



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

JUEGOS DIDÁCTICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO, PARA MEJORAR EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NIÑO JESÚS DE PRAGA 1538, DISTRITO DE HUARMEY-2019.

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

Br. DORA ZENOBIA ELGUERA GALVEZ

ASESORA

MGTR. CARLA CRISTINA TAMAYO LY

CHIMBOTE - PERÚ

2019

Hoja de Firma de Jurado y asesor

Mgtr. Teodoro Zavaleta Rodríguez

Presidente

Mgtr. Sofia Carhuanina Calahuala

Secretaria

Mgtr. Luis Muñoz Pacheco

Miembro

Mgtr. Carla Tamayo Ly

Asesora

Dedicatoria

Primeramente y antes que todo le agradezco al Dios Altísimo el cual me ha dado todo el conocimiento y la sabiduría para poder realizar este trabajo de investigación y lograr todas las metas propuesta en mi vida

A mi madre Luz quien, con su esfuerzo, su enseñanza y su ternura me inculco a ser profesional.

Agradecimiento

Agradecer a los docentes de la Universidad quienes de otra manera inculcaron en mi persona los valores, la formación académica y el anhelo de seguir adelante en mis estudios.

A los docentes quienes inculcaron en mí sus enseñanzas y virtudes para lograr mis objetivos.

Resumen

La investigación tuvo la finalidad de demostrar como los juegos didáctico basado en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa Niño Jesús de Praga 1538, distrito de Huarmey-2019. Asi mismo, se consideró como objetivo general: determinar cómo los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejoran el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa “ Niño Jesús de Praga 1538” ,distrito de huarmey-2019. La metodología que se aplico fue un diseño de investigación pre experimental; es decir se aplicó un pre test, se aplicó los juegos didácticos mediante el desarrollo de trece sesiones y finalmente se aplicó un pos tes, para tal trabajo se consideró la encuesta como técnica y la lista de cotejo como instrumento. Con respecto a los resultados, se concluye que el juego didáctico basado en el enfoque significativo utilizando material concreto fue favorable en el logro de los aprendizajes de los niños y niñas de 5 años. Asi mismo, los resultados demostraron que el 54,2% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje de logro previsto, es decir A; Un 37,5 % de los niños tienen un nivel de logro de Aprendizaje en proceso, es con relación a los resultados del pos test aplicado a los niños y niñas de la Institución educativa Niño Jesús de Praga.

Palabra Clave: Juego didáctico, enfoque significativo, logro de aprendizaje, rendimiento académico

Abstract

With respect to the development of the research thesis was to demonstrate how the didactic games based on the significant approach using concrete material, improves the achievement of learning in the area of mathematics, of children of 5 years of early education, of the educational institution Niño Jesús de Praga 1538, district of Huarmey-2019. Asi same, it was considered as a general objective: To determine As the didactic games based on the significant approach using concrete material, improves the achievement of learning in the area of mathematics, of the children of 5 years of initial education, of the educational institution "Niño Jesús de Praga 1538", district of Huarmey-2019. The methodology that was applied was a pre-experimental research design; that is, a pre-test was applied, the didactic games were applied through the development of thirteen sessions and finally a post was applied, for this work the survey was considered as a technique and the checklist as an instrument. With respect to the results, it is concluded that the didactic game based on the significant approach using concrete material was favorable in the achievement of the learning of children of 5 years. Likewise, the results showed that 54,2 % of children have a level of learning achievement of expected achievement, ie A; 37,5 % of the children have an achievement level of Learning in process, it is in relation to the results of the post test applied to the children of the Educational Institution Niño Jesús de Praga.

Keyword: Didactic game, meaningful approach, achievement of learning, academic performance

Contenido

Hoja de Firma de Jurado y asesor	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Resumen	v
Abstract	vi
Contenido	vii
Índice de tablas.....	ix
Índice de Figuras	x
I. Introducción	1
II. Revisión de literatura	7
2.1. Antecedentes	7
2.2. Bases teóricas.....	12
2.2.1 Teoría de Ausubel.....	12
2.2.2. Estrategias didácticas	15
2.2.3. El Juego.....	17
2.2.4. El Material concreto	26
2.2.5. Competencia matemática	28
III. Hipótesis.....	29
IV. Metodología	30
4.1 Diseño de la investigación	31

4.2 Población y muestra.....	31
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	34
4.4. Matriz de operacionalización de la variable	35
4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	36
4.4.1. La Observación	36
4.4.2.- Lista de Cotejo:.....	36
4.5. Plan de análisis.....	37
4.6 Matriz de consistencia	38
4.7 Principios éticos.....	39
V. Resultados	41
5.1 Resultados.....	41
5.2 Análisis de resultados	59
5.2.4. En relación a la hipótesis de la investigación.....	64
VI. Conclusiones.....	66

Índice de tablas

Tabla 1. Población de estudiantes de la I.E. N° 1538 Niño Jesús de Praga-Huarmey	32
Tabla 2. Muestra de estudio	33
Tabla 3. Resultado del pre test	42
Tabla 4 Sesión 01: Conociendo las figuras geométricas.....	43
Tabla 5 Sesión 02: El cuadrado.....	44
Tabla 6 Sesión 03: Conociendo el Triángulo.....	45
Tabla 7 Sesión 04: Ordenar de mayor a menor los números	46
Tabla 8 Sesión 05. Jugamos a la secuencia de carritos	47
Tabla 9 Sesión 06. Jugando a los números	48
Tabla 10 Sesión 07. Números y colores.....	49
Tabla 11 Sesión 08. Agrupando por tamaño.....	50
Tabla 12 Sesión 09. Conociendo el círculo.....	51
Tabla 13 Sesión 10. Jugando en agregar y quitar.....	52
Tabla 14. Resultado de la Sesión once: Anterior y posterior	53
Tabla 15.....	54
Tabla 16 Resultado de la sesión trece: Jugando a medir distancias	55
Tabla 17 Resultados de la Aplicación del pos test a los niños y niñas	56

Índice de Figuras

Figura 1. Distribución porcentual del logro de aprendizaje obtenido mediante el pre test	42
Figura 2. Conociendo las figuras geométricas	43
Figura 3. El cuadrado	44
Figura 4. conociendo el triangulo.....	45
Figura 5. Ordenar de mayor a menor los números.....	46
Figura 6. Aprendo el número 1 y 2	47
Figura 7. Conociendo el número tres	48
Figura 8. Números y colores	49
Figura 9. Armandó mi carro.....	50
Figura 10. Contando los animales.....	51
Figura 11. Dibujando y contando.....	52
Figura 12. Resultados de la sesión once.....	53
Figura 13. Resultados de la sesión doce.....	54
Figura 14. Resultado porcentual de la sesión trece:.....	55
Figura 15. Resultados del pos test.....	56

I. Introducción

El juego es un elemento muy importante en la educación inicial, se considera como un recurso que motiva para el aprendizaje en donde los niños y niñas deben de participar y sentirse motivado para dicho fin, el juego desde muchos años a tomado importancia en la educación para buscar la socialización en los niños, la comunicación, la interacción y lo que es mas importante es la motivación en ellos.

A lo manifestado por Ortiz (2010) que:

“El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad” (p.3).

Los seres humanos siempre han considerado el juego como parte de sus actividades, en la formación de su personalidad, en sus vivencias, y aún más el juego orientado desde un punto más didáctico está orientado a desarrollar ciertas capacidades en los estudiantes en este caso aquello que lo practica.

También como dice Harvey (1985) citado en Pereda (2014) en donde manifiesta que:

“El juego infantil refleja el curso de la evolución desde los homínidos prehistóricos, hasta el presente, así mismo la historia de la especie humana estaría recapitulada en todo el desarrollo infantil individual” (p.34).

Asimismo, desde que se origina el juego desde tiempos atrás siempre se ha caracterizado por ser motivador, el juego siempre se ha percibido de dos manera, llámese juego individual ; es decir practicado por una sola persona(armar

rompecabezas, armar cubos, entre otras actividades) y juegos de manera colectiva o grupal; es decir : Juego entre varias personas o individuos participantes.

El juego se considera una estrategia, por lo que tiene que cumplir una serie de procedimientos para desarrollar sus actividades y de esta manera lograr los propósitos trazados.

“Hoy en día considerar el juego como estrategia didáctica en la educación inicial, es un interrogante que deja entrever que los docentes en sus aulas, aún desconocen su significado y lo que este conlleva” (p.34)

De esta manera, los espacios o ámbitos de en donde se desarrolla se desenvuelve o se desplaza de manera interactiva, muchos de los momentos o espacios deben de disfrutar a lo máximo.

La UNESCO (1980) citado en Tirado (2018) en donde se describe y manifiesta que la educación se ha considerado que:

“Principalmente en las sociedades en las que se valoran excesivamente los estudios como forma ideal de la promoción social, hace una referencia en donde el juego es necesario para motivar al estudiante” (p.19).

Además, según la “UNESCO 1980, el papel del juego está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas ya que considera como una actividad muy importante. Algunos adultos, en efecto, lo detestan, incluso reprimen las actividades lúdicas del niño, como si estas fueran una pérdida de tiempo y energía, cuando existen cosas más urgentes y más serias de las que debería ocuparse.

Tal es la actitud de algunos educadores impacientes por ver al niño alcanzar

lo más rápidamente posible la edad de la razón y de algunos padres para quienes el niño es una inversión que debe ser rentable para ellos desde el momento en que sabe andar, hablar y distinguir la mano izquierda de la derecha”.

Las actividades en los niños y niñas del nivel inicial se han caracterizado por ser interactivas, el propósito es de generar acciones interactivas entre los estudiantes, los infantes desde temprana edad les genera la curiosidad por seguir descubriendo las cosas mediante las actividades lúdicas en este caso mediante el juego.

El problema de los aprendizajes siempre ha sido y serán una preocupación por todas las instituciones o mejor dicho de las organizaciones mundiales como la UNESCO, en especial en donde tiene que ver con el desarrollo de la cultura y garantizar una educación de calidad.

Los juegos es una de las actividades en donde los infantes empiezan a socializarse, integrarse y a desarrollar sus habilidades inter e intra personales dentro de su contexto social.

Así mismo, el nivel evolutivo se tomará siempre como un punto de referencia para diseñar el proceso de enseñanza y aprendizaje; este proceso se diseñara a partir de un diagnóstico en donde se considera como punto de partida de los infantes o de los estudiantes, es decir; es necesario conocer sus conceptos y aprendizajes previos, procurando que vaya construyendo otros nuevos, siguiendo una secuencia de adquisición que proceda de lo global y amplio a lo específico, y primando el criterio de diversidad sobre el de especialización.

En el contexto nacional, el aprendizaje de la matemática se evidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de grados superiores y esto hace referente desde tiempos atrás, tal es así que las dificultades en el aprendizaje de las matemáticas, no son debidas a una única causa, o un único tipo de dificultad, existen diferentes factores que pueden dar lugar a diferentes dificultades en el aprendizaje de las matemáticas.

El aprendizaje por parte de los estudiantes se torna una dificultad en el caso de los niños si el docente no aplica o maneja estrategias adecuadas en el desarrollo de sus habilidades o aprendizaje, tal es así que se ven perjudicados en su desarrollo de sus actividades.

La realidad en las Instituciones del nivel inicial, se debe promover el juego para poder integrar a los niños, de la misma manera, se debe priorizar los juegos como estrategia para el desarrollo de las habilidades motrices, habilidades mentales en los niños.

Al respecto, la investigación se centra en la institución educativa Niño Jesús de Praga, en donde los niños y niñas del nivel inicial de la edad de 5 años presentan dificultades al momento de realizar las actividades como seriación, selección, identificar las formas de los objetos, reconocer magnitudes como lado, altura y base.

De la misma manera, los niños y niñas presentan dificultades en la interpretación o comprensión de los contenidos o problemas, muy aparte del motor, ante esta dificultad nos planteamos el siguiente enunciado:

¿Cómo los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejoran el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa Niño Jesús de Praga 1538, distrito de Huarmey-2019?

En consecuencia, se ha considerado como objetivo general:

Determinar si los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejoran el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa Niño Jesús de Praga 1538, distrito de Huarmey-2019.

Por lo consiguiente se ha considerado los objetivos específicos lo siguiente:

- ✓ Identificar el nivel de aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de la I.E: Jesús de Praga N° 1538 mediante de un pretest.
- ✓ Aplicar los juegos didácticos con material concreto para mejorar el logro de los aprendizajes.
- ✓ Evaluar a través de un postest los resultados de la aplicación de los juegos didácticos de material concreto en el logro de los aprendizajes.

La presente investigación se justifica por dar un aporte a la parte del conocimiento, a la vez es de importancia por lo que consideramos al juego como parte fundamental en el desarrollo de sus capacidades orientado en el logro de sus

aprendizajes en el área de matemática de esta manera contribuye a fomentar el desarrollo de sus capacidades e interacción entre ellos, en tal sentido los docentes deben de estar orientados a conducir sus actividades y conocimientos en el aula.

En lo práctico, se propone a desarrollar actividades con la finalidad de reforzar y las capacidades de los estudiantes en el área de matemática, mediante la seriación, identificando objetos, manipulación de los mismos entre otras actividades.

En el metodológico, se caracteriza por ser un proceso ordenado, sistematizado por lo que en el desarrollo de las actividades se tomara en cuenta la temporalidad de las sesiones, el nivel de participación de los niños, los recursos a contar y su importancia, de la misma manera se considera como importancia al programa propuesto en mejorar el logro de los aprendizajes mediante la elaboración de instrumentos pertinentes.

II. Revisión de literatura

2.1. Antecedentes

Cardona (2013) en su investigación: “Efecto de los juegos didácticos en el aprendizaje de expresiones y vocabulario básico en inglés, en los niños de grado transición 1 y 2 del colegio Semenor”. Ha considerado como propósito de la investigación mejorar el aprendizaje del inglés por medio de los juegos didácticos generando apropiación de expresiones y vocabulario básico en inglés, en los niños de grado Transición, 1 y 2 del Colegio Seminario Menor de Nuestra Señora del Rosario, Semenor. En este proyecto, se abordará la motivación de los estudiantes frente al aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua, con actividades basadas en los juegos didácticos, aplicando pre-saberes, saberes y contextualización de términos aprendidos, en su entorno y en el diario vivir. El saber hacer con lo que sabe, como primera herramienta para ampliar el manejo del idioma y familiarizar al estudiante con las voces propias del inglés, se determinó que las estrategias que incidan positivamente en el proceso y en los aprendizajes significativos de la enseñanza y la apropiación del inglés; midiendo el impacto que tienen los juegos didácticos en el vocabulario y las expresiones básicas enseñadas. Se promoverá, además, la generación de espacios y ambientes educativos innovadores con estrategias que permitan al docente transformar su práctica pedagógica por medio de los juegos didácticos, con vocabulario y expresiones básicas del inglés.

Mora (2013) en su tesis, El diseño sustentable en los juegos didácticos. Componente estratégico para fomentar prácticas ecológicas en los niños escolarizados de 3 a 4 años, llegó a las siguientes conclusiones: los juegos didácticos elaborados con

materiales sustentables contribuyen al desarrollo lógico del niño, permitiendo ampliar su cultura general ecológica. Pudo comprobarse que los juegos didácticos son de gran valor para el aprendizaje, desarrollan el coeficiente de aprendizaje permitiendo más actividades y destrezas que los juegos comunes. Al ser aplicado a los juegos didácticos, el diseño sustentable fomenta prácticas ecológicas en los niños de 3 a 4 años. Asimismo, estos juegos poseen un gran valor educativo para el niño, desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es una actividad vital espontánea y permanente del niño en sus primeras etapas de desarrollo, ayuda al desenvolvimiento de sí mismo, a adquirir nuevos conocimientos.

García (2011), en su tesis la influencia del juego en el aprendizaje de los niños de cinco años de la institución educativa gotitas de solidaridad del distrito de santa María – Huacho-2011. Llegó a las siguientes conclusiones: Se ha observado grandes cambios en los distintos aspectos de la personalidad de los niños, desde que el juego es utilizado como estrategia por parte del docente. Se ha demostrado que los niños aprenden jugando, el mismo que constituye un recurso didáctico que permite al niño construir por solo aprendizajes significativos. El juego es de vital importancia en la vida de todo niño, necesita jugar porque le ayuda a conocer y entender el medio que le rodea. Las maestras de educación inicial, tenemos una gran herramienta que es el juego. Debemos utilizarla adecuadamente y con pertinencia de acuerdo a las áreas curriculares.

Toribio (2014) en la investigación denominada: “Influencia del material didáctico en el aprendizaje de los alumnos del segundo grado del Colegio Nuestra Señora del Montserrat de Lima” para obtener el grado de Maestría en Educación. Se

utilizó el método cuantitativo, diseño cuasi experimental, una muestra de 23 alumnos y como instrumento una prueba escrita. Sus conclusiones son que el material didáctico influye en el aprendizaje de las alumnas del segundo año de primaria del colegio Nuestra Señora del Montserrat. Los alumnos en un (2.9%) mencionan que el material didáctico utilizado en clase es Regular, (36.2%) mencionan que el material didáctico utilizado en clase es Bueno, (60.9%) mencionan que el material didáctico utilizado en clase es Muy bueno. Los alumnos en un (85.5%) consideran que el material didáctico mejora el nivel de aprendizaje y el (14.5%) consideran que el material didáctico no mejora el nivel de aprendizaje.

En la tesis de Camacho (2012), denominada “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años”, realizada para optar el grado de maestría en educación a nombre de la Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, que se realizó con el método cuantitativo, diseño pre experimental, aplicando como instrumentos guías de observación y encuestas; y, en la cual concluye que el juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades y capacidades en sus actividades.

Barrios (2016), al respecto desarrolló su trabajo de investigación para obtener su título de licenciada con la tesis: Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, para mejorar el logro de aprendizaje en el área de personal social, de los niños y niñas de 5 años de edad de educación inicial de la institución educativa N° 2179 ALTO Chamana – Huamchuco 2015. Considero un estudio de tipo cuantitativo con diseño descriptivo correlacional, se realizó con el propósito demostrar la aplicación de,

Juegos didácticos, para mejorar el aprendizaje en el área de Personal Social en los niños y niñas de la I.E N° 2179 alto chamana – Huamachuco 2015. Considero una muestra de 14 niños, así mismo utilizo la estadística descriptiva e inferencial, interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste en la cual se aprecia el valor de $T = -8,34 < 1,69$, es decir existe una diferencia en el nivel de logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto, se concluye que el programa Juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de Personal Social, así se evidencia en los resultados del pos test a comparación con el pre test, de esta se han conseguido resultados favorables en el estudio realizado.

Vizconde (2018) en su investigación sobre Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de Matemática de la I.E. Niño Jesús de Praga N° 1538 distrito de Huarmey - Ancash -2016. EN su investigación considero como objetivo general Determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E Niño Jesús de Praga, distrito de Huarmey, Ancash-2016. 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 $t = -5.6 < 1.771$, es decir existe una diferencia significativa en el logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto se concluye que los juegos lúdicos mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los niños de

5 años de la I.E. Niño Jesús de Praga, distrito de Huarney.

Jimeno (2018) en su investigación considero como propósito de demostrar la influencia del juego en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 4 años en la I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga” ubicado en el distrito de San Luis, provincia de Carlos Fermín Fitzcarrald, departamento de Ancash con el fin de mejorar el proceso y maduración psicomotor de los niños y niñas en educación inicial. El estudio es de tipo aplicado, en el nivel de investigación explicativa, porque en ella se determinan las causas de los fenómenos y se realiza el control de la variable experimental. El diseño fue de tipo pre experimental con un solo grupo de estudio. La población estuvo integrada 24 niños y niñas de educación inicial; mientras que la muestra por 20 niños y niñas de 4 años. El test de medición del nivel de la motricidad fue la ficha de observación TEPSI; posee tres dimensiones: coordinación, lenguaje y motricidad. Se administró de forma individual y colectiva, además fue validada por especialistas y se obtuvo la confiabilidad de $\alpha = 0,895$. A partir de los datos obtenidos se emplearon como métodos de análisis, tablas de frecuencia para desagregar categorías y frecuencias, gráficos para observar las características de los datos o variables, estadísticos, distribución de frecuencias y la prueba de hipótesis (la T de Student). La conclusión central fue que se ha determinado la influencia de la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 4 años lo cual se verifica en los resultados de las tablas 1 y 5 de la prueba de T – Student

2.2. Bases teóricas

2.2.1 Teoría de Ausubel

Ballester (2002), hace referencia a Ausubel quien plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información.

