



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**PROGRAMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS BASADO EN
EL ENFOQUE COLABORATIVO UTILIZANDO
MATERIAL CONCRETO PARA MEJORAR EL
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA I. E.P
CRECER, PORVENIR 2018.**

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

AUTORA:

Bach. EDITH CELIA CRUZ PEREZ

ASESOR:

Dr. ROSAS AMADEO AMAYA SAUCEDA

TRUJILLO – PERÚ

2019

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA:

Bach. EDITH CELIA CRUZ PEREZ

ASESOR:

Dr. ROSAS AMADEO AMAYA SAUCEDA

JURADO EVALUADOR DE TESIS

Dr. Domingo Pascual Mendoza Reyes

Presidente

Mgtr. Elsa Margot Zavala Chávez

Secretaria

Dra. Milagros Jacinto Reinoso

Miembro

Dr. Rosas Amadeo Amaya Saucedo

Asesor

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, Omnipotente mi Señor y salvador, porque me ha iluminado cada día, con su infinito amor, regalándome salud para llegar a desempeñarme como buena persona y profesional, bendiciéndome con su infinito amor.

A mi Asesor que día a día me apoya y me da ánimos para poder avanzar mi tesis, mi carrera y a la vez a la universidad por existir y encaminarme por la senda del Humanismo, la Ética y la Moral.

DEDICATORIA

A Dios por darme la fortaleza de poder perseverar, esquivar y sobrepasar barreras, con su infinito amor hoy puedo decir. Estoy logrando mis metas. Gracias Dios mío.

A mis familiares.

A mis padres por ser mi aliento, mi fortaleza, mi apoyo para avanzar en mi carrera universitaria y por darme el tiempo, su cariño y amor incondicional para realizarme profesionalmente.

RESUMEN

La Presente investigación está referida a la aplicación del Programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto en el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 3 años de la I.E.P Crecer, Porvenir 2018. El objetivo general es determinar la aplicación del Programa de juegos didácticos. El estudio corresponde a una investigación explicativa, se determinó la influencia de la variable independiente en la variable dependiente. 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. En la prueba de hipótesis se utilizó el estadístico de contraste el valor de $T = -2.474 < 1.7109$ es decir existe una diferencia significativa en el logro aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Se concluye que la Aplicación del programa de juegos didácticos mejoro colaborativamente el logro del aprendizaje.

Palabra clave: Programa, juegos didácticos, Área de Matemática.

ABSTRACT

The study refers to the implementation of educational games based on the collaborative approach using specific learning material in the area of mathematics in children 3 years of Crecer, Porvenir 2018. The overall objective is to determine the implementation of the educational games. The study is an explanatory research, the influence of the independent variable on the dependent variable was determined. Data processing descriptive and inferential statistics for the interpretation of the variables, according to the research objectives was used. The statistic is used the value of $T = 2474$ in hypothesis testing < 1.7109 that is a significant difference in learning achievement obtained in the pretest and post test. It is concluded that the application of educational games program collaboratively improved learning achievement.

Keyword: program, education, algames, AreaMathematics.

INDICE GENERAL

TITULO.....	i
EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
JURADO EVALUADOR DE TESIS.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
INDICE GENERAL.....	viii
INDICE DE TABLAS.....	x
INDICE DE GRÁFICOS.....	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISION DE LA LITERATURA.....	7
2.1 Antecedentes:.....	7
2.2 Bases teóricas:.....	13
III. HIPOTESIS.....	25
3.1 Hipótesis estadísticos.....	25
IV. METODOLOGIA.....	26
4.1. Diseño de la Investigación.....	26
4.2. Población y Muestra.....	27
4.3. Definición y Operacionalización de variables e indicadores.....	29
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	32
4.5. Plan de análisis.....	35
4.6. Matriz de consistencia.....	36
4.7 Principios Éticos.....	39
V. RESULTADOS.....	40
5.1. Resultados.....	40

5.2 Análisis de resultados.....	68
VI. CONCLUSIONES.....	74
ASPECTO COMPLEMENTARIOS.....	76
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	77
ANEXOS.....	81

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 : Población de muestra.....	27
Tabla 2: Muestra	28
Tabla 3: Definición y operacionalización de las variables	29
Tabla 4: Baremo de la variable logro de capacidades	34
Tabla 5: Matriz de consistencia	36
Tabla 6: distribución de la aplicación de los juegos didácticos en el área de Matemáticas de los niños y niñas de la muestra	40
Tabla 7: Distribución de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	41
Tabla 8: Distribución de calificaciones de aprendizaje en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.	42
Tabla 9: Distribución de calificaciones de aprendizaje en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra	43
Tabla 10: Distribución de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	44
Tabla 11: Distribución de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	45
Tabla 12: Distribución de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	46
Tabla 13: Distribución de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	47
Tabla 14: Distribución de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	48
Tabla 15: Distribución de calificaciones en el área de matemática de los niños y niñas de la muestra.....	49
Tabla 16: Distribución de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	50

Tabla 17: Distribución de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	51
Tabla 18: Distribución de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	52
Tabla 19: Distribución de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	53
Tabla 20: Distribución de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	54
Tabla 21: Distribución de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	55
Tabla 22: Distribución de calificaciones en el área de matemática de los niños y niñas de la muestra.....	56
Tabla 23: Distribución de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	57
Tabla 24: Distribución de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	58
Tabla 25: Distribución de calificaciones en el área de matemática de los niños y niñas de la muestra.....	60
Tabla 26: Distribución de las medidas de tendencia central del pre-test y post-test de los niños y niñas de la muestra	64
Tabla 27: Estadístico de contraste estadísticos de Contraste ^a	67
Tabla 28: Estadísticos descriptivos.....	67
Tabla 29: Resultados del Pre Test.....	81
Tabla 30:Post Test	86
Tabla 31: Matriz de Resultados de Sesiones de aprendizaje, del Pre test y Post Test	184

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Distribución de la aplicación de los juegos didácticos en el área de Matemáticas de los niños y niñas de la muestra	41
Gráfico N° 2: Distribución de calificaciones en el área de Matemática de los niños y niñas de la muestra.....	42
Gráfico N° 3: Distribución de calificaciones de la sesión N 01, en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	43
Gráfico N° 4: Distribución de calificaciones de la sesión N 02 en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	44
Gráfico N° 5: Distribución de calificaciones de la sesión N 03 en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	45
Gráfico N° 6: Distribución de calificaciones de la sesión N 04 en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	46
Gráfico N° 7: Distribución de calificaciones de la sesión N 05 en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	47
Gráfico N° 8: Distribución de calificaciones de la sesión N 06 en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	48
Gráfico N° 9: Distribución de calificaciones de la sesión N 07 en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	49
Gráfico N° 10: Distribución de calificaciones de la sesión N 08 en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	50
Gráfico N° 11: Distribución de calificaciones de la sesión N 09 en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	51
Gráfico N° 12: Distribución de calificaciones de la sesión N 10 en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	52
Gráfico N° 13: Distribución de calificaciones de la sesión N 11 en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	53
Gráfico N° 14: Distribución de calificaciones de la sesión N 12 en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	54
Gráfico N° 15: Distribución de calificaciones de la sesión N 13 en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	55

Gráfico N° 16: Distribución de calificaciones de la sesión N 14 en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	56
Gráfico N° 17: Distribución de calificaciones de la sesión N 15 en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	57
Gráfico N° 18: Distribución Porcentual de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra del Post test	58
Gráfico N° 19: Distribución Porcentual de calificaciones en el área de matemáticas del Pre test y Post test de los niños y niñas de la muestra	59
Gráfico N° 20: Distribución Porcentual de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.....	61
Gráfico N° 21: Distribución Porcentual del Nivel logro de Aprendizaje en el Área de Comunicación de los niños de la muestra.....	64

I. INTRODUCCIÓN

Esta investigación, mejora el desarrollo de pensamiento lógico en los niños de pre escolar a través del uso del juego; “Los niños son el reflejo de lo que los maestros son en el aula, el niño tiene desconocimiento del número, sabe cómo se escribe en forma de signo, pero eso no da cuenta de lo que puede manejar en su contexto, porque le faltó pasar por un proceso para su adquisición; esto implica que el maestro no solamente debe dárselo de manera verbal y repetitiva, sino de una manera significativa”.

“Cuando se trabaja con matemáticas casi siempre se le hace de manera tradicional y autoritaria, limitándose al niño hacer muchas cosas que puede experimentar directamente, esto le resultará difícil de aprender debido a que no responde a sus intereses” (Esparza, 2010).

Concepción (2006) manifiesta que el juego con materiales da a la oportunidad a los niños de componer actividades y pensamientos la cual hará que desarrolle su curiosidad, la cual lo vivido le hará compartir experiencias que le ayudaran a desarrollar su conocimiento, autonomía, autoestima, crear, indagar. En relación a las maestras, el material didáctico les ofrece la oportunidad de enriquecer su práctica pedagógica y obtener mejores resultados en cuanto a la calidad de los procesos y del producto final de sus aprendizajes, lo que ira en beneficio de la comunidad educativa.

Valverde (2011) nos habla que los juegos didácticos no es un simple pasatiempo, ni una sencilla fuente de información, es más que eso, es material didáctico para enseñar. La idea es que al niño hay que transmitirle el sentimiento de ser capaz de actuar sin depender constantemente del adulto, para que con el tiempo sean curiosos y creativos, aprendan a pensar por sí mismos; esta autora incluye que el material didáctico proporciona un

contexto agradable para realizar un buen trabajo y permite que la docente establezca otra forma de orden en el aula a partir de que se ocupen e interesen los educandos, en sus propios trabajos escolares. Por otro lado, la importancia del material didáctico en el nivel inicial también está presente en nuestra realidad nacional.

Según Del Valle (2015) nos ofrecen material de enseñanza la cual es clave en el rendimiento del escolar fomentando la actividad de acuerdo a la realidad de las instituciones educativas particular del distrito del Porvenir de la provincia de Trujillo se ha podido constatar falta de orientación y concientización a los docentes de lo importante que es juego, para el aprendizaje de sus niños. En consecuencia, en el transcurso de lo observado en la práctica pre profesional saqué la conclusión que en la I.E.P “CRECER”- El Porvenir, se da escasos uso de juegos didácticos, por lo que es necesario una propuesta de mejora, se considera necesario el programa de estrategias didácticas que posibiliten el desarrollo integral del niño y mayor conocimiento por parte del docente, permitiendo así que se dé un proceso abierto, dinámico, permanente de reflexión y concientización en el área de Matemáticas, para poder disminuir el grado de aburrimiento de los niños en clases y se aproveche el material didáctico que se tiene a nuestro alcance para desarrollar en los niños mejorar sus habilidades matemáticas que tiene cada uno (Ortiz, 2009).

Por lo expuesto anterior se formuló el siguiente enunciado

¿En qué medida la aplicación del programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 3 años de la I.E.P “CRECER” Porvenir 2018?

Objetivo General:

Determinar en qué medida la aplicación del programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo, utilizando material concreto mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 3 años de la I.E. P “CRECER” Porvenir 2018

Y como Objetivos Específicos tenemos:

-Identificar el logro del aprendizaje de los juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo utilizando material concreto en el área de matemática en los niños y niñas de 3 años a través de un pre test de la I.E.P CRECER.

-Diseñar, aplicar el “programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo, utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños” y niñas de 3 años de la I.E.P “CRECER”.

-Evaluar los resultados del “programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños” niñas de 3 años de la I. E.P “CRECER”.

-Comparar los resultados de la aplicación del “programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños” niñas de 3 años a través del pre test y el post test de la I. E.P “CRECER”

También junto con los niños trabaje y aplique el “programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo, utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática” para hacer este programa más activo y lleno de alegría con los niños para esto, les sirva en su desarrollo y puedan trabajar colaborativamente y aprendiendo conocimientos matemáticos con material concreto

realizados por ellos mismos, que será valorado mucho más por ellos porque utilizaron su creatividad (Álvarez, 2005).

Fomentar a los docentes el uso del material didáctico ya que estimula la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de las habilidades, destreza Así el docente pueda poner a prueba a los conocimientos, en un ambiente lúdico, de manera favorable y satisfactoria en los niños y las niñas.

La investigación se justifica en la medida que el aprendizaje colaborativo en los niños, se remontan a la misma historia social del hombre; el cual fue la cooperación entre los hombres primitivos la clave para su evolución, a través del intercambio, la socialización de procesos y resultados, así como toda actividad grupal, a la par de la propia experiencia laboral, el desarrollo de las manos y la aparición del lenguaje articulado, logros materializados con el desarrollo del cerebro. Los niños, desde los primeros años de vida experimentan con la forma de los objetos y las personas (juguetes, utensilios, rostros, otros), y van construyendo progresivamente las relaciones espaciales entre estos, a través de sus acciones. A partir de las primeras construcciones, logran estructurar paulatinamente el mundo que los rodea en una organización mental o representada (Paya ,2007).

Los juegos de construcción son juegos que, si bien los niños les resultan atractivos, suelen estar ausentes de las propuestas cotidianas para estas salas o bien son planteados como situaciones de juegos espontaneo, es decir, con escasa o nula intervención del docente (Álvarez ,2005).

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

Es por ello que en la presente tesis se pretende demostrar que los juegos didácticos permitieron al niño desarrollar sus habilidades matemáticas y llevarlo al pensamiento crítico y constructivo de su aprendizaje, ya que así se podrá lograr el conocimiento integrador en el niño, de tal manera que contribuya con su aprendizaje y su formación.

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

La presente tesis tiene como finalidad demostrar que a través de las estrategias didácticas nos va a permitir la utilización de material concretos siendo importante porque va influenciar en el mejoramiento de las matemáticas. Así mismo con la utilización de este material concreto dará a conocer a los docentes nuevos y variados materiales didácticos para el aprendizaje de sus niños que serán los nuevos futuros creadores tomando este proyecto de investigación como materia de estudio. La práctica de la investigación se basará en el conocimiento de la utilización de material concreto con el que se va aportando estrategias didácticas utilizadas por la docente de manera que se motive a los alumnos para sus aprendizajes esperados (Calero, 2015).

La metodología empleada en la presente investigación es de tipo cuantitativa, el nivel es descriptivo, es por ello que la presente investigación pretende demostrar que a través del programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo usando material concreto mejoro el aprendizaje en el área de matemática.

Los resultados de dicha aplicación del pre test, mejoraron el aprendizaje en los niños y niñas de la muestra, cuando se evaluó fue el 25.0% obtuvieron un nivel de logro de aprendizaje en inicio, en la escala de calificación C, un 25% obtuvieron un nivel de logro de aprendizaje en proceso, en la escala de calificación B y solo un 50 % una escala de calificación A es decir lograron el aprendizaje.

Los resultados de la aplicación del post test, cuyos resultados fueron que el 85 % de los niños y niñas tienen escala de calificación A, es decir un logro previsto, hubo una mejora significativa que los niños desarrollaron dicho programa de juegos didácticos, mientras que el 10.0 % de los niños tiene escala B, es decir en proceso y el 0.5 % de los niños tienen escala de calificación C, es decir en inicio, se da a entender que si hubo mejora desarrollando dicho programa de juegos didácticos, basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto.

II. REVISION DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes:

Rincón (2010) dice sobre su tesis titulada: *“Importancia del material didáctico en el proceso matemático de educación Preescolar”*. Esta investigación cualitativa descriptiva se llevó a la práctica con un grupo de 2 docentes y 25 niños y niñas cursantes de preescolar sección “C”, todos correspondientes al Centro de Educación Inicial “Arco Iris” del estrado de Mérida - Venezuela, por lo que se utilizó los siguientes instrumentos: Observación directa y entrevistas.

Por lo que concluyó: Al utilizar recursos didácticos como estrategia faculta la motivación en los niños y niñas, así mismo estimula la curiosidad, y sostiene la atención reduciendo la ansiedad.

los recursos didácticos respaldan el proceso de enseñanza y aprendizaje, ayudándole a los niños y niñas a optimizar la concentración, propiciando así el control sobre sí mismos, los recursos didácticos instigan la forma en que los sentidos acceden de manera fácil a las habilidades y destrezas; poniendo a prueba los conocimientos, en un entorno lúdico, siendo esto de forma positiva y satisfactoria en los niños y niñas.

Lauracio (2013) en su tesis titulada: *“Uso de juegos didácticos en un centro educativo inicial del programa de educación bilingüe intercultural (Puno - Perú)”*. La investigación fue realizada en el Centro Educativo Inicial N° 221, en la cual existe la modalidad unidocente y asisten niños de tres a cinco años que son procedentes del medio rural y urbano. Se observó a todos los niños que asistieron en forma regular (los cuales no excedieron el número de ocho), y se entrevistó a la mayoría de los padres de dichos niños. El tipo de investigación que utilizó la autora fue una investigación

cualitativa, en efecto, se ha realizado un trabajo de descripción. Para el desarrollo de este tipo de investigación, se utilizó los siguientes instrumentos: Ficha del distrito de Huacullanim, Ficha del CEI, Guías de observación, Guía de entrevista, Guías para la docente y cuaderno de campo; Llego a las conclusiones: Los niños refieren dos formas contrastadas de actitudes en el momento de realizar actividades con los recursos lúdicos: en cuanto al trabajo en grupo se manifiestan colaboradores y cooperadores, en el ámbito individual se muestran competitivos e individualistas, por lo que estas actitudes en cada persona parece atenuar más por si mismos que por el otro estudiante.

Ya sea en cualquiera de los casos, los niños exponen una relativa autonomía, teniendo en cuenta el tipo de actividad que se va a desarrollar.

Se confirmó, en efecto, que los materiales didácticos utilizados en la evolución de la enseñanza y aprendizaje inciden en particular en el uso de la lengua (aimara o castellano) en la docente y los niños; Sin embargo, se verificó también un escaso interés en el uso de recursos del entorno natural y cultural de los niños, así como un deficiente involucramiento de los padres de familia en el ámbito escolar y actividades educativas.

Una estrategia se daría en la participación activa de los padres de familia en cuanto a realizar y usar recursos de acorde al contexto en donde sus hijos se desarrollen.

Chang, & Paredes (2013) en su tesis titulada: *“Programa de actividades de elaboración de material didáctico para desarrollar la noción número en los niños de 5 años del Centro Educativo Parroquial “José LefebvreFrancour del distrito de Moche-Trujillo”*, para recibir el título en Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional de Trujillo. Dicha investigación estuvo conformada por una muestra de 36 niños de 5 años, donde el estudio se realizó mediante una investigación Cuasi-

Experimental, Pre test y Pos test mediante la aplicación de técnicas de observación, trabajo individual y trabajo en grupo.

Por lo que concluyó: Según los resultados del pre y pos test la realización de un programa de actividades en cuanto a recursos didácticos tuvo como eje principal el desarrollo de la noción número en los niños de 5 años. Se experimentó mediante la aplicación del pre test que los niveles del rendimiento del grupo experimental y grupo control es respectivamente 11.78 y 13.28 existiendo diferencias significativas.

Se observó en la aplicación del post test que luego de la aplicación del estímulo el nivel de rendimiento del grupo control y grupo experimental es 16.64 y 17.42 respectivamente, evidenciándose diferencias significativas. El recurso didáctico realizado por los niños nos permitió aumentar de forma significativa el desarrollo de la noción número en la ejecución de las actividades.

Cruz, Paredes, & Vidal (2002) en su tesis titulada: *“Aplicación de un programa de juegos en el nuevo enfoque pedagógico para desarrollar la noción de numeral y numeración en niños de 5 años de edad del C.E.I. N°209 “Santa Ana de la ciudad de Trujillo”*. Investigación Pre-experimental, con una muestra de estudio de 25 niños; utilizando como instrumento: Ficha de Evaluación para la Noción Número y Numeración.

Llego a las siguientes conclusiones:

El programa de juegos en el nuevo enfoque pedagógico aplicado desarrolló la noción de número en su vida diaria, de acuerdo al análisis estadístico podemos afirmar que ha sido altamente significativo, ya que el nivel que arroja en el post-test es logrado debido que $t_c = 4,35$, es mayor que $t = 1.714$, al 0.05 como nivel de significación.

Antes de aplicar el programa de juegos en el nuevo enfoque pedagógico, los niños se encontraron en un nivel de desarrollo de la noción número y numeración de NO logrado en un 75% que equivale a dieciocho niños de los veinticuatro seleccionados como muestra de estudio, sin embargo, al término de la aplicación del programa se obtuvieron cambios significativos.

Al finalizar la presente investigación hemos encontrado que de acuerdo a los resultados obtenidos en el pre y post – test la aplicación del Programa de Juegos en el nuevo enfoque pedagógico tiene la propiedad de desarrollar la noción de número y numeración en los niños de 5 años de edad del C.E.I.N°209 "Santa Ana" de la Ciudad de Trujillo.

Después de aplicar el programa de juegos en el nuevo enfoque pedagógico, los niños se encontraron en un nivel de desarrollo de la noción número y numeración logrado en un 83% que equivale a veinte niños de los veinte cuatro seleccionados como muestra de estudio.

Ávalos & Mío (2007) en su tesis titulada: *"Influencia del uso del juego didáctico con material reciclable en el desarrollo del aprendizaje de seriación, clasificación y agrupación en el área Lógico Matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Mentas Brillante de la localidad de Trujillo"*, para optar el título en Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional de Trujillo. Las autoras trabajaron con una muestra de 32 niños de 4 años de edad y con una investigación Cuasi-experimental.

Llego a las siguientes conclusiones:

Los alumnos de la I.E.P "Mentas Brillantes" del aula de 4 años de edad tanto el grupo experimental como el grupo control presentan un deficiente aprendizaje y nos revela el

49.6% del grupo control. El grupo experimental después de haber aplicado el programa y tomado el post test logró un puntaje equivalente al 88.44%, que comparado con el pre test logra un incremento global del 39.69%.

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

Placeres (2015) en su tesis titulada: *“Programa de estrategias metodológicas a los docentes para el desarrollo del conocimiento lógico – matemático en los niños de primer grado de la Escuela Básica “Polita de Lima”*. El objetivo principal fue diseñar una propuesta para el programa de estrategias metodológicas a los docentes para el desarrollo del conocimiento lógico – matemático en los niños de primer grado de la Escuela Básica “Polita de Lima”. Se realizó un estudio de tipo descriptivo con un diseño de proyecto factible.

Llego a las siguientes conclusiones:

La población objeto de estudio estuvo constituida por 68 alumno de primer grado de las secciones A y B, seleccionando una muestra de 41 alumnos a través de fórmula estadística, como instrumento utilizo la lista de cotejo, además de la observación realizada por la docente la cual le permitió recabar la información. Los resultados obtenidos sustentan y justifican plenamente la factibilidad de la aplicación de la propuesta por parte de los maestros del aula integrada de dicha institución.

Oria & Pita (2011) tesis titulada: *“Influencia del uso del material didáctico en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N°1683 Mi Pequeño Mundo del distrito de Víctor Larco de la ciudad de Trujillo”*, para optar el título en Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional de Trujillo. El estudio fue realizado con una muestra de 10 niños utilizando el diseño de investigación pre-experimental de pre-test y post test. Llegó a las siguientes conclusiones: El nivel de aprendizaje en los niños de 5 años de edad en el área de Lógico Matemático según el pre test determinó un bajo rendimiento. Se ha demostrado que el uso del material didáctico si influyó significativamente en el aprendizaje del área Lógico Matemática en niños de 5 años edad. Se ha determinado que el uso del material didáctico aplicado a través del programa educativo ha brindado una alternativa pedagógica a los docentes de educación inicial para mejorar el aprendizaje en el área de Lógico Matemático.

Evelyn & Patricia (2013) tesis titulada: *“aplicación de taller de juegos mentales para mejorar la atención y el rendimiento del aprendizaje del área de matemáticas en los niños de 3 años de la Institución Educativa Pedro Mercedes Ureña de Trujillo”* para optar el título en Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional de Trujillo. El estudio fue realizado con una muestra de 26 niños utilizando el diseño de investigación causi experimental, el tipo de investigación aplicada. Llegó a las siguientes conclusiones: El nivel de aprendizaje en los niños de 3 años de edad en el área de Lógico Matemático según el pre test determinó un bajo nivel de atención y rendimiento. Nos lleva a inferir que con la aplicación de talleres de juegos mentales se mejoró.

2.2 Bases teóricas:

2.2.1 Didáctica

La palabra didáctica deriva del griego didaktike, que significa “enseñar” y se define como la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio, los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje (Díaz, 2012).

