



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR
EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA
EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA MENTES BRILLANTES. TRUJILLO-2018**

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

AUTORA:

Bach. ROPSANY NATALY PACHECO ALDEÁN

ASESOR:

Dr. ROSAS AMADEO AMAYA SAUCEDA

TRUJILLO – PERÚ

2019

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA:

Bach: ROPSANY NATALY PACHECO ALDEÁN

ASESOR:

Dr. ROSAS AMADEO AMAYA SAUCEDA

JURADO EVALUADOR DE LA TESIS

Dr: Domingo Pascual Mendoza Reyes

Presidente

Mgr. Elsa Margot Zavala Chávez

Secretaria

Dra: Milagros Jacinto Reinoso

Miembro

Dr: Rosas Amadeo Amaya Saucedo

Asesor

DEDICATORIA

Este presente trabajo de investigación lo dedico a toda mi familia y amigos, principalmente a mi madre, María Magdalena Aldeán Tineo quien ha sido un pilar fundamental en mi formación como profesional, por brindarme la confianza, consejos, oportunidad y recursos para lograrlo.

AGRADECIMIENTO

A DIOS: Fuente inagotable de mis fortalezas en este camino que se llama vida.

A mis Padres: María y Diógenes por haberme dado la vida, por el afecto, por su apoyo permanente incondicional .En segunda instancia agradezco a mis formadores, personas de gran sabiduría quienes se han esforzado por ayudarme a llegar en el punto en el que me encuentro.

Sencillo no ha sido el proceso, pero gracias a sus enseñanzas conocimientos y dedicación que los ha regido, he logrado importantes objetivos como culminar el desarrollo de mi tesis con éxito de tener una afable titulación profesional.

RESUMEN

En la Institución Educativa Mentas Brillantes se identificó la problemática referida a niños de preescolar con problemas de aprendizaje en el área de matemática y la ausencia de una eficiente enseñanza carente de estrategias y de métodos activos por parte de los docentes de mencionada institución, ah provocando un desinterés por parte de los educandos.

Por tal motivo el desarrollo de esta presente investigación está referida a la aplicación de un programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años, la misma que tiene el objetivo de determinar la influencia de los juegos didácticos en el área de las matemáticas.

Dicho estudio empleo la metodología cuantitativa de diseño experimental, de tipo pre experimental, con una población de 60 estudiantes, se trabajó con una muestra conformada por 15 estudiantes, quienes fueron elegidos mediante un muestreo no probabilístico, por conveniencia para la recolección de datos, se trabajaron con los instrumentos de evaluación, lista de cotejo, guía de observación, guía de autoevaluación.

Concluyo que el Programa si causó efectos positivos en el aprendizaje en el área de matemática. Se acepta la hipótesis de investigación, cabe señalar que los resultados de la prueba T de student = -7.388 obtuvo un valor P= 0,000, es decir existe una diferencia significativa en el nivel de aprendizaje obtenido en el Pre test y el Pos test.

Palabras claves: Aprendizaje, enseñanza, evaluación, instrumentos, metodología, muestra.

ABSTRACT

In the Educative Institution Brilliant Minds has identified the problematic referred to children of preschool with problems of learning in the area of mathematics and the absence of an efficient teaching lacking strategies and active methods by the teachers of said institution, ah provoking a lack of interest on the part of the students.

For this reason the development of this research is related to the application of a program of educational games to improve learning in the area of mathematics in children of 3 years, which has the objective of determining the influence of didactic games in the area of mathematics.

This study used the experimental design quantitative methodology, of a pre-experimental type, with a population consisting of 60 students from where a sample was made up of 15 students, who were chosen through a non-probabilistic sampling, for convenience for data collection, we worked with the assessment instruments, checklist, observation guide, self-evaluation guide.

I conclude that the Program did have positive effects on learning in the area of mathematics. The research hypothesis is accepted, it should be noted that the results of student's T test = -7.388 obtained a $P = 0.000$ value, that is, there is a significant difference in the level of learning obtained in the Pre test and the Post test.

Keywords: Learning, teaching, evaluation, instruments, methodology, sample.

INDICE GENERAL

TITULO	i
EQUIPO DE TRABAJO	ii
JURADO EVALUADOR DE LA TESIS	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
INDICE GENERAL	viii
INDICE DE TABLAS	x
INDICE DE GRAFICOS	xi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISION DE LA LITERATURA.....	9
2.1 Antecedentes.....	9
2.2 Base teórica de la investigación	12
III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	26
IV. METODOLOGÍA.....	27
4.1 Diseño de la investigación.	27
4.2 Población	28
4.2 Muestra	29
4.3 Definición y Operacionalizacion de variables.	29
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	31
4.5 Plan de análisis de datos.	32
4.6 Matriz de consistencia	33
4.7 Principios Éticos:	35

V. RESULTADOS.....	36
5.1 Resultados.....	36
5.2 Análisis de Resultados:.....	59
CONCLUSIONES.....	63
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS.....	65
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	66
PROGRAMA.....	72

INDICE DE TABLAS

Tabla 1.Población Muestra	28
Tabla 2. Muestra de los estudiantes de 3 años de la I.E "Mentes Brillantes".....	29
Tabla 3: Baremo de la variable Logro de capacidades.....	30
Tabla N 4: Puntuaciones de los alumnos en el área de matemática de los estudiantes de 3 años a través de un pre tés.....	38
Tabla 5: Puntuaciones de calificación sesion n° 01: La gran fábrica de los números	40
Tabla 6: Puntuaciones de calificación sesión n° 02: Buscando el numero 1.....	41
Tabla 7: Puntuaciones de calificación, sesión n° 03"jugamos agrupándonos por color"	42
Tabla 8: Puntuaciones de calificación sesión n° 04 "jugamos a encontrar el numero perdido"	43
Tabla 9: Puntuaciones de calificación , sesión n° 05 " Nos divertimos agrupando figuras geométricas"	44
Tabla 10: Puntuaciones de calificación, sesión n° 06 "Jugamos a seguir instrucciones"	45
Tabla 11: Puntuaciones de calificación, sesión n° 07 "celebramos la fiesta del número 3"	46
Tabla 12: Puntuaciones de calificación sesión n° 08 " celebramos la fiesta del número 4"	47
Tabla 13: Puntuaciones de calificación, sesión n° 09 "Descubriendo el tesoro"	48
Tabla 14: Puntuaciones de calificación , sesión n° 10 "Jugamos con los cuantificadores muchos -pocos"	49
Tabla 15: Puntuaciones de calificación, sesión de aprendizaje n° 11"jugamos en el espacio cerca- lejos"	50
Tabla 16 : Puntuaciones de calificación , sesión de aprendizaje n° 12 "Utilizamos direcciones de derecha -Izquierda"	51
Tabla 17: Puntuaciones de calificación ,sesión de aprendizaje n°13 " juntos buscamos el numero escondido"	52
Tabla 18: Puntuaciones de calificación , sesión de aprendizaje n° 14"Me divierto jugando dentro -fuera"	53
Tabla 19: Puntuaciones de calificación , sesión de aprendizaje n° 15 " Jugamos con la ruleta numérica"	54
Tabla 20: Logros de aprendizaje en el área de matemática a través de un pos tes	55

INDICE DE GRAFICOS

Grafico 1: Recopilación de las sesiones de aprendizaje aplicadas en el taller	37
Grafico 2: Asignación del porcentaje de Calificaciones obtenidas en el pre test, en el área de matemática de los niños de 3 años de la institución Mentas Brillantes - 2018.....	39
Grafico 3: Asignación del porcentaje de calificación sesión n° 1 "La gran fábrica de los números"	40
Grafico 4: Asignación del porcentaje de calificación sesión n° 2 "Buscando el número 1"	41
Grafico 5: Asignación del porcentaje de calificación sesión n° 3"Jugamos agrupándonos por color".....	42
Grafico 6: Asignación del porcentaje de calificación sesión n° 4 "Jugamos a encontrar el numero perdido"	43
Grafico 7: Asignación del porcentaje de calificación sesión n° 5 "Nos divertimos agrupando figuras geométricas"	44
Grafico 8: Asignación del porcentaje de calificación sesión n° 6 "Jugamos a seguir instrucciones"	45
Grafico 9: Asignación del porcentaje de calificación sesión n° 7 "Celebramos la fiesta del número 3"	46
Grafico 10: Asignación del porcentaje de calificación sesión n°8 "celebramos la fiesta del número 4".....	47
Grafico 11: Asignación del porcentaje de calificación sesión n° 9 "Descubriendo el tesoro".....	48
Grafico 12: Asignación del porcentaje de calificación sesión n° 10 "Jugamos con los cuantificadores muchos-pocos"	49
Grafico 13: Asignación del porcentaje de calificación n° 11 "Jugamos en el espacio cerca-lejos"	50

Grafico 14: Asignación del porcentaje de calificación sesión n° 12 "Utilizamos direcciones derecha - izquierda"	51
Grafico 15: Asignación del porcentaje de calificación sesión n° 13 "Juntos buscamos el tesoro escondido"	52
Grafico 16: Asignación del porcentaje de calificación sesión n° 14 "Me divierto jugando dentro -Fuera"	53
Grafico 17: Asignación del porcentaje de calificación sesión n° 15 "Jugamos con la ruleta numérica.....	54
Grafico 18: Logro de aprendizaje en el área de matemática a través de un pos tés ...	55

I. INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como objetivo principal el determinar la influencia del juego didáctico sobre el aprendizaje en los niños de tres años de la institución educativa de nivel inicial Mentos Brillantes de la ciudad de Trujillo, específicamente en el aprendizaje hacia las matemáticas. Esto es motivado, según lo manifestado por Chavarría (2017), que el uso de diversos métodos y técnicas educativas lúdicas permiten a que se genere un nuevo conocimiento sobre una asignatura en particular.

