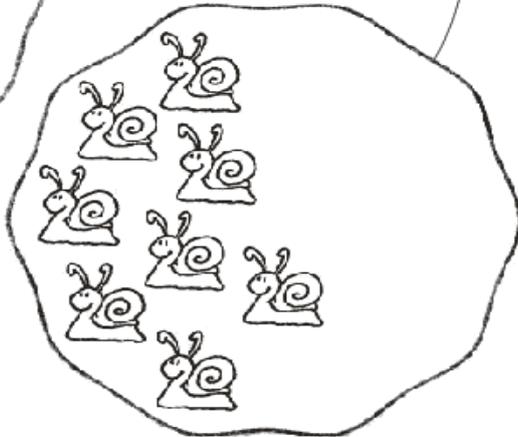
V-. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación, “Libro de Matemática”, Editorial Santillana; Lima:
- Perú, 200

14	14								
14									

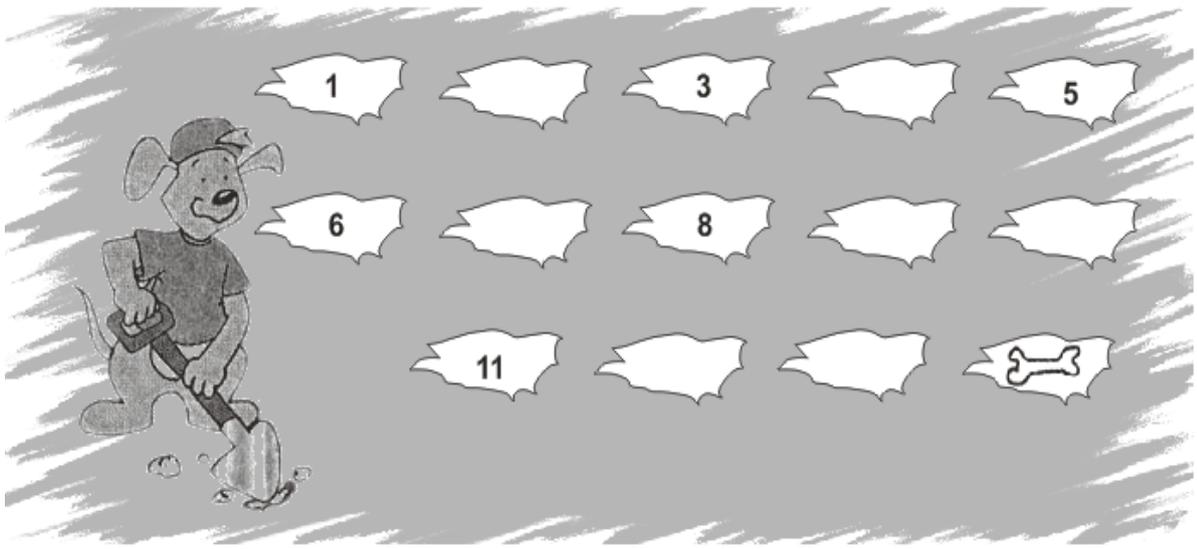


14



2.- Dibuja y completa el conjunto de 14 elementos.

3.- Enumero los hoyos que hizo manchita para encontrar su hueco.



Evidencias