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

2.2.1.1. Didáctica general

La didáctica general es aquella que está destinada al estudio de todos los principios y técnicas válidas para la enseñanza de cualquier materia o disciplina. Estudia el problema de la enseñanza de modo general, sin las especificaciones que varían de una disciplina a otra. Procura ver la enseñanza como un todo, estudiándola en sus condiciones más generales, con el fin de iniciar procedimientos aplicables en todas las disciplinas y que den mayor eficiencia a lo que se enseña (Martínez, 2013).

2.2.1.2. Juegos didácticos

Juego didáctico, que además de su función recreativa, contribuye a desarrollar y potenciar las distintas capacidades objeto de la intervención educativa, ya sea a nivel

psicomotor, cognoscitivo, afectivo, social o moral. 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. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área es por ello 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: la físico-biológica; socioemocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica.

considera que los juegos didácticos tienden a desarrollar funciones mentales como la atención, la memoria y comprensión y que además son juegos de interior, es decir, pueden ser individuales o colectivos, como una de sus características es que utilizan materiales sencillos que permitan llegar a conocimientos más abstractos, siendo su objetivo primordial el desarrollo de competencias y capacidades (García, 2009).

Mallart (2010) menciona que lo didáctico es una disciplina de enseñanza y aprendizaje y se hace con una finalidad de mantener el interés y la atención del educando como estrategia y así poder transmitir los conocimientos deseados se puede utilizar en una capacitación, talleres, aulas y así se familiarice con el juego.

2.2.1.2.1. Clasifican de los juegos didácticos

Según Calero (2015) el juego se clasifica en:

2.2.1.2.1.1. Juegos sensoriales

Son aquellos que se expresan sensaciones y trabajan los sentidos el educando va descubriendo cuando palpan o tocan, escuchan o prueban.

2.2.1.2.1.2. Juegos motores

Estos juegos son permanentes, se evolucionan su coordinación de movimientos, mide su fuerza, facilidad y agilidad.

2.2.1.2.1.3. Juegos cognitivos

Aquí interviene el contraste, la relación por armonía, el argumento, la apreciación o la inversión, la creación fantástica. También existe muchos juegos intelectuales es la indagación la cual es útil para la atracción del juego la cual se experimenta la atención a nuevas cosas.

2.2.1.2.2. El juego didáctico en el desarrollo educativo

García & Llull, (2010) en el ámbito de educación inicial es donde se inicia en el educando sus primeras vivencias de aprendizaje la cual se desarrollan y potencian de nuevos sabidurías. Esto es un método que se usa como herramienta educativa.

2.2.1.2.3. Juegos didácticos en el aprendizaje en los niños de 3 a 4 años

El juego es esencial para el crecimiento y desarrollo de un niño. Forma la base de las destrezas que su hijo desarrollará y aplicará posteriormente en la vida. El juego es la forma en que los niños aprenden: llegan a descubrir el mundo que les acordonan y la forma en que ellos interactúan con él

Los juegos didácticos despiertan la atención y les provoca resolver algún problema de acuerdo a sus necesidades.

Aberastury (2013) señala que el mundo es cambiante, e incluye juegos permanentes de fantasía y realidad. Es decir que el niño que juega investiga, poniendo así la aplicación y

poner en práctica de los conocimientos que han sido adquiridos, la cual contribuye para el futuro. Resultan particularmente útiles los juegos con sonido, ayudándolos a estimular sus sentidos y a establecer interrelaciones de datos contextuales.

2.2.1.2.4. Objetivos del juego

El juego didáctico cuenta con varios objetivos que permiten al maestro establecer metas la cual se desea llegar, cabe mencionar que uno de los objetivos es: proponer problemas, reforzar de manera encantadora las definiciones, instrucciones y actitudes puestos en el programa; se debe trabajar en grupo de manera buena y satisfactoria la cual nos da un ambiente de estímulo y creativo. Que desarrolla la destreza del niño con la ayuda del educando que va dirigiendo los métodos a seguir.

2.2.1.2.5. El juego considerado como punto de inicio para el aprendizaje

Silvorg (2012) *“El niño crece como una planta y el estímulo que le hace crecer es un juego, pero no el juego indisciplinado, sino aquel que conduce hacia los fines que la educación se propone.”*

El juego sustituye la enseñanza ya que para los niños es algo innato que les apasiona. Muchos docentes han destacado lo importante que es el juego en el desarrollo de la enseñanza y aprendizaje.

2.2.1.3. El juego

La palabra juego proviene del vocablo latino jocus, que significa burla o distracción. También es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa (Huizinga, 2009).

2.2.1.3.1. Clasificación de los juegos

Se clasifican en:

2.2.1.3.1.1. Juegos de destrezas

Aquí se necesita una actividad sensorio motriz y se fundamenta en el proceso psicomotrices sus objetivos educativos se refieren al proceso de capacidad de identificar y practicar su motivación es grato ya que tiene su recompensa.

2.2.1.3.1.1. Juegos de estrategias

Los juegos de estrategias, han adquirido en la computadora un instrumento flexible y apropiado para su aprendizaje. Esto a diferencia de los juegos de destrezas, que pueden implicar un reto en la situación en sí, sin que necesariamente se plantee un oponente para poder jugar. Los juegos de estrategias plantean intrínsecamente un sistema valorativo que incluye la competencia y la confrontación Según (Álvarez, 1987).

2.2.1.3.1.3. Juegos libres

Son los que se establecen sus objetivos de manipulación y sin reglas, tal vez el estudiante puede participar en juegos motivadores y gratificantes y en algunos casos se puede plantear objetivos. Según (Álvarez, 1987).

2.2.1.3.2. Clases de juegos

2.2.1.3.2.1. Juegos funcionales

Son aquellos que se realizan en la primera infancia (0 a 2 años) y es en el seno de la familia donde lo ejecuta, ya sea golpeando la cuna con el pie, repitiendo gorjeos largamente, moviendo sus brazos como si quisiera hacer gimnasia, tomando los objetos y dejándolos caer. La actividad de los juegos funcionales, permite a cada función explorar su dominio y extenderse para producir nuevos resultados (Chadwick, 2012).

2.2.1.3.2.2. Juegos configurativos

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

2.2.1.3.2.3. Juegos de entrega

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

2.2.1.3.3. Importancia del juego en la educación escolar

El proceso del desarrollo del niño está unido al juego, ya que es una actividad normal y desinhibida además la experiencia en nuestra sociedad le forma a vivir en sociedad, y ver sus posibilidades y límites en su crecimiento y maduración. (Burgos, Navarro, Paredes, & Rebolledo, 2015).

2.2.1.3.4. Funciones del juego

Para Castro (2014) nos da entusiasmo y ventajas para su proceso armónico. Sus beneficios ayudan a formar en lo intelectual, físico y moral.

2.2.1.3.5. Importancia del juego en el aprendizaje

Es importante ya que el alumno aprende mientras juega sin diferir la obligación.

2.2.1.3.6. El juego y la enseñanza de las matemáticas

Los juegos didácticos utilizados en la enseñanza de la matemática mejoran la actitud del alumno ante esta área. Un alumno que ve que puede enfrentarse una actividad matemática en forma de juego, sin que ya de principio se encuentre bloqueado hacia ella, mejorará su actitud en la siguiente actividad que se le proponga. En este punto cabe resaltar la importancia que para cualquier tipo de aprendizaje tienen las actitudes previas de los alumnos. Según (Ministerio de Educación y Cultura. 2005).

2.2.2. Aprendizaje en el Área de Matemática

2.2.2.1. Aprendizaje

El aprendizaje es el desarrollo de adquirir conocimientos que enriquece y potencia al individuo quien construye nuevos significados en el proceso del aprendizaje que nos hace competitivos e importantes en nuestra sociedad (González, 2010).

2.2.2.2. Tipos de aprendizajes

2.2.2.2.1. Aprendizaje permanente

Ministerio de Educación (2010). La persona muchas veces se considera que va aprendiendo intelectualmente poco a poco sin exigencias solo se necesita adiestrarse y entrenarse para desarrollarse y muchas veces ni siquiera se da cuenta lo hace inconscientemente.

2.2.2.2.2. Aprendizaje aplicado

Beltrán & Bueno (2010) bueno aquí es diferente ya que se aplica una evaluación para ver si llego al aprendizaje propuesta.

2.2.2.2.3. Estilos de aprendizaje

Lozano (2008) nos dice que cada individuo es único y diferente ya que adquieren hábitos, estilos de vida y aprendizaje en nuestra vida diaria.

2.2.2.3. Participación del docente en el aprendizaje del niño

Piaget, & Inhelder (2008) nos dice que el docente tiene un arduo trabajo ya que hay muchas dificultades, la enseñanza es un trabajo importante que fundamenta desde la construcción de educar ya que el docente realiza diversas actividades en el aula es una tarea apasionante que nos une a los alumnos. El rol docente es súper importante en el sistema educativo con el tema de enseñar.

2.2.2.4. Área de matemática en el nivel inicial

Según Ministerio de educación (2016) nos manifiesta acerca de investigaciones en el área de matemáticas nos afirman que los niños mucho antes de pisar una escuela ya tienen noción acerca de las matemáticas ya que interactúan con personas maduras en su entorno. En su desarrollo ellos van construyendo esta noción en su vida diaria, se inicia en educación inicial más adelante en la educación básica regular. Es imprescindible que el trabajo educativo se impulse una matemática para la vida la cual nos ayuda a interactuar de manera exitosa en nuestra vida.

2.2.2.4.1. Fundamento del área de matemática

Cuando las niñas y los niños llegan a los 3 años e ingresan a la Institución Educativa de Educación Inicial, ya han alcanzado un desarrollo en su pensamiento lógico-matemático, lo que les permite establecer relaciones con el mundo real y construir nuevos aprendizajes, y tienen ideas aproximadas de algunos cuantificadores básicos que han surgido de su propia experiencia lingüística. Y es así como van acumulando un

caudal experiencial que mediante sucesivas precisiones les permitirá construir su futuro lenguaje matemático. Aprender matemática es hacer matemática (Carmona, 2013)

Ante una situación problemática, la niña y el niño muestran asombro, elaboran supuestos, buscan estrategias para dar respuestas a interrogantes, descubren diversas formas para resolver las cuestiones planteadas, desarrollan actitudes de confianza y constancia en la búsqueda de soluciones. El desarrollo de los conocimientos lógico-matemáticos permite a la niña y el niño realizar elaboraciones mentales para comprender el mundo sociocultural y natural que les rodea, ubicarse y actuar en él, representarlo e interpretarlo. El entorno presenta desafíos para solucionar problemas, pero al mismo tiempo ofrece múltiples oportunidades para desarrollar competencias (capacidades y actitudes) matemáticas (Ministerio de Educación, 2016).

En el Diseño Curricular Nacional de la EBR del nivel de Educación Inicial se plantean competencias relacionadas al desarrollo de las capacidades de razonamiento y demostración, comunicación matemática y resolución de problemas, así como también en relación con los siguientes componentes: número, relaciones y funciones, geometría y medida, y estadística y probabilidad (Ministerio de Educación, 2008).

2.2.2.4.2. Logro de aprendizaje en el área de matemática

Modelos para estudiar el desarrollo de aprendizaje. Apoyar a mostrar capacidades que deben ser medidos acertadamente para distinguir dominio o dificultad.

Frente a los problemas es indispensable la retroalimentación del desarrollo para mirar las capacidades del maestro, ver la dificultad y apoyar al alumno a reconocerlos (Correll, 1969).

2.2.2.4.3. Dominio del área de matemática

2.2.2.4.3.1. Número y operaciones

Los alumnos al contrastar cantidades de objetos van a ver y establecer el vínculo entre número y cantidad. El nexo que establezca el niño entre la cantidad y el numeral apoyara en el proceso de la construcción de la noción de número (Ministerio de Educación, 2016).

2.2.2.4.3.2. Cambio y relaciones

Ministerio de educación (2016) manifiesta que se da la confianza en los niños para que construyan significados, haciendo uso de modelos, igualdad, diferencias, relaciones y funciones.

El milagro de la transformación se ve diariamente en nuestro entorno, los cuales pueden ser observados por los niños de forma sutil. Por ejemplo: los niños notan el cambio ciclo del día a la noche. Observan también progresivos cambios, como el de las estaciones, en las plantas cuando se acerca la cosecha, cambios climatológicos, cambios en ellos mismo, así como en los seres vivos que lo rodean, etc. Estos cambios se ven también en las relaciones diarias pero con respecto a la relación no lo evidencian los niños de educación inicial, pero si los que van a otros niveles de una manera natural e intuitiva, es imprescindible en la organización de la tarea pedagógica que se den actividades con regularidad como son: los hábitos de higiene, antes del refrigerio, el lavado de manos donde ellos mismos van notando diferencias y se van implementando hábitos.

2.2.2.4.3.3. Geometría

Ministerio de educación (2016) nos dice que los chicos que investiguen y comparen las formas, características y relaciones de figuras de dos o tres dimensiones y sistemas de operaciones, técnicas y formulas adecuados para conseguir medidas.

2.2.2.4.3.4. Estadística y probabilidad

Ministerio de educación (2016) refuta en la solución de problemas este alcance es importante no solo para la noción de matemáticas, sino también para organizar, plantear formulas, conjeturas y comprobarlas; implantar definiciones, juicios y razonamientos coherentes en algún procedimiento y solución dados.

2.2.2.4.4. Capacidades de los dominios de las matemáticas

Ministerio de educación (2016) nos dice que “la capacidad para prepararse en las matemáticas según las Rutas de Aprendizaje se establecen 6, las cuales se abordarán en todos los niveles y modalidades de la Educación Básica Regular de acuerdo al Ministerio de Educación”, siendo las siguientes: “Matematizar, Representar, Comunicar, Elaborar estrategias, Utilizar expresiones simbólicas, Argumentar”.

2.2.2.4.5. El desarrollo de las destrezas matemáticas en los niños

Las matemáticas ayudan a los niños a desarrollar sus críticas habilidades de pensamiento y de resolución de problemas. Así como el cerebro ya viene programado para aprender y utilizar el lenguaje, el aprender y utilizar conceptos matemáticos también forman parte de la naturaleza humana.

Los niños son aventureros, conforme empieza a gatear y caminar para explorar su ambiente, manejan objetos y observan los diferentes tamaños de sus juguetes.

De manera natural empiezan a formarse ideas acerca de su ambiente y al hacerlo, aprenden los aspectos básicos de la matemática. Aprenden a:

- Agrupar y clasificar: agrupar objetos que tienen características en común, tamaño, forma y otros aspectos.
- Reconocer números: contar y luego comprender el significado de los números.

- Explorar el espacio: ver y explorar la manera en que las formas y las cosas se acoplen.
- Reconocer formas: conocer e identificar formas básicas: cuadrados, círculos, triángulos.

2.2.2.4.6. Enfoque centrado en la resolución de problemas

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

Es el medio principal para establecer relaciones de funcionalidad matemática con la realidad cotidiana (Del Valle, 2010).

Rasgos principales del enfoque centrado en la resolución de problemas.

- La resolución de problemas debe impregnar íntegramente el currículo de matemáticas.
- La matemática se aprende y enseña resolviendo problemas.
- Las situaciones problemáticas deben plantearse en contexto real o científico.
- Problemas que respondan al interés y necesidades de los estudiantes.
- Los problemas sirven de contexto para desarrollar capacidades matemáticas.

III. HIPOTESIS

La aplicación del programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto en el área de matemática en los niños y niñas de 3 años mejoro significativamente el aprendizaje de la I.E. P “CRECER”, El Porvenir 2018.

3.1 Hipótesis estadísticos

a) Hipótesis Alterna

H_a: La aplicación del programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 3 años mejora significativamente en la I.E.P CRECER, El Porvenir 2018.

b) Hipótesis Nula

H_o:La aplicación del programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto no mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 3 años de la I.E.P CRECER, El Porvenir 2018.

IV. METODOLOGIA

4.1. Diseño de la Investigación

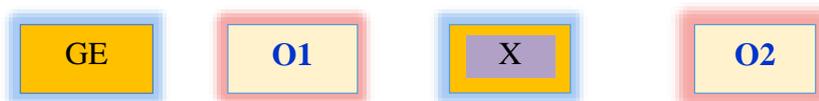
El diseño de estudio que se utilizó en el presente trabajo es pre – experimental.

León & Montero (2007) son aquellos diseños formulados para establecer algún tipo de asociación entre dos o más variables. En este Diseño de un solo grupo con medición antes y después del tratamiento es por eso que se aplica un pre-test y post-test. Tiene como objetivo comparar los resultados en un mismo grupo de estudio ilustrando la forma en que la variable independiente puede influir en la validez interna de un diseño, es decir, nos dan a conocer lo que no se debe hacer y lo que se deberá de hacer.

En éste diseño de estudio es pre experimental se aplica el pre-test y pos-test al grupo experimental.

El grupo experimental participa activamente “Programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 3 años de la I.E.P CRECER “El porvenir” 2018

El esquema a seguir es el siguiente:



Dónde:

GE= Grupo Experimental

O= Estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Particular “CRECER”.

O1= Pre-test aplicado al grupo experimental.

O2= Pos-test aplicado al grupo experimental

X = Programa de juegos didácticos

4.2. Población y Muestra

4.2.1. Población

Está constituida por los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Particular “CRECER”, El Porvenir 2018

Tabla 1 : Población de muestra

Institución Educativa	Año	Estudiantes
“CRECER”	2 años	15
	3 años	20
	4 años	25
	5 años A	25
	5 años B	15
Total		100

Fuente:

Nómina de matrícula del año 2018

4.2.2. Muestra

Está constituido por los estudiantes de 3 años, de la Institución Educativa Particular “CRECER”, El Porvenir 2018.

Tabla 2: Muestra

N°	Total
Mujeres	10
Hombres	10
Total	20

Fuente: Nómina de matrícula del año 2018

Criterios de inclusión

Se trabajó con niños y niñas comprendidos entre los 3 a 4 años de edad de la Institución Educativa Particular “CRECER” del Distrito, El Porvenir 2018.

Estudiantes matriculados de 3 años de la Institución Educativa Particular “CRECER” , El Porvenir 2018.

Criterios de exclusión

No se consideraron a los alumnos con problemas de aprendizaje.

4.3. Definición y Operacionalización de variables e indicadores

Tabla 3: Definición y operacionalización de las variables

Título: Aplicación del programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 3 años de la I.E.P CRECER, El Porvenir 2018

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable 1 Juegos didácticos	Vidal, J. (2009). Manifiesta: Los juegos didácticos despiertan el interés del niño y le ofrecen ocasiones para observar, para fortalecer su atención y su voluntad, para asociar y juzgar, para enriquecer sus expresiones, ordenarlas, combinarlas y establecer	El programa de juegos didácticos en una propuesta pedagógica que estará basado en como el niño puede desarrollar sus habilidades matemáticas,	Juegos sensoriales Juegos	Forma torres altas y bajas, utilizando el conteo. Agrupa cuentas de manera libre por color. Punza los números: 1, 2 y 3. Modela con la plastilina los números. Participa activamente de los juegos didácticos. Busca objetos de color morado, utilizando el conteo. Juega activamente de manera creativa en el aula. Utiliza el conteo de pelotas en el juego. Muestra disposición al momento de trabajar en	A Logro Previsto (16 – 20) B En

	<p>sus relaciones con otras. Los juegos educativos deben ser incorporados como un elemento esencial dentro del contexto pedagógico global y no solo como suele hacerse, como algo que es bueno para los momentos de recreación. Manifiestan Burgos, G. & Navarro, L. & Paredes, D. & Paredes, M. & Rebolledo, D. (2005).</p>	<p>por medio de estrategias metodológicas que estarán hechas por los niños y por la docente.</p>	<p>motrices</p> <p>Juegos cognitivos</p>	<p>grupo</p> <p>Disfruta jugar con los bloques lógicos.</p> <p>Expresa libremente con material concreto las agrupaciones que realiza, a partir de las situaciones cotidianas.</p> <p>Realiza secuencias de colores, utilizando colecciones de tres.</p> <p>Construye formas con figuras geométricas.</p>	<p>proceso</p> <p>(11 – 15)</p> <p>C</p> <p>En inicio</p> <p>(0 – 10)</p>
<p>Variable 2</p> <p>Aprendizaje en el Área de Matemática</p>	<p>El aprendizaje “es un proceso personal en la producción y construcción, el aprendizaje no se fija se construye, el grupo de clase es una magnitud sociológica debe propiciar una atmósfera participativa e interactiva. En el aprendizaje no solo es importante lo que se</p>	<p>Es el logro alcanzado por el niño, el cual realizare con actividades de aprendizaje y que será dinámico para su mayor atención.</p>	<p>Números y Operaciones</p> <p>Cambio y Relaciones</p>	<p>Representa con material concreto las agrupaciones que realiza.</p> <p>Dice con sus propias palabras las características de las agrupaciones de los objetos usando los cuantificadores muchos, pocos.</p> <p>Crea juegos haciendo uso de los números.</p> <p>Matematiza los contenidos, utilizando el conteo.</p> <p>Relaciona y agrupa objetos en función de características perceptuales: color, tamaño.</p>	<p>A</p> <p>Logro Previsto</p> <p>(16 – 20)</p> <p>B</p> <p>En</p>

	<p>aprende, sino cómo se aprende. Quien aprende construye activamente nuevos significados”. Ortiz, A. (2013).</p>		<p>Geometría</p> <p>Estadística</p>	<p>Expresa libremente con material concreto las agrupaciones que realiza, a partir de las situaciones cotidianas. Comunica libremente lo que desea realizar.</p> <p>Utiliza los juegos didácticos de acuerdo a los contenidos. Explora en situaciones cotidianas de conteo, usando colecciones de 03 objetos. Argumenta los contenidos que ha aprendido en clase.</p>	<p>proceso (11 – 15)</p> <p>C</p> <p>En inicio (0 – 10)</p>
--	---	--	---	---	--

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Luego de haber seleccionado el diseño de investigación y la muestra en función de los objetivos que pretende alcanzarla 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. Pruebas o exámenes tipo test

Ministerio de Educación (2016) esta técnica es la de uso más común en la escuela debido a su relativa sencillez que requiere su elaboración y aplicación, y a la versatilidad para ser aplicada en diversas áreas.

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

4.4.2. Observación

Ludewig, & Rodríguez (2014) es una técnica bien objetiva de recolección de datos. Con esta técnica se puede verificar un hecho, de una forma segura.

4.4.3. Ficha de observación

Grados (2010) es un instrumento de evaluación que permite registrar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en las actividades o productos realizados por los estudiantes. Se puede emplear para la evaluación de actitudes como de capacidades.

4.4.4. Medición de variables

Variable 1: Programa de juegos didácticos

Programa:

Rodríguez (2013) nos dice que un programa es un grupo de actividades, comunicación y educación a realizarse en un tiempo programado. Se divide en tres etapas: Planificación, Ejecución y Evaluación. Esta retroalimentación se ordena de las capacidades del maestro para ver la dificultad y apoyar al estudiante.

Juegos didácticos:

Vial (1988) manifiesta que los juegos didácticos estimulan el interés del niño la cual se les da el momento para observar, reforzar su atención y voluntad. La cual enriquece su expresión y relación con los demás.

Variable 2: Aprendizaje

Es una evolución personal en la producción y construcción de su desarrollo; nos fortalece se construye la cual favorece un clima participativa e interactiva. Quien aprende cimentar activamente modernos conceptos (Ortiz, 2013).

Tabla 4: Baremo de la variable logro de capacidades

Tipo de Calificación	Escala de calificación		Descripción
	Cuantitativa	Cualitativa	
Literal Y	(16 – 20)	A Logro Previsto	Cuando el estudiante evidencia un logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	(11 – 15)	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo
			cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
Descriptiva	(0 – 10)	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Diseño Curricular Nacional

Presencia asociada a la promoción y repotencia, así como a los programas de restauración pedagógica o evaluación de recuperación, se fija con la normatividad correspondiente.

4.5. Plan de análisis

Una vez reunidos los datos del instrumento planteado es menester procesarlos, Es indispensable analizarlos, compararlos y presentarlos de manera que realmente lleven a la afirmación o el rechazo de la hipótesis.

El procesamiento, inculpa un proceso después de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de las herramientas.

En esta fase del estudio se pretende utilizar la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Asimismo, se utilizará la estadística no paramétrica la prueba de “T” para comparar la mediana de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas, se utiliza para el compromiso de la hipótesis, es decir si se acepta o se rechaza.