Así mismo, Ballester (2002) manifiesta que debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos e ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización (pag.5).

A lo manifestado por Ballester (2002). “En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja, así como su grado de estabilidad” (p.56).

De tal manera que: “Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa” (p.32).

Así mismo, Barolo (2000) citado en Cardona (2013) describe que ahora los aprendizajes no empiezan de “cero” o son considerados como “mentes en blanco” o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

2.2.1.1. Requisitos para el aprendizaje significativo

Al respecto Ausubel (1983) dice:

“El material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria” (p.48).

Lo anterior presupone:

A.- Que el material sea potencialmente significativo.

Como dice Camacho (2004) que el material debe poseer "significado lógico" es decir, ser relacionable de forma intencional y sustancial con las ideas correspondientes y pertinentes que se hallan disponibles en la estructura cognitiva del alumno.

Asi mismo, el autor (Camacho; 2004) que este significado se refiere a las características inherentes del material que se va aprender y a su naturaleza.

Cabrera (2005) citado en Cáceres (2014) describe con respecto a los juegos de roles en donde se genera una gran importancia con la finalidad de ir asignando pequeñas funciones a los niños y de esta manera poder ir desarrollando su potencial en los niños y luego se convierte en contenido cognoscitivo nuevo, diferenciado e idiosincrático dentro de un individuo en particular como resultado del aprendizaje significativo.

Contrastando con el autor del aprendizaje significativo (Ausubel ;1983) se puede decir que ha adquirido un "significado psicológico".

“Al emerger del significado psicológico no solo depende de la representación que el alumno haga del material lógicamente significativo, sino también que tal alumno posea realmente los antecedentes ideativos necesarios” (Ausubel:1983: p.55).

De esta manera, los infantes en su estructura cognitiva van desarrollando y asimilando de acuerdo al grado de percepción de las actividades.

En cuanto a la estructura cognitiva que el estudiante va formando es de acuerdo a su experiencia e interacción entre ellos, así tenemos que el niño que más interactúa será aquel que estará más motivado, más activo y más dinámico; es decir niño que se siente motivado por descubrir de las cosas o son niños(as) que han desarrollado algunas experiencias similares.

En Cáceres (2014) nos manifiesta que: “El que el significado psicológico sea individual no excluye la posibilidad de que existan significados que sean compartidos por diferentes individuos” (p.23).

“Estos significados de conceptos y proposiciones de diferentes individuos son lo suficientemente homogéneos como para posibilitar la comunicación y el entendimiento entre las personas” (Cáceres;2014).

Por ejemplo, la proposición: "en todos los casos en que un cuerpo sea acelerado, es necesario que actúe una fuerza externa sobre tal para producir la aceleración"(54).

B- Disposición para el aprendizaje significativo, El alumno compara, relacionas; es decir de lo que a percibido o avisto en los (los niños) lo relaciona con su entorno; es decir va generando el nuevo conocimiento.

“Así independientemente de cuanto significado potencial posea el material a ser aprendido, si la intención del alumno es memorizar arbitraria y literalmente, tanto el proceso de aprendizaje como sus resultados serán mecánicos” (p.25).

De la misma de manera inversa, “sin importar lo significativo de la disposición del alumno, ni el proceso, ni el resultado serán significativos, si el material no es potencialmente significativo, y si no es relacionable con su estructura cognitiva” (p.25).

2.2.1.2. Elementos más representantes de la didáctica.

Didáctica

Es el arte de enseñar o dirección técnica del aprendizaje. Es parte de la pedagogía que describe, explica y fundamenta los métodos más adecuados y eficaces para conducir al educando a la progresiva adquisición de hábitos, técnicas e integral formación.

La didáctica es la acción que el docente ejerce sobre la dirección del educando, para que éste llegue a alcanzar los objetivos de la educación. Este proceso implica la utilización de una serie de recursos técnicos para dirigir y facilitar el aprendizaje.

2.2.2. Estrategias didácticas

Santibáñez (2010) manifiesta que se debe partir del concepto de estrategia

didáctica como un conjunto estructurado de formas de organizar la enseñanza bajo un enfoque metodológico de aprendizaje y utilizando criterios de eficacia para la selección de recursos que sirvan de soporte.

Se considera de mayor relevancia poner énfasis en el concepto descrito anteriormente, ya que nos da una idea clara sobre el concepto de estrategia didáctica desde un punto de vista integrador y lleno de significatividad, cabe mencionar que la estrategia didáctica como su propio nombre lo dice es aplicada o puesta en práctica en el ámbito didáctico dentro de una situación de enseñanza- aprendizaje, tal como a continuación se describe.

2.2.2.1. Elementos de la didáctica

La didáctica considera a los siguientes elementos:

Educando:

Es el protagonista del aprendizaje, quien aprende, aquel por quien y para quien existe la institución educativa. Es el elemento esencial del proceso, con quien el docente interactúa directamente, quien fija conocimientos provenientes del proceso sistematizado realizado por quien facilita las experiencias.

El aprendizaje de los educandos se debe basar en su nivel de maduración cognitiva y emocional, edad, diferencias individuales, ritmo de aprendizaje, habilidades y destrezas, entre otras (Marie, 2011).

B. Objetivos:

Son las líneas directrices que regulan el alcance de los cambios de conductas previamente determinados. Son las finalidades que el currículo establece, en miras de ser alcanzados por el alumno, producto del proceso de instrucción previamente sistematizado, y que deben de ser dependiendo del grado y de la escuela en particular. (Marie, 2011).

C. Docente:

Es quien facilita e interactúa con el alumnado y con las experiencias de aprendizaje, las cuales ya ha sistematizado, con finalidades didácticas. Es quien orienta, guía, estimula y lleva al alumnado a reaccionar ante experiencias que posiblemente sean difíciles, pero que sabe le servirán, en su contacto con el entorno. En él debe haber una adecuada capacitación, profesionalismo y de perfil: paciente, dinámico y proactivo (Marie, 2011).

2.2.3. El Juego

Como bien lo dice “Sarlé (2006), el hecho de que el juego y la enseñanza constituyen dos fenómenos que al situarse en la escuela construyen un marco contextual en el que se redefinen los rasgos que, separadamente, cada uno de estos procesos supone.

De la misma manera Ortiz (2010) describe que el juego como expresión del mundo cultural del niño y la creación de significado, y en la importancia de la enseñanza a la hora de ampliar la experiencia del niño y hacer posible su desarrollo y aprendizaje”.

El autor nos manifiesta los siguiente:

“La enseñanza como una acción mediada y situada en un contexto bidireccional de interacción y de mutua implicancia” (entre lo intra subjetivo propio del juego y lo intersubjetivo propio de la enseñanza) (p.25).

En tal sentido, “la secuencia lúdica, maestros y niños construyen el conocimiento a través de su participación conjunta y colaborativa en el juego”. (p15)

“En los sucesivos juegos, los conocimientos nuevos integran efectivamente con los que los niños ya poseen y también se abren a nuevos conocimientos posibles” (Sarlé, 2007).

De esta manera, el juego se considera una estrategia didáctica; “se establece una red de relaciones entre los participantes del juego como estrategia didáctica en las matemáticas (niños y docentes considerados en forma individual como grupo-clase), los instrumentos o artefactos mediadores (objetos o juguetes), los roles y las reglas de acción, y el objeto de conocimiento (contenidos de enseñanza). Esta nueva red, particulariza y dinamiza las prácticas de enseñanza” (Sarlé, 2007).

“Con lo anterior, se quiere entonces hacer comprender que los docentes podrán diseñar nuevas secuencias lúdicas para algunos contenidos escolares, que estimulen nuevos conocimientos ligados con la experiencia y con la imaginación infantil” (Sarle,20017. p.34).

Además, aquí como bien lo dice Sarlé (2007) nos dice:

“construir una didáctica específica supone iniciar un proceso de reflexión conceptual sobre las prácticas cotidianas, así como descubrir importantes en los cuales debe ser modificadas y por qué, y que nuevas interpretaciones deben nutrir el campo teórico de la didáctica” (p.15).

Ahora, es necesario hacer mención que las estrategias didácticas también cumplen un rol en la formación o desarrollo de los infantes, y aún más el juego es parte o es considerado como parte de esas estrategias.

En tal sentido, los infantes de alguna otra manera hacen uso estrategias mediante el desarrollo de su juego, esto lo demuestran al momento de cómo afrontar una circunstancia en el desarrollo del juego.

De tal manera que “el niño ya no es solo un sujeto moldeable por la educación, sino un sujeto que desde sus formas típicas de expresión (entre ellas el juego) puede participar en la construcción de su propio conocimiento.

“Esto no significa retomar las concepciones románticas respecto de la infancia sino hacer partir la educación de lo que ya cuenta el niño como experiencia y como forma para comprender y construir el mundo, y desde allí brindar la caja de herramientas necesarias, para negociar, comunicar y

crear significados compartidos con otros” (Sarlé, 2007).

“Lo que deja entrever esto, es que los docentes de la educación inicial deberán entonces comprender, como pensando desde lo que los niños y las niñas tienen, pueden generar experiencias aún más significativas para construir” (p.33).

En consecuencia, el juego como estrategia didáctica aprendizajes que fomenten el desarrollo integral de cada uno de ellos.

“El maestro asume un rol de mediador que se va construyendo a través de su participación consciente a lo largo de todo el proceso y no solo en los momentos iniciales o finales”

Sarlé, (2007) nos manifiesta que:

“Comprendiendo entonces, cómo el rol del docente influye dentro de la situación de juego, es además necesario entender que el juego y la enseñanza como bien se ha planteado desde el principio de esta investigación, son íntimamente compatibles, donde se relacionan mutuamente y de una puede derivar la otra”(p23).

Como se citó en “Sarlé (2007), “el juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas” (p33).

“La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño”.

“El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego”.

Igualmente, es importante justificar además, cómo en los niños y en las niñas de la educación infantil, es tan importante considerar el juego como estrategia didáctica. Para ello es rescatable lo que bien plantea (Sarlé 2007)

Además, dice: “enseñar el juego permite comprender como el juego del niño depende de los instrumentos semióticos que le brinda la enseñanza” (p.65).

En la escuela infantil, es decir los jardines de niños y niñas o escuela iniciales como se conoce, los juegos que se desarrolla a veces se manifiesta de manera idiosincrático o egocéntrico, esto depende de la realidad o del contexto en donde se encuentre los niños; es decir el niños de la costa es más desenvuelto del niño de la sierra y de la selva.

Pero , a ello eso no quiere decir que dejan de pensar o hacer algo, los niños o infantes empiezan a negociar significados; es decir va construyendo su propia cultura dentro de su contexto, de tal manera que mediante el juego los infantes no solamente construyen acciones , sino van construyendo significados y acciones llamados experiencias.

2.2.3.1. Juegos didácticos en el proceso de enseñanza

Vial (1988) abordado por Tirado (2018) nos transmite que:

En el proceso de enseñanza , se maneja una serie de estrategias que persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área, en este caso el de matemática, así mismo, el juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad (p.43)

Para Chacón (2011) define o explica que” el juego, que además de su función recreativa, contribuye a desarrollar y potenciar las distintas capacidades objeto de la intervención educativa” (p38).

Del mismo modo, mediante el juego los niños se socializan, interactúa y mejoran su nivel de relación amical, a parte que desarrollan habilidades en el nivel psicomotor, cognoscitivo, afectivo, social o moral.

En Pérez & Millán (2007) nos dice que:

“Es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: el físico biológico; socio emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica”(p.32”.

Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos.

De la misma manera; en Camacho (2004) referenciado por Chacón (2011) al respecto nos dice que para el desarrollo de los juegos es necesario interactuar con los materiales; es decir los objetos que se utiliza, la funcionalidad y utilidad en el proceso, de la misma manera señala utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos.

Una vez conocida según el autor (Chacón; 2011) en donde pone de manifiesto que:

La naturaleza del juego y sus elementos, para ello es necesario alguien dar las orientaciones pertinentes, en este caso él influye en los demás, se va generando un tipo de liderazgo, así mismo: “el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes” (p.32)

De esta manera, toda actividad relacionada con los juegos como se había manifestado líneas arriba que se da en ambos momentos; es decir un juego formal y otro tipo de juego espontáneo; es decir juegos libres, pero se

recomienda que debe estar orientados con fines educativos para generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión.

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

2.2.3.2. El juego como actividad de desarrollo cognitivo en los estudiantes

Así mismo, el Ministerio de Educación y Ciencia, (2008) citado por Barrios (2016), presenta información interesante dentro de ellos esta Jean Piaget, Wallon, Klein Vygotski, entre otros quienes “ han subrayado el relevante papel que el juego infantil desarrolla en el desarrollo del pensamiento”(p.14), de esta manera manifiesta que las habilidades lúdicas genera procesos cognitivos del “entorno físico y social, en la creación de áreas de desarrollo potencial, en la evolución del pensamiento que conduce a la abstracción y a la creatividad”.

Chadwick (1990) citado por Gutiérrez (2011) hace mención que las actividades lúdicas en el desarrollo de las matemáticas son interesantes para favorecer la instrucciones o construcciones de las nociones lógico – matemáticas, mejoran la motivación y la calidad del aprendizaje de las matemáticas.

Además, el autor Gutiérrez (2011) manifiesta que:

“La comprensión y construcción de aprendizajes surge muy vinculada a

la experiencia, los niños aprenden conforme a sus propias actividades, el docente es el encargado de proporcionar instancias educativas que ayude a niños y niñas a pasar del pensamiento intuitivo al operacional” (p.25).

Para Rojas, R. & Ruiz, A. (2001). Afirman que “el juego es determinante para el mejor desarrollo de las esferas cognitiva, afectiva y psicomotriz y permite desde luego la formación integral del individuo” (p36).

2.2.3.4. El juego en la educación escolar

Burgos (2005) no hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño o niña, se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego el niño aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer.

Además “la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, todo estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, pueden ser transferidos posteriormente a situaciones no lúdicas” (p. 67).

Así mismo, según Burgos (2005) “La relación que tiene el juego con el desarrollo del individuo y el aprendizaje es estrecha, ya que el juego es un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil” (p.3).

El desarrollo infantil está plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño y niña le dedica todo el tiempo posible, a través de él, desarrolla su personalidad y

habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras.

“En general le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él” (p.3).

2.2.4. El Material concreto

Poveda & Morales (2009) describe que el material concreto es todo aquello que se puede tocar, manipular, presenta característica, formas, color y tamaño y que esto debe estar al servicio al aprendizaje, se refiere cuando el material concreto cumple una funcionalidad.

De la misma manera, Román J. (2005), Méndez Z. (2004) Y Iglesias J, Sánchez C. (2007). En sus aportes se encuentran puntos de coincidencia por lo que se refiere a los materiales en el trabajo de los docentes, así mismo, consideran los materiales aquellos que sirven como medio o puente entre el conocimiento y el aprender, de la misma manera hace una referencia o una comparación entre materiales y Recursos didácticos, coincidentemente manifiestan que los recursos son aquellos que el docente emplea por decir en caso de emergencia; es decir de manera espontánea, mientras que los materiales ya tienen una planificación, tienen una funcionalidad dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje.

2.2.4.1.Las estrategias en el manejo de los materiales concretos

González (2001) citado por Mora (2013) en donde nos dice que para el desarrollo de las actividades se deben de conocer y manejar las estrategias adecuadas; es decir: ¿Cómo trabajar con mis estudiantes? ¿Cuáles son los materiales pertinentes a utilizar?; es decir ante las interrogantes el docente debe de plantearse formas o maneras para dar respuesta, a eso apunta las estrategias; es decir puede ser trabajo por grupos, manipular los materiales, describir sus características, o puede que sea útil para cantar o demostrar algo relacionado con la temática.

2.2.4.2.Logro de aprendizaje en los niños de inicial

León (2010) los logros de aprendizaje señalan el rendimiento de los estudiantes, de esta manera, se dice que la información a sido formativo sobre la adquisición de información o la aprehensión de estructuras y procesos a nivel intelectual, la evaluación se hará sobre desempeños basados en la recuperación e información o bien mediante la producción de respuestas que den cuenta del campo disciplinar, pero no necesariamente de la efectiva apropiación de la misma.

2.2.4.3.Indicador de logro

Siguiendo a León (2005) señala que “los indicadores de logro curriculares como medios para constatar, estimar, valorar, autorregular y controlar los resultados del proceso educativo, para que, a partir de ello, y

teniendo en cuenta las particularidades de su proyecto educativo, la institución formule y reformule los logros esperados” (p.21).

2.2.5. Competencia matemática

2.2.5.1. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad

En la realidad se expresa mediante hechos, modelos o situaciones en donde se manifiesta situaciones en las que se manifiesta el sentido numérico y de magnitud, lo cual va de la mano con la comprensión del significado de las operaciones y la aplicación de diversas estrategias de cálculo y estimación.

“Actuar y pensar 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”. (Rutas del aprendizaje; 2015)

“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”.(Rutas de aprendizaje;2015)

Finalmente, en las rutas de aprendizaje (2015) hace mención a ciertas características como:

- ✓ Usar relaciones espaciales al interpretar y describir de forma oral y gráfica,

trayectos y posiciones de objetos y personas, para distintas relaciones y referencias.

- ✓ Construir y copiar modelos de formas bidimensionales y tridimensionales, con diferentes formas y materiales.
- ✓ Expresar propiedades de figuras y cuerpos según sus características, para que los reconozcan o los dibujen.
- ✓ Explorar afirmaciones acerca de características de las figuras y argumentar su validez.
- ✓ Estimar, medir y calcular longitudes y superficies usando unidades arbitrarias.

III. Hipótesis

Los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora significativamente el logro del aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa “Niño Jesús de Praga 1538”, distrito de Huarmey-2019.

IV. Metodología

Morales (2012) menciona que las investigaciones de tipo descriptiva, llamadas también investigaciones diagnósticas. Consiste, fundamentalmente, en caracterizar un fenómeno o situación concreta indicando sus rasgos más peculiares o diferenciadores. El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables.

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

Según Fernández & Díaz (2012) la investigación cuantitativa trata de determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia a una población de la cual toda muestra procede. Tras el estudio de la asociación o correlación pretende, a su vez, hacer inferencia causal que explique por qué las cosas suceden o no de una forma determinada.

El nivel de la presente investigación es descriptivo.

4.1 Diseño de la investigación

Del mismo modo, Castro (1976), considera que otra forma de expresar estas ideas es simplemente decir que un diseño de investigación es la forma de arreglar las condiciones de un experimento, con el fin de poder responder a las preguntas formuladas sobre un evento o acontecimiento que se ha planteado en la investigación.

Para este caso, se considera un diseño **Pre- experimental** por la razón se aplicará un pre test de entrada de manera diagnóstica, se desarrollará las actividades o estrategias y luego el pos test o prueba de salida.

Diseño de la investigación:

A1XA2

A1: Administración del pre test

X: Aplicación de los juegos didácticos.

A2: Administración del pos test.

4.2 Población y muestra

La institución educativa inicial “Niño Jesús de Praga N° 1538” se encuentra ubicado en el distrito de Huarmey es una institución educativa pública de gestión directa, en el aspecto pedagógico, del Ministerio de Educación en la jurisdicción de la UGEL-Huarmey.

Con respecto a la población, el nivel inicial en la Institución educativa, cuenta con siete aulas de educación inicial, en donde se acoge 144 niños y niñas, las cuales se dividen en siete secciones, dichas aulas cuentan con espacios

adecuados a la cantidad de niños por edades.

Así mismo, para la muestra está constituida por 24 estudiantes de 5 años de edad, La muestra ha sido seleccionada de manera no probabilística por ser una muestra muy pequeña, por este motivo es que se ha seleccionado 24 niños de 5 años edad.

Tabla 1. Población de estudiantes de la I.E. N° 1538 Niño Jesús de Praga-Huarmey

Edad	Sección	I.E.Inicial N° 437		Total
		sexo		
		H	M	
3 años	A	12	17	29
	B	8	12	20
4 años	A	11	14	25
	B	12	13	25
5 años	A	13	11	24
	B	9	12	21
Total				144

Fuente: Nomina de matrícula del año 2019

Muestra

Una muestra debe ser adecuada en cantidad y en calidad. En relación con el primer aspecto, existen procedimientos estadísticos para saber cuál es el número mínimo de elementos que debemos incluir en el estudio para obtener resultados válidos. La calidad involucra el concepto de Representatividad de la muestra. Se dice que una muestra es representativa de la población cuando es un reflejo de ella, es decir cuando reúne las características principales de la población en relación con la variable en estudio (Azorín, 1970).