En la institución educativa de nivel inicial Mentos Brillantes, se ha podido identificar casos de niños con problemas en su aprendizaje en el área de las matemáticas, esto debido a la ausencia de una eficiente enseñanza en el área de las matemáticas, presencia de limitaciones al desarrollo de métodos activos que permita despertar el interés y la creatividad en los niños de nivel preescolar. Incluso se observa algunos docentes - que no hacen uso de estrategias metodológicas, provocando un nivel de desinterés por parte de los educandos, por lo que en primera instancia se puede señalar como una de las principales causas en el aprendizaje de los niños.

Debido a lo señalado, el no aplicar programas basados en estrategias pedagógicas en el desarrollo de los aprendizajes de los niños, podría generar que los niños conlleven a tener problemas de aprendizaje muy alarmantes como son los casos de discalculia, discapacidad de la memoria y el procesamiento de resolución de problemas.

Es por esto que se considera importante investigar sobre este tipo de programas, donde el juego didáctico pueda permitir mejorar el nivel de aprendizaje en las matemáticas en los niños de preescolar y no verse solo como un proceso de recreación (Chavarría, 2017). A su vez, comparar pre y post aplicación de programas lúdicos, para así comparar de

forma transversal el impacto sobre esta problemática del aprendizaje en el área de las matemáticas, para así dar soluciones eficaces, haciendo que el aprendizaje llegue a los niños de manera divertida y despertando su curiosidad.

En esta investigación de enfoque cuantitativo, de diseño experimental, de tipo pre experimental, se centra en la evaluación de una población conformada por 15 niños en nivel inicial, de tres años de edad. Debido al tamaño accesible de la población se decidió estudiar en su totalidad y mediante la técnica de la observación se recolectó la información a través de una lista de cotejos.

A continuación, se da detalles del cómo se presentará la información por capítulos:

En el I capítulo se consideró la caracterización de la problemática, la formulación del problema, la justificación, los objetivos de la investigación.

En el capítulo II se abordó la revisión de la literatura, marco teórico conceptual en donde se resalta las teorías que sustentan la investigación, antecedentes, bases teóricas de la investigación.

En el capítulo III se describió la hipótesis estadística de la investigación.

En el capítulo IV se afrontó la metodología de la investigación, tipo y diseño de investigación, también se da a conocer las técnicas e instrumentos de recojo de información y el procedimiento de análisis e interpretación de resultados de la investigación.

En el capítulo V se describió los resultados obtenidos en la investigación a través de tablas y gráficos, los resultados que se evidencian son positivos, ya que se evidencio una mejoría en el aprendizaje del estudiante haciendo uso del pos tes y pre tes.

En el capítulo VI se describen las conclusiones obtenidas.

El Perú, según el informe de evaluación internacional de estudiantes (PISA), se ubica en el puesto sesenta y cuatro en base a una muestra de setenta países. En la materia de Matemáticas, se ha observado una mejora en el puntaje obtenido de diecinueve puntos, lo que le ha permitido superar a Brasil en dicho ranking y llegar al puesto sesenta y uno en dicha materia. Aunque estos resultados pareciesen alentadores, se observa que aproximadamente cuarentaisiete de cada cien niños obtuvieron los peores resultados de la evaluación PISA y solo seis de cada mil niños alcanzaron los mejores niveles. Dado a estos resultados se puede indicar que el Perú afronta un bajo nivel de calidad educativa, en especial en matemáticas (PISA, 2015).

Este problema, se suscita desde años antes, donde UNESCO, en una publicación indicó que el Perú, en base a dieciséis países, en el área de matemática, se ubica por debajo del promedio, ocupando un puesto once en matemáticas, estando al nivel de Guatemala, Ecuador y El Salvador que presentan el mismo promedio. Este problema, según el Banco Mundial, se debe a que nuestras instituciones educativas no hacen uso de estrategias activas que despierten el interés por aprender, lo que hace complicado el aprendizaje de las matemáticas en los niños y recomienda que los profesores desarrollen en los estudiantes competencias, capacidades y habilidades necesarias para lograr ciudadanos de aporte (García, 2013).

Considerando los resultados del informe censal aplicado a nivel nacional en niños de segundo grado de primaria en la asignatura de las matemáticas, se evidencia que un 39,3% de niños se encuentran en proceso de logro de sus aprendizajes, pero que un

51,7% de los niños no logran los aprendizajes esperados. Este dato nos señala una deficiente calidad educativa en cuanto a su aprendizaje.

Estos resultados, ha impulsado al Gobierno Peruano a proponer reformas educativas para enseñar, utilizando un nuevo enfoque educativo y así contribuir en la formación del aprendizaje de manera autónoma. Para que así el niño sea capaz de desarrollarse en la sociedad, haciendo uso sus habilidades y actitudes.

Los juegos, son una de las estrategias a utilizar, pues contribuyen al desarrollo cognitivo y motriz del infante, haciendo que se logre habilidades en matemáticas, un desarrollo de su creatividad y la solución de problemas matemáticos. (MINEDU, 2006).

En la Institución Educativa Mentas Brillantes, se observó –en las sesiones de clase de formación de los niños de tres años, el uso de un enfoque tradicionalista el cual no responde a las necesidades de los alumnos, en el desarrollo de sus sesiones de clase, son actividades mecánicas y rutinarias lo que evidencia un alarmante problema en cuanto a un manejo inadecuado de estrategias de didácticas, los cuales no incentivan, ni despiertan la curiosidad por querer aprender matemáticas. La falta de uso de material adecuado que sea llamativo para el estudiante que le permita desarrollar aprendizajes significativos y algunos profesores muestran desinterés por presentar material educativo que motive a los niños, lo cual suele ser tedioso aburrido y sin sentido para los niños aprender las matemáticas, lo que puede evidenciar una posible falta de preparación pedagógica en estrategias educativas.

Entre las posibles causas de esta problemática, encontramos que, según la evaluación docente del Ministerio de Educación – en marzo de 2015 – es que los profesores no responden a las exigencias mínimas, evidenciando alarmantes complicaciones en el

dominio de contenidos y la falta de estrategias didácticas en comprensión lectora y razonamiento matemático.

La falta de capacidad del profesor para influir impacta en el estado de ánimo del alumno, un niño que sea ridiculizado por el profesor y que genere timidez y miedo en aula anulará sistemáticamente su capacidad de aprender las matemáticas, generando poco interés por aprender. (García & Musitu, 1993).

Los niños son la evidencia clara de lo que los docentes desarrollan en aula, el infante en sus primeros años en preescolar no reconoce el número, tiene la idea clara de cómo se escribe, pero puede entender cómo manejarlo en su vida cotidiana, esto implica que la labor del docente no solo se debe brindar de manera verbal y recurrente, sino que llevar su aprendizaje a una manera más significativa dejando de lado métodos tradicionalistas que no responden a sus intereses (Esparza, 2010).

De no abordarse esta problemática podría reflejarse en el bajo rendimiento del alumno, generando en algunos un aprendizaje memorístico, privándolos de tener la capacidad de resolución de problemas, limitando así su potencia, haciendo de ellos ciudadanos torpes, carentes de inteligencia y matando de creatividad e imaginación (Rius, 2012).

Es importante para un desarrollo pleno en el infante la enseñanza de las matemáticas y la función primordial de los maestros es acompañarlos en sus aprendizajes cognoscitivos, afectivos y socioculturales, haciendo uso de los lineamientos curriculares, es importante que el sector rural se apoye el trabajo del docente, la importancia de las estrategias metodológicas en base a juegos que estimulen y motiven a los niños y niñas hacia el aprendizaje de las matemáticas generando una interiorización de los conocimientos (Martínez, Mosquera & Perea, 2010).

En esta investigación, se abordará el estudio estrategias en base de juegos didácticos y como esta impacta en el aprendizaje en los niños de tres años, tomando como referencia a Caillois (2012) quien menciona que: “El juego no se limita a la edad de los niños, es importante adaptarlo a las necesidades y los intereses de la educación, por lo que considera que el docente debe de desarrollar estrategias pedagógicas innovadoras, respondiendo favorablemente al desarrollo integral del alumno (p.38).

Así también, considerando que el juego es muy importante para el desarrollo de las habilidades del estudiante, pues es una actividad divertida que logra motivar al estudiante y así desarrollar sus experiencias y generar nuevos aprendizajes significativos, favoreciendo sus conocimientos en diversas áreas (Minerva & Torres, 2007).

¿En qué medida la aplicación del programa juegos didácticos mejora el aprendizaje del área de matemática en niños de 3 años de la institución educativa Mentas Brillantes Trujillo - 2018?