4.6. Matriz de consistencia

Título: Aplicación del programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 3 años de la I.E.P CRECER, El Porvenir 2018

Tabla 5: Matriz de consistencia

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Tipo de investigación	Escala valorativa
¿Cómo influye la aplicación del programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de	Objetivo General Determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños y niñas de 3 años de la I.E.P CRECER , el Porvenir 2018 Objetivos Específicos:	La aplicación del programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños y niñas de 3 años de la	Variable 1 Juegos didácticos	Caba (2010) Es aquel juego, que además de su función recreativa, contribuye a desarrollar y potenciar las distintas capacidades objeto de la intervención educativa, ya sea a nivel psicomotor, cognoscitivo, afectivo, social o moral. 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	Enfoque significativo	Desarrolla su creatividad utilizando diversas técnicas graficas plásticas apreciando las posibilidades que estas le proporcionan.		A Logro Previsto
					material concreto	Utiliza diversos materiales y recursos del medio para su expresión	Cuasi - experimental	B En proceso C En inicio

matemáticas en los niños y niñas de 3 años de la I.E.P CRECER el Porvenir 2018?		I.E.P CRECER, el Porvenir 2018		objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.		plástica, disfruta del uso de sus materiales		
	-Conocer los juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo utilizando material concreto en el área de matemática en los niños y niñas de 3 años de la I.E.P CRECER. -Diseñar, aplicar el programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo, utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 3 años de la I.E.P “CRECER”. -Medir nivel del pre test del programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo utilizando material		Variable 2 El aprendizaje en el área de Matemáticas	Ministerio de educación. (2016). En cuanto a las capacidades a desarrollar en matemática las Rutas de Aprendizaje establecen 6, las cuales se abordarán en todos los niveles y modalidades de la Educación Básica Regular de acuerdo al Ministerio de Educación. Estas son las siguientes: Matematizar, Representar, Comunicar, Elaborar estrategias, Utilizar expresiones simbólicas, Argumentar.	Coordinación motriz	Demuestra una actitud de agrado durante la realización de técnicas Emplea adecuadamente los útiles básicos para realizar las técnicas		
					Coordinación viso manual	Descubre y experimenta de manera individual o grupal el uso de técnicas Trabaja con diferentes técnicas		A Logro Previsto
					Coordinación facial	Dominio muscular – expresa y domina los gestos		B En proceso C En inicio

<p>concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños niñas de 3 años de la I. E.P “CRECER”.</p> <p>-Comparar los resultados de la aplicación del programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños niñas de 3 años de la I. E.P “CRECER”</p>				<p>voluntarios e involuntarios músculos de la cara</p> <p>Expresa sentimientos y emociones mediante movimientos faciales</p>		
--	--	--	--	--	--	--

4.7 Principios Éticos

En la realización de esta investigación se respetó los principios éticos desde el inicio de su realización hasta la culminación de ella. Así mismo se admite que toda la información empleada en la presente investigación fue utilizada para fines exclusivamente académicos.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

Este trabajo tuvo como objetivo general determinar en qué medida la aplicación del programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejoro el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 3 años de la I.E.P “CRECER”, Porvenir 2018.

En la formación también se acordó la taza estadístico del variable programa de juegos didácticos que comprende tres dimensiones como son: los juegos sensoriales, juegos motrices y juegos cognitivos.

El producto se da poseyendo en cuenta los objetivos específicos y la hipótesis de la investigación.

La aplicación del programa de juegos didácticos, mejoro el aprendizaje en el área de Matemática de los niños y niñas de 3 años de educación inicial de la Institución Educativa Particular “CRECER”, Porvenir 2018.

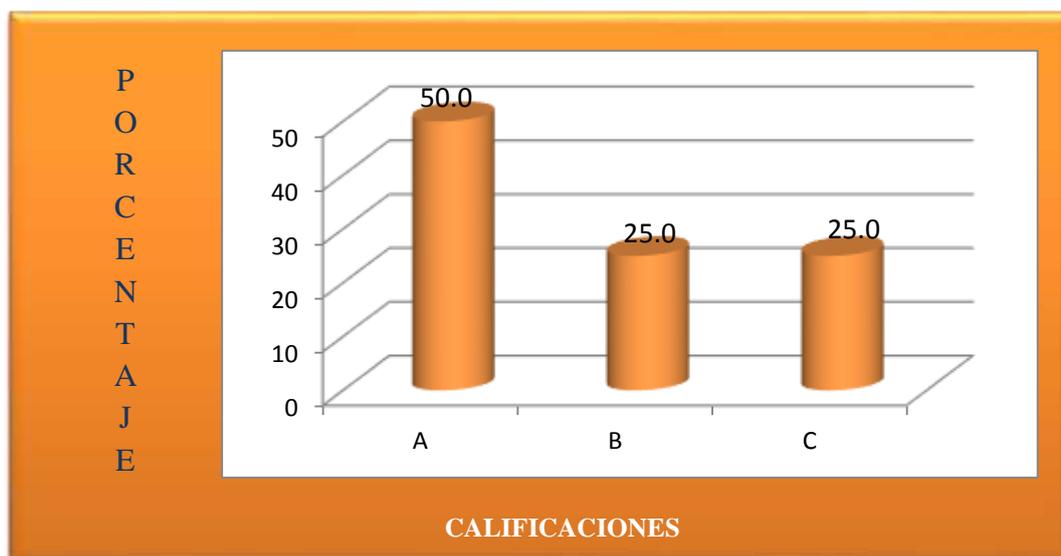
5.1.1. Identificar la aplicación de los juegos didácticos a través de un pre- test

Tabla 6: distribución de la aplicación de los juegos didácticos en el área de Matemáticas de los niños y niñas de la muestra

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A	10	50.0
B	5	25.0
C	5	25.0
TOTAL	20	100

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N° 1: Distribución de la aplicación de los juegos didácticos en el área de Matemáticas de los niños y niñas de la muestra



Fuente:

En la tabla N° 06 y en el gráfico N° 01, se observa que el 50.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 25.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 25.0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

5.1.2. Conocer el aprendizaje en el área de Matemática a través de un pre – test.

Tabla 7: Distribución de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A	10	50.0
B	5	25.0
C	5	25.0
TOTAL	20	100

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N° 2: Distribución de calificaciones en el área de Matemática de los niños y niñas de la muestra



Fuente:

En la tabla N° 07 y en el gráfico N° 02, se observa que el 50.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 25.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 25.0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

5.1.3. Evaluar las calificaciones en el área de Matemática a través de las sesiones.

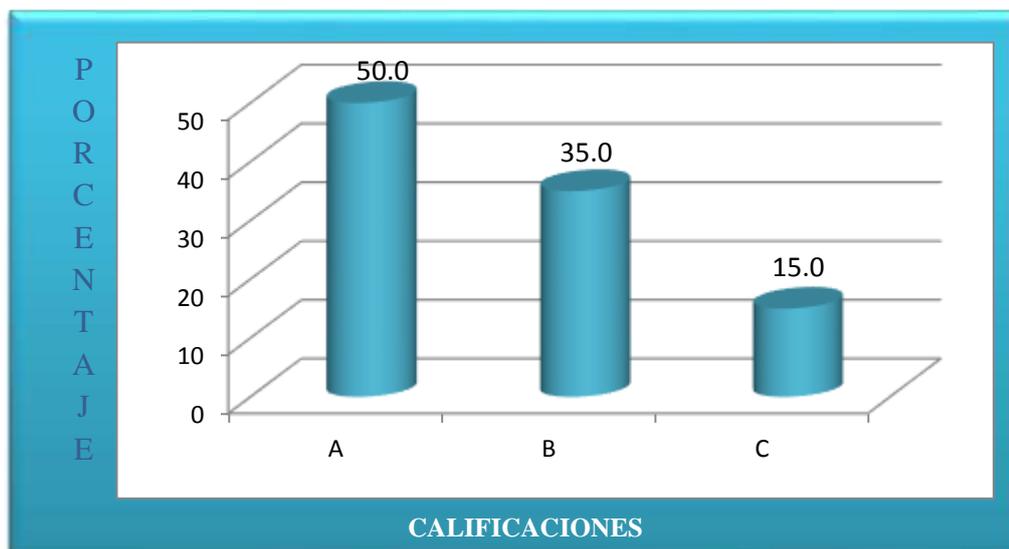
PRODUCTOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE N° 01

Tabla 8: Distribución de calificaciones de aprendizaje en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra.

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A	10	50.0
B	7	35.0
C	3	15.0
TOTAL	20	100

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N° 3: Distribución de calificaciones de la sesión N 01, en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra



Fuente:

En la tabla N° 08 y en el gráfico N° 03, se observa que el 50.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 35.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 15.0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

PRODUCTOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE N° 02

Tabla 9: Distribución de calificaciones de aprendizaje en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A	17	85.0
B	3	15.0
C	0	0.0
TOTAL	20	100

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N° 4: Distribución de calificaciones de la sesión N 02 en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra



Fuente:

En la tabla N° 09 y en el gráfico N° 04, se observa que el 85.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 15.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 00% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

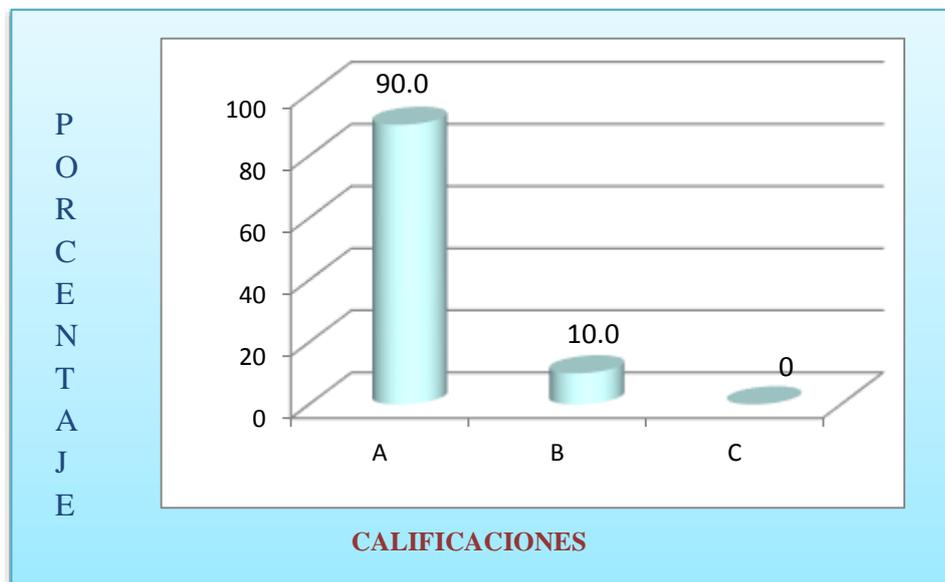
PRODUCTOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE N° 03

Tabla 10: Distribución de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A	18	90.0
B	2	10.0
C	0	00.0
TOTAL	20	100

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N° 5: Distribución de calificaciones de la sesión N 03 en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra



Fuente:

En la tabla N° 10 y en el gráfico N° 05 se observa que el 90.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 10.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 00.0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C

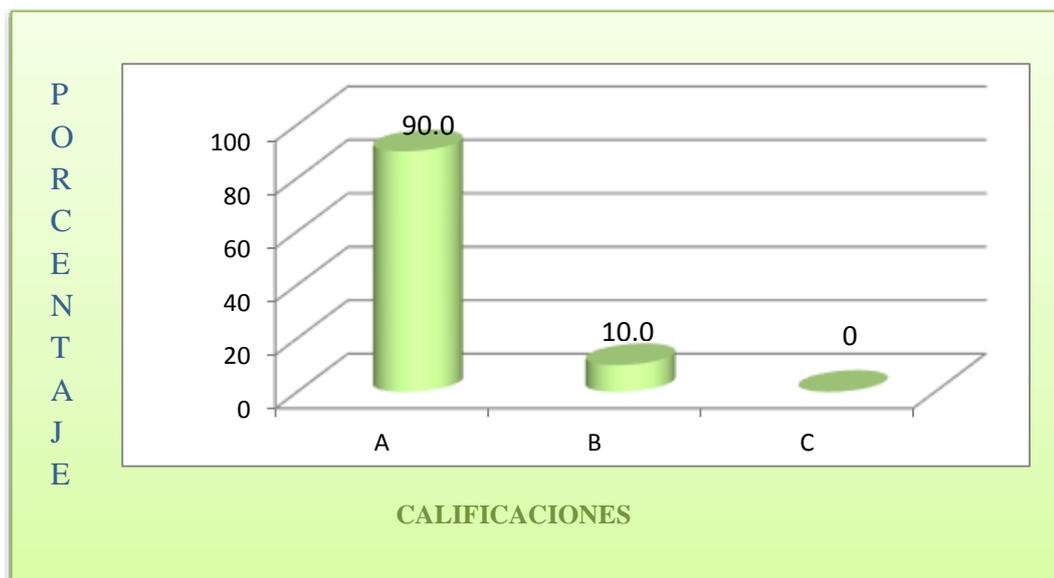
PRODUCTOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE N° 04

Tabla 11: Distribución de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A	18	90.0
B	2	10.0
C	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N° 6: Distribución de calificaciones de la sesión N 04 en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra



Fuente:

En la tabla N° 11 y en el gráfico N° 06, se observa que el 90.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 10.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

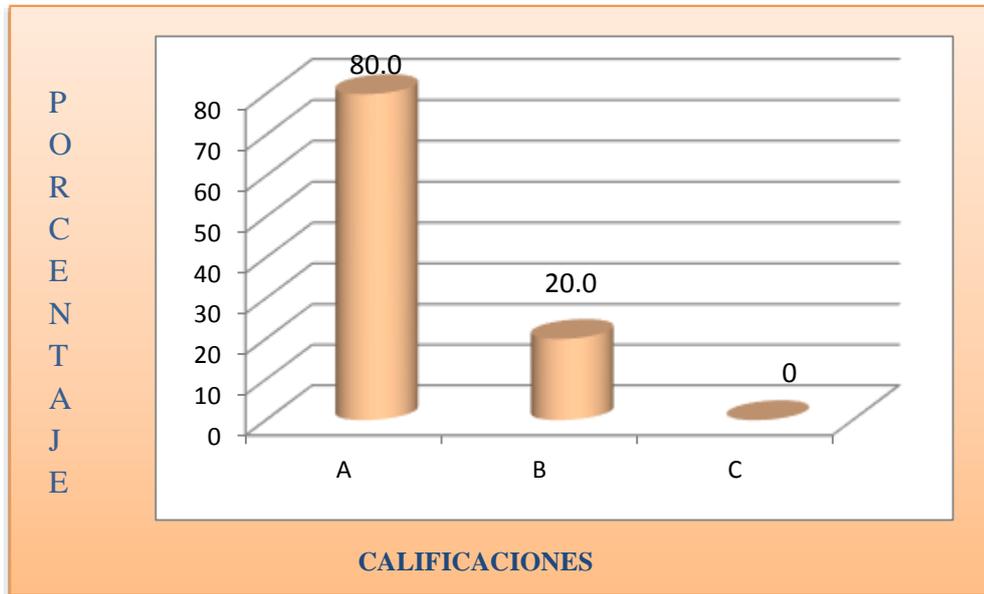
PRODUCTOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE N° 05

Tabla 12: Distribución de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A	16	80.0
B	4	20.0
C	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N° 7: Distribución de calificaciones de la sesión N 05 en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra



Fuente:

En la tabla N° 12 y en el gráfico N° 07, se observa que el 80.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 20.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

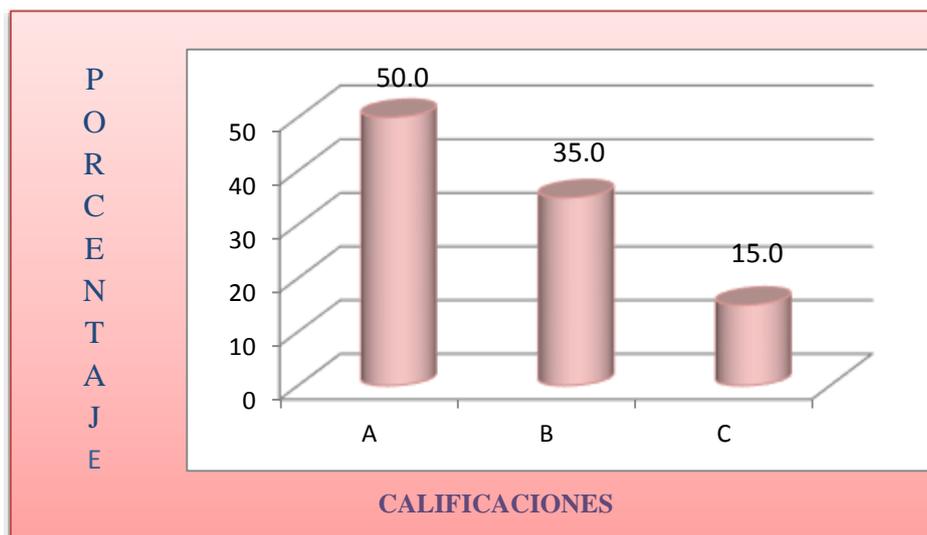
PRODUCTOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE N° 06

Tabla 13: Distribución de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A	10	50.0
B	7	35.0
C	3	15.0
TOTAL	25	100

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N° 8: Distribución de calificaciones de la sesión N 06 en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra



Fuente:

En la tabla N° 13 y en el gráfico N° 08, se observa que el 50.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 35.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 15.0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

PRODUCTOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE N° 07

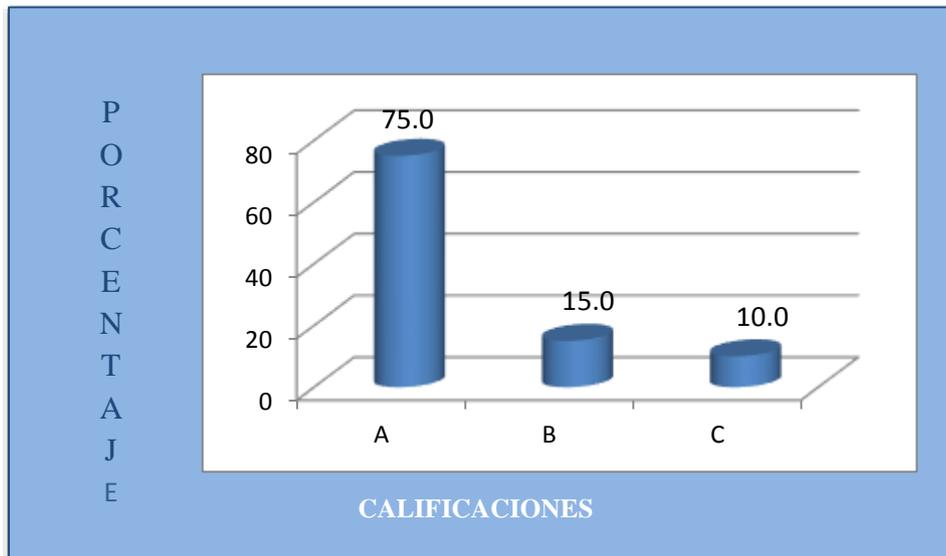
Tabla 14: Distribución de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y

Niñas de la muestra

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A	15	75.0
B	3	15.0
C	2	10.0
TOTAL	20	100

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N° 9: Distribución de calificaciones de la sesión N 07 en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra



Fuente:

En la tabla N° 14 y en el gráfico N° 09, se observa que el 75.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 15.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 10.0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

PRODUCTOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE N° 08

Tabla 15: Distribución de calificaciones en el área de matemática de los niños y niñas de la muestra

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A	10	50.0
B	7	35.0
C	3	15.0
TOTAL	20	100

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N° 10: Distribución de calificaciones de la sesión N 08 en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra



Fuente:

En la tabla N° 15 y en el gráfico N° 10, se observa que el 50.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 35.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 15.0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

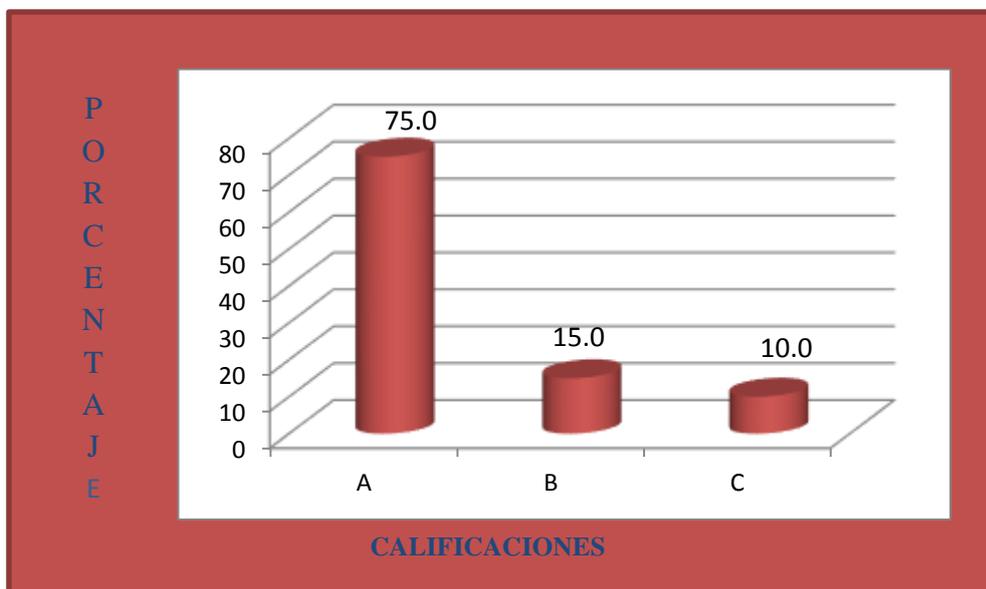
PRODUCTOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE N° 09

Tabla 16: Distribución de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A	15	75.0
B	3	15.0
C	2	10.0
TOTAL	20	100

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N° 11: Distribución de calificaciones de la sesión N 09 en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra



Fuente:

En la tabla N° 16 y en el gráfico N° 11, se observa que el 75.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 15.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 10.0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

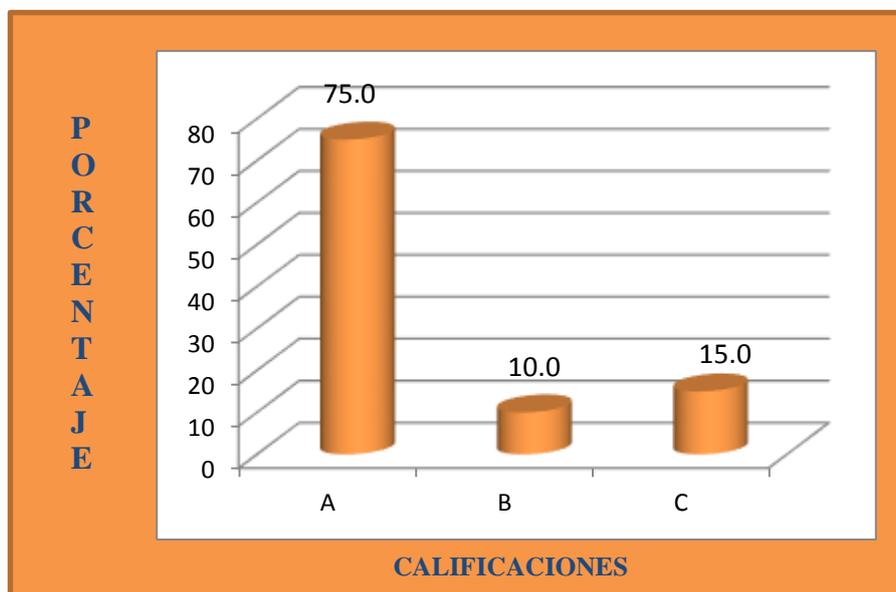
PRODUCTOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE N° 10

Tabla 17: Distribución de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A	15	75.0
B	2	10.0
C	3	15.0
TOTAL	20	100

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N° 12: Distribución de calificaciones de la sesión N 10 en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra



Fuente:

En la tabla N° 17 y en el gráfico N° 12, se observa que el 75.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 10.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 15.0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