La muestra está conformada por los niños de 5 años de la I.E. Niño Jesús de Praga N° 1538 del distrito de Huarney, provincia del Huarney, departamento de Ancash.

Tabla 2.Muestra de estudio

Edad	Sección	I.E. N° 437		Total
		sexo		
		H	M	
5 años	A	13	11	24
Total		24		

Fuente: Nomina de matrícula del año 2019

Reseña Histórica de la Institución Educativa

Por la necesidad de contar con una institución que brinde un servicio educativo a los hijos menores de 3, 4 y 5 años de la provincia de Huarney, la dirección zonal de educación de Chimbote, creo la I.E. N°1538 NIÑO JESUS DE PRAGA, a solicitud a grupo de personal interesadas en la educación de sus hijos menores de 6 años.

En 1974 el 05 de junio, dieron por creado la I.E. Inca Garcilaso de la Vega, pero con el correr del tiempo la municipalidad provincial otorgo un terreno en la que actualmente funciona en el área de 2.200 metros cuadrados en sus inicios funciono una sección de niños con una docente y en la actualidad contamos con 16 secciones divididos en dos turnos. Un personal directivo, 5 auxiliares de educación y 4 personales administrativos.

Criterios de inclusión

Estudiantes de 5 años de edad.

Matriculados en 5 años de edad de la sección “A”.

Asistencia permanente durante el desarrollo de la investigación

Disposición a participar en el programa.

Criterios de exclusión

Se excluye a aquellos estudiantes que se integren a la I. E. después de haber iniciado el programa.

Estudiantes con capacidad disminuida para responder adecuadamente los ítems planteados en el instrumento.

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Los juegos didácticos. Ortiz (2009) menciona que los juegos didácticos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales.

Logro de aprendizaje: Son pautas para analizar el proceso de aprendizaje. Ayudan a reflejar capacidades que deben ser evaluadas oportunamente para identificar dominio o dificultad, este proceso sirve para reconocer la causa de esta y poder superarla con eficiencia. (Correl, W. 1969).

4.4. Matriz de operacionalización de la variable

Variable	operacionalización	Dimensión	Indicadores	Escala de Medición
Los juegos didácticos	Propuesta de un conjunto de actividades para desarrollar conceptos matemáticos.	Pl anificación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elegir los juegos didácticos de acuerdo al tema. ✓ Definir el propósito para lograr los aprendizajes previstos en el área de matemática. ✓ Prever el material necesario. 	A (Logro previsto)
		Ej ecución	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Iniciar las sesiones realizando un juego didáctico. ✓ Definir las reglas del juego didáctico. ✓ Los juegos didácticos responden al propósito. ✓ Los juegos didácticos responden al logro de la competencia y capacidad. 	B (En proceso)
		Ev aluación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Verificar el logro del propósito de la sesión. ✓ Reflexionar sobre el juego didáctico y el logro de aprendizajes esperados en el área de matemática. 	C (En inicio)
Logro de los aprendizajes	Nivel de aprovechamiento del desarrollo de las actividades	<p>C ompetencia Matemática 1.</p> <p>A ctúa y piensa en situaciones de cantidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada. ✓ Expresa criterios para ordenar (seriación) hasta 5 objetos. ✓ Expresa la comparación en cantidades de objetos mediante las expresiones: “Muchos”, “pocos”, “vacío”, “más que” o “menos que”. ✓ Cuenta hasta diez objetos. ✓ Identifica cantidades o acciones de quitar o agregar hasta cinco objetos. ✓ Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para agregar o quitar objetos. ✓ Interpreta y relaciona números, objetos. ✓ Demuestra figuras geométricas 	<p>A (Logro previsto)</p> <p>B (En proceso)</p> <p>C (En inicio)</p>

4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Luego de haber seleccionado el diseño de investigación y la muestra en función de los objetivos que pretende alcanzar la investigación, se procedió a escoger la técnica de recolección de datos. Las técnicas de recolección de datos, son las distintas formas de obtener información los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información.

4.4.1. La Observación

Con respecto a la observación, Salkind (1999) manifiesta que toma como instrumento la lista de cotejo en donde se diversifica una serie de criterios hacer evaluados y asignando un valor a cada criterio para obtener resultados al final.

Finalmente, esta técnica 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.

4.4.2.- Lista de Cotejo:

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 (Sierras, 2002).

4.5. Plan de análisis

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 hasta 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.

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 (Iglesias &.Sánchez, 2007).

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

4.6 Matriz de consistencia

“Los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa “ Niño Jesús de Praga 1538” ,distrito de Huarmey-2019”

Enunciado del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Metodología	Instrumentos
¿ Como los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa “ Niño Jesús de Praga 1538” ,distrito de huarmey-2019?	<p>Objetivo General: Determinar como los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa “Niño Jesús de Praga 1538”, distrito de Huarmey-2019.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Identificar el nivel de aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de la I.E: Jesús de Praga N° 1538 mediante de un pretest.</p> <p>Aplicar los juegos didácticos con material concreto para mejorar el logro de los aprendizajes.</p> <p>Evaluar a través de un postest los resultados de la aplicación de los juegos didácticos de material concreto en el logro de los aprendizajes.</p>	Los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, , para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa “ Niño Jesús de Praga 1538, distrito de huarmey-2019	<p>Variable independiente Juegos didácticos</p>	<p>Juego</p> <p>Didácticos</p> <p>Material concreto</p>	<p>Tipo: explicativa Nivel: cuantitativo Diseño: Pre - experimental A... X.... A1</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>(Logro previsto)</p> <p>B (En proceso)</p> <p>C (En inicio)</p>
			<p>Variable dependiente Logro de aprendizaje</p>	<p>Competencia Matemática 1.</p> <p>Actúa y piensa e situaciones de cantidad</p> <p>En inicio</p> <p>En proceso</p> <p>Logrado</p>	<p>A: Pre test A1 : Pos test X : Aplicación de la Estrategia didáctica</p> <p>Técnica: La observación. Instrumento: Lista de cotejo. Población: 75 niños de 5 años.</p> <p>muestra: 24 niños y niñas de la sección “Violeta”. Procesamiento de los datos: Se aplicó el Oficce Excel 2010</p>	

4.7 Principios éticos

Se considerarán los siguientes principios éticos.

- ✓ Anonimato, se tomará en cuenta este principio, bajo el cual se asegura la protección de la identidad de los estudiantes, por ello los instrumentos no consignarán los nombres de los sujetos, asignándoles por tanto un código para el procesamiento de la información.
- ✓ Confidencialidad, referente a ello la investigadora da cuenta de la confidencialidad de los datos, respetando privacidad respecto a la información que suministre la aplicación del instrumento.
- ✓ Beneficencia, se considera este principio pues la información resultante del procesamiento de la información será un referente para el planteamiento de programas de acompañamiento pedagógico y tutorial.
- ✓ Consentimiento informado, que indica que, por ser menores de edad, los sujetos de la muestra, estudiantes de 5 años de edad del nivel inicial serán informados acerca del objeto de investigación.

Ademas;

Cualquier indagación científica con participación de investigación humana necesariamente involucra cuestiones éticas, pero casi siempre “resolver el problema ético es una parte integral de una largo y con frecuencia, altamente ambiguo rompecabezas que debe ser resuelto en el mismo proceso de la investigación” (Sieber, 2001: 13).

En este sentido, Huberman y Miles (1994) consideran que no es posible centrarse sólo en la calidad del conocimiento que se produce, como si la descripción de los hechos fuera lo más importante. Se debe siempre considerar la condición de acciones correctas e incorrectas como investigadores cualitativos, en relación con los sujetos cuyas vidas se están estudiando, con los colegas, y a quienes se responde en este trabajo.

Es en la práctica cotidiana del investigador donde se presentan la mayor parte de los dilemas éticos que resolver, y es en ese momento donde más información y más apoyo debe tener el investigador de parte de la institución a la que pertenece.

V. Resultados

5.1 Resultados

De esta manera, los resultados dan respuesta al objetivo general, como es el caso de: Determinar como los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa “Niño Jesús de Praga 1538”, distrito de Huarmey-2019.

En el proceso de los resultados, se aplicó un pre test para conocer el logro de aprendizaje de los niños de 5 años, luego el desarrollo de las trece sesiones mediante los juegos didácticos y finalmente se aplicó el pos test para comprobar el efecto de la estrategia.

5.1. 1. Identificar el nivel de aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de la I.E: Jesús de Praga N° 1538 mediante de un pret test.

Tabla 4. Nivel de aprendizaje en el área de matemática mediante el pre test.

Tabla 3. Resultado del pre test

Nivel de logro de aprendizaje	<i>f</i>	%
A	2	8,3
B	6	25,0
C	16	66,7
TOTAL	24	100,0

Fuente: Lista de cotejo

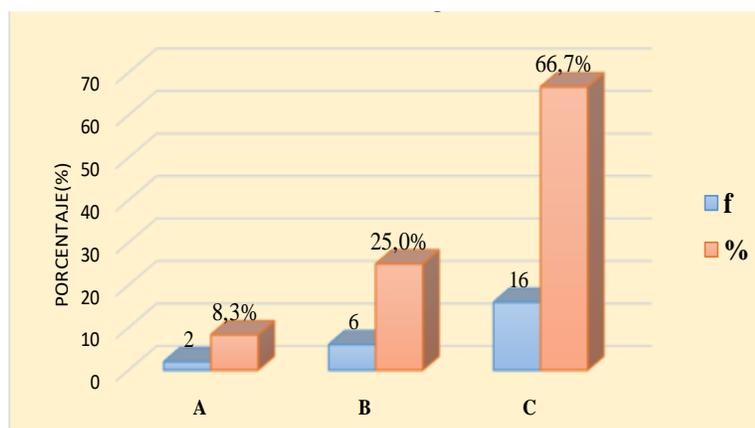


Figura 1. Distribución porcentual del logro de aprendizaje obtenido mediante el pre test

Fuente: Tabla 3

En la tabla 03 y en la figura 1, se observa que el 8,3 % de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; Un 25,0 % de los

niños tienen un nivel de logro de Aprendizaje en proceso, es decir B y un 66,7% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje C, es decir en inicio.

5.1.2. Aplicar los juegos didácticos con material concreto para mejorar el logro de los aprendizajes.

Tabla 4
Sesión 01: Conociendo las figuras geométricas

Nivel de logro de aprendizaje	<i>f</i>	%
A	2	8,3
B	8	33,3
C	14	58,3
TOTAL	24	100,0

Fuente: Lista de cotejo

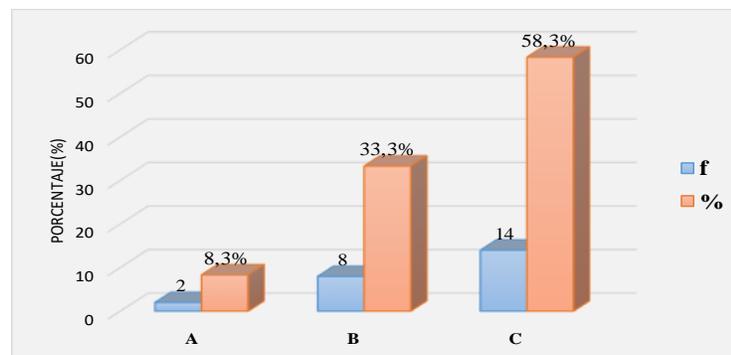


Figura 2. Conociendo las figuras geométricas

Fuente: Tabla 4

En la tabla 04 y en la figura 2, se evidencia que el 8,3 % de los niños se ha obtenido un nivel de logro, es decir A; Un 33,3 % de los niños tienen un nivel de logro de Aprendizaje en proceso, es decir B y un 58,3% de los

niños tienen un nivel de logro de aprendizaje C, es decir en inicio en el desarrollo de la primera sesión.

Tabla 5
Sesión 02: El cuadrado.

Nivel de logro de aprendizaje	<i>f</i>	%
A	4	16,7
B	10	41,7
C	10	41,7
TOTAL	24	100,0

Fuente: Lista de cotejo

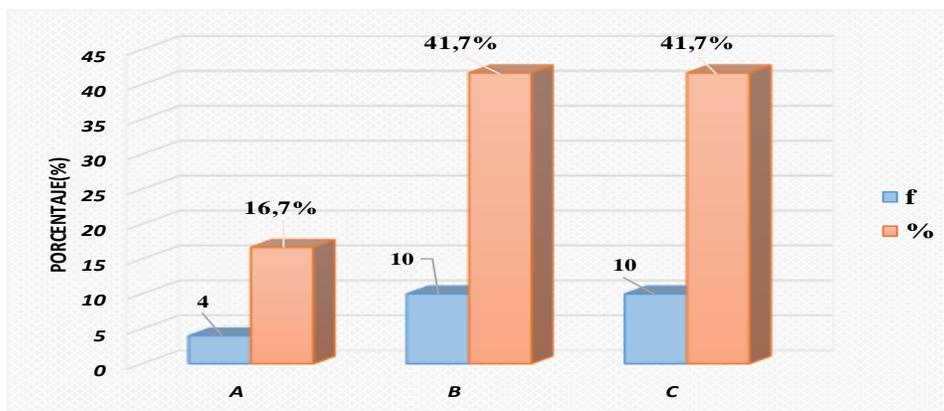


Figura 3. El cuadrado

Fuente: Tabla 5

En la tabla 05 y en la figura 3, se observa que el 16,7 % de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; Un 41,7 % de los niños tienen un nivel de logro de Aprendizaje en proceso, es decir B y un 41,7 % de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje C, es decir en inicio en el desarrollo de la segunda sesión.

Tabla 6
Sesión 03: Conociendo el Triángulo.

Nivel de logro de aprendizaje	<i>f</i>	%
A	0	0,0
B	13	54,2
C	11	45,8
TOTAL	24	100,0

Fuente: Lista de cotejo

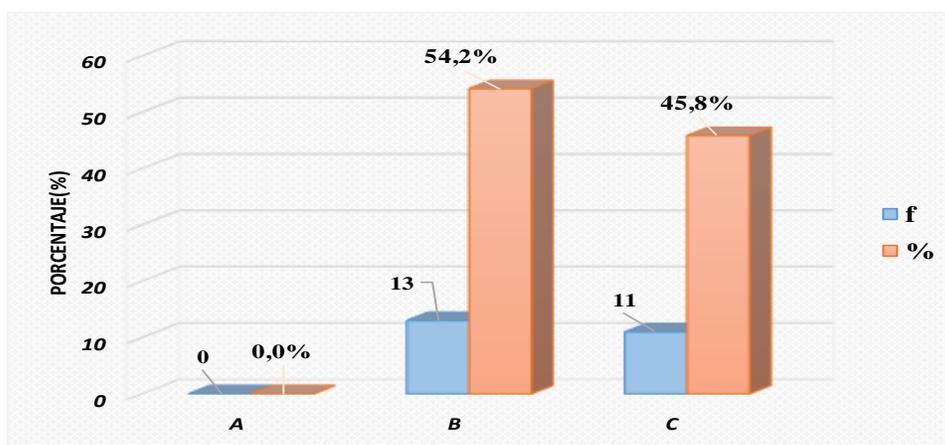


Figura 4. conociendo el triangulo

Fuente: Tabla 6

En la tabla 06 y figura 4, se observa que el 54,2 % de los niños tienen un nivel de logro de Aprendizaje en proceso, es decir B y un 45,8 % de los niños tienen un nivel de logro C, es decir en inicio en el desarrollo de la tercera sesión.

Tabla 7
Sesión 04: Ordenar de mayor a menor los números

Nivel de logro de aprendizaje	<i>f</i>	%
A	3	12,5
B	10	41,7
C	11	45,8
TOTAL	24	100,0

Fuente: Lista de cotejo

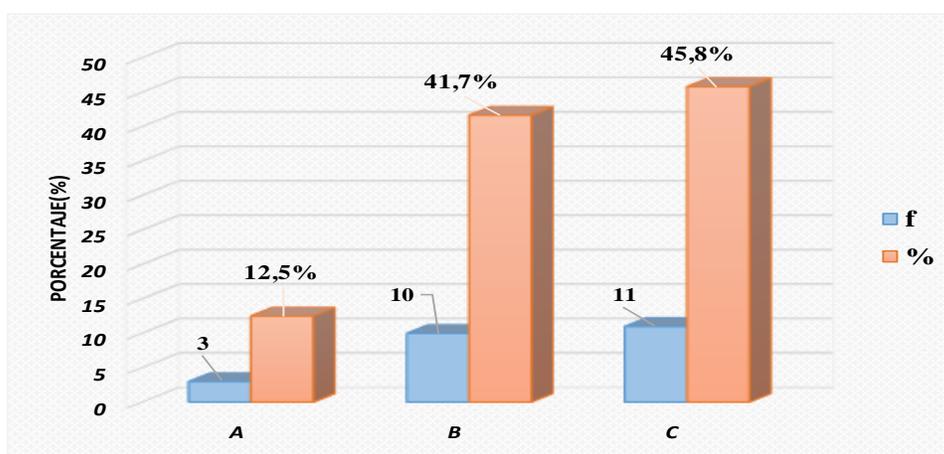


Figura 5. Ordenar de mayor a menor los números

Fuente: Tabla 8

En la tabla 07 y figura5, se observa que el 12,7 % de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; Un 41,7 % de los niños tienen un nivel de logro de Aprendizaje en proceso, es decir B y un 45,8% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje C, es decir en inicio en el desarrollo de la cuarta sesión.

Tabla 8
Sesión 05. Jugamos a la secuencia de carritos

Nivel de logro de aprendizaje	<i>f</i>	%
A	6	25,0
B	14	58,3
C	4	16,7
TOTAL	24	100,0

Fuente: Lista de cotejo

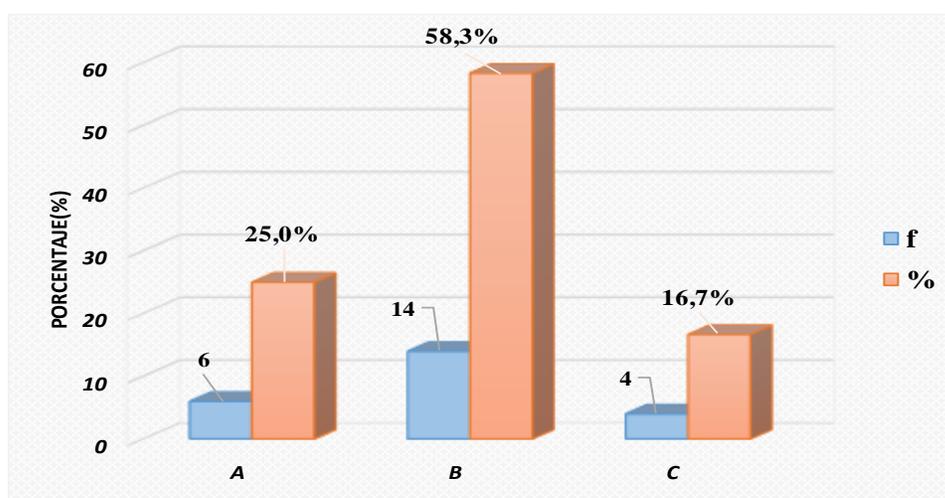


Figura 6. Aprendo el número 1 y 2

Fuente: Tabla 8

En la tabla 08 y figura 6, se observa que el 25,0 % de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje de logro previsto, es decir A; Un 58,3 % de los niños tienen un nivel de logro de Aprendizaje en proceso, es decir B y un 16,7 % de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje C, es decir en inicio correspondiente a la quinta sesión.