Objetivo general

Determinar en qué medida la aplicación del programa juegos didácticos mejora el aprendizaje del área de matemática en niños de 3 años de la institución educativa Mentas Brillantes –Trujillo -2018.

Objetivos Específicos

- Conocer el nivel aprendizaje en el área de matemática en los niños de 3 años de la institución educativa Mentas Brillantes –Trujillo-2018.
- Diseñar y aplicar el programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 3 años de institución educativa Mentas Brillantes -Trujillo 2018.
- Evaluar los resultados del programa juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 3 años de la institución educativa mentas Brillantes –Trujillo 2018.
- Comparar los resultados de la aplicación del programa juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 3 años de la institución educativa Mentas Brillantes Trujillo-2018. (Pre tes y pos tes)

La siguiente investigación fue desarrollada para dar solución ante la gran dificultad que encontramos en nuestros niños y niñas en cuanto al aprendizaje de las matemáticas. Así también es aportar al sector educación , para llegar a transformar las instituciones de educación básica de manera tal que puedan asegurar una educación pertinente y de calidad, en la que todos los niños, niñas y adolescentes puedan realizar sus potencialidades como persona y aportar al desarrollo social del país.

Es por ello que el Ministerio de Educación tiene como una de sus políticas priorizadas el asegurar que: Todos y todas logren aprendizajes de Calidad en mencionadas áreas de

comunicación, matemática, ciudadanía, ciencia, tecnología y productividad. (Rodríguez, Brugueiro & Mananita 2014).

En el campo educativo, esta investigación busca contribuir a que los profesores mejoren el aspecto pedagógico en el curso de matemáticas, para lograr sesiones donde los niños participen, dado a una mejor experiencia emocional, vivencial y un mayor nivel de interés hacia las matemáticas.

En el campo teórico, esta investigación permitirá ampliar la información teórica de gran relevancia sobre las matemáticas y su aprendizaje.

En lo social a través de la enseñanza de la matemática con juegos didácticos, se contribuirá a la formación integral del educando, desarrollar valores, potencializar la imaginación y el espíritu de crítica. Es por ello que los juegos didácticos permiten enfatizar conceptos, memorizar reglas y reforzar el proceso enseñanza – aprendizaje.

En lo metodológico, permitirá desarrollar un programa de juegos didácticos para mejorar la práctica pedagógica de los docentes, haciendo uso de este programa se puede precisar las reglas del juego y lo que el niño desarrollara habilidades de resolución de problemas matemáticos.

II. REVISION DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes.

Portocarrero (2018), investigó sobre el juego como recurso didáctico en el proceso Enseñanza Aprendizaje en niños, en el cual que tuvo como objetivo principal, caracterizar la importancia y el uso del juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños en la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martín, 2015; es decir, analizar y describir la percepción de los docentes y niños respecto al juego o las actividades lúdicas que los profesores utilizan durante sus clases para estimular y desarrollar aprendizajes. Para ello, se realizó un estudio no experimental y se utilizó el diseño descriptivo simple, con una muestra de 10 docentes y 24 niños de dicha institución; los cuales fueron seleccionados de manera no probabilística y por conveniencia; para el recojo de datos se empleó un cuestionario y una encuesta, los cuales fueron validados mediante juicio de expertos; para el análisis se utilizó la media, la desviación estándar, la frecuencia y el porcentaje; y los resultados se presentaron en tablas y gráficas respectivamente.

En efecto, el 50% de los docentes (05) se ubican en el nivel medio respecto al uso del juego, con puntuaciones que oscilan entre 16 y 22 puntos; el 40% de los docentes (04) se ubican en el nivel bajo, con puntajes que fluctúan entre 0 y 15 puntos; mientras que solamente un 10% que equivale a un (01) docente se ubican en el nivel alto, con puntajes comprendidos entre 23 y 30 puntos. O sea, la mayoría de docentes desconocen o no utilizan el juego en su labor pedagógica. Por tanto, se concluye que el uso del juego como recurso didáctico se ubica en nivel medio y está contribuyendo medianamente en el desarrollo integral de los niños de la I.E N° 0330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región san Martín, 2015; es decir, no se está

aprovechando toda la potencialidad que tiene el juego para estimular el desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotor de los niños, según el 50% de los docentes de dicha Institución Educativa.

Salirrosas (2016), realizó una investigación denominada “Programa de juegos didácticos utilizando material concreto para mejora el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 3 a 5 años de edad”, el cual tuvo como objetivo aplicar el programa de juegos didácticos utilizando material concreto basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 3 a 5 años de edad de la Institución Educativa n° 408 Lucat Pedro Gálvez San Marcos - 2016. En la investigación se utilizó el método estadístico cuasi experimental, además para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste la prueba de t de student en la cual se pudo apreciar el valor de $T = -12.773 < 1.77$, es decir existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto, se concluye que el programa de juegos didácticos utilizando material concreto basado enfoque colaborativo mejora el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 3 a 5 años de edad de la Institución Educativa n° 59 Shitamalca Pedro Gálvez San Marcos – 2016.

Yarasca (2015), realizó una investigación denominada “Estrategias metodológicas utilizadas para trabajar el área Lógico Matemática con niños de 3 años, donde tuvo como objetivo indagar cuáles son las estrategias que las maestras de las Instituciones “A” y “B” que utilizan para trabajar las nociones lógico matemáticas con niños de 3 años. Es debido a esto que se planteó el objetivo principal que es el de “Identificar las estrategias metodológicas que se implementan en la enseñanza del área de lógico matemática en las aulas de 3 años de las Instituciones educativas “A” y “B”. A partir de este nacen dos

objetivos específicos que nos permiten inquirir aún más en esta investigación: Describir cómo se trabajan las estrategias metodológicas del área lógico matemática dentro de las instituciones elegidas y describir los materiales que se utilizan en las sesiones de lógico matemática dentro de las Instituciones elegidas. Para poder investigar en este tema se utilizaron las técnicas de la encuesta y observación, con los instrumentos específicos de entrevista y guía de observación. Estos permitieron investigar acerca de las estrategias que utilizan las maestras de las instituciones “A” y “B” en el área de lógico matemática. Por último, se encuentran las conclusiones que dan a conocer los resultados y hallazgos más importantes de esta investigación.

Zea (2013), ha realizado una investigación titulada “El juego como estrategia pedagógica y el aprendizaje en el área de Lógico Matemática de los niños de 3 a 5 años”, que tuvo como objetivo principal, determinar la relación que existe entre el juego como estrategia pedagógica y el aprendizaje de las capacidades del área lógico matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 608 "Mercurio" Puente Piedra 2013. La investigación se desarrolló bajo un diseño descriptivo correlacional con enfoque cuantitativo. Se utilizó el método descriptivo y la muestra lo conformaron. 25 niños y niñas de 5 años. Para mejorar la información requerida, previamente a los instrumentos se validaron y se demostró la validez y confiabilidad, mediante la técnica de opinión de expertos y el KR-20. Se utilizó la técnica de la observación y su instrumento lista de cotejo. En la presente investigación se arribó a la conclusión que existe una correlación positiva entre el juego como estrategia pedagógica y el aprendizaje de las capacidades del área de matemática. (Rho de Spearman, 0,793). Por lo tanto se comprobó la hipótesis y el objetivo general del estudio.

2.2 Base teórica de la investigación

Complementando la teoría de Piaget, se encontró que según (Montiel, 2008; citado en Leyva 2011) que: “El juego es una forma de adaptarse de manera inteligente del niño al medio, es muy importante para su desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas puesto que permite estar dispuesto a los cambios de medio, y supone una expresión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas”.

Es así que por medio del juego se transmiten conocimientos que le permiten al niño entrar en los comportamientos del adulto, darse cuenta como es su rol en la sociedad, y así mismo ir tomando poco a poco conciencia de lo que él prontamente en un futuro también realizará. Además, es un “factor de comunicación, ya que permite desarrollar sus aptitudes verbales, físicas e intelectuales, al abrir diálogos entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos”

Al respecto se señala que:

El juego es una forma de adaptarse teniendo en cuenta las tanto dimensiones biológicas como culturales, es agradable, intencional, singular en sus parámetros temporales, cualitativamente ficticio y debe su realización a la irrealidad, comprobamos así que a través del juego el ser humano se introduce en la cultura y como vehículo de comunicación se amplía su capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad (Leyva, 2011 citando a, Moreno 2002).

Ortiz, A. (2009) define al juego como: “Es una actividad que forma la capacidad creadora del ser humano desarrollándolo eficazmente. Puede entenderse que el autor el juego ha constituido la base de la educación del hombre”.

2.2.1.1 Variable Juegos didácticos

Aiche (2011) señala que:

El juego es una de las metodologías más activas para el aprendizaje de los estudiantes ya que permite la formación de habilidades como la participación, desarrollo del trabajo en equipo, habilidades para comunicarse, resolución de problemas, creatividad, es un método muy significativo que se ajusta a la realidad de aprendizaje.