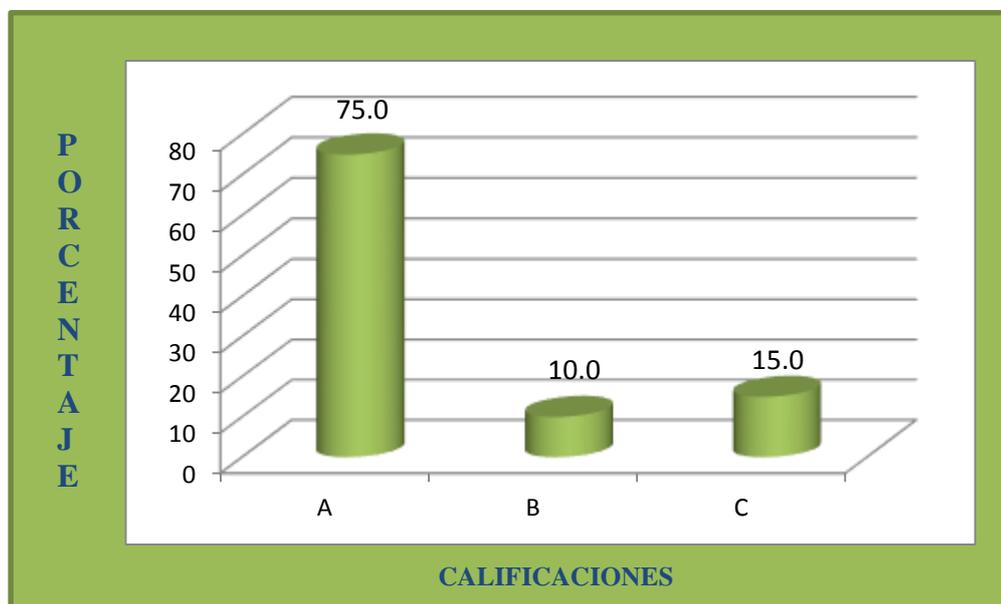
PRODUCTOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE N° 11

Tabla 18: Distribución de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A	15	75.0
B	2	10.0
C	3	15.0
TOTAL	20	100

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N° 13: Distribución de calificaciones de la sesión N 11 en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra



Fuente:

En la tabla N° 18 y en el gráfico N° 13, se observa que el 75.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 10.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 15.0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

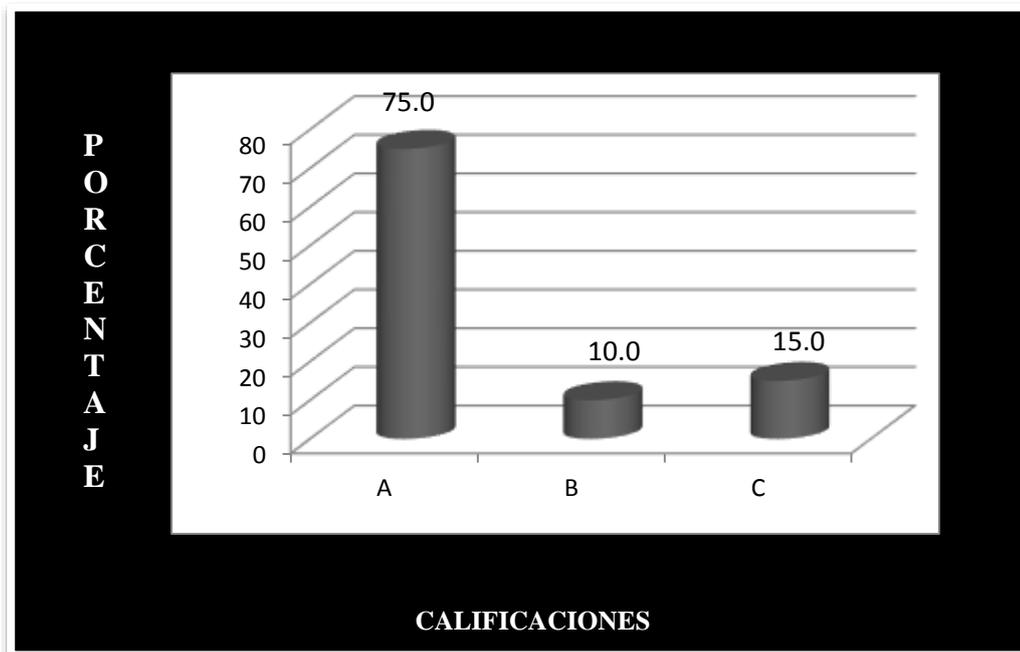
PRODUCTOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE N° 12

Tabla 19: Distribución de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A	15	75.0
B	2	10.0
C	3	15.0
TOTAL	20	100

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N° 14: Distribución de calificaciones de la sesión N 12 en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra



Fuente:

En la tabla N° 19 y en el gráfico N° 14, se observa que el 75.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 10.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 15.0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

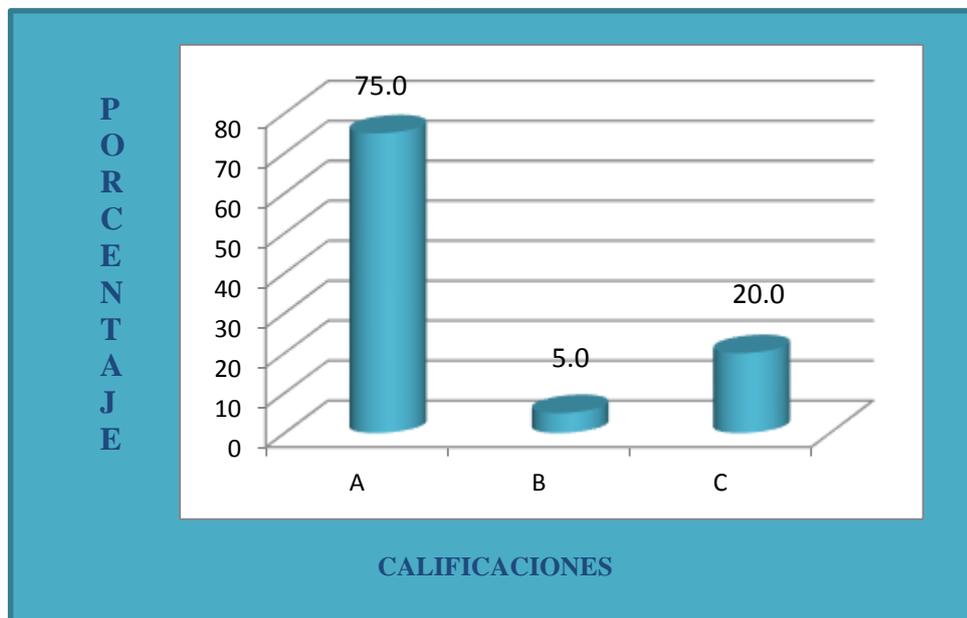
RESULTADOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE N° 13

Tabla 20: Distribución de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A	15	75.0
B	1	5.0
C	4	20.0
TOTAL	20	100

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N° 15: Distribución de calificaciones de la sesión N 13 en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra



Fuente:

En la tabla N° 20 y en el gráfico N° 15, se observa que el 75.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 5.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 20.0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

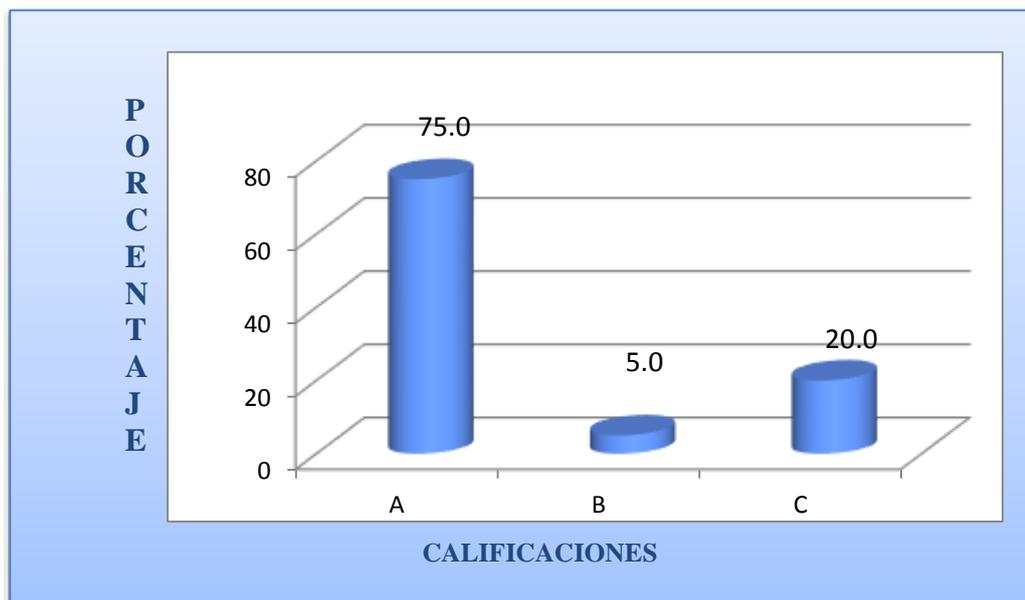
RESULTADOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE N° 14

Tabla 21: Distribución de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A	15	75.0
B	1	5.0
C	4	20.0
TOTAL	20	100

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N° 16: Distribución de calificaciones de la sesión N 14 en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra



Fuente:

En la tabla N° 21 y en el gráfico N° 16, se observa que el 75.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 5.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 20.0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

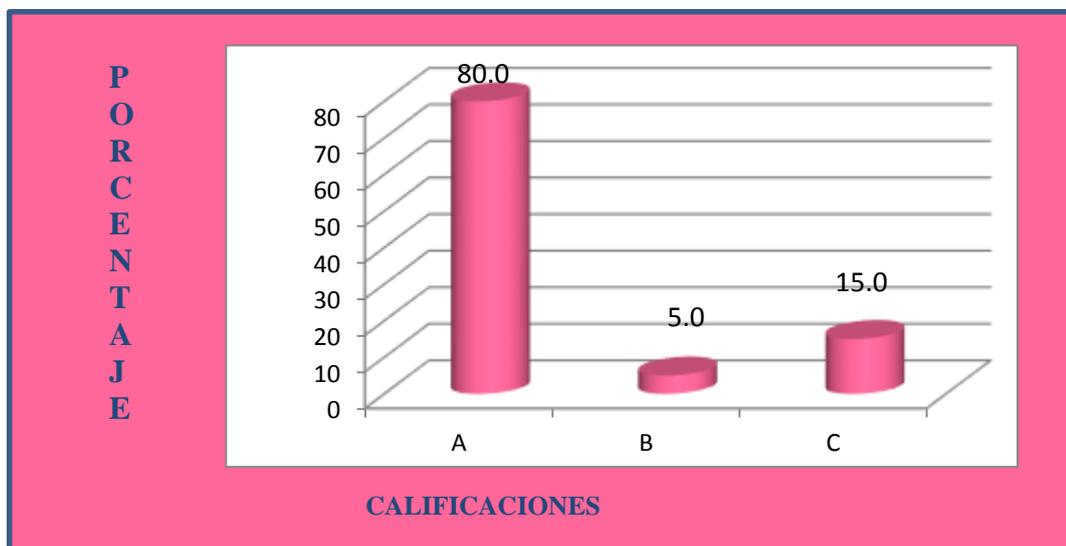
RESULTADOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE N° 15

Tabla 22: Distribución de calificaciones en el área de matemática de los niños y niñas de la muestra

CALIFICACIONES	N	%
A	16	80.0
B	1	5.0
C	3	15.0
TOTAL	20	100

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N° 17: Distribución de calificaciones de la sesión N 15 en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra



Fuente:

En la tabla N° 22 y en el gráfico N° 17, se observa que el 80.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 5.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 15.0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

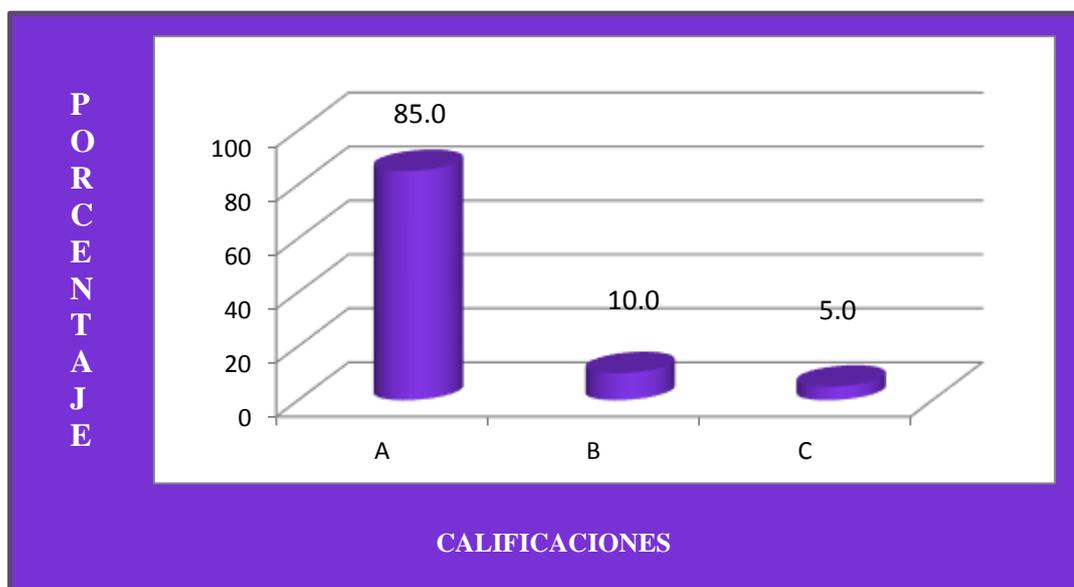
5.1.4. Evaluar las calificaciones en el área de Matemática a través de un post- test.

Tabla 23: Distribución de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A	17	85.0
B	2	10.0
C	1	5.0
TOTAL	20	100

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N° 18: Distribución Porcentual de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra del Post test



Fuente:

En la tabla N° 23 y en el gráfico N° 18, se observa que el 85.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 10.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 5.0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

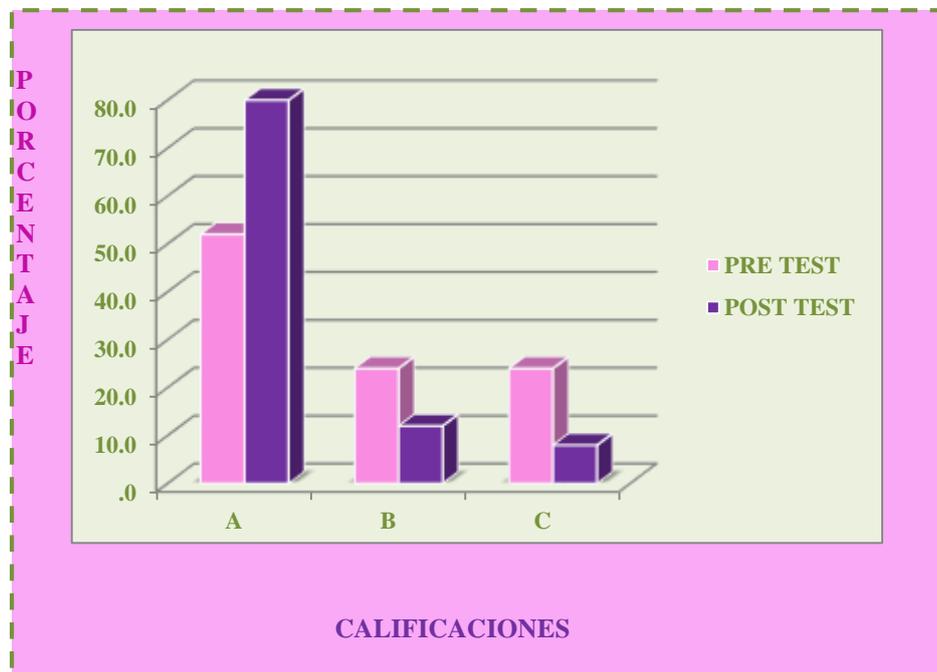
5.1.5 Comparar la mejora de aprendizaje en el área de Matemática a través de un pre-test y post- test.

Tabla 24: Distribución de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra

CALIFICACIONES	Pre – Test		Post – Test	
	N	%	N	%
A	10	50.0	17	85.0
B	5	25.0	2	10.0
C	5	25.0	1	5.0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N° 19: Distribución Porcentual de calificaciones en el área de matemáticas del Pre test y Post test de los niños y niñas de la muestra



Fuente:

En la tabla N° 24 y en el gráfico N° 19, se observa que en el pos-test el 85.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto; es decir A; un 10.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 5.0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C, en cambio en el pre test se observa que el 50.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 25.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 25.0% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje C, es decir en inicio.

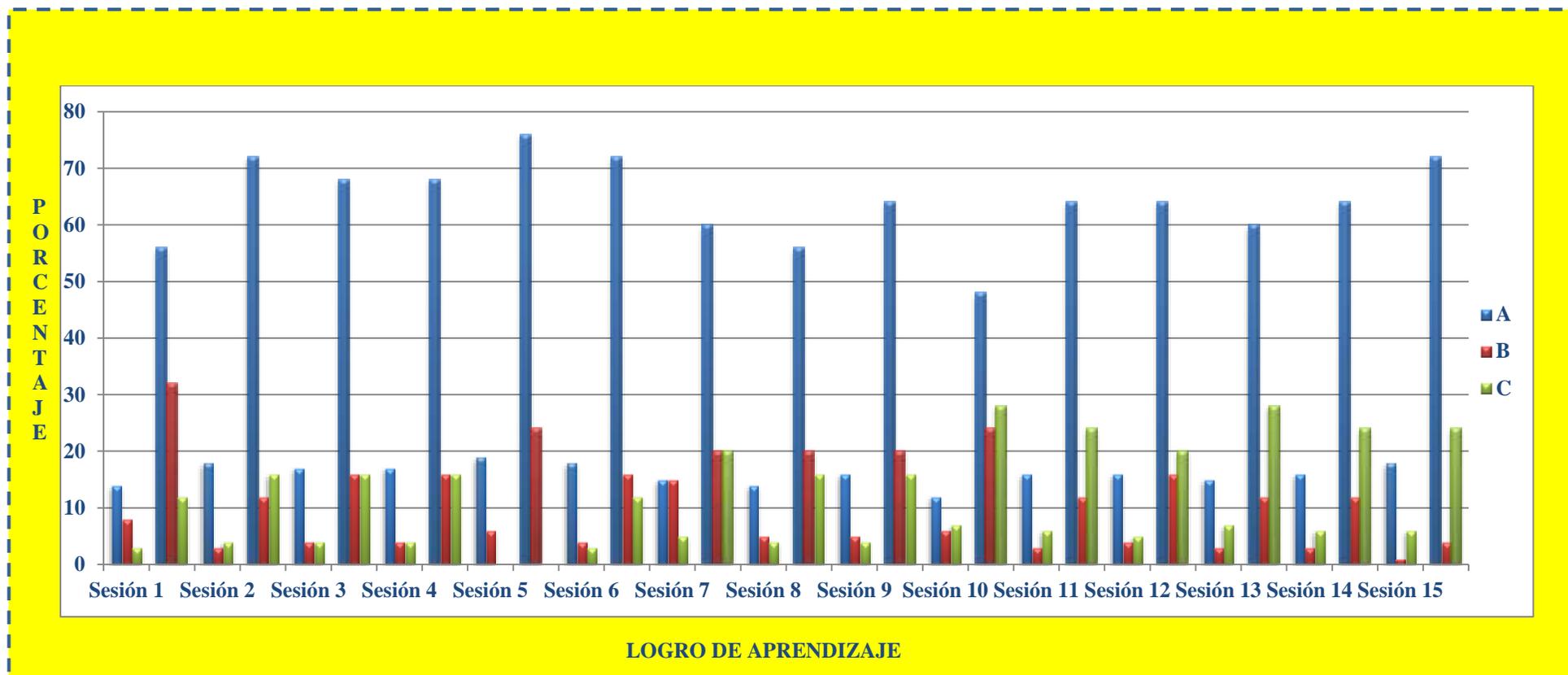
5.1.6. Resumen de las sesiones de aprendizaje:

Tabla 25: Distribución de calificaciones en el área de matemática de los niños y niñas de la muestra

Fuente: Matriz de datos

Sesiones	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12		Sesión 13		Sesión 14		Sesión 15			
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		
A	10	50.0	17	85.0	18	90.0	16	80.0	16	80.0	10	50.0	15	75.0	10	50.0	15	75.0	15	75.0	15	75.0	15	75.0	15	75.0	15	75.0	15	75.0	16	80.0
B	7	35.0	3	15.0	2	10.0	4	20.0	4	20.0	7	35.0	3	15.0	7	35.0	3	15.0	2	10.0	2	10.0	2	10.0	1	5.0	1	5.0	1	5.0	1	5.0
C	3	15.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	3	15.0	2	10.0	3	15.0	2	10.0	3	15.0	3	15.0	3	15.0	4	20.0	4	20.0	3	15.0		

Gráfico N° 20: Distribución Porcentual de calificaciones en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra



Fuente:

En la tabla N° 25 y el grafico N° 20:

En la sesión N° 01, 50.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 35.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 15.0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

En la sesión N° 02, se observa que el 85.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 15.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

En la sesión N° 03, se observa que el 90.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 10.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

En la sesión N° 04, se observa que el 90.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 10.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

En la sesión N° 05 se observa que el 80.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 20.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

En la sesión N° 06 se observa que el 50.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 35.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 15.0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

En la sesión N° 07 se observa que el 75.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 15.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 10.0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

En la sesión N° 08 se observa que el 50.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 35.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 15.0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

En la sesión N° 09 se observa que el 75.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 15.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 10.0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

En la sesión N° 10 se observa que el 75.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 10.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 15.0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

En la sesión N° 11 se observa que el 75.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 10.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 15.0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

En la sesión N° 12 se observa que el 75.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 10.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 15.0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

En la sesión N° 13 se observa que el 75.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 5.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 10.0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

En la sesión N° 14 se observa que el 75.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 5.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 20.0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

En la sesión N° 15 se observa que el 80.0% de los niños y niñas tienen calificación previsto, es decir A; un 5.0% de los niños y niñas tienen calificación en proceso, es decir B y un 15.0% de los niños y niñas tienen calificación en inicio, es decir C.

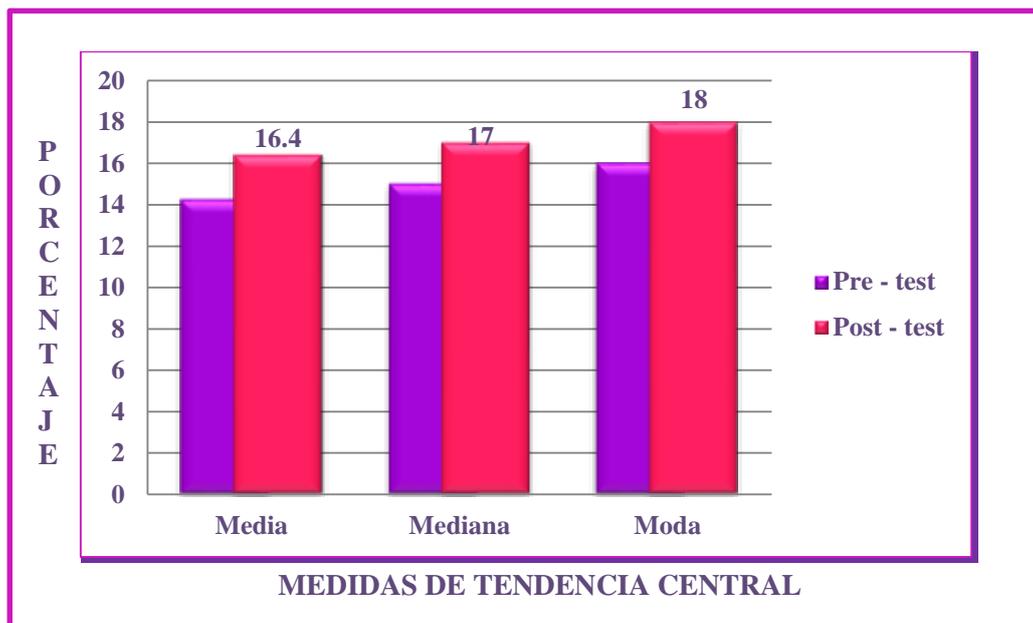
5.1.7. Consolidado estadístico de las medidas de tendencia central del pre-test y post-test al nivel de logro de aprendizaje en el Área de Matemática de los niños y niñas de la muestra.

Tabla 26: Distribución de las medidas de tendencia central del pre-test y post-test de los niños y niñas de la muestra

Medidas de tendencia central	Pre - test	Post - test
Media	14.24	16.40
Mediana	15.00	17.00
Moda	16	18

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N° 21: Distribución Porcentual del Nivel logro de Aprendizaje en el Área de Comunicación de los niños de la muestra



Fuente:

En la tabla N° 26, la media del pre - test es de 14.24% y en el post - test es de 16.92% el cual se muestra que habido una mejora significativa en las calificaciones. Se aprecia que en el pre-test la mediana es de 15.00% y en el post test de 16.40% el cual indica que se está estandarizando y mejorando en las calificaciones. También se observa, la moda del pre-test que es de 16% y en el post- test es de 18% el cual se muestra que habido una mejora significativa en el aprendizaje.