Tabla 9
Sesión 06. Jugando a los números

Nivel de logro de aprendizaje	<i>f</i>	%
A	6	25,0
B	13	54,2
C	5	20,8
TOTAL	24	100,0

Fuente: Lista de cotejo

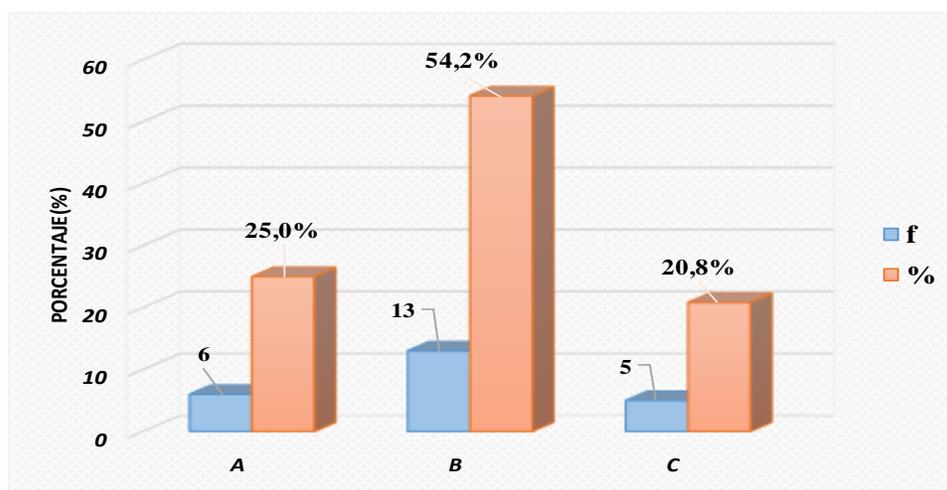


Figura 7. Conociendo el número tres

Fuente: Tabla 9

En la tabla 9 y en la figura 7, se observa que el 25,0 % de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; Un 54,2 % de los niños tienen un nivel de logro de Aprendizaje en proceso, es decir B y un 20,8% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje C, es decir en inicio correspondiente a la sexta sesión.

Tabla 10
Sesión 07. Números y colores

Nivel de logro de aprendizaje	<i>f</i>	%
A	9	37,5
B	11	45,8
C	4	16,7
TOTAL	24	100,0

Fuente: Lista de cotejo

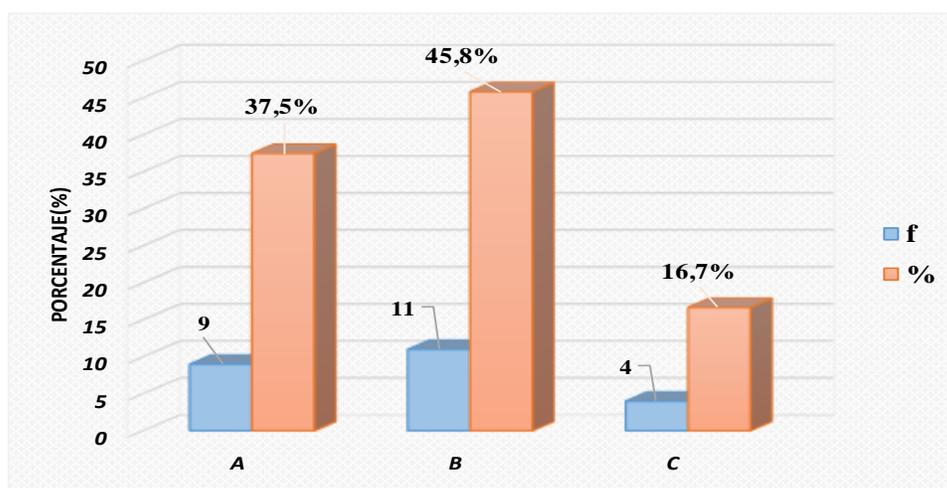


Figura 8. Números y colores

Fuente: Tabla 10

En la tabla 10 y figura 8, se observa que el 37,5% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A y Un 45,8 % de los niños tienen un nivel de logro de Aprendizaje en proceso, es decir B, y el 16,7% de los niños alcanzaron un nivel C; es decir en inicio, datos obtenidos en la séptima sesión.

Tabla 11
Sesión 08. Agrupando por tamaño

Nivel de logro de aprendizaje	<i>f</i>	%
A	10	41,7
B	9	37,5
C	5	20,8
TOTAL	24	100,0

Fuente: Lista de cotejo

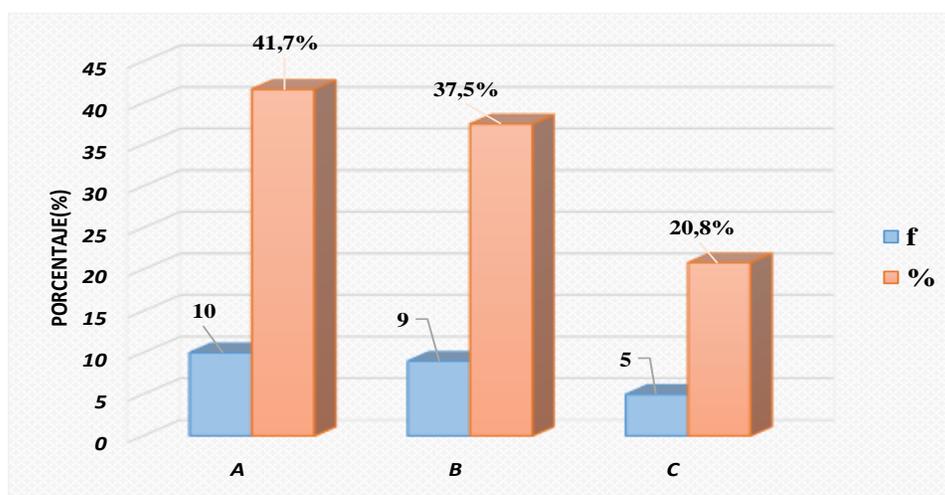


Figura 9. Armando mi carro

Fuente: Tabla 11

En la tabla 11 y figura 9, se observa que el 41,7 % de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A, el 37,5 % de los niños tienen un nivel de logro de Aprendizaje en proceso, es decir B y el 20,8% de estudiantes obtuvieron "C"; es decir en inicio, esto referido en la octava sesión.

Tabla 12
Sesión 09. Conociendo el círculo

Nivel de logro de aprendizaje	<i>f</i>	%
A	9	37,5
B	15	62,5
C	0	0,0
TOTAL	24	100,0

Fuente: Lista de cotejo

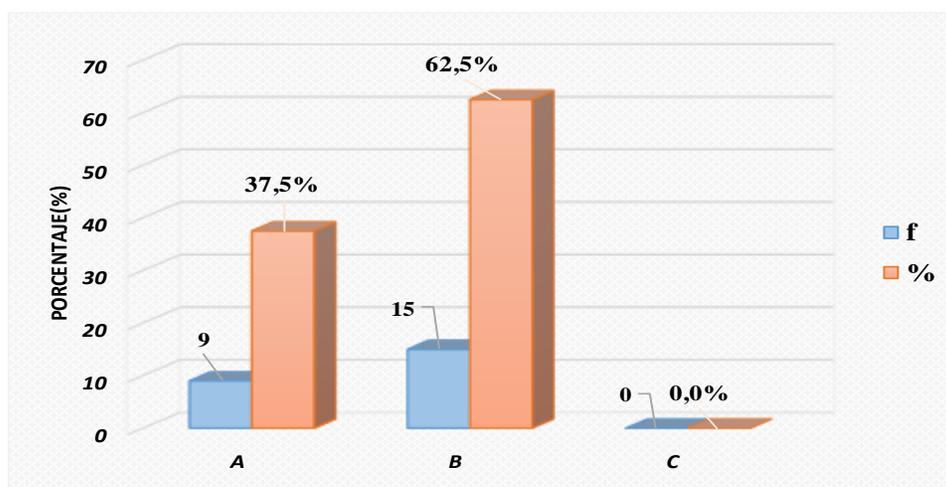


Figura 10. Contando los animales

Fuente: Tabla 12

En la tabla 12 y figura 10, se observa que el 37,5 % de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que un 62,5 % de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B, correspondiente al desarrollo de la novena sesión.

Tabla 13
Sesión 10. Jugando en agregar y quitar

Nivel de logro de aprendizaje	<i>f</i>	%
A	12	50,0
B	11	45,8
C	1	4,2
TOTAL	24	100,0

Fuente: Lista de cotejo

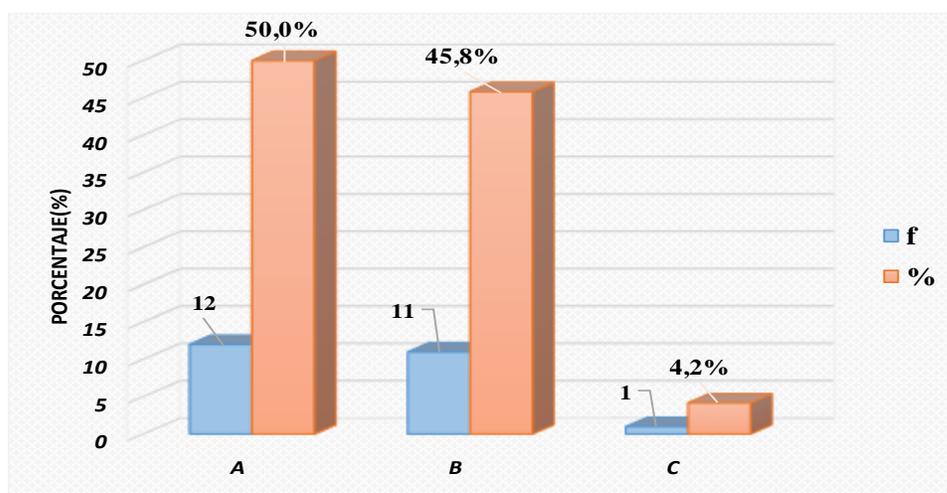


Figura 11. Dibujando y contando

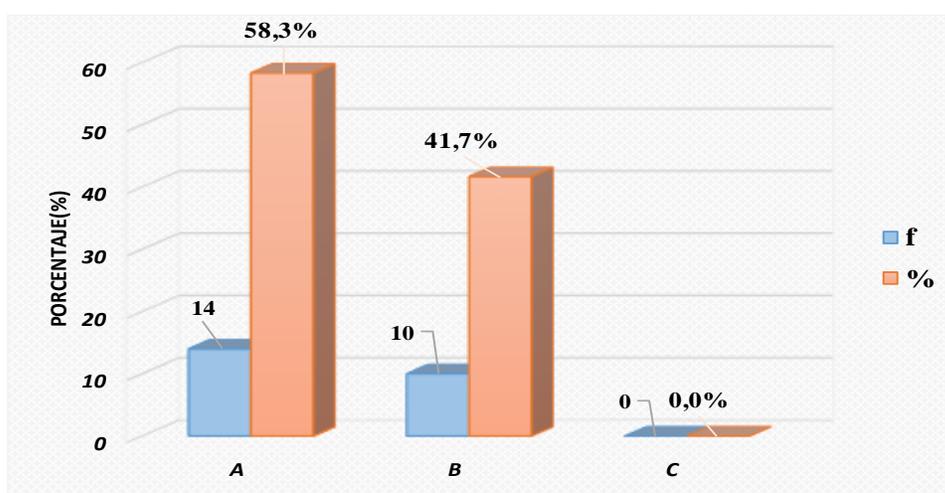
Fuente: Tabla 13

En la tabla 13 y en el Figura 11, se observa que el 50 % de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; Un 45,8% de los niños tienen un nivel de logro de Aprendizaje en proceso, es decir B y un 4,2 % de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje C, esto en la décima sesión.

Tabla 14.
Resultado de la Sesión once: Anterior y posterior

Nivel de logro de aprendizaje	<i>f</i>	%
A	14	58,3
B	10	41,7
C	0	0,0
TOTAL	24	100,0

Fuente: lista de cotejo



Fuente: Tabla 14

Figura 12. Resultados de la sesión once

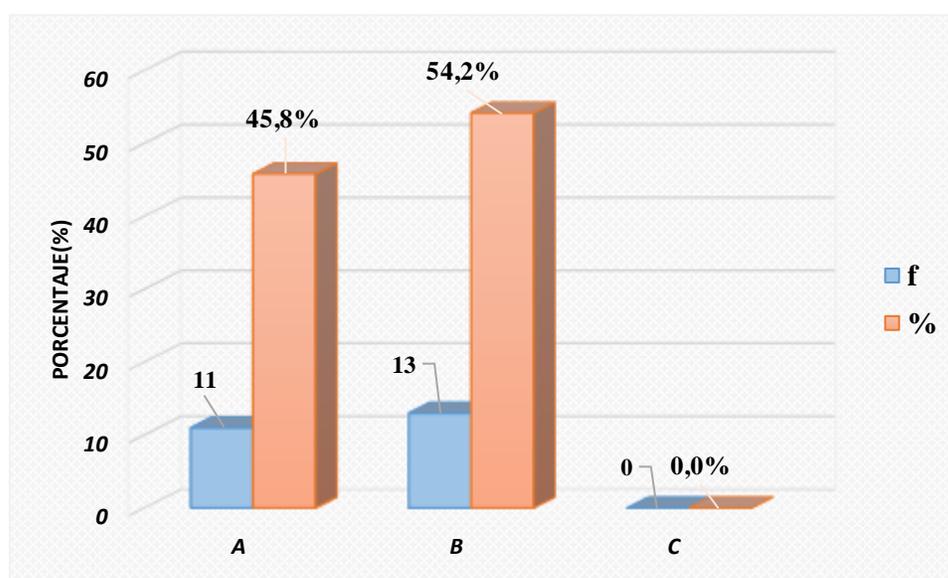
En la tabla 14 y en el gráfico 12, se observa que el 58,3 % de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A y un 41,07% de los niños tienen un nivel de logro de Aprendizaje en proceso; es decir “B”, correspondiente en la décima primera sesión.

Tabla 15.

Resultado de la sesión doce: Jugando a mayor, menor e igual

Nivel de logro de aprendizaje	<i>f</i>	%
A	11	45,8
B	13	54,2
C	0	0,0
TOTAL	24	100,0

Fuente: lista de cotejo



Fuente: Tabla 15

Figura 13. Resultados de la sesión doce.

En la tabla 15 y en el gráfico 13, se observa que el 45,8 % de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A y un 54,2 % de los niños obtuvieron un nivel de logro de Aprendizaje en proceso, es decir B, esto en la décima segunda sesión.

Tabla 16

Resultado de la sesión trece: Jugando a medir distancias

Nivel de logro de aprendizaje	<i>f</i>	%
A	14	58,3
B	10	41,7
C	0	0,0
TOTAL	24	100,0

Fuente: lista de cotejo



Fuente: Tabla 16

Figura 14. Resultado porcentual de la sesión trece:

En la tabla 16 y en el gráfico 14, se observa que el 58,3 % de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A y un 41,7% de los niños obtuvieron un nivel de logro de Aprendizaje en proceso, es decir B. esto es en la décima tercera sesión de aprendizaje.

5.1.2. Evaluar a través de un pos test los resultados de la aplicación de los juegos didácticos de material concreto en el logro de los aprendizajes.

Tabla 17
Resultados de la Aplicación del pos test a los niños y niñas

Nivel de logro de aprendizaje	<i>f</i>	%
A	13	54,2
B	9	37,5
C	2	8,3
TOTAL	24	100,0

Fuente: Lista de cotejo

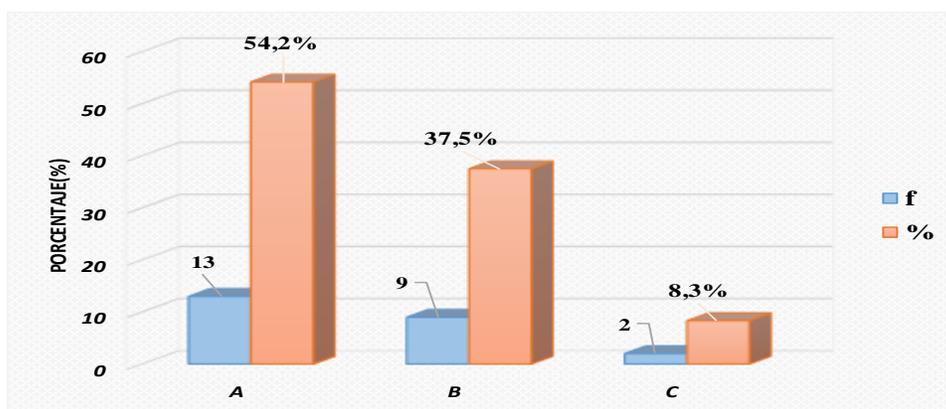


Figura 15. Resultados del pos test

Fuente: Tabla 14

En la tabla 14 y figura 12, se observa que el 54,2 % de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; Un 37,5 % de los niños tienen un nivel de logro de Aprendizaje en proceso y el 8,3 % de estudiantes alcanzaron un nivel “C”; es con relación a los resultados del pos test aplicado a los niños y niñas de la Institución educativa Niño Jesús de Praga.

Contraste de la Hipótesis mediante la prueba de Rangos con signo de

Wilcoxon

1		N	Ran go	Sum a de Rangos
			Promedio	
POSTE	Rang	0	,00	,00
ST -	os positivos	a		
PRETE	Rang	2	14,5	406,
ST	os Negativos	4 ^b	0	00
	Empa tes	c		
	TOTAL	2		
		4		

**POSTEST < PRETEST b POSTEST > PRETEST c POSTEST =
PRETEST**

Estadísticos de Contraste^b

	POSTEST – PRETEST
Z	-4,629^a
Significancia (Unilateral)	0,000

Para comprobar la hipótesis: Los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora significativamente el logro del aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa “Niño Jesús de Praga 1538”, distrito de Huarmey-2019.

Se aplicó la prueba de wilcoxon en donde el valor de W (Wilcoxon) fue – 4,629 6 y el valor de P es 0,000; y como $P < 0,05$, podemos afirmar que las medias del logro de aprendizaje de los estudiantes de la muestra en el pretest difieren de los

obtenidos en el postest. Se aprecia que $P = 0,000 < 0,05$; se concluye que hay una diferencia significativa en el logro de aprendizajes obtenidas en el pretest y en el postest.

Asimismo, se observa que los 24 estudiantes que participaron en la presente investigación obtuvieron una calificación destacada mayor que en el pretest; 0 ($p < ,05$) Es decir, que hubo un mayor logro en el postest, lo cual evidencia que la aplicación de juegos didácticos como estrategia didáctica mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática.

Finalmente, del contraste de la hipótesis se concluye que existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas en el pretest en comparación con las calificaciones del postest; siendo mayor las calificaciones en el postest.

5.2 Análisis de resultados

Con respecto al análisis de los resultados se abordará referente a los objetivos planteados como los objetivos específicos que se ven reflejados en los resultados obtenidos a través del pre-test y post- teste respectivamente.

5.2.1. Identificar el nivel de aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de la I.E: Jesús de Praga N° 1538 mediante de un pret test.

Con respecto a los resultados obtenidos mediante el pre test se ha comprobado que el 66,7 % de los niños han alcanzado un nivel de logro C, es decir en inicio.

Estos resultados demuestran que se necesita los diversos factores que puede lograr el aprendizaje en la matemática, Siendo importante la programación sistematizada y articulada en el aula, carencia de recursos o como el interés de los estudiantes en desarrollar las habilidades mentales.

De acuerdo Rutas del Aprendizaje. (2009), Este nivel se presenta cuando los niños están empezando a desarrollar los aprendizajes previsto o se evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención de acuerdo con su ritmo y su aprendizaje.

Cabe señalar que los bajos resultados obtenidos por los niños demuestran que no han logrado desarrollar las capacidades básicas propuestas, lo cual se debería a que los docentes no realizan actividades significativas que generen expectativas en sus estudiantes

Solé (2000), como manifiesta, que el material didáctico favorece el proceso de aprendizaje en los estudiantes, gracias al contacto práctico-lúdico con

elementos reales que activan el gusto por aprender, que estimulan el desarrollo de la memoria, la motricidad fina y gruesa, la parte cognitiva, física, entre otros aspectos fundamentales en la evolución del sujeto.

Del mismo modo, Poveda R & Morales Y. (2009) manifiesta que el material didáctico es una alternativa para el aprendizaje práctico-significativo, que depende, en gran medida, de la implementación y apropiación que haga la docente de ello en su propuesta metodológica; por tal motivo, es preciso resaltar que para inducir a un estudiante en el ejercicio del material didáctico, deben utilizarse objetos muy diferentes entre sí, para avanzar gradualmente con otros objetos similares pero con algunas diferencias muy sutiles. Así lo afirma una docente.

5.2.2. Aplicar los juegos didácticos con material concreto para mejorar el logro de los aprendizajes.

Luego de haber desarrollado las trece sesiones, se obtuvieron resultados positivos de manera progresiva, de esta manera iban demostrando su aprendizaje de manera gradual y evolutiva, esto quiere decir que el material didáctico con material concreto facilitó el logro de los aprendizajes.