Ferrero (2004) considera: El uso de los juegos , desarrollan en los estudiantes estrategias cognitivas , que incremental el pensamiento lógico ,desarrollando hábitos de razonamiento , a través del juego el niño se siente en plena libertad de divertirse con las matemáticas , se nutre de todo el aprendizaje , hace uso de ordenamientos lógicos, asocia y se plantea posibles hipótesis para solucionar sus problemas.

El juego educativo es aquel que, es propuesto para cumplir un fin didáctico, que desarrolle la atención, memoria, comprensión y conocimientos, que pertenecen al desarrollo de las habilidades del pensamiento.

2.2.1.2 Características del juego

Delgado (2011) define que:

El juego es caracterizado porque dentro de un tiempo y espacio, es una acción que se desarrolla de manera libre y voluntaria, que produce en lo niños la sensación de bienestar, es una actividad necesaria en su aprendizaje, desarrollada de manera innata, a través del juego el preescolar expresa lo que siente y piensa ya que es una vía de descubrimiento, imitación, exploración, comunicación, es fundamental en los primero años de vida el juego ya que favorece su desarrollo. p (6-7)

2.2.1.3 El juego en la educación:

Es importante aplicar estrategias metodológicas como es el juego, según los intereses y ritmos de aprendizaje de cada niño , lo cual lograr un desarrollo de aprendizaje más óptimo, es necesario observar las destrezas de los niños de forma libre y espontánea , el docente debe aprovechar esas curiosidades del estudiante para realizar preguntas , todas estas estrategias debe de ir de acorde a su ritmo de aprendizaje y a la edad , haciendo uso de materiales teniendo en cuenta las características , las posibilidades psicomotrices y manuales de los estudiantes.p11. (Gálvez, 2013).

2.2.1.4 Clasificación de los juegos:

2.2.1.4.1. Juegos sensoriales:

Vanegas (2013, cita a Antoranz, 2010), puede manifestar la importancia de los juegos sensoriales facilitan al infante un ambiente rico en estímulos, donde pueda experimentar y explorar desarrollando una construcción global de sus sentidos, la experimentación se producen a través de los sistemas sensorio-perceptivos ayudando en su desarrollo total.

Es importante para el aprendizaje del niño descubra distintas características de objetos logrando ejercitar cada uno de los sentidos, haciendo uso de experiencias directas que permita al infante poder utilizar los órganos de los sentidos (Aranda, 2008).

2.2.1.4.2. Juegos motrices:

Moreno & Rodríguez, (2003) señalan que: El juego motriz es un importante mecanismo de relación e interacción con los demás y, es en esta etapa, cuando comienza a definirse el comportamiento social de la persona, así como sus intereses y actitudes. El carácter expresivo y comunicativo del cuerpo facilita y enriquece la relación interpersonal. (p.50).

2.2.1.4.3. Juegos cognitivos

Méndez (2010,cita a Villarroel,2001),menciona que : El aplicar juegos basados en un modelo Cognitivo describe la importancia de un cambio permanente de conocimientos , debido a las experiencias vividas anteriormente en cuento a la nueva información que adquiere el niño para su aprendizaje organiza y reorganiza sus ideas ,información en función a sus experiencias vividas en el juego , su esquema mental del niño entonces se encuentra dispuesto para captar el conocimiento procesarlo y asimilarlo.

2.2.1.5 El juego en la educación

García (2009) menciona que:

El educador es quien comunica los contenidos a los niños para que aprendan y con el tiempo los educadores son fuente de transmisión, facilitan el aprendizaje con actividades y experiencias, desarrollan necesidades e intereses que le ayuden a desarrollarse en el campo estudiantil. Los educadores les enseñan actividades a los niños como fuente principal de aprendizaje y desarrollo, teniendo un carácter de construcción académica con el juego que es fundamental para el infante.

2.2.1.6 Variable aprendizaje de la matemática

La enseñanza es un efecto de la condición humana, ya que es el medio con que la sociedad mantiene la existencia (García, 2013 citando a Moreno, 2000). Así, como existe el deber de la enseñanza, también, existe el derecho de que se faciliten los medios para adquirirla, para facilitar estos medios se encuentran como principales protagonistas el Estado, que es quien brinda los medios necesarios y los individuos, que son quienes aportan para adquirir todos los conocimientos necesarios en pos del logro personal y el engrandecimiento de la sociedad.

2.2.1.7 Enfoques sobre el Aprendizaje de la matemática

Las creencias que tenemos sobre cómo se aprenden las matemáticas de alguna forma influirán en la toma de decisiones y estas en la eficacia de nuestra labor como educadores de matemática. (Baroody, 2000). De igual forma a lo largo de la historia se han postulado diversas concepciones de cómo aprenden y cómo se debe enseñar la matemática, cuáles deben ser sus objetivos, cuál es su finalidad o contribución para la sociedad y qué contenidos se deben enseñar. Básicamente existen dos enfoques generales sobre el aprendizaje de la matemática: La teoría de la Absorción y la teoría cognitiva que se explicará a continuación.

Teoría del aprendizaje de Thorndike manifiesta que:

Es una teoría de tipo asociacionista, y su ley del efecto fue muy predominante en el diseño del currículo de las matemáticas elementales en la primera mitad de este siglo. Las teorías conductistas propugnaron un aprendizaje pasivo, producido por la repetición de asociaciones estímulo-respuesta y una acumulación de partes aisladas, que implicaba una masiva utilización de la práctica y del refuerzo en tareas memorísticas, sin que se viera necesario conocer los principios subyacentes a esta práctica ni proporcionar una explicación general sobre la estructura de los conocimientos a aprender. (Ruiz ,2011 citando a Thorndike, 1949).

La psicología de la inteligencia reaccionó:

Estudió las operaciones lógicas que subyacen a muchas de las actividades matemáticas básicas a las que consideró prerrequisitos para la comprensión del número y de la medida. Aunque según el autor a Piaget no le preocupaban los

problemas de aprendizaje de las matemáticas, muchas de sus aportaciones siguen vigentes en la enseñanza de las matemáticas elementales y constituyen un legado que se ha incorporado al mundo educativo de manera consustancial. Sin embargo, su afirmación de que las operaciones lógicas son un prerrequisito para construir los conceptos numéricos y aritméticos ha sido contestada desde planteamientos más recientes que defienden un modelo de integración de habilidades, donde son importantes tanto el desarrollo de los aspectos numéricos como los lógicos. (Ruíz, 2011 citando a Piaget 1947).

Piaget clasificó los niveles del pensamiento infantil en cuatro períodos: Sensomotriz (del nacimiento hasta los 2 años), preoperatorio (de 2 a 7 años), Operaciones concretas (de 7 a 11 años) y Operaciones formales (de 11 a 15 años). Este orden no cambia y todos los niños tienen que pasar por las operaciones concretas para llegar al período de las operaciones formales. (Labinowicz, 1987). En relación al Período Sensomotriz correspondiente al del pensamiento representativo y pre lógico. El niño pequeño no tiene conocimiento previo de las cosas y, por tanto, no posee un punto de referencia al que asociar sus percepciones y experiencias. A base de tanteos, de ensayos y errores va construyendo una serie de esquemas motores, o esquemas de movimientos, que le permiten acceder al conocimiento de la realidad exterior y desarrollar su inteligencia. De modo paulatino va reconociendo objetos y situaciones, calculando distancias, valorando las posibilidades de su cuerpo y la eficacia de sus acciones.

El niño va estableciendo una serie de relaciones a través de experiencias entre él y el mundo exterior, entre las cosas; etc. en un proceso constante e ininterrumpido, que le proporcionarán nuevos conocimientos. Por ejemplo jugando al escondite con objetos adquiere el principio de la noción de conservación y comprueba también en sus desplazamientos para buscarlo que puede recorrer el mismo camino de ida y vuelta, con

lo cual, actuando sólo con su cuerpo, está estableciendo las bases todavía rudimentarias de la noción de reversibilidad.

Otros autores, también se preocuparon por el aprendizaje de las matemáticas y por desentrañar que es lo que hacen realmente los niños cuando llevan a cabo una actividad matemática, abandonando el estrecho marco de la conducta observable para considerar cognitivos internos. (Ruiz, 2011 citando a Ausubel, Bruner Gagné y Vygotsky).

2.2.1.8 Enfoques teóricos asociados con las matemáticas

2.2.1.8.1 Teoría de la absorción

García 2013 afirma que:

El conocimiento matemático viene desde el exterior y esencialmente es un conjunto de datos y técnicas que son asimilados por repetición, careciendo de importancia su comprensión para la formación de 24 nuevas asociaciones, haciendo que el aprendizaje sea pasivo, receptivo y acumulativo.

Aprendizaje por asociación. Según la teoría, el conocimiento matemático es, fundamentalmente, un conjunto de datos y técnicas. En el nivel más básico, aprender datos y técnicas implica establecer asociaciones. La producción automática y precisa de una combinación numérica básica es, simple y llanamente, un hábito bien arraigado de asociar una respuesta determinada a un estímulo concreto. En resumen, la teoría de la absorción parte del supuesto de que el conocimiento matemático es una colección de datos y hábitos compuestos por elementos básicos denominados asociaciones.