5.1.8. En Relación a la Hipótesis de la investigación: La Aplicación del programa de juegos didácticos, mejora el aprendizaje en el Área de Matemática de los niños de la muestra.

Para estimar la incidencia de las estrategias didácticas en el logro de aprendizaje, se ha utilizado la estadística no paramétrica, la prueba de Student para comparar la mediana de dos muestras relacionadas, y utilizando el análisis de “Estática crossbulation” procesada en el software SPSS Vs.18.0 para el Sistema Operativo Windows.

HIPÓTESIS NULA:

No hay diferencia entre los grupos

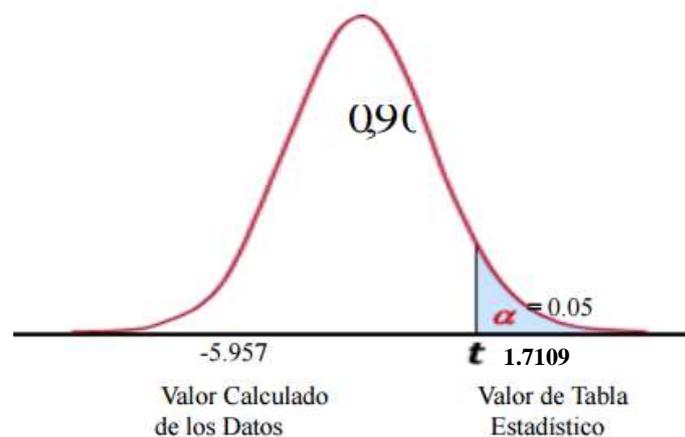
HIPÓTESIS ALTERNATIVA:

Si hay diferencia entre los grupo

NIVEL DE SIGNIFICANCIA: $\alpha = 0.05$

ESTADÍSTICA DE PRUEBA: Prueba t de Student

REGIONES:



Ha se Acepta, por lo tanto hay diferencia significativa entre los grupos, mediante la prueba estadística t de Student a un nivel d significancia del 5%

Tabla 27: Estadístico de contraste estadísticos de Contraste^a

	VAR00031 - VAR00033
T	-2.474
Sig. (bilateral)	.021

1. Basado en los rangos negativos.
2. Prueba de los rangos con signo de Student

Tabla 28: Estadísticos descriptivos

	N°	Media	Desviación típica	Mínima	Máximo
Pre - test	20	14.24	3.345	10	20
Post - test	20	16.40	2.723	10	19

Fuente: Matriz de notas

En la tabla N° 27 y N° 28 se puede apreciar que según estadístico de contraste el valor de $T = -2.474 < 1.7109$, es decir, existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática obtenidos en el pre-test y post –test. Por lo tanto se concluye que la aplicación del Programa de Juegos Didácticos, mejora colaborativamente el logro de capacidades en el área de Matemática de los niños de la muestra.

5.2 Análisis de resultados

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

1. Respecto al primer objetivo específico: identificar los juegos didácticos mediante el pre - test en los niños y niñas de 3 años de educación inicial de la Institución Educativa “CRECER” El Porvenir 2018.

Cuando las niñas y los niños llegan a los 3 años e ingresan a la Institución Educativa de Educación Inicial, ya han alcanzado un desarrollo en su pensamiento lógico-matemático, lo que les permite establecer relaciones con el mundo real y construir nuevos aprendizajes, y tienen ideas aproximadas de algunos cuantificadores básicos que han surgido de su propia experiencia lingüística. Y es así como van acumulando un caudal experiencial que mediante sucesivas precisiones les permitirá construir su futuro lenguaje matemático. Aprender matemática es hacer matemática. Ante una situación problemática, la niña y el niño muestran asombro, elaboran supuestos, buscan estrategias para dar respuestas a interrogantes, descubren diversas formas para resolver las cuestiones planteadas, desarrollan actitudes de confianza y constancia en la búsqueda de soluciones. El desarrollo de los conocimientos lógico-matemáticos permite a la niña y el niño realizar elaboraciones mentales para comprender el mundo sociocultural y natural que les rodea, ubicarse y actuar en él, representarlo e interpretarlo. El entorno presenta desafíos para solucionar problemas,

pero al mismo tiempo ofrece múltiples oportunidades para desarrollar competencias (capacidades y actitudes) matemáticas. Ministerio de Educación. (2016).

Como se pudo observar en los resultados del pre test; a través de la tabla N° 06 y el gráfico N° 01; los niños y niñas denotaron no poseer, habilidades para las matemáticas. En donde el 25.0 % de los niños y niñas obtuvieron calificación C, que significa que están en inicio del aprendizaje, pudiendo ser por la falta de uso de las estrategias didácticas y la falta de interés de los niños y niñas en desarrollar las habilidades meta cognitivas. Esta conclusión se vincula con la indagación realizada por Chang, E & Paredes, F. (2003). En su trabajo de investigación: *“Programa de actividades de elaboración de material didáctico para desarrollar la noción número en los niños de 5 años del Centro Educativo Parroquial “José Lefebvre Francour del distrito de Moche-Trujillo”*. Realizo una investigación aplicada a 36 niños de 5 años, por lo que concluyó: Según el estudio obtenido a partir de la aplicación del pre y pos test del programa de actividades con recursos didácticos tuvo la propiedad de desarrollar la noción número en los niños de 5 años.

Se examinó luego de la aplicación del pre y pos test que los niveles de rendimiento en cuanto al grupo experimental y grupo control son respectivamente 11.78 y 13.28 existiendo diferencias significativas.

Se notó que después de la aplicación del estímulo en el pos test el rendimiento del grupo control y grupo experimental es 16.64 y 17.42 respectivamente, encontrándose que existen diferencias significativas.

El material didáctico elaborado por los niños permitió incrementar significativamente el desarrollo de la noción número en la ejecución de las actividades.

2. Respecto al segundo objetivo específico: Diseñar y Aplicar el programa de los juegos didácticos en el área de matemática en los niños y niñas de 3 años de educación inicial de la Institución Educativa Particular “CRECER”, El Porvenir 2018. Al realizar el instrumento de investigación el cuestionario a manera de post-test, el producto nos demostraran que el 5.0% de los niños y niñas obtuvieron C, es decir los niños y niñas muestran su calificación en inicio, resultados muy buenos y muy satisfactorio, un 10.0% tienen calificación B, es decir un logro proceso; da a entender que los niños y niñas lograron desarrollar las capacidades propuestas; mientras que el 85.0% de los niños y niñas tienen calificación A. Entonces se puede medir que la aplicación de los juegos didácticos, mejora el aprendizaje en el área de Matemática, de los niños y niñas de 3 años de educación inicial, de la Institución Educativa Particular “CRECER” , El Porvenir 2018, el producto dado en el post - test corroboran lo planteado Ávalos, P. & Mio, R. (2007). En su trabajo de investigación: *“Influencia del uso del juego didáctico con material reciclable en el desarrollo del aprendizaje de seriación, clasificación y agrupación en el área Lógico Matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Mentas Brillante de la localidad de Trujillo”*. Realizo una investigación Cuasi-experimental con 32 niños de 4 años de edad, llegando a las siguientes conclusiones: Los alumnos de la I.E.P “Mentas Brillantes” del aula de 4 años de edad tanto el grupo experimental como el grupo control presentan un deficiente aprendizaje y nos revela el 49.6% del grupo control.

El grupo experimental después de haber aplicado el programa y tomado el post test logró un puntaje equivalente al 88.44%, que comparado con el pre test logra un incremento global del 39.69%.

Los resultados del Post test correspondientes al grupo control nos da a conocer que alcanzaron un puntaje equivalente al 59.31%, es decir logró un incremento del 10.25% en relación al pre Test.

Haciendo la comparación del grupo experimental y el grupo control después de haber aplicado el post test son los alumnos del grupo experimental los que logran un aprendizaje significativo, como lo revela un 29.44% en relación al grupo control.

3. Respecto al tercer objetivo específico: comparar los resultados del programa de juegos didácticos para el rendimiento del aprendizaje en el área de matemática mediante un pre y post - test en los niños y niñas de 3 años de educación inicial de la Institución Educativa Particular “Crecer” El Porvenir 2018.

Al aplicar en instrumento de investigación se obtuvo estos resultados del pre test, demostraron que el 25.0 % de los niños tiene calificación C , en cambio en el post test, los resultados fueron diferentes demostrando que el 85% de los niños tienen calificación A, es decir un logro previsto, da a entender que los niños destacaron satisfactoriamente; mientras que el 0.5 % de los niños tienen calificación C, es decir en inicio. Es así como la aplicación del programa de juegos didácticos mejora el logro del aprendizaje en los niños y niñas de la I.E.P Crecer, Porvenir 2018. los resultados obtenidos en el post test Cabe mencionar, el resultado obtenido en el Post test. Cabe nombrar a Cruz, G. & Paredes, B. & Vidal, C. (2002). Realizo una investigación Pre – experimental, con 20 niños, utilizando como instrumento: Ficha de Evaluación para la Noción Número y Numeración. Llegando a las siguientes conclusiones: El programa de juegos en el nuevo enfoque pedagógico aplicado desarrolló la noción de número en su vida diaria, de acuerdo al análisis estadístico podemos afirmar que ha sido altamente significativo, ya que el nivel que arroja en el

post-test es logrado debido que $t_c = 4,35$, es mayor que $T = 1.7109$, al 0.05 como nivel de significación.

Antes de aplicar el programa de juegos en el nuevo enfoque pedagógico, los niños se encontraron en un nivel de desarrollo de la noción número y numeración de no logrado en un 75% que equivale a dieciocho niños de los veinticuatro seleccionados como muestra de estudio, sin embargo, al término de la aplicación del programa se obtuvieron cambios significativos.

Al finalizar la presente investigación hemos encontrado que de acuerdo a los resultados obtenidos en el pre y post – test la aplicación del Programa de Juegos en el nuevo enfoque pedagógico tiene la propiedad de desarrollar la noción de número y numeración en los niños de 5 años de edad del C.E.I.N°209 "Santa Ana" de la Ciudad de Trujillo.

Después de aplicar el programa de juegos en el nuevo enfoque pedagógico, los niños se encontraron en un nivel de desarrollo de la noción número y numeración logrado en un 83% que equivale a veinte niños de los veinte cuatro seleccionados como muestra de estudio.

4. Respecto a la hipótesis de la investigación: La aplicación del programa juegos didácticos, mejora significativamente el aprendizaje en el área de Matemática de los niños y niñas de la muestra.

Se resolvió que la mejora del programa de juegos didácticos en el área de matemática, se puede apreciar dos muestras relacionadas la prueba no paramétrica de Wilcoxon que el valor de $t = -2.474 < 1.7109$, es decir, el programa aplicado mejoró el aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 3 años de educación inicial de la Institución Educativa Particular "Crece", El Porvenir 2018. El Reseñado

se relaciona con los resultados, Placeres, (2015). En su trabajo de investigación: *“Programa de estrategias metodológicas a los docentes para el desarrollo del conocimiento lógico – matemático en los niños de primer grado de la Escuela Básica “Polita de Lima”*. Llego a las siguientes conclusiones: La población objeto de estudio estuvo constituida por 68 alumno de primer grado de las secciones A y B, seleccionando una muestra de 41 alumnos a través de fórmula estadística, como instrumento utilizo la lista de cotejo, además de la observación realizada por la docente la cual le permitió recabar la información. Los resultados obtenidos sustentan y justifican plenamente la factibilidad de la aplicación de la propuesta por parte de los maestros del aula integrada de dicha institución.

VI. CONCLUSIONES

1. Con los resultados encontrados en la aplicación del pre test, mediante el juego didácticos a los niños y niñas de la muestra se ha obtenido que el 25.0% tienen un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, un 25.0% obtuvo B, es decir se encuentran en proceso y finalmente un 50.0% obtuvieron A, es decir lograron el aprendizaje previsto.
2. Al diseñar y aplicar mediante 15 sesiones de aprendizaje utilizando los juegos didácticos ayudo a mejorar el aprendizaje en los niños de la muestra de evidencia la mejora del aprendizaje.
3. Luego de evaluar los resultados del programa de juegos didácticos se han elevado su nivel de logro, reflejándose en el Post test, cuyos resultados fueron que el 85.0% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje A, da entender que si hubo mejoramiento.
4. Realizamos la comparación de la aplicación del instrumento mediante del pre - test al inicio a los niños y niñas de la muestra se ha obtenido que el 25.0% tienen un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, un 25.0% obtuvo B, es decir se encuentran en proceso y un 50.0% obtuvieron A, y en el post – test , los niños y niñas de la muestra se ha obtenido que el 0.5% tienen un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, un 10.0% obtuvo B, es decir se encuentran en proceso y finalmente un 85.0% obtuvieron A, se verifico que la implementación de los juegos didácticos mejora el aprendizaje significativo de los estudiantes de la muestra.

5. Se concluye que se acepta la hipótesis de investigación, cabe señalar que los resultados de la prueba $T = -2.474 < 1.7109$, es decir, la aplicación del programa de juegos didácticos, hubo un mejoramiento significativo en el aprendizaje en el área de Matemática de los niños y niñas de 3 años de educación inicial de la Institución Educativa Particular “CRECER”, El Porvenir 2018.

ASPECTO COMPLEMENTARIOS

Los docentes deben hacer uso de los juegos didácticos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, ya que su utilización adecuada genera expectativas, despierta su creatividad, atención, memoria y pensamiento matemático; asimismo desarrollan actitudes positivas hacia el área en los niños y niñas, posibilitando de esta manera una mejora en el aprendizaje en el área de matemática.

Aplicar el Programa de Juegos didácticos en las diferentes aulas de inicial para lograr mejorar el aprendizaje en el área de matemática.

Cabe señalar que si se quiere mejorar el aprendizaje obtenido por los estudiantes en el área de Matemática durante los años anteriores, ya es momento de que los docentes integren en sus actividades diarias los juegos didácticos, ya que al ser utilizados adecuadamente, se obtienen resultados satisfactorios en el mejoramiento aprendizaje de los estudiantes el área de matemática.

Los docentes no solo deben preocuparse por dictar su clase, sino de saber cómo despertar la atención de su niño y así captar su atención para que el aprendizaje sea significativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aberastury, A. (2013). *El niño y sus juegos*. España
- Álvarez, C. (1987). *El juego infantil*. Madrid
- Álvarez, C. (2005). *El juego y su influencia*. madrid
- Ávalos, P. & Mio, R. (2007). *Influencia del uso de juegos didácticos con material reciclable en el desarrollo del aprendizaje de seriación, clasificación y agrupación en el área Lógico Matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular "Mentes Brillantes" de la localidad de Trujillo*. Tesis para optar el título de licenciada en educación inicial. Universidad Nacional de Trujillo. Trujillo.
- Barkley, E. (2014). *Técnicas de aprendizaje colaborativo: manual para el profesorado universitario*. Madrid: Ediciones Morata.
- Burgos, G. & Navarro, L. & Paredes, D. & Paredes, M. & Rebolledo, D. (2015). *"Juegos Educativos y Materiales manipulativos un aporte a la disposición para el aprendizaje de las matemáticas"*. Chile: Universidad de Temuco.
- Beltrán, J. & Bueno, J. (2010). *Psicología de la educación*. Barcelona.
- Calero, M. (2015). *Educar jugando*. Perú.
- Carmona, S. (2013). *El Dashboard Digital del Docente*. Colombia.
- Chadwick, M. (2008). *Juegos de razonamiento lógico*. Editorial Andrés Bello. Chile
- Correll, W. (1969). "El aprender". Barcelona.
- Concepción, M. (2006). *Orientaciones Metodológicas para el Uso del Material Didáctico en el Nivel Inicial*. Santo Domingo. R.D
- Chacón, P. (2008). *El juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje*. Caracas.

- Cruz, G. & Paredes, B. & Vidal, C. (2002). “Aplicación de un programa de juegos en el nuevo enfoque pedagógico para desarrollar la noción de numeral y numeración en niños de 5 años de edad del C.E.I. N°209 “Santa Ana de la ciudad de Trujillo”. Trujillo. Perú.
- Colmenares, X. (2009). La Lúdica en el Aprendizaje de las Matemáticas. Revista del Instituto de Estudios en Educación de la Universidad del Norte.
- Del Valle, A. (2010). Rendimiento escolar: infraestructura y medios de enseñanza – aprendizaje. , Revista educativa PUCP. 10 (19).33- 56.
- Díaz, F. (2002). *Didáctica y Currículo: Un enfoque constructivista*. España: Ediciones de la Universidad de Castilla.
- Garaigordóbil, M. (1995). *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad*. Bilbao.
- García, A. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid.
- García, A. & Llull, J. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Madrid
- Gros, B. (2007). *El aprendizaje colaborativo a través de la red. Límites y posibilidades*. Universidad de Barcelona
- Johnson, R & Johnson, E. (1999). *Los nuevos círculos del aprendizaje*. Buenos Aires.
- León, O. & Montero, I. (2007). *La lógica de la experimentación*. Madrid.
- Martínez, I. (2013). *Diccionario enciclopédico de educación*. Barcelona.
- Rincón, A. (2010). *Importancia del material didáctico en el proceso matemático de educación Preescolar* .Universidad Nacional de Mérida. Mérida – Venezuela de Mérida.
- Poveda, R. & Morales, Y. (2000). *Una excelente combinación para la enseñanza y aprendizaje de la matemática*. Costa Rica.

- Ludewig, C. & Rodríguez, A. (2014). Taller de metodología de la investigación. Venezuela.
- Lauracio, N. (2013). *Uso de juegos didácticos en un centro educativo inicial del programa de educación bilingüe intercultural*. Puno – Perú.
- Grados, J. (2010). La orientación escolar en centros educativos. Madrid.
- Chang, E & Paredes, F. (2013). *Programa de actividades de elaboración de materiales didácticos para desarrollar la noción número en los niños de 5 años del C.E. Parroquial José Lefebvre Francour del Distrito de Moche*. Universidad Nacional de Trujillo. Trujillo.
- Ministerio de Educación y Cultura. (2005). *Juegos y materiales manipulativos como dinamizadores del aprendizaje en matemáticas*. Bilbao.
- Ministerio de Educación. (2008). *Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular*. Perú.
- Ministerio de Educación y Ciencia. (2005). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. España.
- Ministerio de educación. (2010). Rutas de Aprendizaje. Fascículo de Matemática.
- Ministerio de educación. (2016). Rutas de Aprendizaje. Fascículo de Matemática.
- Ortiz, A. (2013). *Educación Infantil: Afectividad, amor y felicidad; currículo, lúdica, evaluación y problemas de aprendizaje*. Barranquilla: Litoral.
- Padilla, F. (2006). *Didáctica y las matemáticas*. Madrid
- Paya, A. (2007). *La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea*. España.

Placeres, (2015). *“Programa de estrategias metodológicas a los docentes para el desarrollo del conocimiento lógico – matemático en los niños de primer grado de la Escuela Básica “Polita de Lima”*. Universidad Nacional Abierta. Venezuela.

Piaget, J. &Inhelder, B. (2008). *Psicología del niño*. Madrid.

Schemeck,F (2000) *La matemáticas y el juego*. Madrid

Valverde, H. (2011). *Aprendo haciendo*. Material didáctico para la Educación Preescolar.

Vidal, J. (2010). *Manual de la Educación*. Barcelona

Aprendizaje de las Matemáticas. Disponible en:

<http://html.rincondelvago.com/aprendizaje-de-las-matematicas.html>

Serna, D. (2006). *Enfoque colaborativo cualitativo como estrategia educativa en el progreso de las sociedades latinoamericanas*. Disponible

en:

http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lri/serna_d_mj/capitulo_3.html#

Huertas, V. (2013). *Enfoque: Resolución de Problemas*. Perú. Disponible en:

<http://es.slideshare.net/huertas/enfoque-resolucin-de-problemas>

Villalobos, E. & Morales, K. (2002). *Niños con déficit atencional. Orientación a padres y docentes* San José de Costa Rica. Costa Rica.

ANEXOS

ANEXO# 01

PRE TEST Y POST TEST

Tabla 29: Resultados del Pre Test

PRE TEST

I.E.P “CRECER”

Niños de 3 años de edad

Aula: Naranja

APELLIDO S Y NOMBRES	APLICACIÓN DEL PRE TEST: ITEMS DE EVALUACION																				T O T A L	NO T A	
	Arma torres altas contando la cantidad de bloques lógicos que utiliza		Comparte sus cuentas con sus compañeros		Ordena las cuentas según su color		Tiene precisión al punzar los números		Moldea los números con plastilina		Identifica los números, modelando con plastilina		Juega con los números, y los agrupa		Encuentra objetos, de color morado ubicados en el aula		Interactúa en las actividades del aula		Juega con pelotas, utilizando el conteo				
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No			
1.AGUILAR GUTIERREZ FATIMA KRISTELL																							

Tabla 30:Post Test

POST TEST

I.E.P “CRECER”

Niños de 3 años de edad

Aula: Naranja

APELLIDOS Y NOMBRES	APLICACIÓN DEL POST TEST: ITEMS DE EVALUACION																				TOTAL	NOTA		
	Arma torres altas contando la cantidad de bloques lógicos que utiliza		Comparte sus cuentas con sus compañeros		Ordena las cuentas según su color		Tiene precisión al punzar los números		Moldea los números con plastilina		Identifica los números, modelando con plastilina		Juega con los números, y los agrupa		Encuentra objetos, de color morado ubicados en el aula		Interactúa en las actividades del aula		Juega con pelotas, utilizando el conteo					
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No				
1. AGUILAR GUTIERREZ FATIMA KRISTELL																								
2. ARENAS LOPEZ ESTEBAN CALEB																								

12	ORDOÑEZ MIÑANO CARMEN NICOL	16	A	16	A	16	A	16	A	17	A			16	A
13	PAREDES SOTELO FABI KENEWI	16	A	15	B	15	B	17	A	17	A			16	A
14	QUEZADA VILLARREAL YSUMI VANESA	16	A	17	A	16	A	18	A	18	A			17	A
15	QUISPE VILLARREAL ASHLEY CLAIRE	16	A	16	A	15	A	17	A	16	A			16	A
16	RICARDO VARGAS CARLOS AARON	15	B	16	A	17	A	16	A	16	A			16	A
17	RIOS CASTRO MARYORIE ABIGAIL	18	A	20	A	20	A	19	A	18	A			19	A
18	RODRIGUEZ GONZALES FABIAN STEFANO	14	B	16	A	16	A	16	A	17	A			16	A
19	RODRIGUEZ LOPEZ GABRIEL	15	B	16	A	16	A	16	A	17	A			16	A
20	VASQUEZ LAVADO ALESSIA THALIA	16	A	17	A	16	A	18	A	20	A			18	A
														Puntaje postest	
N°	Nombres y apellidos	Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10				cuanti.	cualita
1	AGUILAR GUTIERREZ FATIMA KRISTELL	13	B	15	B	15	B	16	A	19	A			17	A
2	ARENAS LOPEZ ESTEBAN CALEB	12	B	15	B	16	A	17	A	20	A			17	A
3	CABRERA YAÑEZ GUSTAVO MAURICIO	14	B	16	A	16	A	18	A	16	A			16	A
4	CAVA ROMERO DOMINICK	19	A	18	A	18	A	20	A	20	A			19	A
5	CAYETANO ARANDA LUHANA	16	A	16	A	16	A	16	A	16	A			16	A
6	CRUZ BOCANEGRA TIRZA	16	A	16	A	16	A	16	A	16	A			16	A
7	DIAZ ZAVALTA CAMILA	18	A	18	A	18	A	18	A	18	A			18	A
8	GOMEZ LAVADO BIANKA	15	B	16	A	17	A	16	A	16	A			16	A
9	HORNA CRUZ CARLOS GABRIEL	17	A	17	A	18	A	16	A	17	A			17	A
10	LA ROSA HUANCAS SAHIM GAHEL	15	B	16	A	16	A	16	A	17	A			16	A
11	MARIN ALVARADO FABIO SEBASTIAN	16	A	17	A	17	A	17	A	18	A			17	A
12	ORDOÑEZ MIÑANO CARMEN NICOL	16	A	16	A	16	A	16	A	17	A			16	A
13	PAREDES SOTELO FABI KENEWI	16	A	15	B	15	B	17	A	17	A			16	A
14	QUEZADA VILLARREAL YSUMI VANESA	16	A	17	A	16	A	18	A	18	A			17	A
15	QUISPE VILLARREAL ASHLEY CLAIRE	16	A	16	A	15	A	17	A	16	A			16	A