En la primera sesión se ha demostrado que el 58,3 % de los niños alcanzaron un nivel de logro de aprendizaje C, es decir en inicio, como se evidencia se presenta las dificultades al empezar en la primera sesión, así lo demuestra los resultados.

Esto a comparación con los resultados de la sesión sexta sesión, en donde el 54,2 % de los niños alcanzaron un nivel de logro de Aprendizaje en proceso, es decir B y un 20,8% de los niños alcanzaron un nivel de logro C, es decir en inicio en el desarrollo de la sexta sesión, como se refleja las actividades iba creciendo de manera

paulatina.

En el un proceso de aprendizaje siempre tiende haber cambios (siempre ha cambiado), de igual manera dentro del proceso educativo también hay una preocupación por los docentes en querer mejor la práctica pedagógica y aún más en el conocimiento y manejo de la tecnología que debe de estar de la mano del docente en el manejo de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación).

La relevancia de las instituciones educativas en nuestra sociedad se fundamenta en que los conocimientos cambian tan rápido que tenemos que reciclar y renovarnos cada poco tiempo.

Asi mismo, Botero, Jaime A. (2011).detalla en su «Propuesta de un juego de concreto para evaluar la competencia de interrelación y liderazgo, para el desarrollo de habilidades especiales», realizó una investigación para optar el grado de Doctor en Universidad Nacional de Colombia– Medellín: En sí el trabajo que presenta el autor esta orientado a analizar un prototipo de juego en donde no solamente permite evaluar la competencia , sino el liderazgo la interacción basado en el método de diseños de juegos orientados al desarrollo en este caso las habilidades sociales gerenciales como parte de las estrategias de entrenamiento gerencial, es decir formar líderes gerenciales desde pequeños.

Conclusión: Las herramientas para la enseñanza mediante este juego concreto son válidas para cualquier escenario a nivel mundial y permite de una forma activa que la gente se comprometa con el mismo y aprenda los conceptos

del liderazgo, jugando de una manera agradable y participativa.

Los problemas que se presentaron con el desarrollo del juego fueron que las personas a veces no estaban dispuestas a jugar, lo cual afecta el desarrollo del mismo ya que se puede volver un poco monótono.

De esta manera, Los juegos de roles se han convertido en una estrategia eficaz que permite incentivar a las personas que componen grupos pequeños para revisar sus patrones de conducta y la de los demás integrantes en ambientes figurados (escenarios). Utilizados adecuadamente, permiten que los participantes analicen sus actitudes y su conducta, reciban retroinformación sobre su comportamiento y prueben distintas conductas. Para los integrantes de un conglomerado cuyas metas se encuentren relacionadas con el mejoramiento de relaciones interpersonales y técnicas de comunicación, los juegos de roles constituyen una experiencia instruccional muy valiosa (Cáceres,J.;2012).

5.2.3. Evaluar a través de un postest los resultados de la aplicación de los juegos didácticos de material concreto en el logro de los aprendizajes.

Luego al aplicar el instrumento de investigación la lista de cotejos a manera de post-test, se ha demostrado que el 54,2 % de los niños alcanzaron un nivel de aprendizaje “A” es decir logro previsto y el 37,5 % de los niños alcanzaron un nivel de logro “B”; es decir en proceso.

Ante los resultados obtenidos, corroboramos con los del Minedu, e donde afirma que “el juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta

del niño: de carácter de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas” (p.39), a la vez como se dice que el tiempo que entrañan experiencias diversificadas e incluyen incertidumbre, facilitando en todos los ámbitos de la conducta del niño.

Lo que evidencia que no solo mejora el logro de aprendizaje de forma cuantitativa en los estudiantes, si no que cumple con todos los criterios innovadores que se están implementando en las rutas de aprendizaje de Identidad y convivencia del Ministerio de Educación (2013)

Burgos, S. (2000) En su tesis titulada: “Influencia del juego didáctico para mejorar el vocabulario expresivo oral de los niños de seis años” tuvo una muestra de 40 niños de 6 años, constituido por 20 niños que conformaron el grupo experimental y 20 para el grupo control, para la recolección de datos utilizo instrumentos el test figura/vocabulario de Morrison F. Gardner el cual se usó como pre test y pos test. Llegó a la conclusión: que los juegos sí mejoran el vocabulario expresivo mediante la interacción de los estudiantes, además haciendo redactar y expresar lo que realizan.

González, N. (2008). En su estudio: “Aplicación de un Programa de estrategias para la comprensión lectora de los alumnos ingresantes a una Escuela de Educación” (Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Perú), realiza dos pruebas. La primera prueba de pre-test se identificaron los gustos, hábitos lectores y también las deficiencias en el proceso lector; la segunda prueba de post-test se determinaron los efectos del programa a aplicar. Los resultados de la primera

prueba evidenciaron que un 65% de los encuestados no superan el nivel básico de comprensión lectora, es decir, los lectores no son capaces de deducir el tema central del texto o inferir el significado de palabras a partir del contexto.

Finalmente después de la aplicación del programa este porcentaje de lectores sube su nivel de comprensión lectora, pero sólo al nivel básico. De esta forma, se concluye que existe una necesidad en desarrollar estrategias cognitivas y meta cognitivas que permitan al estudiante emplear con autonomía sus conocimientos previos y evaluar su proceso lector.

En lo referido al enfoque de aprendizaje utilizado, es necesario resaltar su vital importancia en los resultados obtenidos que muestran una mejora significativa del 100% en el nivel de logro aprendizaje permite que el estudiante relacione sus conocimientos previos de una manera sustancial con los nuevos conocimientos, el cual es defendido por Ausubel, D. y Novak, K. (1990), quien plantea que la esencia del aprendizaje significativo reside en que ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario, si no sustancial con lo que el alumno ya sabe; señaladamente algún aspecto esencial de su estructura de conocimiento.

En relación a la hipótesis de la investigación.

Para contrastar la hipótesis se utilizó la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon con un nivel de significancia de 5%, que es igual al 0,05. Después de realizar la prueba estadística se observó que el nivel de significancia es de 0,000; el cual es menor que 0,05 ($p < 0,05$). Este resultado indica que existe una

diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test; los estudiantes han demostrado tener un mejor logro de aprendizaje en el área de matemática después de haber aplicado juegos educativos. Con este resultado se acepta la hipótesis, y se afirma: Los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora significativamente el logro del aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa “Niño Jesús de Praga 1538”, distrito de Huarmey-2019.

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.

VI. Conclusiones

6.1. La aplicación de los juegos didácticos basado en el enfoque significativo utilizando material concreto, en el pre test se obtuvo: se ha comprobado que el 67% de los niños alcanzaron un nivel de logro C, es decir en inicio.

6.2. Luego de aplicar el juego didáctico basado en el enfoque significativo utilizando material concreto mejoro el logro de los aprendizajes en el área de matemática, así se evidencia en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, en donde se ha comparado entre la primera sesión en donde el resultado fue de 56 % de los niños alcanzaron un nivel de logro C, es decir en inicio en el desarrollo de la primera sesión, y los resultados de la sesión sexta sesión, fue 54,2 % de los niños alcanzaron un nivel de logro en proceso; es decir “B”. como se refleja en los resultados iba incrementado de manera paulatina.

6.3. Finalmente, los resultados del post test se ha demostrado que los niños y niñas alcanzaron un 56 % es decir nivel de logro de aprendizaje “A”, seguido de un 44% de los niños quienes alcanzaron un nivel de logro de Aprendizaje en proceso, es con relación a los resultados del pos test aplicado a los niños y niñas de la Institución educativa Niño Jesús de Praga.

V. Recomendaciones

- ✓ Propiciar siempre los juegos didácticos por parte de los docentes al inicio de las actividades por lo que motiva a los niños y niñas.
- ✓ Los materiales a utilizar en el proceso de enseñanza- aprendizaje deben de ser funcionales; es decir tener un sentido y significancia en su utilidad.
- ✓ Los docentes deben de tener en cuenta el contexto o lugar de trabajo por lo que algunos materiales no se adecuan a una realidad específica.
- ✓ Conocer a los estudiantes al momento de desarrollar las actividades por lo que todos ellos representan una diversidad o una realidad diferentes no todos toman atención en las actividades.

Referencias bibliográficas

- Ballester, A. (2002) *“El aprendizaje significativo en la práctica. Cómo hacer el aprendizaje significativo”*
- Barolo, M. (2000). *El desarrollo de la expresión oral en el aula de E/LE*
Recuperado de: <https://www.nebrija.com/revista-linguistica/files/articulosPDF/8.Baralo1.pdf>
- Barrios (2016). Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de personal social, de los niños y niñas de 5 años de edad de educación inicial de la institución educativa N° 2179 ALTO Chamana – Huamchuco 2015
- Cabrera (2005) en su investigación, *“Uso de los juegos como estrategia pedagógica para la enseñanza de las operaciones aritméticas básicas de matemática de 4to grado en tres escuelas de Barcelona”*
- Cardona (2013) “Efecto de los juegos didácticos en el aprendizaje de expresiones y vocabulario básico en inglés, en los niños de grado transición 1 y 2 del colegio Semenor”
- Cáceres, J. (2012). *Juegos de roles como estrategia motivadora en el aprendizaje por competencia en los cadetes de la escuela militar de chorrillos*. Recuperado de:
http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/625/3/caceres_nj.pdf

- Camacho, M. (2004) *“Material didáctico para la educación especial”*. San José: Universidad Estatal.
- Camacho, B.(2012)“El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años”.
- Castro, I. (1976),El proceso de la investigación en educación. Barcelona.
- Correl,W. (1969). Logro de aprendizaje de los estudiantes de educación, Una mirada al procesos educativo.
- Chacon (2011). Estrategias para desarrollar la creatividad mediante el juego con los niños y niñas del nivel inicial.
- Fernández, Y. & Ferrer, Y. (2013). Tesis Propuesta El juego didáctico en edad preescolar para el desarrollo cognitivo.
- Fernández, A. (2010). Metodologías activas para la formación de competencias. Educación siglo XXI.
- García, K. (2011) tesis la influencia del juego en el aprendizaje de los niños de cinco años de la institución educativa gotitas de solidaridad del distrito de santa María .Universidad nacional José Faustino Sánchez Carrión facultad de educación.
- González, V. (2001). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. México: Pax.
- Herrera, N. & Zavaleta, E.(2010), tesis Desarrollo de técnicas de aprendizaje cooperativo para mejorar el logro de capacidades, conocimientos y actitud del área Ciencia Ambiente en los estudiantes de 5to de Educación Primaria.
- Iglesias J, Sánchez C. (2007). *Diagnóstico e intervención didáctica del lenguaje escolar*.

Klenowski B. (2005). *Desarrollo de portafolios para el aprendizaje y la evaluación*. 2 ed. Madrid:

Lezama, J. (2011). Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el Área de Matemática, de los estudiantes del tercer grado sección única de Educación Primaria, de la Institución Educativa “República Federal Socialista de Yugoslavia”, de Nuevo Chimbote, en el año 2011. Chimbote, Perú: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Disponible en: <http://erp.uladech.edu.pe/archivos/03/03012/documentos/repositorio/2012/01/05/000180/00018020130131105453.pdf>

Lucero, M. (2010). Trabajo colaborativo y el aprendizaje, OEI Revista Iberoamericana de Educación. Venezuela.

Machaca, G. (2001). *Seis años de EIB en Piusilla: una aproximación cuantitativa y cualitativa*. Madrid: ESIC Editorial.

Marie (2011) .Habilidades y destrezas en el desarrollo de su formación de los estudiantes de pre escolar.

Méndez Z. (2004). *Aprendizaje y cognición*. San José de Costa Rica: Universidad Estatal a México: Limusa.

Ministerio de Educación y Ciencia. (2015) *Diseño y evaluación de un programa de intervención* [Tesis para optar al título de Licenciado en Educación con especialización].

Mora, A. (2013) El diseño sustentable en los juegos didácticos. Componente estratégico para fomentar prácticas ecológicas en los niños escolarizados de 3 a 4 años. Universidad de Palermo. Disponible en: http://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/9-9-Mora Andrea.pdf

Ortiz, A. (2010). Importanci de los juegos didácticos en la Educación.

Pereda,S.(2014).*Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque sociocognitivo utilizando títeres mejora la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa particular “Mi Perú” nuevo Chimbote en el año 2013.*[Tesis para optar el título de Licenciada en educación inicial]. Recuperado de: <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000033920>.

Pérez & Millán (2007). *“Influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la formación de normas de convivencia en los niños de 5 años del Wawa Wasi”*

Poveda R & Morales Y. (2009) *Tecnología-material concreto: Una excelente combinación para problemas de aprendizaje.* Barranquilla: Litoral.

Piaget, J. (1978). *La equilibración de las estructuras cognitivas. Problema central del desarrollo.* Madrid: Siglo XXI.

Pinker, S. (1994): *El instinto del lenguaje: cómo crea el lenguaje la mente.* Madrid. Alianza Editorial.

- Rojas R & Ruiz A. (2000) *Apuntes de la vida cotidiana: Reflexiones educativas*. 3 ed. México.
- Román J. (2005). *El puente de papel*. España: Libros en red.
- Vial J. (1988) *Juego y educación: Las ludotecas*. Madrid: Akal.
- Sánchez B. (1990.) *Lenguaje oral*. 3 ed. Buenos Aires. Kapelusz;
- Sarle, J. (2007). *Construyendo una didáctica específica a base de los juegos en los niño y su mundo*. (3a ed). España: Paidós.
- Tirado (2018). *El juego infantil mejora el logro de los aprendizajes de los niños de 4 años de la institución educativa Particular Shadai –distrito de Santa* 2018. Recuperado de:
<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000046686>
- Toribio, P. (2007). *Influencia del material didáctico en el aprendizaje de los alumnos del segundo grado del Colegio Nuestra Señora del Montserrat de Lima*”

Anexos

PRE-TEST /POS TEST

EVALUACION DEL PRE TEST

Apellidos y Nombres:

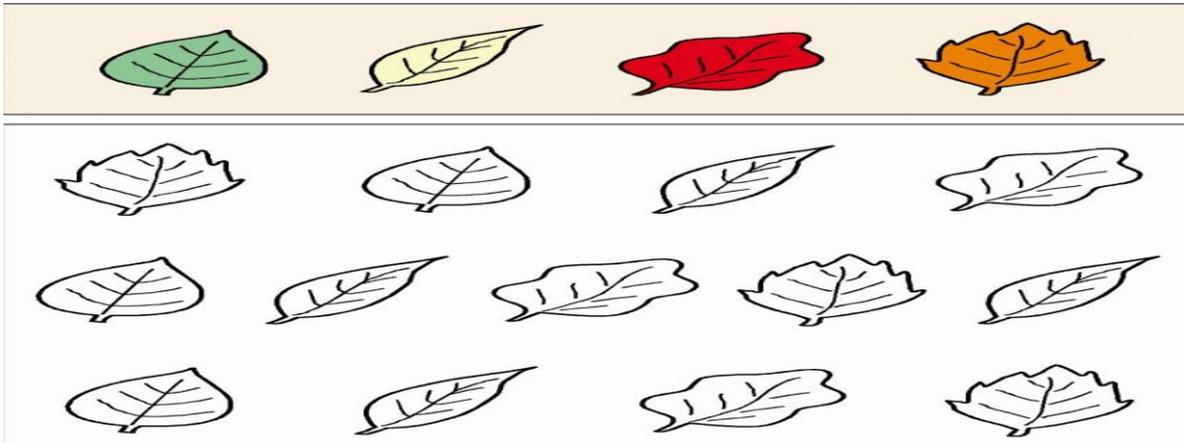
Edad: Fecha: Sección:

DIMENSION: ACTUA Y PIENSA MATEMATICAMENTE EN

SITUACIONES DE CANTIDAD

INDICADOR: Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada. (Tamaño, color o forma)

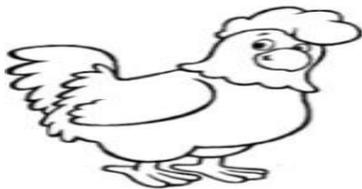
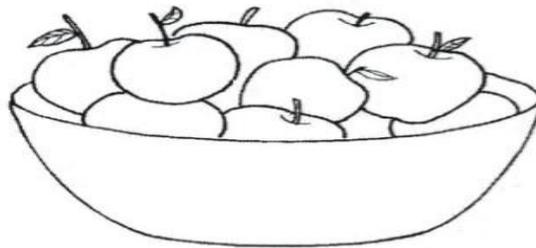
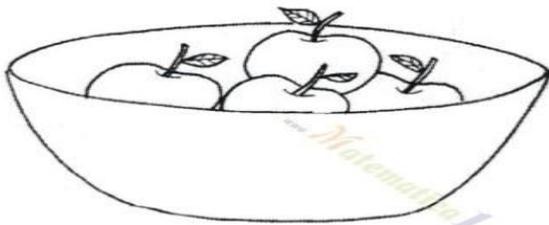
1. Observa las hojas y colorea según corresponda



INDIACDOR: Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado. Encierra en un círculo la imagen que es igual al modelo. Pinta de grande a pequeño.

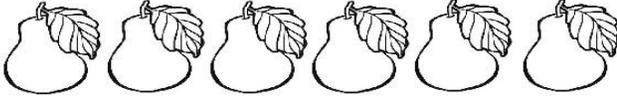
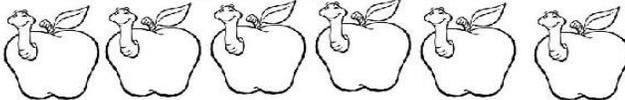
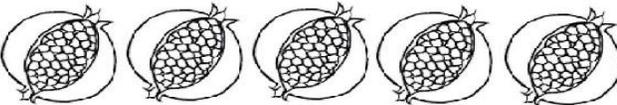
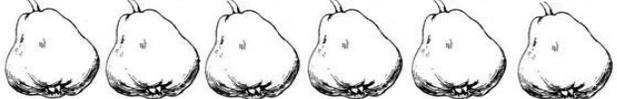
INDICADOR: Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que” o “menos que”.
colorea de verde las manzanas que son muchas y de rojo las manzanas de son

pocas.



INDICADOR: Identifica cantidades y acciones de agregar y quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.

Pinta de acuerdo a la cantidad.

4	
1	
5	
2	
6	
3	



Cuenta, junta y completa

Con ayuda de la maestra lee y resuelve. Completa

a.

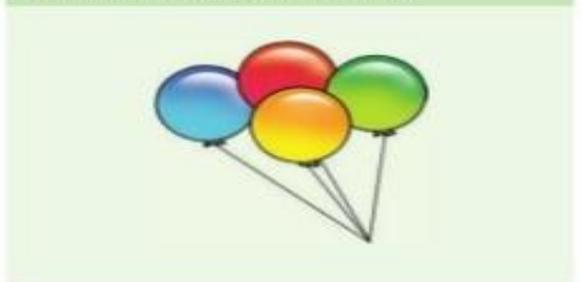
Loreto tenía **6** lápices y le regalaron **1**.
¿Cuántos lápices tiene ahora?



$$\square \circ \square = \square$$

b.

Andrea tenía **4** globos y le regalaron **2**.
¿Cuántos globos tiene ahora?



$$\square \circ \square = \square$$

Con ayuda de la maestra lee y resuelve. Completa

a. Nicolás tenía **8** manzanas y compartió **2** con sus amigos. ¿Cuántas manzanas le quedaron?

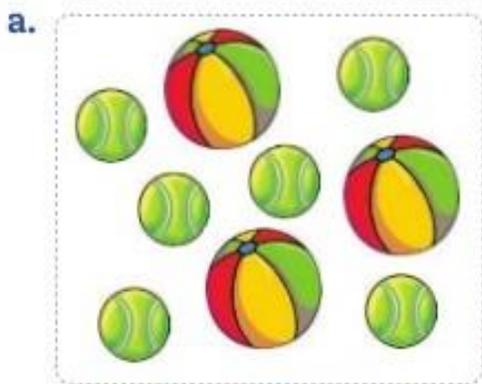


$$\square \circ \square = \square$$

b. Manuel tenía **9** autitos y regaló **5** a su hermano menor. ¿Cuántos autitos le quedaron?



$$\square \circ \square = \square$$



\square y \square son \square
 $\square \circ \square = \square$



\square y \square son \square
 $\square \circ \square = \square$

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA 1. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.				
	INDICADORES	A Logro	B Proceso	C Inicio
1	Agrupar objetos (clasificación) de un solo criterio según el color, forma o tamaño			
2	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño.			
3	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de largo a corto, de grueso a delgado			
4	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”.			
5	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “más que” o “menos que”.			
6	Propone acciones para contar hasta 10 objetos			
7	Propone acciones para comparar con cantidades hasta 5 objetos.			
8	Propone acciones para ordenar con cantidades hasta 5 objetos.			
9	Identifica cantidades y acciones de agregar y quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.			
10	Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y agrupar objetos.			