Aprendizaje pasivo y receptivo. Desde esta perspectiva, aprender comportamientos copiar datos y técnicas: un proceso esencialmente pasivo. Las asociaciones quedan impresionadas en la mente principalmente por repetición. “La práctica conduce a la perfección”. La persona que aprender solo necesita ser receptiva y estar dispuesta a practicar. Dicho de otra manera, aprender es, fundamentalmente, un proceso de memorización. (García, 2013).

Aprendizaje acumulativo. Para la teoría de la absorción, el crecimiento del conocimiento consta en edificar un almacén de datos y técnicas. El conocimiento se amplía mediante la memorización de nuevas asociaciones. En otras palabras, la ampliación del conocimiento es, básicamente, un aumento de la cantidad de asociaciones almacenadas. (García, 2013).

García (2013) En la teoría de la absorción manifiesta que: “Los niños simplemente están desinformados y se les puede dar información con facilidad. Puesto que el aprendizaje por asociación es un claro proceso de copia, debería producirse con rapidez y fiabilidad. El aprendizaje debe darse de forma relativamente constante; el maestro debe moldear la respuesta del alumno mediante el empleo de premios y castigos, es decir, que la motivación se eficaz para su aprendizaje”.

2.2.1.8.2 Desarrollo del pensamiento matemático en los niños

Conocimiento intuitivo:

Ruiz (2011) manifiesta acerca del sentido natural del número:

Si un niño pequeño puede discriminar entre conjuntos de cantidades distintas, se realiza un experimento que fundamentalmente consiste en mostrar al niño 3 objetos, por ejemplo, durante un tiempo determinado. Pasado un tiempo, se le añade o se le quita un objeto y si el niño no le presta atención, será porque no se ha percatado de la diferencia. Por el contrario, si se ha percatado de la diferencia le pondrá de nuevo más atención porque le parecerá algo nuevo. El alcance y la precisión del sentido numérico de un niño pequeño son muy limitados. Los niños pequeños no pueden distinguir entre conjuntos mayores como cuatro y cinco, es decir, aunque los niños pequeños distinguen entre números pequeños quizá no puedan ordenarlos por orden de magnitud.

Cuando los niños comienzan a andar, no sólo distinguen entre conjuntos de tamaño diferente sino que pueden hacer comparaciones gruesas entre magnitudes. Ya a los dos años de edad aproximadamente, los niños aprenden palabras para expresar relaciones matemáticas que pueden asociarse a sus experiencias concretas. Pueden comprender igual, diferente y más. Respecto a la equivalencia, hemos de destacar investigaciones recientes que confirman que cuando a los niños se les pide que determinen cuál de dos conjuntos tiene “más”, los niños de tres años de edad, los preescolares atrasados y los niños pequeños de culturas no alfabetizadas pueden hacerlo rápidamente y sin 7 contar. Casi todos los niños que

se incorporan a la escuela deberían ser capaces de distinguir y nombrar como “más” al mayor de dos conjuntos manifiestamente distintos.

2.2.1.8.3 Los juegos didácticos en la enseñanza matemática

Clemente (1994) considera que:

El entusiasmo, placer e interacción grupal desarrollada durante la tarea de lograr el objetivo del juego, agrega valor a los juegos como actividad de aprendizaje. En la clase de matemática, los juegos pueden ser particularmente efectivos para la adquisición de destrezas con las operaciones fundamentales y el reforzamiento de conceptos. Es importante también señalar, que los juegos son recursos valiosos para atender las diferencias individuales expresadas, por ejemplo, en una mayor o menor capacidad para comprender la matemática y rapidez o lentitud en su aprendizaje.

2.2.1.9. Fases de los juegos didácticos:

2.2.1.9.1 Introducción

Andrade y Ante (2010) señalan que: “Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos”.

2.2.1.9.2 Desarrollo

Andrade, Ante (2010) mencionan que: “Durante el mismo se produce la actuación de los niños en dependencia de lo establecido por las reglas del juego”.

2.2.1.9.3 Culminación

Andrade y Ante (2010) manifiestan que: “termina el juego cuando el jugador ah logrado alcanzar la meta, teniendo en cuenta a seguido reglas establecidas en el juego o también por la acumulación de puntos, lo cual demuestra un dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades”

2.2.1.10 El área de matemática en el nivel inicial

2.2.1.11. Rutas de Aprendizaje

Ministerio de educación (2013) manifiesta que:

Las rutas de aprendizaje orienta a los docentes en cuanto a lo que debe de enseñar y facilitando de una manera favorable el aprendizaje de los niños, brindándoles las pautas necesarias , metodología contenidos organizado por edades , desarrollado en distintos fascículos teniendo en cuenta el nivel de los estudiantes , el contenido de las rutas de aprendizaje tiene que ver con la realidad problematiza del país y su función es que el docente haga uso de los contenidos y los adecue de acuerdo a su realidad y a las necesidades de sus estudiantes. (p.37)

2.2.1.11.2 Dominios de las matemáticas y las rutas

2.2.1.11.2.1 Número y operaciones

Ministerio de educación (2013) menciona que: Al utilizar los cuantificadores: muchos, pocos, algunos, permitirá que el alumno establezca relaciones de comparación entre en número y la cantidad , esto le permitirá poder desarrollar su capacidad de análisis de las matemáticas , esta relación que establece entre el número y la cantidad ayudara en su proceso de la construcción y noción del número, desarrollando sus habilidades perceptivo auditivo, táctil , rigiéndose por la percepción que por el valor cardinal 1,2,3..(p.58)

2.2.1.11.2.2 Cambio y relaciones:

Ministerio de Educación (2013) señala:

El niño establece un fenómeno de cambio de manera intuitiva esto quiere decir que cuando adquiere las herramientas matemáticas más precisas , esto ocurre en el nivel II de educación inicial , en el cual reflexiona sobre las relaciones y el cambio que se produce en el mundo real de manera natural, es preciso que enfrenten situaciones de aprendizaje en las que puedan descubrir ciertas pautas e indicaciones, es muy importante que en la organización del trabajo pedagógico puedan vivenciar las regularidades, hábitos de higiene, antes del refrigerio, el lavado de manos.

2.2.2.11.1.3 Geometría:

Ministerio de Educación (2013) manifiesta: Es importante que los niños exploren las formas, relaciones de figuras de dos o tres dimensiones interpreten las relaciones espaciales mediante sistemas de dirección o coordenadas en situaciones matemáticas, que pueda hacer uso de unidades y proceso de medición usando para ello los instrumentos necesarios para obtener las mencionadas medidas.

2.2.1.11.2.4 Estadística y probabilidad

Ministerio de Educación (2013) menciona que:

La resolución de problemas, es fundamental para el desarrollo del pensamiento matemático, también se utiliza para organizar y plantear secuencias, formulas, conjeturas y corroborarlas, así como establecer conceptos, juicios y razonamientos que den sustentos lógicos y coherentes al procedimiento o solución encontrada. También es importante explicar los sucesos de situaciones de un problema, Justificar, hacer una exposición de los resultados a los que se

hayan llegado, verificar a que conclusiones se ha llegado, tomando como base elementos del pensamiento matemático.

2.2.1.11.2.4 Capacidades de las Matemáticas

Ministerio de educación (2013) menciona que: “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:

2.2.1.11.2.5 Matematiza situaciones:

Ministerio de educación (2013) señala que: “Matematizar implica, expresar la realidad, en un contexto concreto o una situación problemática, definido en la vida real, en términos matemáticos Son Actividades que están asociadas a estar en contacto directo en situaciones problemáticas reales, caracterizan más la capacidad de matematización”.

2.2.1.11.2.6 Representa situaciones:

Ministerio de educación (2013) señala que: “se entiende como un proceso y un producto que implica desarrollar habilidades sobre seleccionar, interpretar, traducir y usar una variedad de esquemas para capturar una situación, interactuar con un problema o presentar condiciones matemáticas”.

2.2.1.11.2.7 Comunica situaciones en diversos contextos

Minedu (2013), menciona que: “La capacidad de la comunicación matemática implica promover el dialogo, la discusión, la conciliación y/o rectificación de ideas. Esto permite al estudiante finalizarse con el uso de significados matemáticos e incluso vocabulario especializado”.

III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

General

Programa juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años de la institución educativa Mentas Brillantes- Trujillo - 2018”.

Hipótesis estadísticas

a) Hipótesis alterna

H(a) La aplicación del Programa juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años de la Institución Educativa Mentas Brillantes de Trujillo 2018.

b) Hipótesis nula

H (o) La aplicación del “Programa juegos didácticos no mejora el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años de la I.E Mentas Brillantes- Trujillo-2018”.

IV. METODOLOGÍA

El tipo de investigación cuantitativo, porque la recolección de datos y la presentación de los resultados se han utilizado procedimientos estadísticos e instrumentos de medición.

Nivel de la investigación de la tesis es explicativo porque es un estudio que va más allá de la descripción de conceptos

El Presente estudio es de tipo es pre-experimental ya que se someterá a un grupo de sujetos a la exposición de un programa diseñado previamente para registrar las variaciones de los niveles de juegos didácticos en el aprendizaje de las matemáticas. (Minerva ,2014)

4.1 Diseño de la investigación.

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

Tresierra (2000). Afirma que los diseños pre experimental se trabaja con grupos intactos, es decir los sujetos no son asignados al azar sino que los grupos ya están formados antes del experimento y se trabaja así la investigación por convenir al estudio.