16	RICARDO VARGAS CARLOS AARON	15	B	16	A	17	A	16	A	16	A			16	A
17	RIOS CASTRO MARYORIE ABIGAIL	18	A	20	A	20	A	19	A	18	A			19	A
18	RODRIGUEZ GONZALES FABIAN STEFANO	14	B	16	A	16	A	16	A	17	A			16	A
19	RODRIGUEZ LOPEZ GABRIEL	15	B	16	A	16	A	16	A	17	A			16	A
20	VASQUEZ LAVADO ALESSIA THALIA	16	A	17	A	16	A	18	A	20	A			18	A

N°	Nombres y apellidos	Sesión 11		Sesión 12		Sesión 13		Sesión 14		Sesión 15					
1	AGUILAR GUTIERREZ FATIMA KRISTELL	13	B	15	B	14	B	15	B	16	B			14	B
2	ARENAS LOPEZ ESTEBAN CALEB	12	B	15	B	15	B	14	B	15	B			14	B
3	CABRERA YAÑEZ GUSTAVO MAURICIO	14	B	16	A	15	B	16	A	16	A			15	B
4	CAVA ROMERO DOMINICK	19	A	18	A	18	A	17	A	18	A			18	A
5	CAYETANO ARANDA LUHANA	16	A	16	A	15	B	16	A	17	A			16	A
6	CRUZ BOCANEGRA TIRZA	16	A	16	A	16	A	15	B	17	A			16	A
7	DIAZ ZAVALETA CAMILA	18	A	18	A	19	A	18	A	19	A			18	A
8	GOMEZ LAVADO BIANKA	15	B	16	A	14	B	15	B	16	A			15	B
9	HORNA CRUZ CARLOS GABRIEL	17	A	17	A	18	A	17	A	18	A			17	A
10	LA ROSA HUANCAS SAHIM GAHEL	15	B	16	A	16	A	17	A	15	B			16	A
11	MARIN ALVARADO FABIO SEBASTIAN	16	A	17	A	16	A	17	A	16	A			17	A
12	ORDOÑEZ MIÑANO CARMEN NICOL	16	A	16	A	17	A	18	A	16	A			17	A
13	PAREDES SOTELO FABI KENEWI	16	A	15	B	16	A	15	B	17	A			16	A
14	QUEZADA VILLARREAL YSUMI VANESA	16	A	17	A	16	A	17	A	15	B			16	A
15	QUISPE VILLARREAL ASHLEY CLAIRE	16	A	16	A	16	A	16	A	17	A			16	A
16	RICARDO VARGAS CARLOS AARON	15	B	16	A	15	B	16	A	15	B			15	B
17	RIOS CASTRO MARYORIE ABIGAIL	18	A	20	A	19	A	18	A	19	A			19	A

18	RODRIGUEZ GONZALES FABIAN STEFANO	14	B	16	A	15	B	16	A	15	B			15	B
19	RODRIGUEZ LOPEZ GABRIEL	15	B	16	A	16	A	17	A	16	A			16	A
20	VASQUEZ LAVADO ALESSIA THALIA	16	A	17	A	14	B	15	B	16	B			14	B

ANEXO # 02

PROGRAMA DE SESIONES

**PROGRAMA
DE
ESTRATEGIAS
DIDÁCTICAS
APLICADA**

TÍTULO:

Programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 3 años de la I. E.P CRECER “El Porvenir” Trujillo 2018

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UGEL** : 01
- 1.2. Institución Educativa** : “CRECER”
- 1.3. Participantes** : 20 niños
- 1.4. Duración del Programa** : 01 mes
- 1.5. Horas semanales** : 05 horas pedagógicas
- 1.6. Responsable** : Amadeo Amaya Saucedo
- 1.7. Practicante** : Edith Celia Cruz Perez

II. PARTE DIDÁCTICA

2.1. Fundamentación e Importancia del Programa

La enseñanza de la Matemática varía mucho según los alumnos a quienes va dirigida. En nuestro caso, es necesario pensar en una Matemática para Profesores de Nivel Inicial, que encuentre en el conocimiento disciplinar, no sólo aspectos culturales necesarios para la formación personal y profesional de las alumnas, sino además fundamentos disciplinares y didácticos que le permitan encontrar el sentido de esta disciplina en su formación como docente.

Para ello se reconocerán la variedad de situaciones en la que los/las niños/as se enfrentan a distintas nociones matemáticas y sus modos intuitivos de abordarlos en las diversas situaciones sociales y de juego, considerando los aportes de las investigaciones didácticas del área en esta franja etaria.

Este conocimiento permitirá a los alumnos-futuros docentes tomar decisiones didácticas en el área fundadas, que enfatizan el planteo de problemas que retan sus capacidades y habiliten el avance del conocimiento informal que los niños traen. En este sentido las experiencias se abordan desde los tres ejes propuestos en el Diseño Curricular: Número y operaciones, Geometría en el curso de los dos años de formación.

Para tal fin, consideramos necesario trabajar con los alumnos el desarrollo de competencias profesionales (matemáticas y didácticas) para colaborar en la capacidad de diseñar, desarrollar, evaluar, modificar, interpretar el currículum matemático prescripto, la capacidad de tomar decisiones fundadas en los modelos didácticos que aporta la literatura pedagógica y los documentos oficiales para lograr los mejores aprendizajes en sus futuros alumnos.

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.

El papel del juego en la institución educativa ha evolucionado hasta considerarlo expresión de su personalidad, de su necesidad de movimiento y rumbo en la autoconstrucción del saber.

Por todo lo anterior puedo definir que es necesario aplicar el presente programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 3 años de la I. E. P CRECER “El Porvenir” Trujillo 2018.

2.2. Enunciado del Problema

¿En qué medida la aplicación del programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 3 años de la I.E.P “CRECER” Porvenir 2018?

2.3. Problema o necesidades educativas a resolver

En la Institución Educativa Particular “CRECER”, los alumnos muestran un bajo rendimiento académico, el cual al área de matemática, es una de los principales áreas fundamentales para su aprendizaje, debido a este factor es por ello desarrollare sesiones de aprendizaje con diversas estrategias metodológicas para motivar al niño, a que le guste el área de matemática y que aprenda por medio del juego.

Por estas razones me propuse a elaborar este Programa de Juegos Didácticos, con la finalidad de que el niño, aprenda de una manera creativa y divertida las matemáticas. También podré desarrollar las diversas capacidades, el cual los niños tendrán que destacar, participativamente en el área de matemáticas, resolución de ´problemas, para lograr las capacidades propuestas.

2.4. Principios que la orientan

Trabajo colaborativo

Construcción de bloques lógicos

Lograr el dominio de las capacidades matemáticas

Desarrollo de habilidades matemáticas

III. Plan de Aprendizaje

Estará constituido por 15 sesiones de aprendizaje pertenecientes al Primer bimestre.

SESION DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : “Creceer”
Grado / Sección : 3 años
Denominación : “Aprendiendo con los números: 1, 2 y 3”
Fecha : 22 de abril del 2018
Docente : Edith Celia Cruz Perez
Duración : 45 minutos

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Procedimientos e Instrumentos de Evaluación
M A T E M Á T I C A	Número y Operaciones	Comunica	Modela con plastilina los números	Lista de Cotejo
	Número y Operaciones	Representa	Punza los números: 1, 2 y 3	

III. MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO:</p> <p>Motivación</p> <p>Recuperación de Saberes Previos</p> <p>Generación de Conflicto cognitivo</p>	<p>* Iniciamos la clase jugando con los números: 1, 2 y 3.</p> <p>*Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué hemos observado? ¿Cuántos objetos representan el numero 2? ¿Les gusto el juego?</p> <p>¿Podemos contar hasta el numero 3? ¿Cómo lo haríamos?</p>	<p>CARTILLAS OBJETOS</p>	<p>15 min</p>
<p>PROCESOS:</p> <p>Búsqueda del nuevo conocimiento</p> <p>Construcción del Aprendizaje</p> <p>Aplicación de lo Aprendido</p>	<p>La profesora empezara la clase, mostrando imágenes de los números, los niños escuchan atentos los números y aprendemos a escribirlos.</p> <p>Los niños en grupo, trazan los números y lo decoran. Realizamos una hoja gráfica.</p> <p>Los niños y niñas mencionaran los números, y lo representan con su cuerpo. Luego punzaran los números.</p>	<p>PAPELOTES TIZAS DE COLORES HOJAS SERPENTINA</p> <p>TABLA DE PUNZAR PUNZON</p>	<p>20 min</p>
<p>FINAL:</p> <p>Reflexión sobre el</p>	<p>Entregamos plastilina a los niños, ellos</p>	<p>PLASTILINA</p>	<p>10 min</p>

aprendizaje	modelaran los números y se divierten.		
-------------	---------------------------------------	--	--

IV. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular

Nuevas Rutas de Aprendizaje 2016

<http://www.colorearjunior.com/dibujos-para-colorear-de-n%C3%BAmeros.html>

V. ANEXO

ACTIVIDADES

- ✓ Colorea de rojo la maceta que tiene una flor, de verde la que tiene dos flores y de azul la que tiene tres flores.
- ✓ Colorea los números uno, dos y tres y une cada número con la maceta correspondiente.





SESION DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : “Crecer”
Grado / Sección : 3 años
Denominación : “La fiesta del color morado”
Fecha : 23 de abril del 2018
Docente : Cruz Perez Edith Celia
Duración : 45 minutos

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Procedimientos e Instrumentos de Evaluación
M A T E M Á T I C A	Número y Operaciones Número y Operaciones	Matematiza, Representa y Utiliza Comunica	Busca objetos de color morado, utilizando el conteo Juega activamente de manera creativa en el aula	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO:</p> <p>Motivación</p> <p>Recuperación de Saberes Previos</p> <p>Generación de Conflicto cognitivo</p>	<p>* Iniciamos la clase bailando con cintas de muchos colores</p> <p>*Realizamos las siguientes preguntas: ¿De qué colores son las cintas? ¿Les gusto bailar?</p> <p>¿Qué objetos son de color morado? ¿Qué colores debemos combinar para que salga el color morado?</p>	<p>CINTAS DE COLORES</p>	<p>15 min</p>
<p>PROCESOS:</p> <p>Búsqueda del nuevo conocimiento</p> <p>Construcción del Aprendizaje</p> <p>Aplicación de lo Aprendido</p>	<p>La profesora mostrara imágenes, de color morado, los niños buscaran los objetos escondidos dentro del aula e identificaran en color morado.</p> <p>En grupo, trabajaremos en el suelo y haremos pompas de color morado, utilizando globos, en un papelote</p> <p>Los niños realizaran su hoja gráfica. Coloreamos a Barnie.</p>	<p>IMÁGENES CAJA MAGICA</p> <p>GLOBOS PAPELOTE TEMPERA PLATOS HOJA COLORES</p>	<p>20 min</p>
<p>FINAL:</p> <p>Reflexión sobre el aprendizaje</p>	<p>Decoramos a “Globito”, que es nuestro amigo que vino hoy visitarnos.</p>	<p>GLOBOS HOJAS DE COLORES PLUMONES</p>	<p>10 min</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular

Nuevas Rutas de Aprendizaje 2016

V. ANEXO

IMÁGENES DE COLOR MORADO:





¡COLOREANDO A BARNIE



SESION DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : “Creceer”

Grado / Sección : 3 años

Denominación : “La fiesta del color morado”

Fecha : 28 de abril del 2018

Docente : Cruz Perez Edith Celia

Duración : 45 minutos

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Procedimientos e Instrumentos de Evaluación
M A T E M Á T I C A	Número y Operaciones	Matematiza, Representa y Utiliza	Dice con sus propias palabras las características de las agrupaciones de los objetos usando los cuantificadores muchos, pocos	Lista de Cotejo
	Número y Operaciones	Comunica	Expresa lo que desea realizar	

III. MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO:</p> <p>Motivación</p> <p>Recuperación de Saberes Previos</p> <p>Generación de Conflicto cognitivo</p>	<p>* Iniciamos la clase jugando al juego de las sillas</p> <p>* Realizamos las siguientes preguntas: ¿En qué consistió el juego? ¿Les gusto el juego?</p> <p>¿Cuándo comenzó el juego cuantos niños había?</p> <p>¿Qué sucedió después?</p>	<p>SILLAS</p> <p>CD</p> <p>GRABADORA</p>	<p>15 min</p>
<p>PROCESOS:</p> <p>Búsqueda del nuevo conocimiento</p> <p>Construcción del Aprendizaje</p> <p>Aplicación de lo Aprendido</p>	<p>La profesora explicara la noción: muchos – pocos, los niños observaran imágenes, el cual una de ellas tendrá muchas abejas volando y pocas abejas en el panal.</p> <p>Preguntamos: ¿Cuántas abejas están volando?</p> <p>Luego jugaremos a que hay muchos niños parados y pocos niños sentados.</p> <p>Los niños realizaran su hoja gráfica.</p> <p>Haremos dos conjuntos: En un conjunto los niños agruparan muchas chapas y en el otro pocas.</p>	<p>IMAGENES</p> <p>HOJA</p> <p>COLORES</p>	<p>20 min</p>

<p>FINAL: Reflexión sobre el aprendizaje</p>	<p>Haremos muchas bolitas de color rojo y pocas de color azul.</p>	<p>PAPEL CREPE TIJERA</p>	<p>10 min</p>
---	--	-------------------------------	---------------

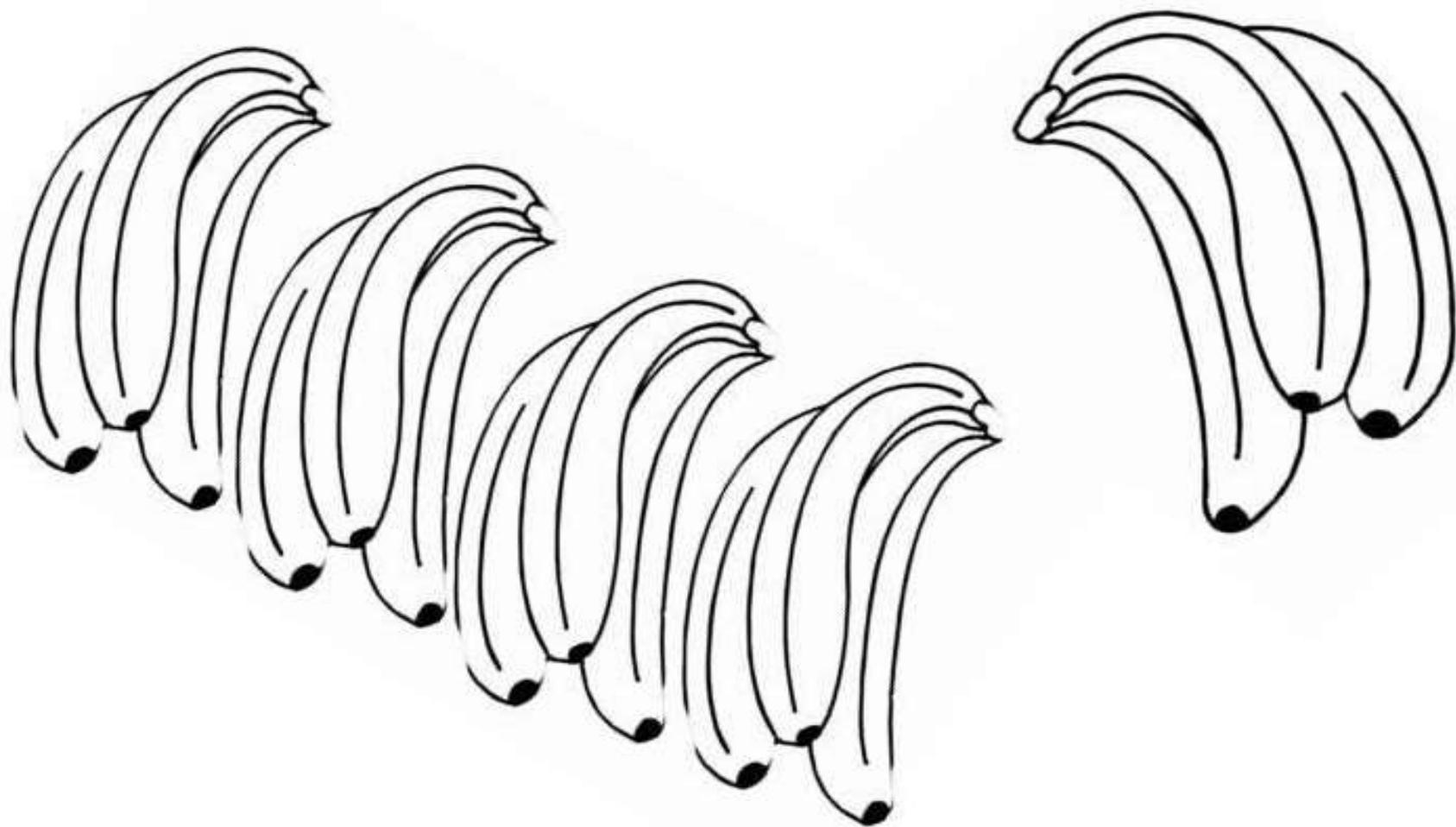
IV. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular

Nuevas Rutas de Aprendizaje 2017

V. ANEXO





Mucho/poco – Colorea el grupo donde hay muchos plátanos.

SESION DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : “Creceer”
Grado / Sección : 3 años
Denominación : “Aprendiendo a agrupar por color y tamaño”
Fecha : 30 de abril del 2018
Docente : Cruz Perez Edith Celia
Duración : 45 minutos

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Procedimientos e Instrumentos de Evaluación
M A T E M Á T I C A	Número y relaciones	Matematiza Representa y utiliza	Relaciona y agrupa objetos en función de características perceptuales: color, tamaño	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

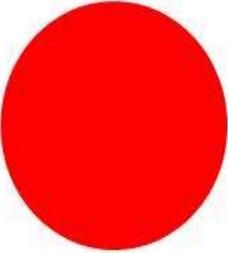
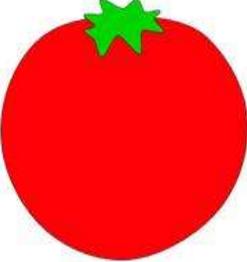
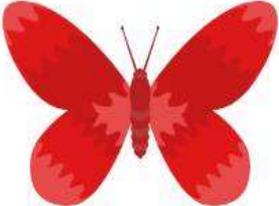
MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO:</p> <p>Motivación</p> <p>Recuperación de Saberes Previos</p> <p>Generación de Conflicto cognitivo</p>	<p>* Iniciamos jugando con chapas, círculos, cajas de distintos colores.</p> <p>* Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gusto jugar? ¿Qué colores les gustaron más? ¿Hay objetos del mismo color en el aula? ¿Qué pasaría si no los agrupamos?</p>	<p>FIGURAS GEOMÉTRICAS CD GRABADORA</p>	<p>15 min</p>
<p>PROCESOS:</p> <p>Búsqueda del nuevo conocimiento</p> <p>Construcción del Aprendizaje</p> <p>Aplicación de lo Aprendido</p>	<p>La profesora mostrara a los niños diversas imágenes por color, luego las agruparemos por color. Observaremos en el aula que hay objetos de distintos tamaños y las agruparemos.</p> <p>Jugaremos a los colores: Todos los niños tendrán un círculo, bailaremos al ritmo de la música con nuestros círculos, luego la profesora dirá que nos agrupemos por color.</p> <p>Realizaremos nuestra hoja gráfica. Entregaremos chapas a los niños y ellos agruparan de acuerdo al color y tamaño.</p>	<p>IMÁGENES OBJETOS</p> <p>CD GRABADORA CIRCULOS DE COLORES</p> <p>CHAPAS CAJAS</p>	<p>20 min</p>
<p>FINAL:</p> <p>Reflexión sobre el aprendizaje</p>	<p>Realizaremos secuencias por color y tamaño.</p>	<p>CHAPAS</p>	<p>10 min</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular
- Nuevas Rutas de Aprendizaje 2016
- <https://www.youtube.com/watch?v=NT1axk4O3BQ>

V. ANEXOS

COLOR ROJO

			
ROJO	ROSA	CARTERA	HAMACA
			
TOMATE	MANZANA	TAZA	CHALECO
			
FRESAS	MARIPOSA	BANDERA	PARAGUAS

COLOR AZUL



COLOR AMARILLO



SESION DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : “Crecer”
Grado / Sección : 3 años
Denominación : “Yo soy un constructor”
Fecha : 4 de mayo del 2018
Docente : Cruz Perez Edith Celia
Duración : 45 minutos

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Procedimientos e Instrumentos de Evaluación
M A T E M Á T I C A	Número y Operaciones	Utiliza	Forma torres altas y bajas, utilizando el conteo	Lista de Cotejo
	Número y Operaciones	Comunica	Participa activamente de los juegos didácticos	

III. MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO:</p> <p>Motivación</p> <p>Recuperación de Saberes Previos</p> <p>Generación de Conflicto cognitivo</p>	<p>* Iniciamos jugando con bloques lógicos</p> <p>*Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gusto el juego? ¿Qué hicieron con los bloques lógicos?</p> <p>¿Se podrá construir torres? ¿Las podemos contar?</p>	<p>BLOQUES LOGICOS</p>	<p>15 min</p>
<p>PROCESOS:</p> <p>Búsqueda del nuevo conocimiento</p> <p>Construcción del Aprendizaje</p> <p>Aplicación de lo Aprendido</p>	<p>La profesora empezara la clase, explicando la noción: alto – bajo. Los niños observaran imágenes de torres altas y bajas, luego jugaremos con nuestro cuerpo y seremos torres altas y bajas.</p> <p>Los niños en grupo, armaran torres altas y bajar y utilizaran el conteo.</p> <p>Los niños armaran torres con cubos, luego escucharemos cuantos cubos logro contar.</p>	<p>IMÁGENES AULA</p> <p>CAJAS</p> <p>CUBOS</p>	<p>20 min</p>
<p>FINAL:</p> <p>Reflexión sobre el aprendizaje</p>	<p>Entregaremos a los niños tizas de colores, en el patio ellos harán torres altas y bajas.</p>	<p>TIZAS DE COLORES</p>	<p>10 min</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

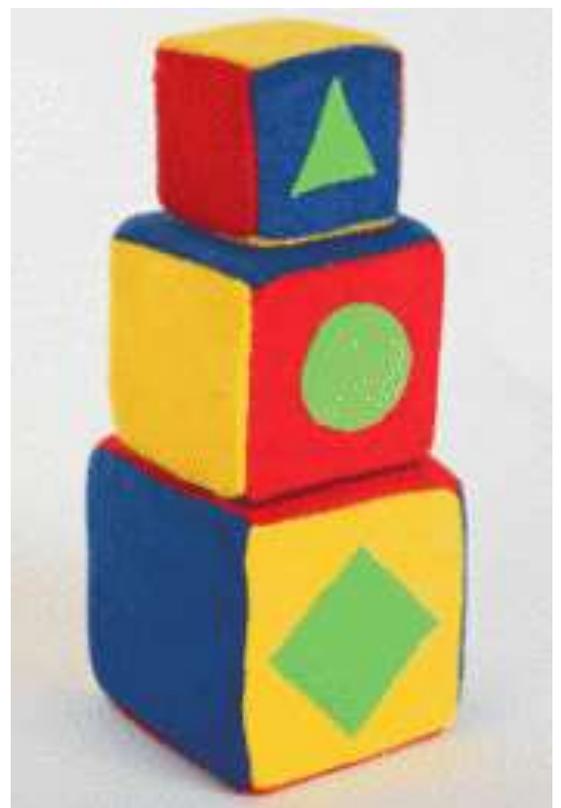
- Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular
- Nuevas Rutas de Aprendizaje 2016

V. ANEXOS

ALTO - BAJO



TORRES DE CUBOS



SESION DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : “Crecer”
Grado / Sección : 3 años
Denominación : “Jugando aprendo a agrupar”
Fecha : 17 de mayo del 2018
Docente : Cruz Perez Edith Celia
Duración : 45 minutos

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Procedimientos e Instrumentos de Evaluación
M A T E M Á T I C A	Número y Operaciones	Matematiza	Agrupa cuentas de manera libre por color	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