Matriz de operacionalización de la variable

Variable	operacionalización	Dimensión	Indicadores
Los juegos didácticos	Propuesta de un conjunto de actividades para desarrollar conceptos matemáticos.	Planificación	La docente planifica los juegos didácticos. El docente inicia la clase haciendo uso del juego didáctico. El docente determina las características del juego didáctico.
		Ejecución	Resuelve situaciones problemáticas de su entorno. Desarrolla actividades de aprendizaje.
		Evaluación	Determina los efectos del programa juegos didácticos y el nivel de logro. Aplica una evaluación de diagnóstico a los estudiantes.
Logro de los aprendizajes	Nivel de aprovechamiento del desarrollo de las actividades	Seriación	Agrupa objetos con facilidad. Clasifica los juguetes teniendo en cuenta su tamaño. Relaciona los juguetes con su entorno.
		Clasificación	
		relaciona	

Matriz de consistencia

Enunciado del problema	Objetivos	Hipótesis	Dimensiones	Metodología	Instrumentos
<p>¿ Como los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa “ Niño Jesús de Praga 1538” ,distrito de huarmey-2019?</p>	<p style="text-align: center;">Objetivo General:</p> <p>Determinar Como los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa “ Niño Jesús de Praga 1538” ,distrito de huarmey-2019.</p> <p style="text-align: center;">Objetivo específico:</p> <p>Identificar el nivel de aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de la I.E: Jesús de Praga N° 1538 mediante de un pretest.</p> <p>Aplicar los juegos didácticos con material concreto para mejorar el logro de los aprendizajes.</p> <p>Evaluar a través de un postest los resultados de la aplicación de los juegos didácticos de material concreto en el logro de los aprendizajes.</p>	<p>Los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora significativamente el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa “ Niño Jesús de Praga 1538” ,distrito de Huarmey-2019</p>	<p>Juego</p> <p>Didácticos</p> <p>Material concreto</p> <hr/> <p>En inicio</p> <p>En proceso</p> <p>Logrado</p>	<p>Tipo: explicativa</p> <p>Nivel: cuantitativo</p> <p>Diseño: Pre - experimental</p> <p>A.....</p> <p>X..... A1</p> <p>A : Pre test</p> <p>A1 : Pos test</p> <p>X : Aplicación de la Estrategia didáctica</p> <p>Técnica: La observación.</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo.</p> <p>Población: 75 niños de 5 años</p> <p>Muestra: 24 niños y niñas</p> <p>Procesamiento de los datos:</p> <p>Se aplicó el Oficce Excel 2010</p>	<p>Ordinal</p> <p>Logro previsto</p> <p>Proceso</p> <p>Inicio</p>

PROGRAMA DIDÁCTICO BASADO EN EL ENFOQUE COLABORATIVO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “NIÑO JESUS DE PRAGA” DEL DISTRITO DE HUARMHEY EN EL AÑO 201

I DATOS INFORMATIVOS: I.E.I. N°1538” NIÑO JESUS DE PRAGA”

LUGAR: Huarmey

EDAD DE LOS NIÑOS: 05 AÑOS

FECHA DE INICIO: 18 de marzo

FECHA DE TERMINO:

AUTORA: DORA ZENOBIA ELGUERA GALVEZ

II FUNDAMENTACIÓN

El objetivo de la enseñanza de las matemáticas no es sólo que los niños aprendan las tradicionales unidades de medida y unas nociones geométricas, sino su principal finalidad es que puedan resolver problemas y aplicar los conceptos y habilidades matemáticas para desenvolverse en la vida cotidiana. Esto es importante en el caso de los niños con dificultades en el aprendizaje de las matemáticas. El fracaso escolar en esta disciplina está muy extendido, más allá de lo que podrían representar las dificultades matemáticas específicas. Para comprender la naturaleza de las dificultades es necesario conocer cuáles

son los conceptos y habilidades matemáticas básicas, cómo se adquieren y qué procesos cognitivos subyacen a la ejecución matemática. Tradicionalmente, la enseñanza de las matemáticas elementales abarca básicamente las habilidades de numeración, el cálculo aritmético y la resolución de problemas. También se consideran importantes la estimación, la adquisición de la medida y de algunas nociones geométricas. Por todo lo anterior podemos definir que es necesario aplicar el presente programa para la enseñanza de las matemáticas en base al juego trabajo con los niños y niñas de 5 años de la I.E NIÑO JESUS DE PRAGA.

III OBJETIVO

Mejorar el aprendizaje del área de matemática con la aplicación de un programa didáctico.

ACTIVIDAD DE APRENDIJE N°01

1.- NOMBRE: Conociendo las figuras geométricas

2.- FECHA :25-03-19

3.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

REA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	CRITERIO DE VALORACION
AT	2.Actuar y pensar matemáticamente en regularidad y equivalencia y cambio	2.2.comunicar y representar ideas matemáticas	2.2.2.Representa un patrón de repetición (hasta tres elementos) con grafico n su cuerpo y con materia	

4.- PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué materiales se utilizará en esta actividad
<ul style="list-style-type: none"> Prever la caja de sorpresa 	<ul style="list-style-type: none"> figuras geométricas goma, tijeras

5.- MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Presentamos en una caja sorpresa las figuras geométricas Responden preguntas: ¿Qué ven? ¿Cómo se llaman? ¿Cuántos habrán? ¿Qué podemos hacer con las figuras geométricas? La docente da a conocer el propósito de la actividad: Hoy día vamos a conocer las figuras geométricas Recordamos las normas del día
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">COMPRESION DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentamos la caja de sorpresa con las figuras geométricas? ¿Cuántos habrán? ¿Qué son? <p style="text-align: center;">BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> Dialogamos cuales son las figuras geométricas ¿Cuántos lados tiene el cuadrado?

	<ul style="list-style-type: none"> • Plantean sus propuestas y la docente escribe REPRESENTACION • Entregamos figuras geométricas: cuadrado, triangulo y circulo a cada niño y niña para que puedan conocer las figuras geométricas para que vean cuantos lados tienen • En la hoja de aplicación recortan y pegan las figuras geométricas FORMALIZACION • Dialogamos: ¿Cuáles son las figuras geométricas? ¿Cómo son? REFLEXION • Recordamos cuales son las figuras geométricas ¿Cómo son? ¿Cuántos lados tienen? ¿De qué color son? • La docente felicita a los niños(as) por el trabajo realizado •
CIERRE	<p>¿Qué hemos trabajado? ¿Cómo realizamos? ¿Cuáles son las figuras geométricas? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Para qué nos servirá la actualidad? ¿será útil?</p>

LISTA DE COTEJO

N°	NOMBRES	➤ Reconoce las figuras geométricas	➤ Reconoce los colores de las figuras geométricas	➤ Responde cuantos lados tiene el cuadrado
01	N°01			
02	N°02			
03	N°03			
04	N°04			
05	N°05			
06	N°06			
07	N°07			
08	N°08			
09	N°09			
10	N°10			
11	N°11			
12	N°12			
13	N°13			
14	N°14			
15	N°15			
16	N°16			
17	N°17			
18	N°18			
19	N°19			
20	N°20			
21	N°21			
22	N°22			
23	N°23			
24	N°24			

ACTIVIDAD DE APRENDIJE N°02

1.- NOMBRE: el cuadrado

2.- FECHA: 26-03-19

3.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

RE A	COMPETEN CIA	CAPACID ADES	INDICADORES	CRITE RIO DE VALORACION
AT.	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	2. Comunica y representa ideas matemáticas.	27. Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno con una forma bidimensional (círculo, cuadrado, triangulo y rectángulo)	

4.- PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué materiales se utilizará en esta actividad
<ul style="list-style-type: none"> Prever la canción 	<ul style="list-style-type: none"> Caja de sorpresa, siluetas Plumón, pizarra

5.- MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Escuchan un canción “el cuadrado” Responden preguntas: ¿De qué trato la canción? ¿Qué menciono la canción? ¿Cómo es el cuadrado? La docente da a conocer el propósito de la actividad: “hoy vamos a conocer la figura geométrica el cuadrado” Recuerda las normas del día
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">COMPRESION DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentamos la caja de sorpresa con un cuadrado Responden preguntas: ¿Qué son? ¿Cuántos habrá? ¿Para qué sirven? ¿Cómo podemos secuencia? <p style="text-align: center;">BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> Dialogamos en el salón donde hay objetos que tienes forma de cuadrado Los niños mencionan sus ideas y la docente escribe en la pizarra

	<p style="text-align: center;">REPRESENTACION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se enseña el cuadrado por grupos • ¿Cuántos lados tiene? ¿Qué color es? ¿Qué forma tiene? • Dibujan imaginariamente el cuadrado con su dedo • Colorean el cuadrado • La docente ira monitoreando el trabajo de los niños <p style="text-align: center;">FORMALIZACION</p> <p>logamos ¿Qué es un cuadrado? ¿Qué materiales tiene forma de cuadrado?</p> <p style="text-align: center;">REFLEXION</p> <p>ordamos ¿cómo es el cuadrado? ¿Cuántos lados tiene?</p> <p style="text-align: center;">TRANSFERENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos: ¿Qué otros materiales podemos secuenciar? ¿habrá otras formas de secuenciar?
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos realizado? ¿para qué nos servirá la actividad? ¿Qué dificultades han tenido?

Lista de cotejo

°	NOMBRES	N°	➤ Reconoce el cuadrado	➤ Representa el cuadrado	➤ Dice cuántos lados tiene el cuadrado
1	01	N°			
2	02	N°			
3	03	N°			
4	04	N°			
5	05	N°			
6	06	N°			
7	07	N°			
8	08	N°			
9	09	N°			
0	10	N°			
1	11	N°			
2	12	N°			
3	13	N°			
4	14	N°			
5	15	N°			
6	16	N°			
7	17	N°			
8	18	N°			
9	19	N°			
0	20	N°			
1	21	N°			
2	22	N°			
3	23	N°			
4	24	N°			

ACTIVIDAD DE APRENDIJE N°03

1.- NOMBRE: conociendo el triangulo

2.- FECHA :27-03-19

3.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

RE A	COMPE TENCIA	CAPACIDA DES	INDICADORES	CRI TERIO DE VALORACI ON
AT.	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	2. Comunica y representa ideas matemáticas.	27. Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno con una forma bidimensional (círculo, cuadrado, triangulo y rectángulo)	

4.- PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué materiales se utilizará en esta actividad
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Preveer caja sorpresa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Figuras geométricas (el triángulo)

5.- MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Presentamos la caja de sorpresa con un triangulo ❖ Responden preguntas: ¿Qué hay en la caja? ¿De qué color es? ¿saben cómo se llaman? ¿Qué podemos hacer con esta figura? ❖ La docente da a conocer el propósito de la actividad hoy día vamos a conocer la figura geométrica “el triangulo ❖ Elaboramos los acuerdos del día

DESARROLLO	<p style="text-align: center;">BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Realizan propuestas sobre lo que se puede hacer con el triangulo <p style="text-align: center;">REPRESENTACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Caminan por las líneas del triángulo ❖ Clasifican las figuras geométricas los triángulos ❖ En sus hojas de aplicación dibujan el triángulo con palitos de chupete <p style="text-align: center;">FORMALIZACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Comentamos: ❖ ¿Qué hemos hecho? ¿Cómo es el triángulo? ¿Cómo lo hicieron? ¿Por qué? <p style="text-align: center;">REFLEXION</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogamos ¿todos trabajaron? ¿alguien se equivocó? <p style="text-align: center;">TRANSFERENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Cuantos lados tiene el triangulo
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué aprendieron? ¿les gusto la actividad? ¿Para qué nos servirá esta la actividad?

Lista de cotejo

N°	NOMBRES	➤ Identifica el triángulo	➤ Reconoce cuantos lados tiene el triángulo	➤ Dibuja el triángulo
01	N°01			
02	N°02			
03	N°03			
04	N°04			
05	N°05			
06	N°06			
07	N°07			
08	N°08			
09	N°09			
10	N°10			
11	N°11			
12	N°12			
13	N°13			
14	N°14			
15	N°15			
16	N°16			
17	N°17			
18	N°18			
19	N°19			
20	N°20			
21	N°21			
22	N°22			
23	N°23			
24	N°24			

ACTIVIDAD DE APRENDIJE N°04

NOMBRE: ordenar de mayor a menor los números

2.- FECHA : 28-03-19

3.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

RE A	COMPE TENCIA	CAPACIDAD ES	INDICADORES	CRIT ERIO DE VALORACIO N
AT.	1. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	1.1 matematiza situaciones	1.1.1 identifica cantidades y acciones de quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.	

4.- PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué materiales se utilizará en esta actividad
<ul style="list-style-type: none"> Canción Caja sorpresa 	<ul style="list-style-type: none"> Plumón de pizarra Laminas, siluetas Hoja, lápiz. colores

5.- MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchan de los números • Responden preguntas ¿Qué dice la canción? ¿Qué han nombrado en la canción? ¿Conocen los números? ¿Cómo son? • Se da a conocer el propósito de la actividad hoy día vamos a ordenar de mayor a menor los número • Elaboramos los acuerdos del día
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentamos la caja de sorpresas con los números del 1 al 5 Dialogamos ¿Qué son? ¿Qué podemos hacer con estos números? ¿Cómo se ordenaran los números? <p style="text-align: center;">BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> Comentamos ¿Cómo podemos ordenar los números de mayora menor? Anotamos en la pizarra <p style="text-align: center;">REPRESENTACION</p> <ul style="list-style-type: none"> Juegan a

	<ul style="list-style-type: none"> ✚ “Simón dice” que se agrupen de 2 , simón dice que se agrupen de 3 ,etc. <p style="text-align: center;">FORMALIZACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Comentamos ¿Que hemos hecho? ¿Qué número del 1 al 5 es el mayor? ✚ Ubican los números hasta el 5 de mayor a menor <p style="text-align: center;">REFLEXION</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Dialogamos ¿Todos trabajamos? ¿alguien se equivocó? ¿Cuál es el número mayor? <p style="text-align: center;">TRANSFERENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿Qué número es el mayor y menor del 1 al 5?
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo se han sentido? ¿les gusto ordenar los numeros? ¿les gusto la actividad? ¿para qué nos servirá la actividad?

Lista de cotejo

°	N	RES	NOMB	Ord ena los números de mayor a menor del 1 al 5	Reco noce los números del 1 al 5	Identi fica el numero 5
1	0		N°01			
2	0		N°02			
3	0		N°03			
4	0		N°04			
5	0		N°05			
6	0		N°06			
7	0		N°07			
8	0		N°08			
9	0		N°09			
0	1		N°10			
1	1		N°11			
2	1		N°12			
3	1		N°13			
4	1		N°14			
5	1		N°15			
6	1		N°16			
	1		N°17			

7				
8	1	N°18		
9	1	N°19		
0	2	N°20		
1	2	N°21		
2	2	N°22		
3	2	N°23		
4	2	N°24		

ACTIVIDAD DE APRENDIJE N°05

1.- NOMBRE: jugamos a seriar carritos

2.- FECHA: 29-03-19

3.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

RE A	COMPETEN CIA	CAPACID ADES	INDICADORES	CRITE RIO DE VALORACION
AT.	2. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.	2. Comunica y representa ideas matemáticas.	11. Expresa con su propio lenguaje cuales son los dos elementos que se repiten en un patrón de repetición.	

4.- PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué materiales se utilizará en esta actividad
<ul style="list-style-type: none"> Prever la adivinanza 	<ul style="list-style-type: none"> Caja de sorpresa, siluetas Plumón, pizarra

5.- MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Escuchan y responden una adivinanza Responden preguntas: ¿De qué trata la adivinanza? ¿Cómo son los carros? ¿Para qué sirven? ¿Cómo debemos de comportarnos cuando viajamos? La docente da a conocer el propósito de la actividad: “hoy vamos a jugar a secuencias los transportes de mi comunidad” Recuerda las normas del día
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">COMPRESION DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentamos la caja de sorpresa con silueta de carros, motos, autos (medios de transporte) de diferentes tamaños. Responden preguntas: ¿Qué son? ¿Cuántos habrá? ¿Para qué sirven? ¿Cómo podemos secuencia? <p style="text-align: center;">BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> Dialogamos como podemos jugar a secuenciar los medios de transporte terrestre

	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños mencionan sus ideas para realizar secuencias y la docente escribe en la pizarra <p style="text-align: center;">REPRESENTACION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entregamos por grupo las siluetas de los medios de transporte terrestre. • Realizamos secuencias con las siluetas que se les entrego • La docente ira monitoreando el trabajo de los niños <p style="text-align: center;">FORMALIZACION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos ¿Qué es una secuencia? ¿Qué otros materiales podemos secuenciar? <p style="text-align: center;">REFLEXION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recordamos todo el camino a seguir para secuenciar. ¿Qué hicimos? ¿alguien se equivocó? • La docente felicita a los niños por el trabajo realizado <p style="text-align: center;">TRANSFERENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos: ¿Qué otros materiales podemos secuenciar? ¿habrá otras formas de secuenciar?
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos realizado? ¿para qué nos servirá la actividad? ¿Qué dificultades han tenido?

LISTA DE COTEJO

N°	NOMBRES	Puede seriar los medios de transporte	Se organiza para seriar ordenadamente	Identifica cantidad y unidades
01	N°01			
02	N°02			
03	N°03			
04	N°04			
05	N°05			
06	N°06			
07	N°07			
08	N°08			
09	N°09			
10	N°10			
11	N°11			
12	N°12			
13	N°13			
14	N°14			
15	N°15			
16	N°16			
17	N°17			
18	N°18			
19	N°19			
20	N°20			
21	N°21			
22	N°22			
23	N°23			
24	N°24			

ACTIVIDAD DE APRENDIJE N°06

1.-

NOMBRE:

jugando a los números

2.- FECHA : 01-04-19

3.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

RE A	COMPET ENCIA	CAPACIDAD ES	INDICADORES	CRI TERIO DE VALORACI ON
AT.	3: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de formas y localización	3.1 Matematiza situaciones	3.1.1 relaciona características de su entorno con una forma tridimensional	

4.- PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué materiales se utilizará en esta actividad
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Preveer caja sorpresa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Figuras geométricas

5.- MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Presentamos la caja sorpresa con números ❖ Responden preguntas: ¿Qué hay en la caja? ¿De son? ¿? ¿saben cómo se llaman? ¿Qué podemos hacer con estos números? ❖ La docente da a conocer el propósito de la actividad hoy día vamos a jugar con los numeros ❖ Elaboramos los acuerdos del día
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Realizan propuestas sobre que se puede hacer con estos números <p style="text-align: center;">REPRESENTACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Salimos al patio a jugar simón dice que se agrupen de 2 ,etc ❖ Sacamos un dado de números y escogemos que cada niño tire el dado y el número que salga lo representara

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cuentan los números ❖ En sus hojas de aplicación dibujan los números <p style="text-align: center;">FORMALIZACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Comentamos ❖ ¿Qué hemos hecho? ¿Qué clasificamos? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Por qué? <p style="text-align: center;">REFLEXION</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogamos ¿todos trabajaron? ¿alguien se equivocó? <p style="text-align: center;">TRANSFERENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Todas las figuras serán iguales
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué clasificamos? ¿les gusto la actividad? ¿Para qué nos servirá esta la actividad?

Lista de cotejo

N°	NOMBRES	Puede seriar los medios de transporte	Se organiza para seriar ordenadamente	Responde a las preguntas propuestas
01	N°01			
02	N°02			
03	N°03			
04	N°04			
05	N°05			
06	N°06			
07	N°07			
08	N°08			
09	N°09			
10	N°10			
11	N°11			
12	N°12			
13	N°13			
14	N°14			
15	N°15			
16	N°16			
17	N°17			
18	N°18			
19	N°19			
20	N°20			
21	N°21			
22	N°22			
23	N°23			
24	N°24			

ACTIVIDAD DE APRENDIJE N°07

1.- NOMBRE: números y colores

2.- FECHA : 02-04-19

3.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

RE A	COMPETENC IA	CAPACI DADES	INDICADORES	CRITE RIO DE VALORACION
AT.	2. Comunica y representa ideas matemáticas	3. Elabora y usa estrategias	12. Propone acciones para contar hasta 10, comparar u ordenar con cantidades hasta 5 objetos.	