En este Diseño pre experimental, porque se aplicará la variable experimental en forma controlada para medir los efectos que genera sobre la variable dependiente.

También se aplicara el pre tés y el pos tes al grupo experimental

El grupo experimental participa activamente en el “Programa de juegos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de 3 años de la I.E.P. Mentas Brillantes -Trujillo- 2018”.

Su esquema es el siguiente:



Dónde:

GE: Grupo Experimental

O= los estudiantes de 3 años de la I.E.P Mentas Brillantes - 2018

O1= Pre test

O2=Post test

X: Aplicación del programa “I.E.P Mentas Brillantes – Juegos didácticos sobre el Aprendizaje de las Matemáticas.

Universo y muestra

4.2 Población

La población constituida en la Institución Educativa Mentas Brillantes, cuenta con 60 estudiantes de 3, 4,5 años ubicada en el distrito de Trujillo, provincia de Trujillo, departamento la libertad, contando con 3 aulas de nivel inicial, la población y la muestra ha sido seleccionada de manera no probalística por ser una muestra muy pequeña, por ello se ha tomado a todos los estudiantes de 3 años.

Tabla 1.Población Muestra

Institución Educativa	Grado	Estudiantes
“Mentas Brillantes“	3	15
	4	20
	5	25
Total		60

Fuente: Nómina de matrícula del año 2016

4.2 Muestra

La Muestra del objeto de estudio constituida por La Institución Educativa Particular “Mentes Brillantes”, ubicada en la ciudad de Trujillo tiene 15 niños de 3 años de edad, los cuales se comprometieron a colaborar con el proyecto de investigación.

Tabla 2. Muestra de los estudiantes de 3 años de la I.E "Mentes Brillantes"

N° ESTUDIANTES	TOTAL
Hombres	7
Mujeres	8
Total	15

Fuente: Nómina de matrícula del año 2016

Criterios de inclusión.

Niños de 3 años de edad. Disposición a participar en el programa.

Criterios de exclusión.

Se excluyó a niños que se integren a la I. E.P después de haber iniciado el taller.

4.3 Definición y Operacionalización de variables.

Variable 1: Juegos Didácticos

Minerva (2007) menciona que: “El juego es una actividad más agradable, con que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños no debe privárselos del juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experimental, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje”. El juego tomado como entrenamiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso. El juego permite además ampliar su proceso de socialización, convirtiéndose en una ayuda invaluable para el docente.

Variable 2: Aprendizaje Área Matemática

El aprendizaje de las matemáticas adquiere conocimientos nuevos a través del estudio y de la experiencia. Es un cambio constante de cada individuo influenciado por el medio en que vive: la cultura, las costumbres, los valores morales y sociales de su comunidad de pertenencia. El infante se interrelaciona con su entorno sociocultural cambia, modifica sus saberes y adquiere nuevos conocimientos. Así, aprender no es un proceso que se limita a la actividad educativa formal, sino es el resultado de la interacción de todas las relaciones entre el individuo y su entorno, la matemática forma parte de su vida, desde sus primeros años. (Moreno, 2011)

Tabla 3: Baremo de la variable Logro de capacidades

Tipo de Calificación	Escala de calificación		Descripción
	Cuantitativa	Cualitativa	
Literal Y descriptiva	15-20	A Siempre	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	11-14	B A veces	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	0-10	C Casi nunca	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Diseño Curricular

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

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

Lista de Cotejo.

Según el autor Salas (2000), menciona que el instrumento que se utiliza en la aplicación del programa de estrategias didácticas es la lista de cotejo, que consiste en una serie de enunciados o preguntas sobre el aspecto a evaluar en la que hay emitir un juicio de si las características a observar se producen o no. Es decir, son instrumentos útiles para evaluar aquellas destrezas que para su ejecución pueden dividirse en una serie de indicadores claramente definidos.

Técnica Observación.

En este presente estudio se empleará la técnica de la observación con el propósito de describir y registrar, realizando la técnica de recolección de información en la inspección y estudio de las cosas o hechos como acontecen en la realidad mediante el empleo de los sentidos conforme a las exigencias de la investigación científica y por las teorías que utiliza el investigador (Yuni & Urbano, 2006)

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

Pruebas escritas

Mediante esta técnica se buscó aplicar una prueba para evaluar el aprendizaje en el área de lógico matemático en los niños de 3 años de la Institución Educativa Mentas Brillantes, en las cuales el niño responderá a través de las evaluaciones en una serie de ítem y preguntas de acuerdo a la adquisición de sus aprendizajes. Se presentan de dos tipos: Pruebas de entrada o pre-test y pruebas de salida o post-test” (Hernández, 2006)

4.5 Plan de análisis de datos.

Sánchez (2006), Una vez recopilados los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, es necesario procesarlos, ya que la cuantificación y su tratamiento estadístico nos permitirán llegar a conclusiones en relación con la hipótesis planteada, no hasta con recolectar los datos, ni con cuantificarlos adecuadamente. Una simple colección de datos no constituye una investigación. Es necesario analizarlos, compararlos y presentarlos de manera que realmente lleven a la confirmación o el rechazo de la hipótesis.

El procesamiento de datos es el registro de los datos obtenidos, por los instrumentos empleados, mediante una técnica analítica en la cual se comprueba la hipótesis y se obtienen las conclusiones. Por lo tanto se trata de especificar, el tratamiento que se dará a los datos: ver si se pueden clasificar, codificar y establecer categorías precisas entre ellos. El procesamiento, implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de estimar si el Programa de Juegos didácticos.

Luego de haber realizado el post test, se comprobó su nivel de aprendizaje, luego se diseñó y aplicó el Programa de Juegos Didácticos para mejorar el Aprendizaje en el área de Matemática cual consiste en 15 sesiones de 45 minutos cada una cada sesión tomando en cuenta las Rutas de Aprendizaje y sus capacidades a desarrollar. Evaluando cada sesión con la lista de cotejo, procesando así el un promedio final en cada sesión para luego ser comparados con las notas de la evaluación del Post. Test

4.6 Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA

“PROGRAMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL AREA DE MATEMATICA EN LOS ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA I.E.P MENTES BRILLANTES”.

PROBLEMA	VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
¿En qué medida la aplicación del programa juegos didácticos para mejora el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes de 3 años de la I.E.P Mentes Brillantes ?	Variable 1 Programa de Juegos Didácticos	Minerva (2007). El juego es una actividad más agradable, con que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños no debe privárselos del juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experimental, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje	El programa juegos didácticos es una propuesta pedagógica basado en estrategias metodológicas, para desarrollar conceptos matemáticos a partir de situaciones relacionadas con la vida de los niños, trabajando en equipo y compartiendo conocimientos integradores	Juegos sensoriales Juegos motrices Juegos cognitivos.	Explora el material de forma autónoma en el desarrollo de la clase. Realiza movimientos corporales, usando estrategias para orientarse en el espacio Establece relaciones con el medio que lo rodea. Resuelve problemas relacionado con los numero y las operaciones	Nominal Presencia No presencia
	Variable 2 Aprendizaje en el Área de Matemática	El aprendizaje de las matemáticas adquiere conocimientos nuevos a través del estudio y de la experiencia. Es un cambio constante de cada individuo influenciado por el medio en que vive: la cultura, las costumbres, los valores, la sociedad. El infante se interrelaciona con su entorno sociocultural cambia, modifica sus saberes y adquiere nuevos conocimientos. Así, aprender no es un proceso que se limita a la actividad educativa formal, sino es el resultado de la interacción de todas las relaciones entre el individuo y su entorno, la matemática forma parte de su vida, desde sus primeros años. (Moreno, 2011)	El aprendizaje en el área de matemáticas será determinado haciendo uso de rúbricas de aprendizaje, para el cual usa escalas valorativas como: siempre, a veces, nunca y dichos resultados serán clasificados haciendo uso de los siguientes niveles: C: inicio para puntajes de 0 a 10, B: proceso para puntajes de 11 a 13, A: logro previsto para puntajes de 14 a 20.	Números y Operaciones Cambio y Relaciones Geometría Estadística y probabilidad	Resuelve situaciones problemáticas del contexto real Representa haciendo uso de materiales Disponibles en el aula Comunica libremente con sus propias palabras Elabora supuestas estrategias en aula. Utiliza los juegos didácticos de acuerdo a los temas Argumenta con sus propias palabras lo que aprendió.	Ordinal C En inicio (0-10) B Proceso (11-13) A Logro previsto (14-20)

4.7 Principios Éticos:

En el presente trabajo se hace hincapié a los principios éticos de, respeto a la dignidad de la persona y respeto a la propiedad intelectual, así mismo se reconoce que toda información utilizada en el presente trabajo ha sido utilizada para fines académicos exclusivamente.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

La presente investigación comprueba la relación entre la aplicación del programa de “juegos didácticos y el Aprendizaje en el Área de Matemática en los estudiantes de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa “Mentes Brillantes - 2018”.