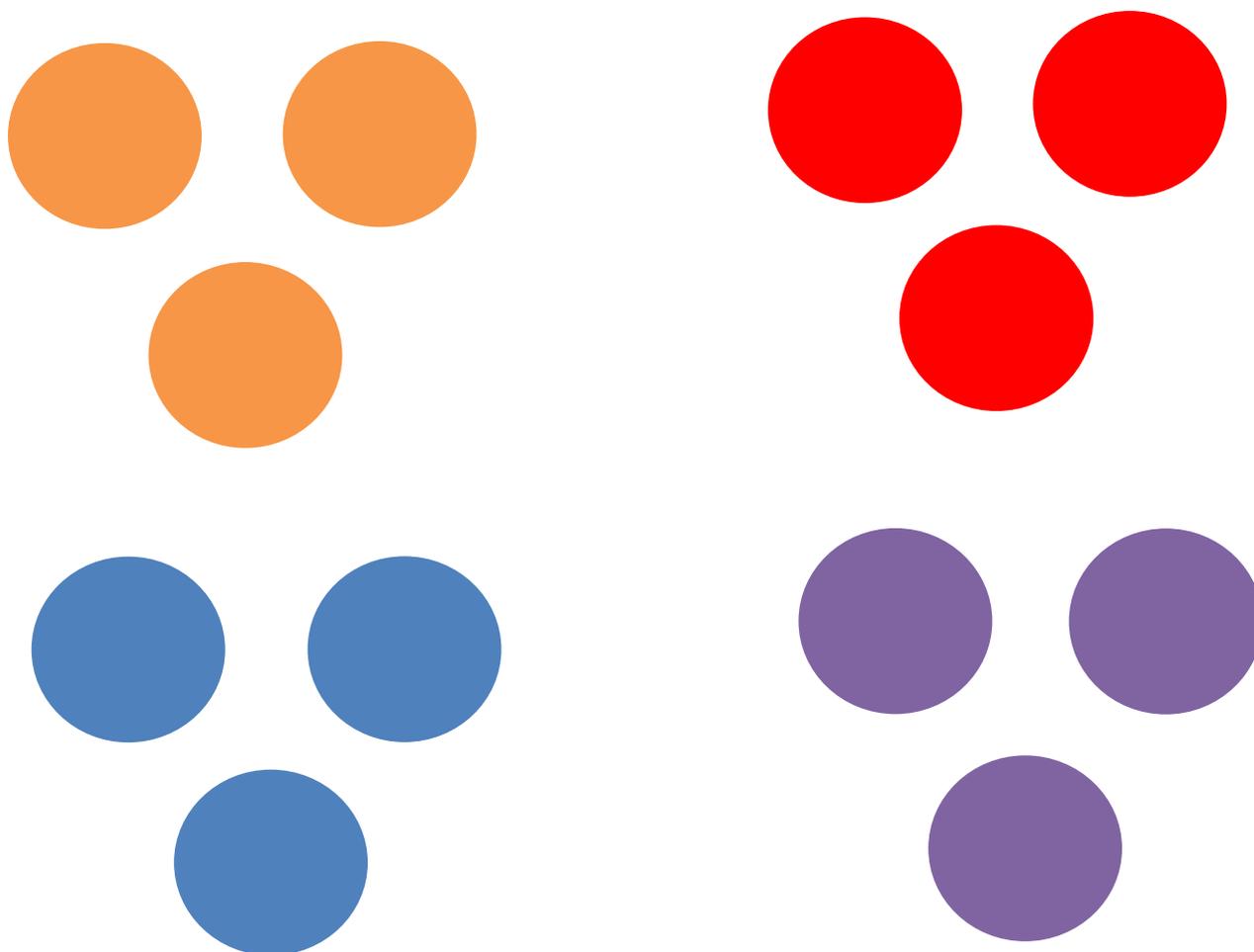
MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO:</p> <p>Motivación</p> <p>Recuperación de Saberes Previos</p> <p>Generación de Conflicto cognitivo</p>	<p>* Iniciamos insertando cuentas, de diversos colores y jugamos a la serpiente más larga.</p> <p>*Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué color les gusto más? ¿Les gusto el juego? ¿Podemos agrupar las cuentas? ¿Cómo lo haríamos?</p>	<p>CUENTAS COLA DE RATA</p>	<p>15 min</p>
<p>PROCESOS:</p> <p>Búsqueda del nuevo conocimiento</p> <p>Construcción del Aprendizaje</p> <p>Aplicación de lo Aprendido</p>	<p>La profesora mostrara a los niños las cuentas, y como deben agruparlas por color: por ejemplo un conjunto de cuentas de color rojo y otro conjunto de color azul.</p> <p>Se entregara a cada niños cuentas y ellos agruparan por color.</p> <p>Los niños y niñas trabajaran su hoja gráfica, coloreando las agrupaciones por color.</p>	<p>CUENTAS</p> <p>HOJA COLORES</p>	<p>20 min</p>
<p>FINAL:</p> <p>Reflexión sobre el aprendizaje</p>	<p>Entregamos papel crepe de colores, los niños harán muchas bolitas y las agruparan por color.</p>	<p>PAPEL CREPE</p>	<p>10 min</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular
- Nuevas Rutas de Aprendizaje 2016

V. ANEXOS

AGRUPANDO POR COLOR



SESION DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : “Creceer”
Grado / Sección : 3 años
Denominación : “Conociendo el número 3”
Fecha : 18 de mayo del 2018
Docente : Cruz Perez Edith Celia
Duración : 45 minutos

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Procedimientos e Instrumentos de Evaluación
M A T E M Á T I C A	Número y Operaciones	Utiliza	Explora en situaciones cotidianas de conteo, usando colecciones de 03 objetos	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO:</p> <p>Motivación</p> <p>Recuperación de Saberes Previos</p> <p>Generación de Conflicto cognitivo</p>	<p>* Iniciamos jugando con cartillas de los números: 1,2 y 3</p> <p>*Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué números hemos conocido? ¿Les gusto el juego?</p> <p>¿Qué número nos falta conocer? ¿Podemos representar el número 3 con nuestras manos?</p>	<p>CARTILLAS</p>	<p>15 min</p>
<p>PROCESOS:</p> <p>Búsqueda del nuevo conocimiento</p> <p>Construcción del Aprendizaje</p>	<p>La profesora recordara con los niños, los números 1 y 2, luego conoceremos a un nuevo número: ¿Cuál será? Los niños aprenderán a contar el número 3, mediante chapas, cajas, cubos.</p> <p>En el patio escondemos los numerales 1, 2, 3. Pedimos a los niños ir a buscarlos y llevarlos al aula; luego empezamos a presentar los numerales uno por uno y los niños tendrán que buscar una silueta que represente la cantidad del numeral hasta llegar al número 3. Observamos el numeral</p>	<p>IMÁGENES</p> <p>CHAPAS</p> <p>CAJAS</p> <p>CUBOS</p> <p>NUMERALES</p> <p>SILUETAS</p> <p>HOJA</p> <p>LAPIZ</p> <p>BORRADOR</p>	<p>20 min</p>

<p>Aplicación de lo Aprendido</p>	<p>3 y su cantidad.</p> <p>Jugamos con los niños el caminito de los números en el cual vamos pasando por un camino y dejando la cantidad según el numeral que se encuentre.</p> <p>Trabajamos hoja gráfica: trazo del número 3.</p>		
<p>FINAL: Reflexión sobre el aprendizaje</p>	<p>Entregamos a los niños harina, los niños harán el número 3 con su dedo y nos divertiremos.</p>	<p>HARINA</p>	<p>10 min</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular
- Nuevas Rutas de Aprendizaje 2016
- <http://www.escuelaenlanube.com/wp-content/uploads/2014/05/Numeros-03.jpg>

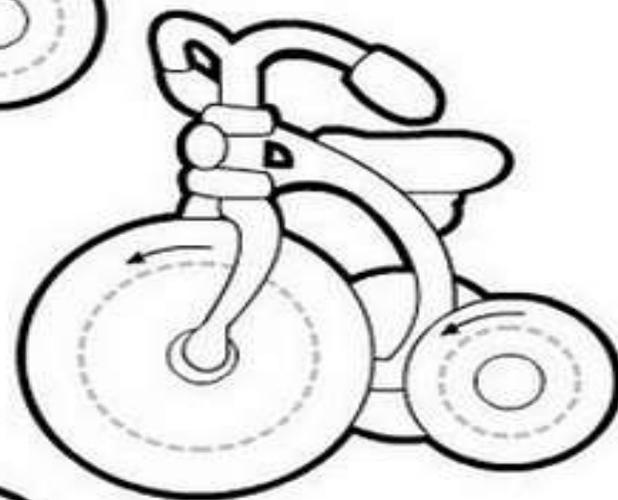
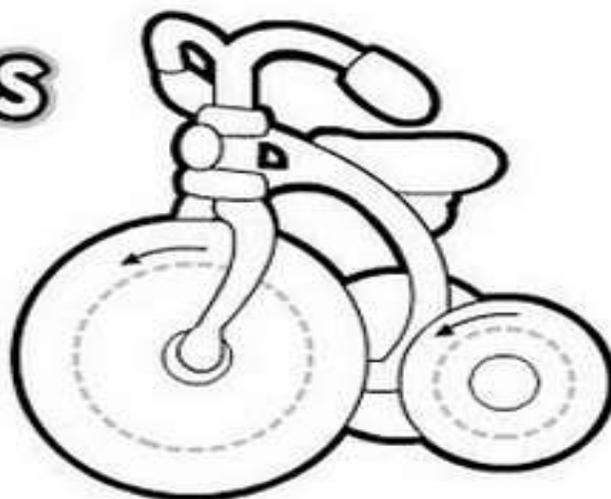
V. ANEXO

NUMEROS Y SU CANTIDAD



Nombre: _____

Tres triciclos



- Repasa el trazo del numeral 3.
- Cuenta las llantas de cada triciclo y repasa su trazo.

SESION DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : “Crecer”
Grado / Sección : 3 años
Denominación : “Jugando a contar”
Fecha : 19 de mayo del 2018
Docente : Cruz Perez Edith Celia
Duración : 45 minutos

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Procedimientos e Instrumentos de Evaluación
M A T E M Á T I C A	Número y Operaciones Número y Operaciones	Matematiza Elabora	Utiliza el conteo de pelotas en el juego Crea juegos haciendo uso de números	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO:</p> <p>Motivación</p> <p>Recuperación de Saberes Previos</p> <p>Generación de Conflicto cognitivo</p>	<p>* Iniciamos jugando con pelotas de trapo y las colocamos dentro de los círculos</p> <p>*Realizamos las siguientes preguntas: ¿Con que hemos jugado? ¿Cuántos objetos colocamos dentro del círculo? ¿Les gusto el juego? ¿Podemos contar las pelotas? ¿Cómo lo haríamos?</p>	<p>PELOTAS DE TRAPO ULA ULA</p>	<p>15 min</p>
<p>PROCESOS:</p> <p>Búsqueda del nuevo conocimiento</p> <p>Construcción del Aprendizaje</p> <p>Aplicación de lo Aprendido</p>	<p>La profesora empezara la clase, mostrando diversos materiales, el niño tendrá que utilizar el conteo, y observaremos que juegos crea con los materiales.</p> <p>Los niños en grupo, coloraran objetos dentro de unas canastas, luego las contaremos</p> <p>Los niños y niñas utilizaran el conteo de objetos, y los agruparan en varios círculos.</p>	<p>OBJETOS CUENTAS CHAPAS PALOS DE CHUPETE</p> <p>OBJETOS</p>	<p>20 min</p>
FINAL:			

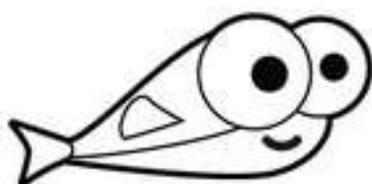
Reflexión sobre el aprendizaje	Entregaremos a los niños palos de chupete y utilizarán el conteo.	PALOS DE CHUPETE	10 min
--------------------------------	---	------------------	--------

IV. BIBLIOGRAFÍA

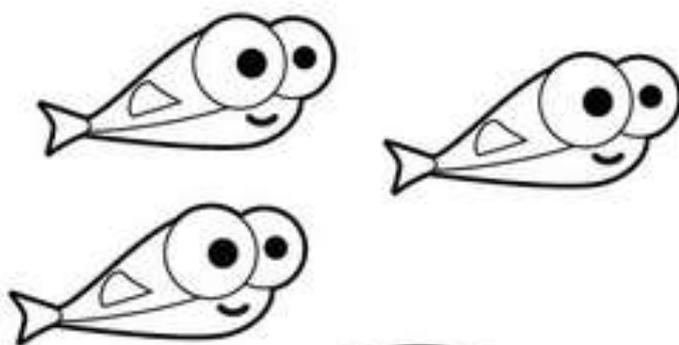
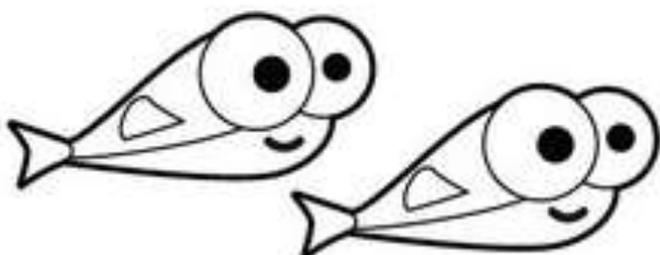
- Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular
- Nuevas Rutas de Aprendizaje 2016

V. ANEXO

CONTEO DE OBJETOS



1



2

3

SESION DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : “Crecer”
Grado / Sección : 3 años
Denominación : “Yo me divierto con los números”
Fecha : 20 de mayo del 2018
Docente : Cruz Perez Edith Celia
Duración : 45 minutos

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Procedimientos e Instrumentos de Evaluación
M A T E M Á T I C A	Número y Operaciones	Comunica	Expresa libremente con material concreto las agrupaciones que realiza, a partir de las situaciones cotidianas	Lista de Cotejo

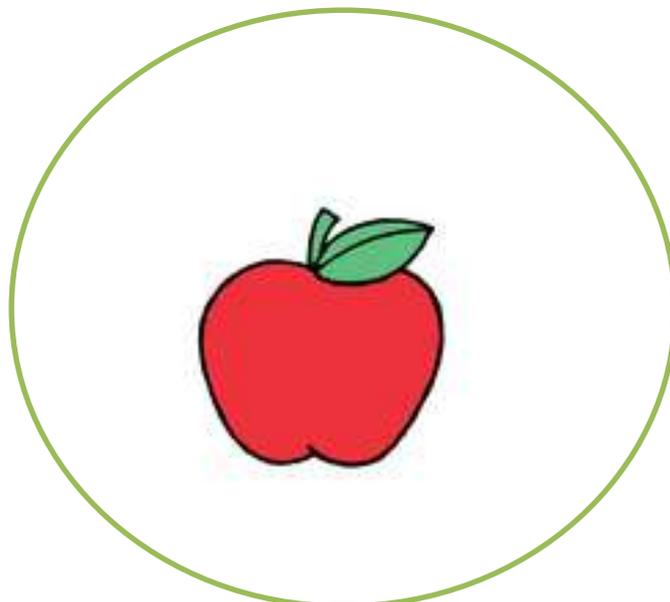
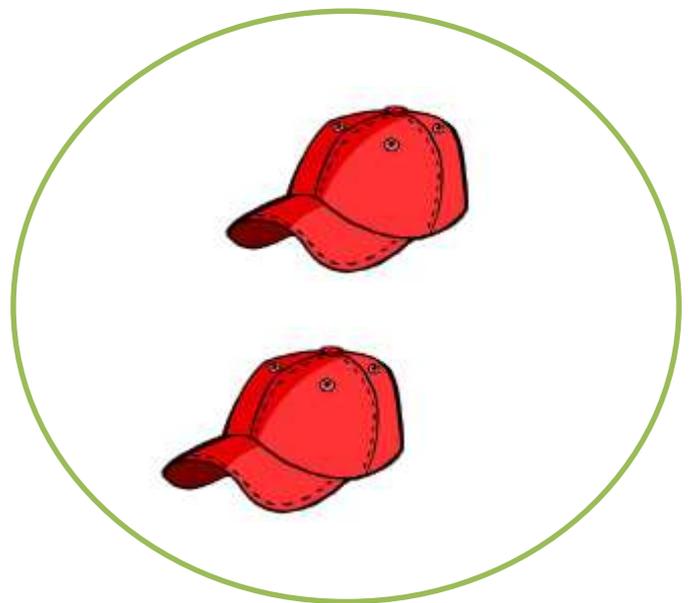
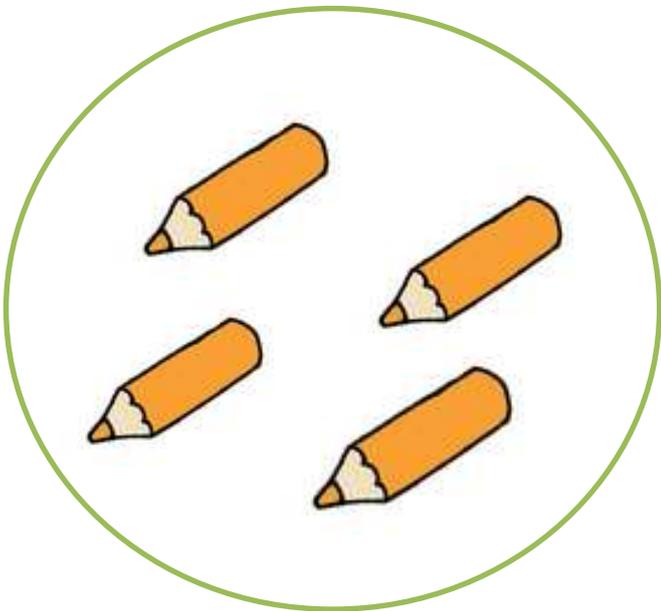
III. MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO:</p> <p>Motivación</p> <p>Recuperación de Saberes Previos</p> <p>Generación de Conflicto cognitivo</p>	<p>* Iniciamos la jugando con pelotas, chapas, cajas, pinceles, colores.</p> <p>*Realizamos las siguientes preguntas: ¿Con qué hemos jugado? ¿Les gusto el juego?</p> <p>¿Podemos agrupar los objetos? ¿Cómo lo haríamos?</p>	<p>CARTILLAS OBJETOS</p>	<p>15 min</p>
<p>PROCESOS:</p> <p>Búsqueda del nuevo conocimiento</p> <p>Construcción del Aprendizaje</p> <p>Aplicación de lo Aprendido</p>	<p>La profesora empezara la clase, indicando a los niños que realicen agrupaciones con objetos. Agruparemos todos los colores, cartucheras, pinceles. etc.</p> <p>Los niños en grupo, realizaran sus agrupaciones libremente.</p> <p>Los niños y niñas dibujaran sus agrupaciones en una hoja.</p>	<p>OBJETOS CARTUCHERAS PINCELES CIRCULOS HOJA COLORES</p>	<p>20 min</p>
<p>FINAL:</p> <p>Reflexión sobre el aprendizaje</p>	<p>Entregamos a los niños cuentas, ellos agruparan libremente, según su color preferido.</p>	<p>CUENTAS</p>	<p>10 min</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular
- Nuevas Rutas de Aprendizaje 2016

V. ANEXO



SESION DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : “Crecer”
Grado / Sección : 3 años
Denominación : “Aprendiendo a contar”
Fecha : 21 de mayo del 2018
Docente : Cruz Perez Edith Celia
Duración : 45 minutos

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Procedimientos e Instrumentos de Evaluación
M A T E M Á T I C A	Número y Operaciones Número y Operaciones	Utiliza Argumenta	Realiza secuencias de colores, utilizando colecciones de tres Representa con material concreto las agrupaciones que realiza	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO:</p> <p>Motivación</p> <p>Recuperación de Saberes Previos</p> <p>Generación de Conflicto cognitivo</p>	<p>* Iniciamos la clase jugando con cuentas, y utilizamos el conteo</p> <p>*Realizamos las siguientes preguntas: ¿Cuántas cuentas contaron? ¿Les gusto el juego?</p> <p>¿Podemos hacer un gusano de colores? ¿Cómo lo haríamos?</p>	<p>CUENTAS</p>	<p>15 min</p>
<p>PROCESOS:</p> <p>Búsqueda del nuevo conocimiento</p> <p>Construcción del Aprendizaje</p> <p>Aplicación de lo Aprendido</p>	<p>La profesora empezara la clase, explicando a los niños que todos podemos hacer un gusanito de colores. ¿Cómo lo haríamos? Primero ensartamos una cuenta de color rojo, una cuenta de color azul y una de color amarillo seguimos consecutivamente.</p> <p>Los niños ensartan sus cuentas de acuerdo al color que indique la profesora.</p> <p>Los niños y niñas contarán las cuentas y realizarán una secuencia de colores.</p>	<p>CUENTAS COLA DE RATA</p> <p>CUENTAS</p> <p>CUENTAS</p>	<p>20 min</p>
<p>FINAL:</p> <p>Reflexión sobre el aprendizaje</p>	<p>Entregamos a los niños plastilina, harán muchas bolitas y realizaran una secuencia por color.</p>	<p>PLASTILINA</p>	<p>10 min</p>

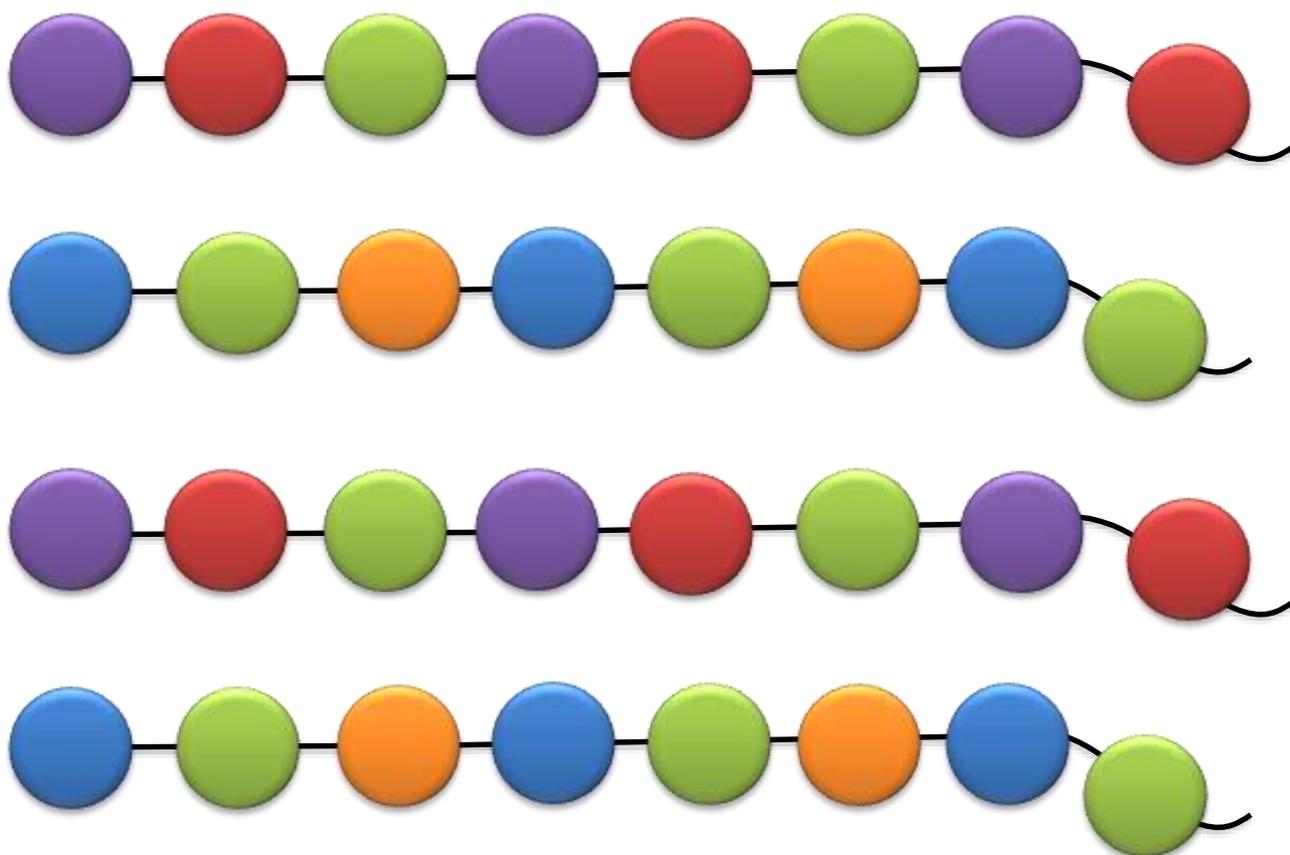
IV. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular
- Nuevas Rutas de Aprendizaje 2016

V. ANEXOS



SECUENCIA DE COLORES



SESION DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : “Creceer”
Grado / Sección : 3 años
Denominación : “Jugando con mis amigos”
Fecha : 22 de mayo del 2018
Docente : Cruz Perez Edith Celia
Duración : 45 minutos