4.- PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué materiales se utilizará en esta actividad
❖ Caja de sorpresa	❖ Lamina, plumón de pizarra ❖ Hoja boom , colores , lápiz

5.- MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Presentamos un video de los colores ❖ ¿Qué ven? ¿Qué colores son? ¿Cuántos colores son? ❖ Responden preguntas La docente manifiesta el propósito de la actividad: “hoy vamos a trabajar con los números y colores ❖ Elaboramos las normas para la actividad
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Presentamos la caja de sorpresa donde hay diferentes colores ❖ Responden preguntas: ¿Qué son? ¿Cuántos habrá? ¿Cómo son? ¿conocen estos colores? <p style="text-align: center;">BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogamos que podemos hacer con los colores presentados ❖ Planteamos las propuestas y anotamos en la pizarra <p style="text-align: center;">REPRESENTACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ En grupo se les entrega diferentes pañuelos para que puedan coger y puedan agruparse todos con el mismo color de pañuelos que obtuvieron ❖ Entregamos sus hojas de trabajo donde estarán los números con su color correspondiente que le toca

	<p style="text-align: center;">FORMALIZACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogamos: ¿Cuáles son los colores? ¿De qué color es el sol? ¿De qué color es el cielo? <p style="text-align: center;">REFLEXION</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Recordamos ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿aprendieron los colores? ¿les gusto? ❖ Dialogamos: ¿Qué hemos realizado? ¿para qué nos servirá la actividad? ¿esta actividad será útil? ¿Qué dificultades han tenido? ❖ La docente felicita a los niños por el trabajo realizan <p style="text-align: center;">TRANSFERENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogamos ¿Qué otros colores nos faltó nombrar? ❖ ¿habrá otras formas de seriar?
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> 🚩 ¿Qué hicimos hoy? ¿Con que jugamos? ¿Cómo se han sentido? ¿les gusto?

Lista de cotejo

N°	NOMBRES	Menciona los colores	Reconoce los números y colores	Expresa con sus propias palabras lo que comprende del problema.
01	N°01			
02	N°02			
03	N°03			
04	N°04			
05	N°05			
06	N°06			
07	N°07			
08	N°08			
09	N°09			
10	N°10			
11	N°11			
12	N°12			
13	N°13			
14	N°14			
15	N°15			
16	N°16			
17	N°17			
18	N°18			
19	N°19			
20	N°20			
21	N°21			
22	N°22			
23	N°23			
24	N°24			

ACTIVIDAD DE APRENDIJE N°08

1.- NOMBRE: agrupando por tamaños

2.- FECHA : 03 -04 -19

3.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

RE A	COMPETEN CIA	CAPACIDAD ES	INDICADORES	CRITE RIO DE VALORACION
AT.	2.Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	1.2 comunica y representa ideas matemáticas	1.2.2 expresa el criterio de ordenar y seriar hasta cinco objetos de grande a pequeño.	

4.- PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué materiales se utilizará en esta actividad
❖ Preveer la caja sorpresa	❖ Pelotas ❖ Hoja,lapiz,borrador

5.- MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

M OMENTO S	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS
I NICIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Presentamos la caja sorpresa con pelotas de distintos tamaños ❖ Responden preguntas: ¿Qué ven? ¿Cómo se llaman? ¿Cuántos habrá? ¿Por dónde van? ¿Para qué sirven? ❖ La docente manifiesta el propósito de la actividad: “hoy vamos a agrupar pelotas del más grande al pequeño y lo vamos a realizar en grupo ❖ Elaboramos las normas para la actividad
D ESARROL LO	<p style="text-align: center;">PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Presentamos la caja de sorpresa con pelotas de diferentes tamaños ❖ Responden preguntas: ¿Qué son? ¿Cuántos habrá? ¿Cómo podemos agrupar las pelotas? <p style="text-align: center;">BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogamos como podemos agrupar las pelotas

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Planteamos las propuestas y anotamos en la pizarra REPRESENTACION ❖ En grupo realizan la agrupación con pelotas de grande a pequeño ❖ Entregamos sus hojas de trabajo recortan pelotas de diferentes tamaños FORMALIZACION ❖ Dialogamos: ¿qué es agrupar? ¿Qué otros materiales podemos agrupar? ¿De qué otra forma podemos agrupar? REFLEXION ❖ Recordamos todo el camino a seguir para agrupar ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿alguien se equivocó? ❖ Dialogamos: ¿Qué hemos realizado? ¿para qué nos servirá la actividad? ¿esta actividad será útil? ¿Qué dificultades han tenido? ❖ La docente felicita a los niños por el trabajo realizan TRANSFERENCIA ❖ Dialogamos ¿Qué otros materiales podemos agrupar? ❖ ¿habrá otras formas de agrupar?
<p style="text-align: center;">C</p> <p style="text-align: center;">IERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> 🚩 ¿Qué hicimos hoy? ¿Con que jugamos? ¿todos serán iguales? ¿Cómo se han sentido? ¿les gusto

Lista de cotejo

N°	NOMBRES	Expresa con sus propias palabras lo que comprende del problema.	Explica con su propio lenguaje sus procedimientos y resultados.	Realiza agrupaciones sin ningún problema
01	N°01			
02	N°02			
03	N°03			
04	N°04			
05	N°05			
06	N°06			
07	N°07			
08	N°08			
09	N°09			
10	N°10			
11	N°11			
12	N°12			
13	N°13			
14	N°14			
15	N°15			
16	N°16			
17	N°17			
18	N°18			
19	N°19			
20	N°20			
21	N°21			
22	N°22			
23	N°23			
24	N°24			

ACTIVIDAD DE APRENDIJE N°09

1.- NOMBRE: conociendo el círculo

2.- FECHA :27-03-19

3.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

RE A	COMPE TENCIA	CAPACIDA DES	INDICADORES	CRI TERIO DE VALORACI ON
AT.	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	2. Comunica y representa ideas matemáticas.	27. Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno con una forma bidimensional (círculo, cuadrado, triangulo y rectángulo)	

4.- PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué materiales se utilizará en esta actividad
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Preveer caja sorpresa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Figuras geométricas (el círculo)

5.- MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Presentamos la caja de sorpresa con un círculo ❖ Responden preguntas: ¿Qué hay en la caja? ¿De qué color es? ¿saben cómo se llaman? ¿Qué podemos hacer con esta figura? ❖ La docente da a conocer el propósito de la actividad hoy día vamos a conocer la figura geométrica “el círculo” ❖ Elaboramos los acuerdos del día

DESARROLLO	<p style="text-align: center;">BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Realizan propuestas sobre lo que se puede hacer con el círculo <p style="text-align: center;">REPRESENTACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Caminan por las líneas del círculo ❖ Clasifican las figuras geométricas los círculos ❖ En sus hojas de aplicación pintan el círculo <p style="text-align: center;">FORMALIZACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Comentamos: ❖ ¿Qué hemos hecho? ¿Cómo es el círculo? ¿Cómo lo hicieron? ¿Por qué? <p style="text-align: center;">REFLEXION</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogamos ¿todos trabajaron? ¿alguien se equivocó? <p style="text-align: center;">TRANSFERENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ De qué forma es el círculo
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué aprendieron? ¿les gusto la actividad? ¿Para qué nos servirá esta la actividad?

Lista de cotejo

N°	NOMBRES	➤ Reconoce el círculo	➤ Dibuja con su dedo imaginariamente el círculo	➤ Comenta sobre la figura geométrica el círculo sin ningún problema
01	N°01			
02	N°02			
03	N°03			
04	N°04			
05	N°05			
06	N°06			
07	N°07			
08	N°08			
09	N°09			
10	N°10			
11	N°11			
12	N°12			
13	N°13			
14	N°14			
15	N°15			
16	N°16			
17	N°17			
18	N°18			
19	N°19			
20	N°20			
21	N°21			
22	N°22			
23	N°23			
24	N°24			

ACTIVIDAD DE APRENDIJE N° 10

1.- NOMBRE: jugando en agregar y quitar

2.- FECHA :05-04-19

3.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

RE A	COMPE TENCIA	CAPACIDAD ES	INDICADORES	CRITE RIO DE VALORACION
AT.	1. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	1.1 matematiza situaciones	1.1.1 identifica cantidades y acciones de quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.	

4.- PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué materiales se utilizará en esta actividad
<ul style="list-style-type: none"> Canción Caja sorpresa 	<ul style="list-style-type: none"> paletas

5.- MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchan la canción Los Monitos • Responden preguntas ¿Qué dice la canción? ¿Qué han quitado en la canción? ¿Qué otros materiales podemos agregar y quitar? ¿Cómo es el signo de quitar, y como se lee? • Se da a conocer el propósito de la actividad hoy día vamos a jugar a agregar y quitar • Elaboramos los acuerdos del día
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentamos la caja de sorpresas y sacamos el signo de quitar(-) Dialogamos ¿Qué es? ¿Qué significa? ¿con que objetos podemos jugar quitando? <p style="text-align: center;">BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> Comentamos ¿Qué cosas podemos agregar y quitar? Anotamos en la pizarra Anotamos en la pizarra <p style="text-align: center;">REPRESENTACION</p> <ul style="list-style-type: none"> Juegan a “ Simón dice” agregando y quitando niños Niños a los grupos de trabajo Jugamos agregando y quitando objetos usando las paletas de números con el signo En su hoja de aplicación realizan ejercicios de agregar y quitar

	<p style="text-align: center;">FORMALIZACION</p> <p>✚ Comentamos ¿Que hemos hecho?¿porque será útil esta actividad? REFLEXION</p> <p>✚ Dialogamos ¿Todos trabajamos? ¿alguien se equivocó? TRANSFERENCIA</p> <p>✚ ¿Qué otros materiales podemos utilizar para agregar y quitar?</p>
CIERRE	<p>✚ ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué agregamos y quitamos? ¿les gusto la actividad? ¿para qué nos servirá la actividad?</p>

Lista de cotejo

N°	NOMBRES	➤ Responde sin dificultad sus preguntas	➤ logra agregar y quitar sin dificultad	➤ tiene conocimiento de lo que es quitar
01	N°01			
02	N°02			
03	N°03			
04	N°04			
05	N°05			
06	N°06			
07	N°07			
08	N°08			
09	N°09			
10	N°10			
11	N°11			
12	N°12			
13	N°13			
14	N°14			
15	N°15			
16	N°16			
17	N°17			
18	N°18			
19	N°19			
20	N°20			
21	N°21			
22	N°22			
23	N°23			
24	N°24			

ACTIVIDAD DE APRENDIJE N° 11

1.- NOMBRE: jugando a relacionar los números

2.- FECHA :08-04-19

3.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

R E A	COMPETE NCIA	CAPACI DADES	INDICADORES	CRITE RIO DE VALORACION
A T.	1: Actúa y piensa en situaciones de cantidad	2. Comunica y representa ideas matemáticas	1.2.5. Expresa en forma oral los números ordinales en contexto de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el quinto lugar.	

4.- PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué materiales se utilizará en esta actividad
<ul style="list-style-type: none"> Preveer la canción Caja sorpresa 	<ul style="list-style-type: none"> Plumón, pizarra Siluetas de números

5.- MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Entonan la canción de los números ¿De qué trata la canción? ❖ Se presenta la caja de sorpresa ¿Qué son? ¿para qué sirven? ¿Podemos jugar con los números?
DESARROLLO	COMPRESION DEL PROBLEMA
	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Manifestamos el propósito de la actividad hoy día vamos a jugar a relacionar números ❖ Recordamos los acuerdos del día

	<p style="text-align: center;">BUSQUEDAS DE ESTRATEGIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogamos como podemos relacionar los números ❖ Plantean sus propuestas de juego con los números y la docente escribe <p style="text-align: center;">REPRESENTACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Cada niño sale a la pizarra y relaciona cada número con las imágenes presentadas del 1 al 5 ❖ Entregamos tarjetas con el número del 1 al 5 y pedimos que se agrupen para que puedan relacionar con las figuras dadas ❖ En la hoja de aplicación une el numero con el conjunto que le corresponde <p style="text-align: center;">FORMALIZACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Comentamos con que jugamos ¿con que números hemos jugado en su hoja y han unido <p style="text-align: center;">REFLEXION</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Responden preguntas ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Todos participaron? ¿alguien se equivocó? <p style="text-align: center;">TRANSFERENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Planteamos interrogantes ¿los números se pueden relacionar solo con?
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se evalúa la participación activa de los niños ❖ ¿Qué hicimos hoy? ¿con que jugamos?

Lista de cotejo

N°	NOMBRES	Relaciona los números del 1 al 5	Responde sin problemas sus respuestas
01	N°01		
02	N°02		
03	N°03		
04	N°04		
05	N°05		
06	N°06		
07	N°07		
08	N°08		
09	N°09		
10	N°10		
11	N°11		
12	N°12		
13	N°13		
14	N°14		
15	N°15		
16	N°16		
17	N°17		
18	N°18		
19	N°19		
20	N°20		
21	N°21		
22	N°22		
23	N°23		
24	N°24		

ACTIVIDAD DE APRENDIJE N° 12

1.- NOMBRE: jugando agrupar

2.- FECHA : 09-03-19

3.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

RE A	COMPETEN CIA	CAPACIDADES	INDICADORES	CRITE RIO DE VALORACION
AT.	3: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	3.1 Matematiza situaciones	3.1.1 relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, con una forma tridimensional	

4.- PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué materiales se utilizará en esta actividad
<ul style="list-style-type: none"> ✚ Prever el cuento ✚ Caja sorpresa 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Figuras geométricas ✚ Dados ,cubos ,establonos ,etc.

5.- MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Juegan a “Simón dice” ✚ Simón dice que se agrupen de a tres. Cuentan los integrantes del grupo que han formado ✚ A la orden de la maestra se agrupan en diferentes cantidades ✚ Se da a conocer el propósito de la actividad hoy vamos a jugar agrupar ✚ Elaboramos las normas del día
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Presentamos la caja de sorpresa con materiales en desorden ✚ Responden preguntas: ¿Qué son? ¿Cuántos habrá? ¿Cómo podemos hacer con estos materiales? <p style="text-align: center;">BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Realizan propuestas de lo que se puede hacer con las materiales ✚ Elegimos estrategias para la actividad ✚ Como nos organizaremos para jugar? ¿Qué realizaremos? ¿Qué materiales utilizaremos? <p style="text-align: center;">REPRESENTACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Salimos al patio, observamos: ¿Qué habrá pasado con los materiales? ¿Qué podemos hacer con los materiales? ¿Qué criterios usaremos para agrupar? ✚ Los niños agrupan libremente ✚ El juego se realizó de manera simultanea <p style="text-align: center;">REFLEXION</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿Qué actividad realizamos? ¿todos conocen el juego, el dado la cantidad o número que salga el niño agrupa y cuenta y dice la cantidad

	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Dialogamos ¿Qué actividad dialogamos? ¿Todos conocen los números? ¿Cómo se sintieron mientras jugaban en el patio? ¿Qué otros materiales podemos elegir? <p style="text-align: center;">TRANSFERENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Dibujan las agrupaciones realizadas durante el juego, escribiendo los números al nivel de escritura
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Se evalúa la participación activa de los niños ✚ ¿Qué hicimos hoy? ¿con que jugamos? ¿Cómo se han sentido? ¿les gusta la actividad? ¿Por qué hemos agrupado

Lista de cotejo

°	N	RES	NOMB	Lo gra agrupar sin dificultad	Recon oce los juegos didácticos	Expr esa con sus propias palabras lo aprendido
1	0		N°01			
2	0		N°02			
3	0		N°03			
4	0		N°04			
5	0		N°05			
6	0		N°06			
7	0		N°07			
8	0		N°08			
9	0		N°09			
0	1		N°10			
1	1		N°11			
2	1		N°12			
3	1		N°13			
4	1		N°14			
5	1		N°15			
6	1		N°16			
7	1		N°17			
8	1		N°18			

9	1	N°19			
0	2	N°20			
1	2	N°21			
2	2	N°22			
3	2	N°23			
4	2	N°24			

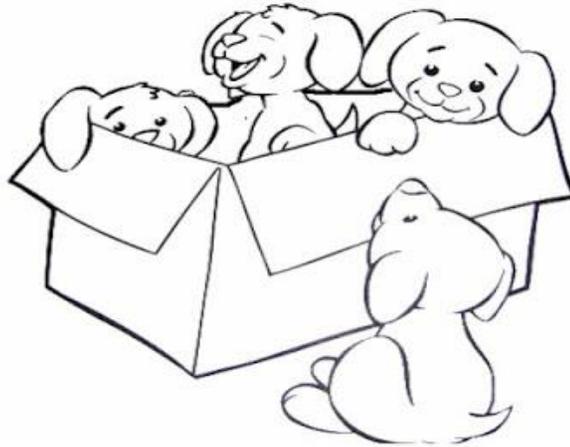
EVALUACION DEL POST TEST

Apellidos y
Nombres:.....
Edad: Fecha: Sección:
.....

INDICACIONES: Observa las imágenes, lee, piensa luego resuelve.

1. Pinta el perrito que esta fuera de la caja.

DENTRO / FUERA : Colorea al perrito que está fuera de la caja

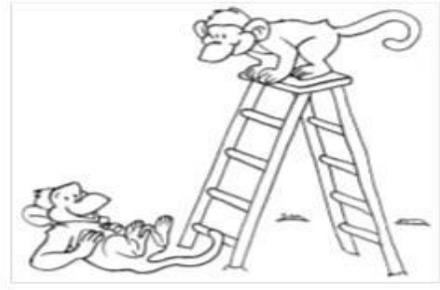
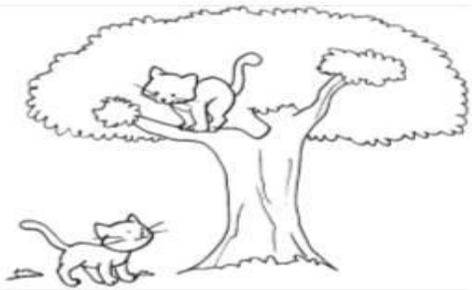
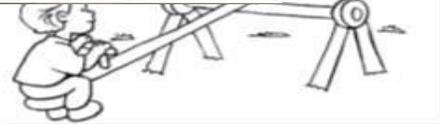
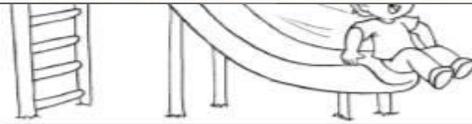


Nombre : _____

2. Colorea las frutas que están dentro de la canasta.



3.



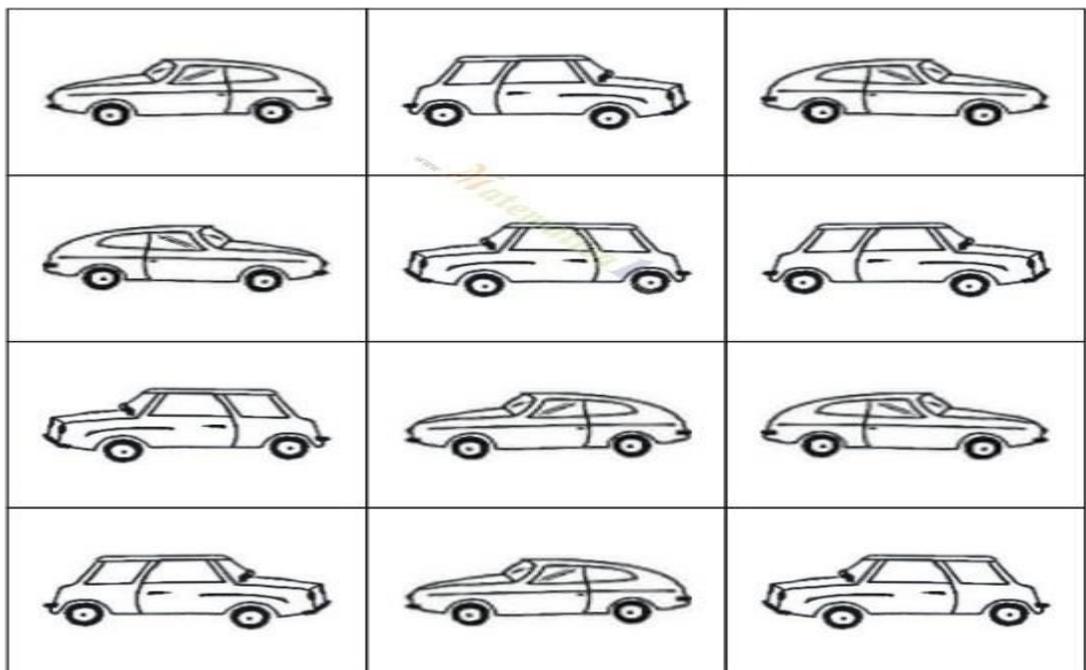
Encierra con un cuadrado los que están abajo y con un círculo los que están arriba.