Grafico 1: Recopilación de las sesiones de aprendizaje aplicadas en el taller

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	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
A	2	13%	2	13%	5	34%	6	40%	7	47%	8	53%	7	47%	9	60%	9	60%	9	60%	11	73%	12	80%	12	80%	12	80%	13	87
B	7	47%	9	60%	8	53%	8	53%	6	40%	4	27%	5	33%	4	27%	3	20%	3	20%	3	20%	1	7%	2	13%	3	20%	2	13
C	6	40%	4	27%	2	13%	1	7%	2	13%	3	20%	3	20%	2	13%	3	20%	2	13%	1	7%	2	13%	1	7%	0	0%	0	0

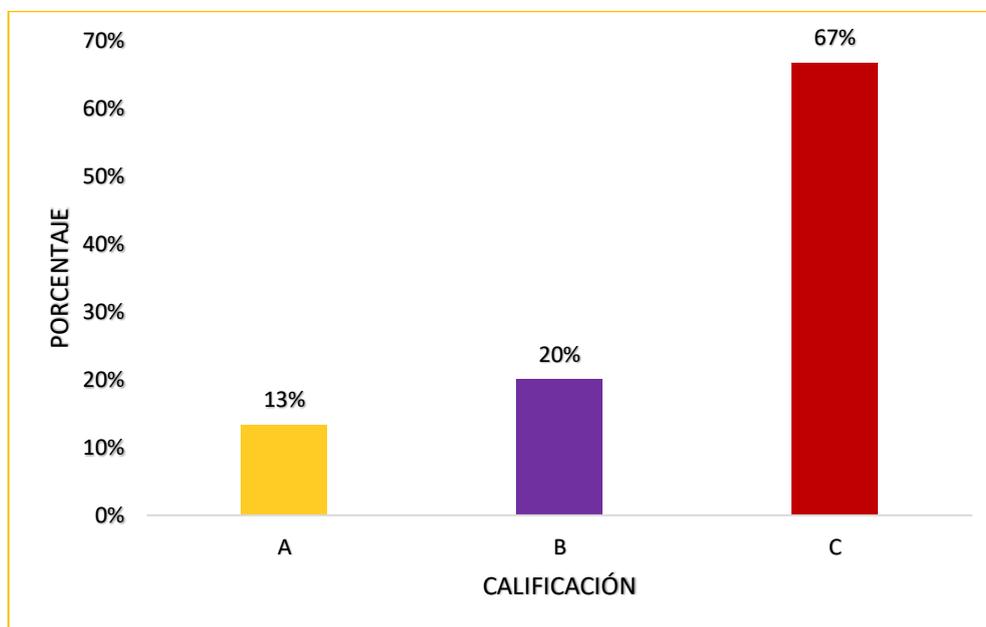
5.1.1 Medición de la escala de calificación del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática a través de un pre- test.

Tabla N 4: Puntuaciones de los alumnos en el área de matemática de los estudiantes de 3 años a través de un pre tés

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A	2	13%
B	3	20%
C	10	67%
Total	15	100 %

Fuente: lista de cotejo, pre tés, octubre del 2018

Grafico 2: Asignación del porcentaje de Calificaciones obtenidas en el pre test, en el área de matemática de los niños de 3 años de la institución Mentas Brillantes - 2018



Fuente : Tabla N° 04

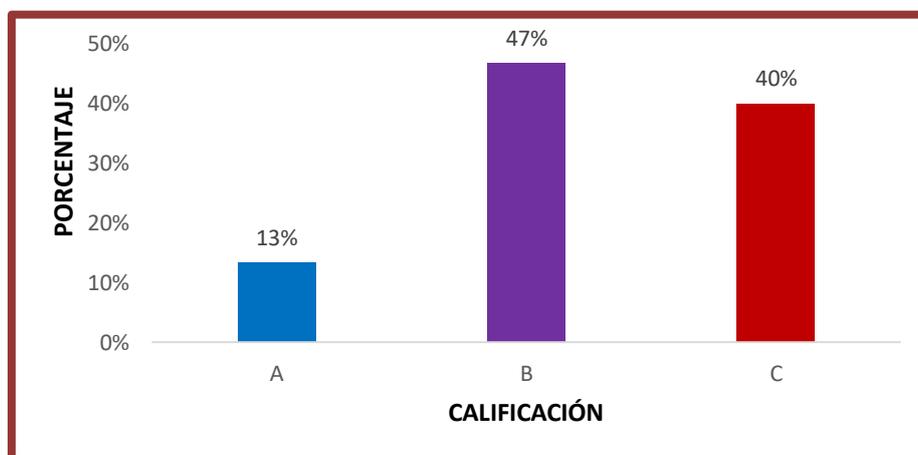
Se puede observar que el 13 % de los niños evaluados, están dentro de la escala de aprendizaje previsto, alcanzando como una nota A, un 20% de los alumnos están dentro de una escala de aprendizaje en proceso, llegando a tener como nota B y un 67% de los alumnos están dentro de la escala de aprendizaje inicio, obteniendo una nota C.

5.1.2 Diseño y aplicación del programa juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática

Tabla 5: Puntuaciones de la escala de calificación del aprendizaje en las matemáticas en los alumnos de la muestra, sesión de aprendizaje 01: La gran fábrica de los números

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A - SIEMPRE	2	13 %
B - AVECES	7	47 %
C -NUNCA	6	40 %
Total	15	100 %

Grafico 3: Asignación del porcentaje de la escala de calificación del aprendizaje de las matemáticas en los alumnos de la muestra sesión n° 1 "La gran fábrica de los números"



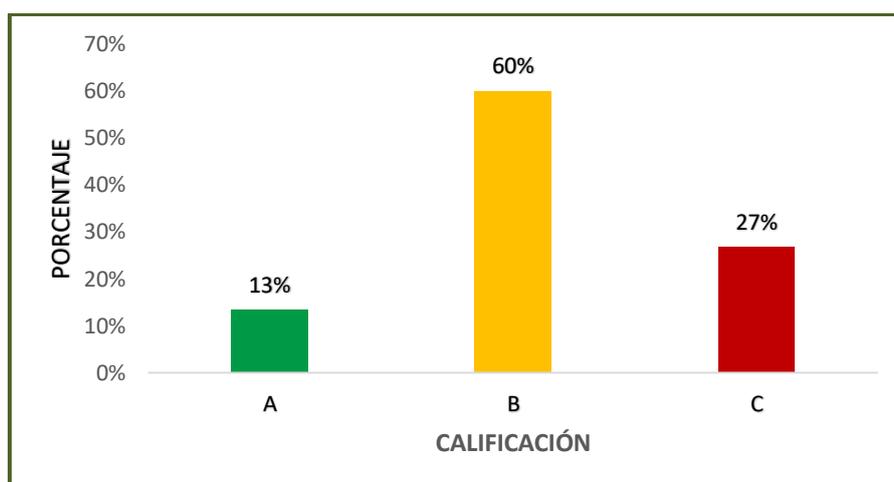
Fuente: Tabla N° 5

Se puede observar que el 13 % de los niños evaluados, están dentro de la escala de aprendizaje previsto, alcanzando como una nota A, un 47% de los alumnos están dentro de una escala de aprendizaje en proceso, llegando a tener como nota B y un 40% de los alumnos están dentro de la escala de aprendizaje inicio, obteniendo una nota C.

Tabla 6: Puntuaciones de la escala de calificación del aprendizaje en las matemáticas en los alumnos de la muestra, sesión de aprendizaje 02: Buscando el numero 1

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A - SIEMPRE	2	13 %
B - AVECES	9	60 %
C –NUNCA	4	27%
Total	15	100 %

Grafico 4: Asignación del porcentaje de la escala de calificación del aprendizaje de las matemáticas en los alumnos de la muestra de la sesión n° 2 "Buscando el número 1"



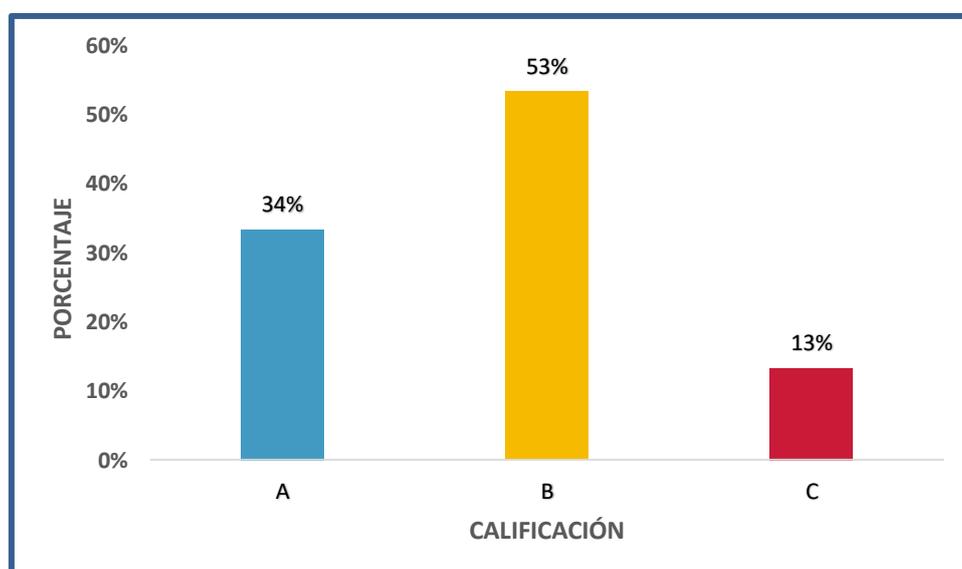
Fuente : Tabla N° 06

Se puede observar que el 13% de los estudiantes evaluados están dentro de un nivel de logro previsto, alcanzando una nota A, 60% de los estudiantes están dentro de una escala de aprendizaje en proceso, llegando a tener como nota B, el 27% (4) han de los estudiantes están dentro de la escala de aprendizaje inicio, obteniendo una nota c