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Procedimientos e Instrumentos de Evaluación
M A T E M Á T I C A	Número y Operaciones	Argumenta	Muestra disposición al momento de trabajar en grupo	Lista de Cotejo
	Número y Operaciones	Comunica	Argumenta los contenidos que ha aprendido en clase	

III. MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO:</p> <p>Motivación</p> <p>Recuperación de Saberes Previos</p> <p>Generación de Conflicto cognitivo</p>	<p>* Iniciamos la clase, jugando en grupo con los números.</p> <p>*Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué hemos jugado? ¿Les gusto el juego?</p> <p>¿Podemos representar los números con nuestros dedos? ¿Cómo lo haríamos?</p>	<p>NUMEROS CARTILLAS</p>	<p>15 min</p>
<p>PROCESOS:</p> <p>Búsqueda del nuevo conocimiento</p> <p>Construcción del Aprendizaje</p> <p>Aplicación de lo Aprendido</p>	<p>La profesora empezara la clase, mostrando imágenes, de los números. Recordaremos los números y jugaremos con ellos.</p> <p>Los niños en grupo, trazaran en el piso los números con tiza.</p> <p>Los niños y niñas mencionaran los números, y los agruparan de acuerdo a su cantidad.</p>	<p>IMÁGENES CARTILLAS</p> <p>TIZAS DE COLORES</p>	<p>20 min</p>
<p>FINAL:</p> <p>Reflexión sobre el aprendizaje</p>	<p>Entregamos a los niños su pizarra, ellos harán los trazos de los números y dibujaran sus cantidades.</p>	<p>PIZARRA PLUMONES</p>	<p>10 min</p>

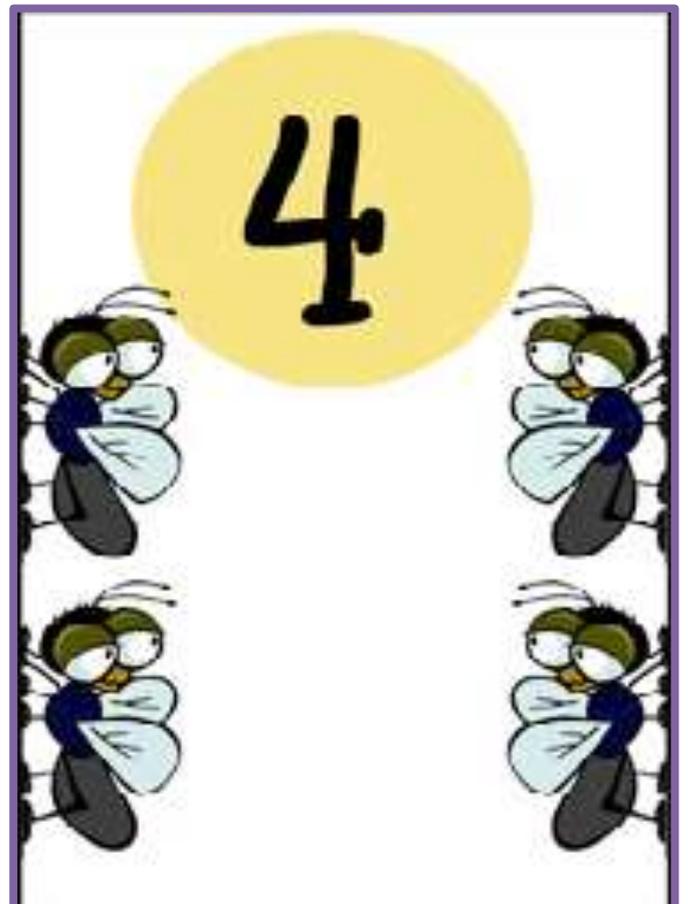
IV. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular
- Nuevas Rutas de Aprendizaje 2016

V. ANEXO

LOS NUMEROS







SESION DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : “Crecer”
Grado / Sección : 3 años
Denominación : “Construyendo mis números”
Fecha : 25 de mayo del 2018
Docente : Cruz Perez Edith Celia
Duración : 45 minutos

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Procedimientos e Instrumentos de Evaluación
M A T E M Á T I C A	Número y Operaciones	Matematiza, representa, utiliza y argumenta	Construcción del significado de número y uso de los números naturales referidas a agrupar, ordenar y contar	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO:</p> <p>Motivación</p> <p>Recuperación de Saberes Previos</p> <p>Generación de Conflicto cognitivo</p>	<p>* Iniciamos la clase jugando cajas de fósforos, tapas, etc. Y también cartillas de numerales del 1 al 5 que estarán pegadas en la pared.</p> <p>*Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué hemos observado? ¿Les gusto el juego? ¿Podemos contar hasta el numero 5? ¿Cómo lo haríamos?</p>	<p>CAJAS FOSFOROS CARTILLAS</p>	<p>15 min</p>
<p>PROCESOS:</p> <p>Búsqueda del nuevo conocimiento</p> <p>Construcción del Aprendizaje</p> <p>Aplicación de lo Aprendido</p>	<p>La profesora, recordara los numero, y les dirá que conoceremos a un nuevo número que es el 5. Pedimos a los niños establecer colecciones de cantidades colocando los objetos el numeral que corresponde.</p> <p>Observamos el trabajo de los niños, luego preguntamos ¿Por qué a este numeral le corresponde esta cantidad?</p> <p>Entregaremos a los niños cubos, ellos contarán cada conjunto si corresponde al numeral establecido.</p> <p>Realizamos nuestra hoja gráfica del número 5.</p> <p>Trazaremos nuestro número 5, en papelotes.</p>	<p>IMÁGENES OBJETOS</p> <p>CUBOS</p> <p>PAPELOTES HOJA LAPIZ</p>	<p>20 min</p>

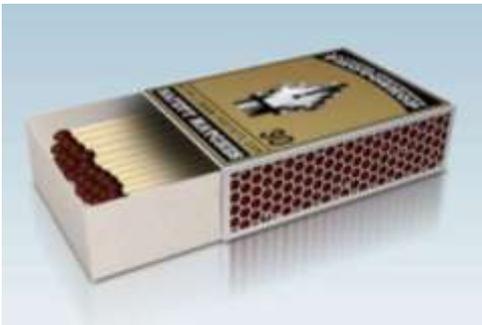
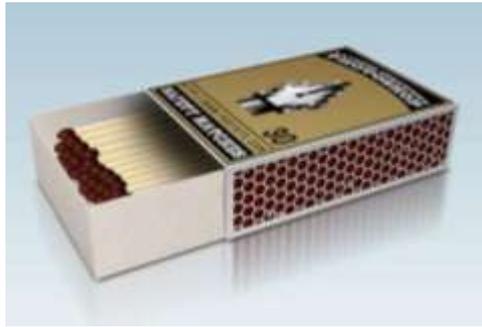
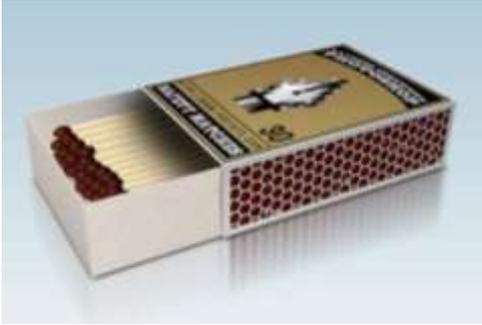
FINAL: Reflexión sobre el aprendizaje	Construiremos nuestros números, con plastilina, serpentina y lo decoramos.	PLASTILINA SERPENTINA	10 min
---	--	--------------------------	--------

IV. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular
- Nuevas Rutas de Aprendizaje 2016

V. ANEXO





SESION DE APRENDIZAJE N° 13

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : “Crecer”
Grado / Sección : 3 años
Denominación : “Jugando a contar”
Fecha : 26 de mayo del 2018
Docente : Cruz Perez Edith Celia
Duración : 45 minutos

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Procedimientos e Instrumentos de Evaluación
M A T E M Á T I C A	Número y Operaciones	Matematiza, representa, utiliza y argumenta	Construcción del significado de número y uso de los números naturales referidas a agrupar, ordenar y contar	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO:</p> <p>Motivación</p> <p>Recuperación de Saberes Previos</p> <p>Generación de Conflicto cognitivo</p>	<p>* Iniciamos jugando con pelotas, luego las agrupamos, utilizando el conteo hasta el número 3.</p> <p>*Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gusto el juego? ¿Hasta qué número contamos?</p> <p>¿Podemos contar hasta el numero 3? ¿Cómo lo haríamos?</p>	PELOTAS	15 min
<p>PROCESOS:</p> <p>Búsqueda del nuevo conocimiento</p> <p>Construcción del Aprendizaje</p> <p>Aplicación de lo Aprendido</p>	<p>La profesora, recordara los números, y les dirá podemos jugar a contar. Utilizaremos objetos para contar hasta 3.</p> <p>Observamos el trabajo de los niños, luego preguntamos ¿Por qué a este numeral le corresponde esta cantidad?</p> <p>Entregaremos hojas a los niños, ellos trazaran palitos e irán utilizando el conteo.</p>	<p>IMÁGENES OBJETOS</p> <p>CUBOS</p> <p>LAPIZ HOJA A3</p>	20 min
<p>FINAL:</p> <p>Reflexión sobre el aprendizaje</p>	<p>Construiremos nuestros números, con serpentina y lo decoramos.</p>	SERPENTINA	10 min

IV. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular 2017
- Nuevas Rutas de Aprendizaje 2016

V. ANEXOS

SESION DE APRENDIZAJE N° 14

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : “Crecer”
Grado / Sección : 3 años
Denominación : “Modelando los números: 1,2,3”
Fecha : 27de mayo del 2018
Docente : Cruz Perez Edith Celia
Duración : 45 minutos

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Procedimientos e Instrumentos de Evaluación
M A T E M Á T I C A	Número y Operaciones	Matematiza, representa, utiliza y argumenta	Expresa con material concreto, las agrupaciones por color	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO:</p> <p>Motivación</p> <p>Recuperación de Saberes Previos</p> <p>Generación de Conflicto cognitivo</p>	<p>* Iniciamos la clase utilizando bloques lógicos, y los agrupamos libremente.</p> <p>*Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué hemos observado? ¿Les gusto el juego? ¿Podemos agruparlos por color? ¿Cómo lo haríamos?</p>	<p>BLOQUES LÓGICOS</p>	<p>15 min</p>
<p>PROCESOS:</p> <p>Búsqueda del nuevo conocimiento</p> <p>Construcción del Aprendizaje</p> <p>Aplicación de lo Aprendido</p>	<p>La profesora, mostrara muchos objetos de varios colores, los niños los agruparan por color.</p> <p>Los niños trabajaran con haría, los cuales haremos masitas de colores y las agrupamos.</p> <p>Entregaremos a los niños plastilina, ellos harán bolitas y las agruparan por color.</p>	<p>OBJETOS</p> <p>HARINA</p>	<p>20 min</p>
<p>FINAL:</p> <p>Reflexión sobre el aprendizaje</p>	<p>Realizaremos bolitas con papel crepe, plastilina, y las agrupamos por color.</p>	<p>PAPEL CREPE PLASTILINA</p>	<p>10 min</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular 2017
- Nuevas Rutas de Aprendizaje 2016

V. ANEXOS

SESION DE APRENDIZAJE N° 15

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : “Crecer”
Grado / Sección : 3 años
Denominación : “Muchos - pocos”
Fecha : 28 de mayo del 2018
Docente : Cruz Perez Edith Celia
Duración : 45 minutos

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Procedimientos e Instrumentos de Evaluación
M A T E M Á T I C A	Número y Operaciones	Matematiza, representa, utiliza y argumenta	Dice con sus propias palabras las características de las agrupaciones de los objetos usando los cuantificadores muchos - pocos	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO:</p> <p>Motivación</p> <p>Recuperación de Saberes Previos</p> <p>Generación de Conflicto cognitivo</p>	<p>* Iniciamos la clase jugando con los playgos, luego colocaremos dentro de una canasta muchos playgos y en la otra pocos playgos.</p> <p>*Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué hemos observado? ¿Les gusto el juego? ¿Cuántos playgos hay en la canasta azul? ¿Habra muchos - pocos?</p>	<p>PLAYGOS CANASTAS</p>	<p>15 min</p>
<p>PROCESOS:</p> <p>Búsqueda del nuevo conocimiento</p> <p>Construcción del Aprendizaje</p> <p>Aplicación de lo Aprendido</p>	<p>La profesora, mostrara a los niños imágenes, los cuales habrá muchas manzanas y en la otra imagen habrá pocas manzanas.</p> <p>Los niños utilizaran el conteo y las agruparan dentro de dos círculos, Muchos – pocos objetos.</p> <p>Entregaremos una hoja gráfica.</p>	<p>IMÁGENES OBJETOS</p> <p>CIRCULOS</p> <p>HOJA A3</p>	<p>20 min</p>
<p>FINAL:</p> <p>Reflexión sobre el aprendizaje</p>	<p>Haremos muchas bolitas de plastilina, luego jugaremos.</p>	<p>PLASTILINA</p>	<p>10 min</p>

--	--	--	--

NOMBRES	Dice con sus propias
----------------	-----------------------------

IV. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular2017
- Nuevas Rutas de Aprendizaje 2016

V. ANEXOS

ANEXO# 03

CONFIABILIDAD DEL EXPERTO

TÍTULO: "PROGRAMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS BASADO EN EL ENFOQUE COLABORATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA I. E.P CRECER, EL PORVENIR 2018"

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES	
				Bueno	Regular	Deficiente	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI		NO
		- Agrupa cuentas de manera libre por color,	- comparte sus cuentas con sus compañeros.					✓		✓		✓			
			- ordena las cuentas según su color,					✓		✓		✓			
			- tiene precisión al punzar los números.					✓		✓		✓			
		- Punza los	- punza por las líneas con precisión.					✓		✓		✓			
		- Modela con la plastilina los números.	- moldea los números con la plastilina					✓		✓		✓			
	Juegos motrices	Participa activamente de los juegos didácticos.	- Juega activamente de manera creativa en el aula.					✓		✓		✓			
			- juego con los números y grupos.					✓		✓		✓			
		- Busca objetos de color morado utilizando las cuentas,	- encuentra objetos de color morado ubicados en el aula.					✓		✓		✓			
		- Juega activamente de manera creativa en el aula.	- crea juegos con sus compañeros.					✓		✓		✓			

Cambio y Relaciones	Representa con material concreto las agrupaciones que se realizan	Expresa el número 1 con material concreto.						✓		✓		✓			
	Expresa libremente con material concreto las agrupaciones que se realizan, a partir de las situaciones cotidianas.	Realiza el conteo con material concreto						✓		✓		✓			
		Agrupar objetos por color en el aula.						✓		✓		✓			
Geometría	Comunica libremente lo que los demás realizan	Se expresa libremente						✓		✓		✓			
		Realiza agrupaciones, con material concreto en el aula.						✓		✓		✓			
Estadística	Dice con sus propias palabras las características de las agrupaciones de los objetos utilizándolos cuantificadores muchos y pocos.	Agrupar objetos usando los cuantificadores muchos y pocos.						✓		✓		✓			
		Elabora estrategias haciendo uso de los números.	Explora en situaciones cotidianas de conteo, usando colecciones de 03 objetos.					✓		✓		✓			

MATRIZ DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

OBJETIVO: Determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática.

DIRIGIDO A: Niños y niñas de 3 años

APELLIDOS Y NOMBRES DEL

EVALUADOR: Jovelyn Cecilia Sarano López

GRADO ACADÉMICO DEL

EVALUADOR: Maestría en Educación con Gestión y Acreditación

NUMERO DE COLEGIATURA: 1541243493

VALORACION:

SIEMPRE <input checked="" type="checkbox"/>	A VECES <input type="checkbox"/>	NUNCA <input type="checkbox"/>
---	----------------------------------	--------------------------------



FIRMA DEL EVALUADOR

INFORME DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

GUIA DE OBSERVACION PARA MEDIR LA PRÁCTICA DE VALORES DE RESPONSABILIDAD Y SINCERIDAD EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

Cuestionario específico: programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto en el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 3 años.

Nº de preguntas: 30

Nº de sujetos de la muestra piloto: 20 niños y niñas de tres años.

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

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^K S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Dónde:

K = Numero de ítems

S_i^2 = Varianza de los puntajes por cada ítem

$$S_T^2 = \text{Varianza de los puntajes totales}$$

El método de consistencia interna basado en el alfa de Cronbach permite estimar la fiabilidad de un instrumento de medida a través de un conjunto de ítems que se espera que midan el mismo constructo o dimensión teórica. La medida de la fiabilidad mediante el alfa de Cronbach asume que los ítems (medidos en escala tipo Likert) miden un mismo constructo y que están altamente correlacionados (Welch & Comer, 1988). Cuanto más cerca se encuentre el valor del alfa a 1 mayor es la consistencia interna de los ítems analizados. La fiabilidad de la escala debe obtenerse siempre con los datos de cada muestra para garantizar la medida fiable del constructo en la muestra concreta de investigación. Como criterio general, George y Mallery (2003, p. 231) Según los datos tenemos el coeficiente de alfa de Cronbach es > 0.9 es excelente.

Cálculo de la confiabilidad: Reemplazando datos en la fórmula se obtiene:

$$\alpha = (25/25 - 1) [1 - (9,317/123,35)]$$

$$\alpha = 0,98$$



Firma del experto

MATRIZ DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

OBJETIVO: Determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática.

DIRIGIDO A: Niños y niñas de 3 años

APELLIDOS Y NOMBRES DEL

EVALUADOR: Mg. Eddy Margarita Guzmán Yparraquirre

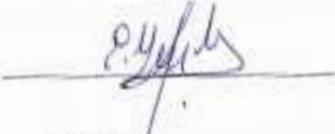
GRADO ACADEMICO DEL

EVALUADOR: Magister en Docencia y Gestión Educativa

NUMERO DE COLEGIATURA: 1518094521

VALORACION:

SIEMPRE	<input checked="" type="checkbox"/>	A VECES	<input type="checkbox"/>	NUNCA	<input type="checkbox"/>
---------	-------------------------------------	---------	--------------------------	-------	--------------------------


FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

OBJETIVO: Determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática.

DIRIGIDO A: Niños y niñas de 3 años

APELLIDOS Y NOMBRES DEL

EVALUADOR: Revera Barana, Hector Alexis

GRADO ACADEMICO DEL

EVALUADOR: Magister en Educación

NUMERO DE COLEGIATURA: 1591130456

VALORACION:

SIEMPRE	A VECES	NUNCA
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



FIRMA DEL EVALUADOR

Tabla 31: Matriz de Resultados de Sesiones de aprendizaje, del Pre test y Post Test

N°	Nombre y Apellidos	Sesión 01	Sesión 02	Sesión 03	Sesión 04	Sesión 05	Sesión 06	Sesión 07	Sesión 08	Sesión 09	Sesión 10	Sesión 11	Sesión 12	Sesión 13	Sesión 14	Sesión 15	PRE TEST	POST TEST
		Calificaciones																
1	Aguilar Gutiérrez Fátima	16 A	18 A	15 A	18 A	18 A	18 A	18 A	12 B	18 A	9 C	10 C	18 A	18 A	10 C	18 A	14 B	17 A
2	Arenas López Esteban Caleb	18 A	12 B	19 A	13 B	15 A	12 B	17 A	17 A	17 A	12 B	14 B	15 A	12 B	18 A	12 B	13 B	18 A
3	Cabrera Yáñez Gustavo Mauricio	19 A	17 A	17 A	12 B	17 A	17 A	16 A	15 A	15 A	10 C	12 B	17 A	12 B	15 A	16 A	15 B	16 A
4	Cava Romero Dominick	14 B	16 A	18 A	15 A	19 A	16 A	12 B	15 B	12 B	15 A	16 A	15 B	19 A	17 A	18 A	15 A	17 A
5	Cayetano Arandaluana	16 A	18 A	15 A	18 A	18 A	18 A	18 A	12 B	18 A	13 B	10 C	18 A	18 A	14 B	18 A	14 B	16 B

6	Cruz Bocanegra Tirza	18	A	2	B	1	9	A	1	C	1	5	A	2	B	1	7	A	7	A	7	A	2	B	4	B	5	A	5	B	8	A	2	B	3	B	18	A
7	Díaz Zavaleta Camila	19	A	7	A	7	A	2	B	7	A	7	A	6	A	5	A	5	A	0	C	2	B	7	A	2	B	5	A	6	A	8	A	12	B			
8	Gómez Lavado Bianka	14	B	6	A	8	A	5	A	9	A	6	A	2	B	9	C	2	B	5	A	6	A	0	C	9	A	7	A	8	A	5	A	17	A			
9	Horna Cruz Carlos	16	A	8	A	5	A	8	A	8	A	8	A	8	A	2	B	8	A	9	C	0	C	8	A	8	A	2	B	8	A	5	B	16	A			
10	La rosa Huancas Sahim Gahel	18	A	0	C	9	A	1	C	5	A	2	B	7	A	7	A	7	A	2	B	9	C	5	A	0	C	8	A	2	B	0	C	18	A			
11	Marín Alvarado Fabio Sebastian	19	A	7	A	7	A	2	B	7	A	7	A	6	A	5	A	5	A	0	C	2	B	7	A	2	B	5	A	6	A	8	A	12	B			
12	Ordoñez Miñano Carmen Nicol	14	B	6	A	8	A	5	A	9	A	6	A	2	B	2	B	2	B	5	A	6	A	3	B	9	A	7	A	8	A	5	A	17	A			
13	Paredes Sotelo Fabio	16	A	8	A	5	A	8	A	8	A	8	A	8	A	2	B	8	A	1	B	3	B	8	A	8	A	0	C	8	A	2	B	16	B			

14	Quezada Villarreal yasumi Vanesa	18	A	10	C	19	A	11	C	15	A	12	B	17	A	17	A	12	B	9	C	15	A	10	C	18	A	12	B	0	C	18	A		
15	Quispe Villarreal Ashley Claire	19	A	17	A	17	A	12	B	17	A	17	A	16	A	15	A	15	A	10	C	12	B	17	A	12	B	15	A	16	A	15	B	16	A
16	Ricardo Vargas Carlos	14	B	16	A	18	A	15	A	19	A	16	A	12	B	19	C	12	B	15	A	16	A	10	C	19	A	17	A	18	A	15	A	17	A
17	Rios Castro Maryori	19	A	17	A	17	A	12	B	17	A	17	A	16	A	15	A	15	A	10	C	12	B	17	A	12	B	15	A	16	A	11	B	15	B
18	Rodríguez Gonzales Fabián	14	B	16	A	18	A	15	A	19	A	16	A	12	B	19	C	12	B	15	A	16	A	10	C	19	A	17	A	18	A	15	A	17	A
19	Rodríguez López Gabriel	19	A	17	A	17	A	12	B	17	A	17	A	16	A	15	A	15	A	10	C	12	B	17	A	12	B	15	A	16	A	18	A	12	B
20	Vásquez Lavado Alessia	14	B	16	A	18	A	15	A	19	A	16	A	12	B	19	C	12	B	15	A	16	A	10	C	19	A	17	A	18	A	15	A	17	A

ANEXO# 04

EVIDENCIAS













ANEXO# 05

SOLICITUD

“AÑO DE LA CONSOLIDACION DEL MAR DE GRAU”



Trujillo, 15 de Marzo 2016

Lic. María Esther García Avalos

Directora de la Institución Educativa Particular Crecer

Es grato dirigirme a usted para saludarle, y a la vez manifestarle que habiendo iniciado el semestre académico 2016-1, y cumpliendo con el plan de estudios de la Escuela de Educación Inicial, y como estudiante del VI ciclo de la Universidad Católica de los Ángeles de Chimbote, Filial Trujillo. Y con el objetivo de solicitarle su autorización para elaborar y ejecutar un proyecto en el Curso de *TESIS 1*, ya que se nos exige hacer un estudio, que consiste en redactar un informe de investigación lo que me permitirá que posteriormente sustente una tesis. La cual estará bajo la asesoría y supervisión del *Docente Amaya Saucedo Amadeo*

En tal sentido considerando el servicio de calidad que brinda su Institución Educativa y Consciente de su compromiso con la educación Trujillana, segura de poder contar con su receptividad para fortalecer los procesos de formación pedagógica de los futuros docentes.

Hago propicia la oportunidad para expresar las muestras de mi especial consideración, Agradeciendo su apoyo y las orientaciones que tenga bien realizar, queda a sus órdenes.

Atentamente,

EDITH CELIA CRUZ PEREZ
Alumna de ULADECH
DNI 41934474