4. Pinta los autos que van a la derecha y marca con una x los autos que van hacia la izquierda.

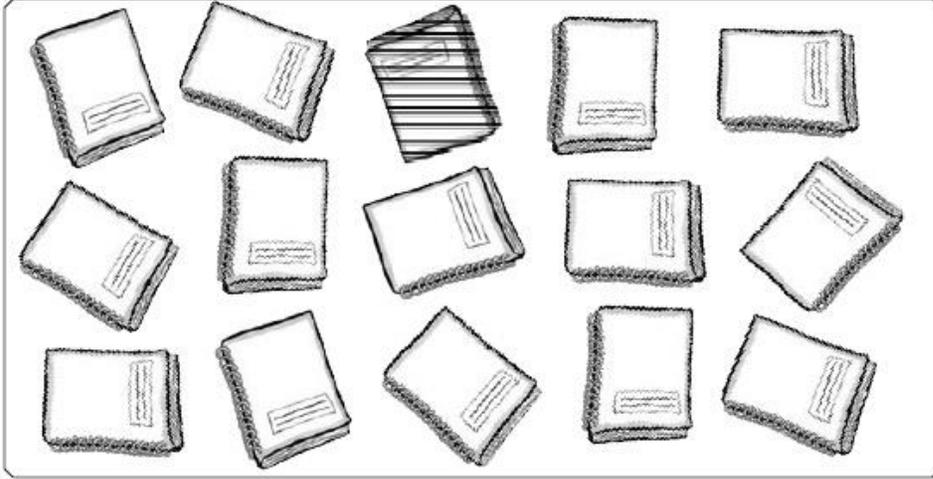
Posiciones (Izquierda - Derecha)

Pinta los autos que van hacia la derecha.

Marca con una aspa (X) lo que van hacia la izquierda.

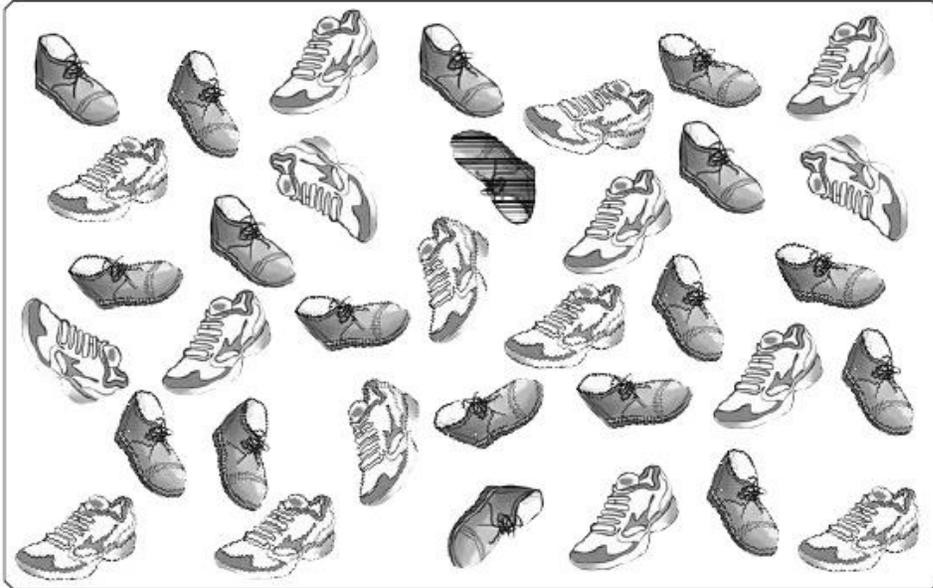


5. Cuenta y escribe la cantidad



Hay más _____

3. ¿Cuántos zapatos y zapatillas hay?

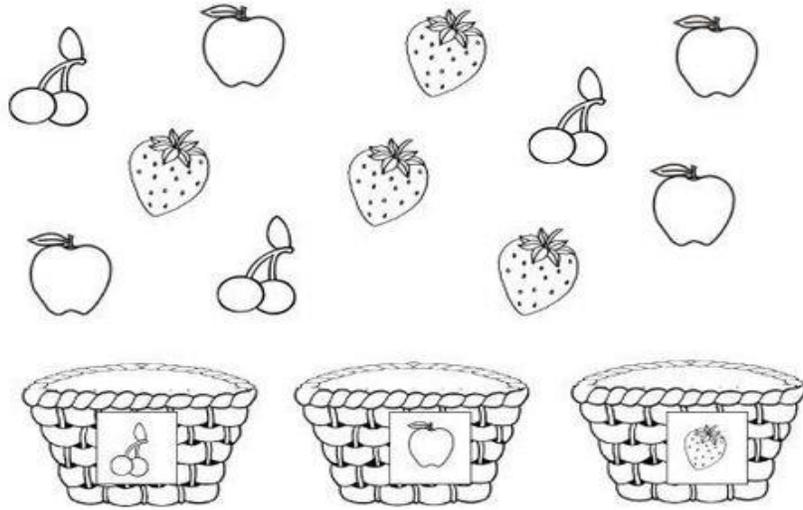


Hay _____ zapatos.

Hay _____ zapatillas.

6. Clasifica las frutas de acuerdo a la canasta.

Nombra las diferentes frutas, unir cada fruta con su canasto

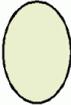


www.todomercado.com

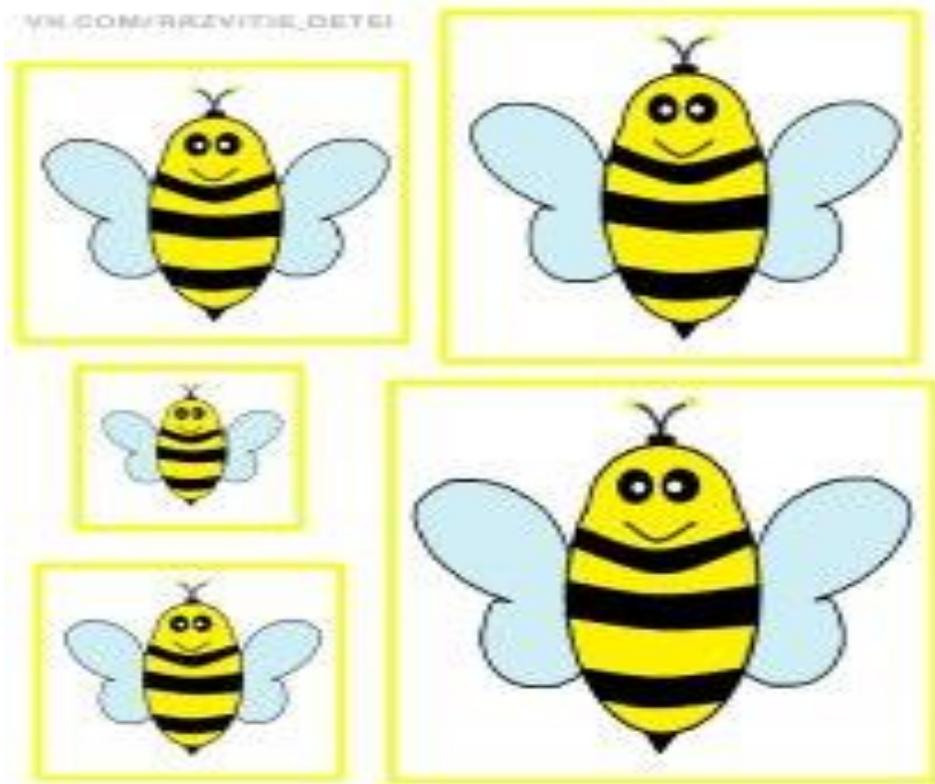
7. Observa y realiza la siguiente secuencia.

Secuencia por forma

1. Continúa la secuencia.

				_____	_____	_____	_____	_____	_____
					_____	_____	_____	_____	_____
					_____	_____	_____	_____	_____
				_____	_____	_____	_____	_____	_____

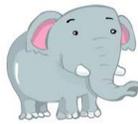
8. Ordena las mariposas de acuerdo al tamaño



9. Ordena de menor a mayor y viceversa.

Ordena los siguientes objetos según se te indica

Ordena estos animales de menor a mayor tamaño



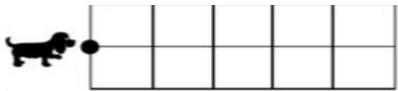
Ordena estos objetos de mayor a menor tamaño



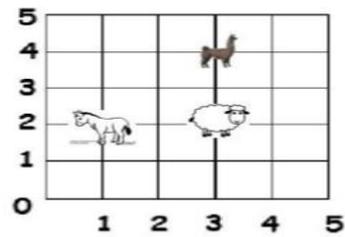
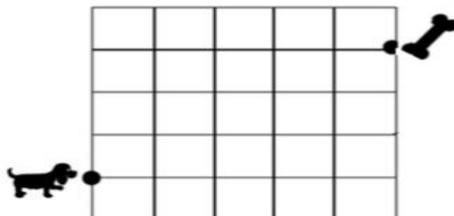
10. Pinta el niño que esta primero en la fila y encierra el niño que esta último en la fila.



11. Observa la imagen y sigue el desplazamiento.

13. Traz  A - 2014  : su hueso.

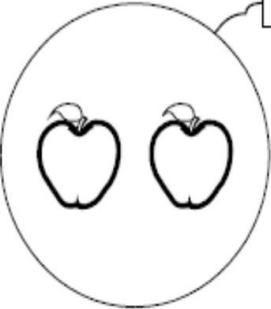
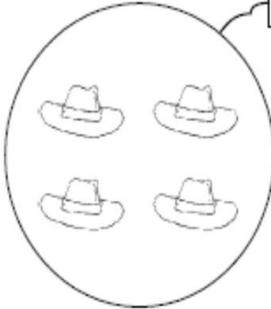
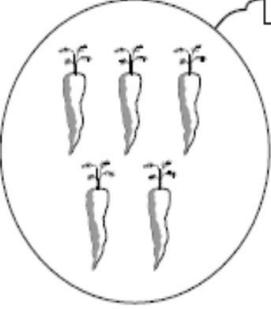
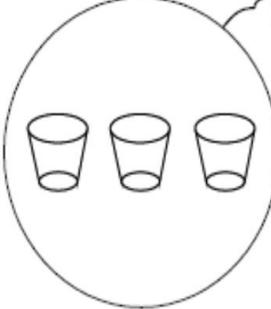
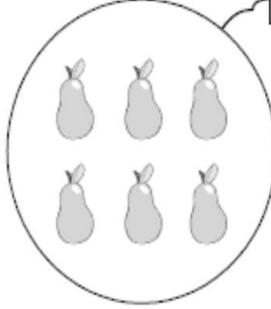
14. Mario perdió a su ovejita ¡Encuétrala!. Señala el par ordenado de su ubicación.



Marca la respuesta correcta:

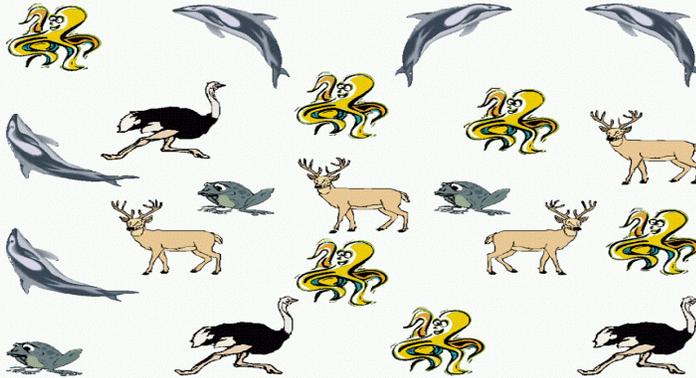
- a (2,3)
- b (3,2)
- c (1,1)

12. Cuenta y escribe el número natural en cada cuadradito.

 <input data-bbox="516 382 568 436" type="text"/>	 <input data-bbox="922 382 974 436" type="text"/>	 <input data-bbox="1328 382 1380 436" type="text"/>
 <input data-bbox="516 760 568 814" type="text"/>	 <input data-bbox="971 760 1023 814" type="text"/>	 <input data-bbox="1377 760 1429 814" type="text"/>

¿Cuántos animales hay?

ACTIVIDAD



Animal	Conteo	Total
		
		
		
		
		

Anexo 03



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

DIRECCIÓN DE ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

" AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD "

Chimbote, 05 marzo del 2019

OFICIO MÚLTIPLE N° 003-2019-DIR-EPE- ULADECH CATÓLICA

Sr(a).

Lic. Claribel Castañeda Zevallos

Directora I.E. N° 1538 Niño Jesús de Praga

Huarmey.-

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar a la estudiante **DORA ZENOBIA ELGUERA GÁLVEZ**, de la Escuela Profesional de Educación Inicial, quien ejecutará el proyecto de investigación titulado **"Los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de 5 años."**, durante el mes de marzo.

Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la estudiante en mención a fin culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa.

En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

El Señor Jesús bendiga a Ud!


Para: Dr. Segundo Aridoro Díaz Flores
Director

SADF/

I.E. N° 1538 "NIÑO JESÚS DE PRAGA"	
HUARMEY	
RECEPCION	
Exp. N°:	003-2019
Hora:	11:58
Fotos:	03
Firma:	[Firma]

Jr. Leoncio Prado N° 447 - Chimbote, Perú
Cel: 950084289
www.uladech.edu.pe

Anexo 04



“AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD”

CONSTANCIA

La Dirección de la Institución Educativa N° 1538 "Niño Jesús de Praga",
ubicado en el pasaje cesar vallejo S/N.- Huarmey

HACE CONSTAR:

Que la Sra. **Dora Zenobia Elguera Galvez**, estudiante egresada en la carrera de educación inicial, matriculada Curso Taller de Titulación, recurre a mi despacho para solicitar permiso para ejecutar su proyecto de investigación que lleva por título: “Los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa Niño Jesús de Praga N° 1538, distrito de huarmey-2019”.

Se expide la presenta constancia al interesado para los fines que estime conveniente.

Huarmey, 12 de Marzo del 2019



Pnt. CLARIBEL CASTAÑEDA ZEVALLOS
DIRECTORA
I.E. 1538 NIÑO JESUS DE PRAGA
Claribel Castañeda Cevallos
Directora de la I.E

Anexo 05 : Planilla de juicio de expertos

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

SEÑORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS. CADA ABIERTO CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO

APELLIDOS Y NOMBRES: REYES ARANDA GRACIELA

FORMACIÓN ACADÉMICA: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

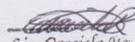
CARGO ACTUAL: DOCENTE DE AULA

TÍTULO DE LA TESIS: "Los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa Niño Jesús de Praga N° 1538, distrito de huarmey-2019".

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	X		
2	El instrumento propuesto responde al(los) objetivos(os) de estudio.	X		
3	La estructura del instrumento es adecuado.	X		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable	X		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento	X		
6	Los ítems son claros y entendibles.	X		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación	X		

OBSERVACIONES:

FIRMA:


Lic. Graciela Reyes Aranda
PROFESORA
I.E.I. N° 1538 "N.J.P." - HUARMEY

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

SEÑORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS. CADA ABIERTO CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO

APELLIDOS Y NOMBRES: YABAR MALQUI RUTH LINA

FORMACIÓN ACADÉMICA: MAGISTER EN EDUCACION Y GESTION

CARGO ACTUAL: PROFESORA DE AULA

TÍTULO DE LA TESIS: "Los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa Niño Jesús de Praga N° 1538, distrito de huarmey-2019".

Nº	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	X		
2	El instrumento propuesto responde al(los) objetivos(os) de estudio.	X		
3	La estructura del instrumento es adecuado.	X		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable	X		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento	X		
6	Los ítems son claros y entendibles.	X		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación	X		

OBSERVACIONES:

FIRMA:


RUTH YABAR MALQUI
33341745

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

SEÑORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS. CADA ABIERTO CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO

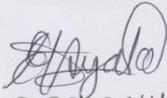
APELLIDOS Y NOMBRES: Ayala Granados, Elizabeth.
FORMACIÓN ACADÉMICA: Licenciada en Educ. Inicial
CARGO ACTUAL: Profesora de aula

TÍTULO DE LA TESIS: "Los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa Niño Jesús de Praga N° 1538, distrito de huarmey-2019".

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	X		
2	El instrumento propuesto responde al(los) objetivos(os) de estudio.	X		
3	La estructura del instrumento es adecuado.	X		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable	X		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento	X		
6	Los ítems son claros y entendibles.	X		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación	X		

OBSERVACIONES:

FIRMA:


 DNI. 3 213 6410
 Elizabeth Ayala G.

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

SEÑORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS. CADA ABIERTO CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO

APELLIDOS Y NOMBRES: ROPÓN COLONIA ELSA.

FORMACIÓN ACADÉMICA: LIC. EN EDUCACION INICIAL

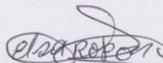
CARGO ACTUAL: DOCENTE.

TÍTULO DE LA TESIS: "Los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa Niño Jesús de Praga N° 1538, distrito de huarmey-2019".

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	X		
2	El instrumento propuesto responde al(los) objetivos(os) de estudio.	X		
3	La estructura del instrumento es adecuado.	X		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable	X		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento	X		
6	Los ítems son claros y entendibles.	X		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación	X		

OBSERVACIONES:

FIRMA:


 D.N.I. 33327864
 ELSA ROPÓN COLONIA.

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

SEÑORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS. CADA ABIERTO CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO

APELLIDOS Y NOMBRES: Santillán Flores Susana Rosmery

FORMACIÓN ACADÉMICA: Licenciada en educación inicial

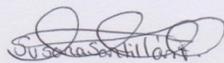
CARGO ACTUAL: Profesora de aula

TÍTULO DE LA TESIS: "Los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa Niño Jesús de Praga N° 1538, distrito de huarmey-2019".

Nº	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	X		
2	El instrumento propuesto responde al(los) objetivos(os) de estudio.	X		
3	La estructura del instrumento es adecuado.	X		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable	X		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento	X		
6	Los ítems son claros y entendibles.	X		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación	X		

OBSERVACIONES:

FIRMA:



DNI : 43719890 .

Susana Rosmery Santillán Flores .

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

SEÑORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS. CADA ABIERTO CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO

APELLIDOS Y NOMBRES: Ayala Granados, Elizabeth.

FORMACIÓN ACADÉMICA: Licenciada en Educ. Inicial

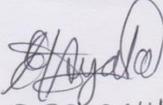
CARGO ACTUAL: Profesora de aula

TÍTULO DE LA TESIS: "Los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa Niño Jesús de Praga N° 1538, distrito de Huarmey-2019".

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	X		
2	El instrumento propuesto responde al(los) objetivos(os) de estudio.	X		
3	La estructura del instrumento es adecuado.	X		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable	X		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento	X		
6	Los ítems son claros y entendibles.	X		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación	X		

OBSERVACIONES:

FIRMA:


DNI. 32136410
Elizabeth Ayala G.

Anexo 05: Evidencia fotográfica





Anexo 06: Ficha de consentimiento

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Objetivo de la investigación:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un estudio denominado: juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa niño Jesús de Praga 1538, distrito de Huarmey-2019.

Este estudio es desarrollado por egresados de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, con el fin de obtener el Título Profesional en educación inicial.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente:

Se le evaluará a través del Test y pos test en un ambiente adecuado con una duración de 20 minutos cada prueba

1. Una vez obtenidos los resultados, se ubicarán las puntuaciones en categorías organizadas desde muy alto a muy bajo.

Confidencialidad:

Se guardará la información de su hijo(a) con códigos y no con nombres. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al estudio, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

.....

Nombres y Apellidos del
Participante

.....

Fecha y Hora

.....

Nombres y Apellidos
Del Padre de Familia

.....

Fecha y Hora