Tabla 7: Puntuaciones de la escala de calificación del aprendizaje en las matemáticas en los alumnos de la muestra, sesión de aprendizaje n° 03"jugamos agrupándonos por color"

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A - SIEMPRE	5	34%
B - AVECES	8	53%
C –NUNCA	2	13%
Total	15	100 %

Grafico 5: Asignación del porcentaje de la escala de calificación del aprendizaje de las matemáticas en los alumnos de la muestra sesión n° 3"Jugamos agrupándonos por color"



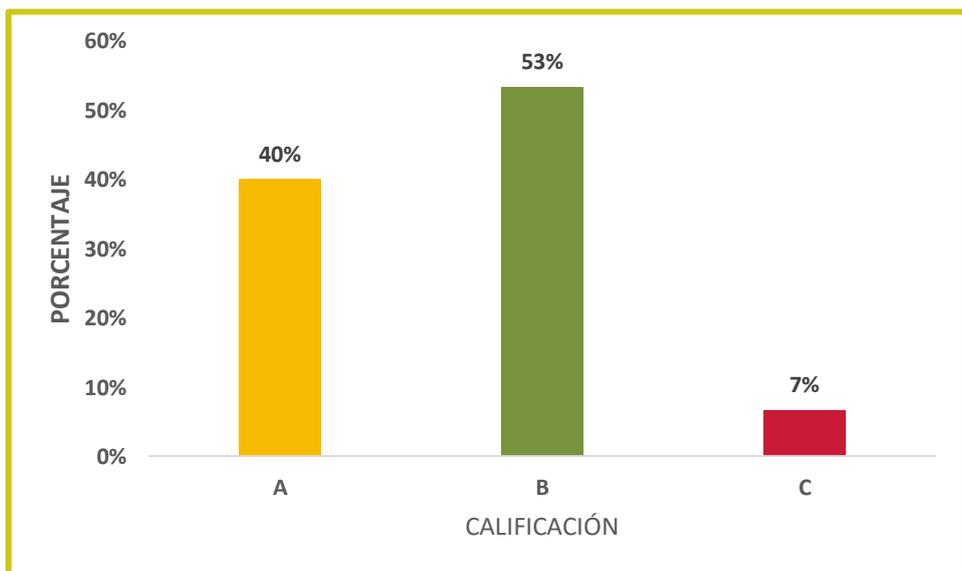
Fuente: Tabla N° 07

Se puede observar que el 34 % de los niños evaluados, están dentro de la escala de aprendizaje previsto, alcanzando como una nota A, un 53% de los alumnos están dentro de una escala de aprendizaje en proceso, llegando a tener como nota B y un 13% de los alumnos están dentro de la escala de aprendizaje inicio, obteniendo una nota C

Tabla 8: Puntuaciones de la escala de calificación del aprendizaje en las matemáticas en los alumnos de la muestra, sesión de aprendizaje n° 04 "jugamos a encontrar el numero perdido"

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A - SIEMPRE	6	40 %
B - AVECES	8	53%
C –NUNCA	1	7 %
Total	15	100 %

Grafico 6: Asignación del porcentaje de la escala de calificación del aprendizaje de las matemáticas en los alumnos de la muestra sesión n° 4 "Jugamos a encontrar el numero perdido"



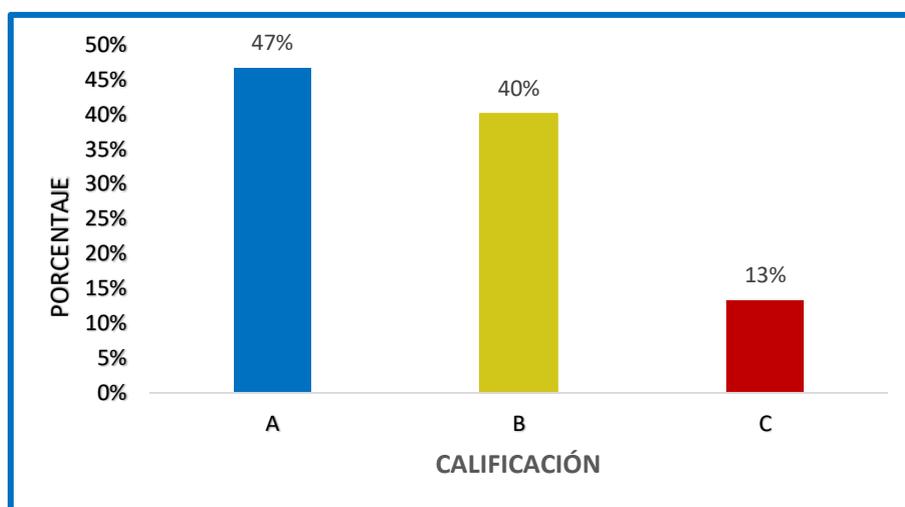
Fuente de la tabla N° 08

En la tabla se observa que el 40 % de los niños evaluados, están dentro de la escala de aprendizaje previsto, alcanzando como una nota A, un 53% de los alumnos están dentro de una escala de aprendizaje en proceso, llegando a tener como nota B y un 7% de los alumnos están dentro de la escala de aprendizaje inicio, obteniendo una nota C.

Tabla 9: Puntuaciones de la escala de calificación del aprendizaje en las matemáticas en los alumnos de la muestra, sesión de aprendizaje n° 05 " Nos divertimos agrupando figuras geométricas"

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A - SIEMPRE	7	47 %
B - AVECES	6	40%
C –NUNCA	2	13%
Total	15	100 %

Grafico 7: Asignación del porcentaje de la escala de calificación del aprendizaje de las matemáticas en los alumnos de la muestra sesión n °5 "Nos divertimos agrupando figuras geométricas"



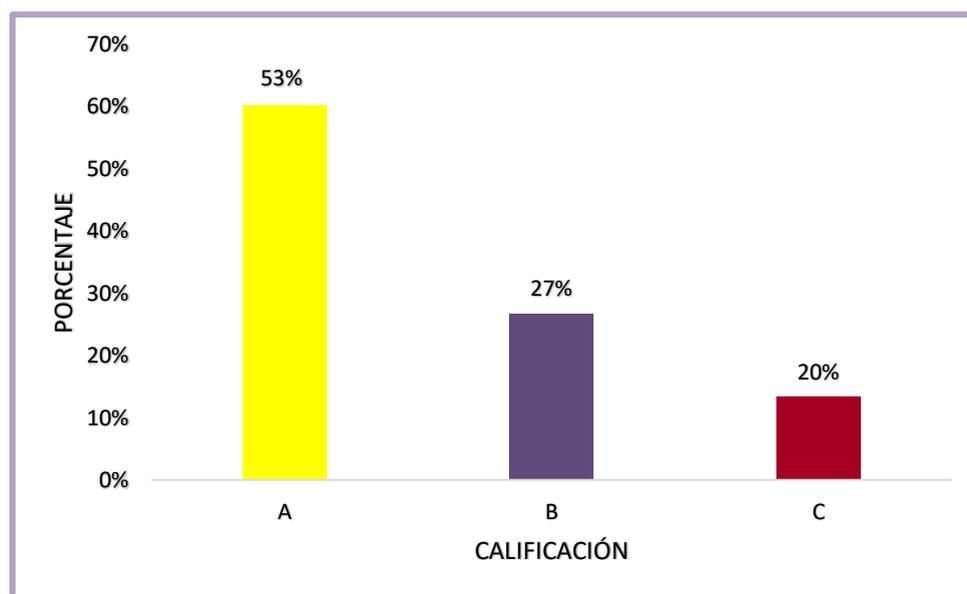
Fuente: Tabla N° 9

Se puede observar que el 47 % de los niños evaluados, están dentro de la escala de aprendizaje previsto, alcanzando como una nota A, un 40% de los alumnos están dentro de una escala de aprendizaje en proceso, llegando a tener como nota B y un 13% de los alumnos están dentro de la escala de aprendizaje inicio, obteniendo una nota C.

Tabla 10: Puntuaciones de la escala de calificación del aprendizaje en las matemáticas en los alumnos de la muestra, sesión de aprendizaje n° 06 "Jugamos a seguir instrucciones"

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A - SIEMPRE	8	53 %
B - AVECES	4	27%
C –NUNCA	3	20%
Total	15	100 %

Grafico 8: Asignación del porcentaje de la escala de calificación del aprendizaje de las matemáticas en los alumnos de la muestra sesión n° 6 "Jugamos a seguir instrucciones"



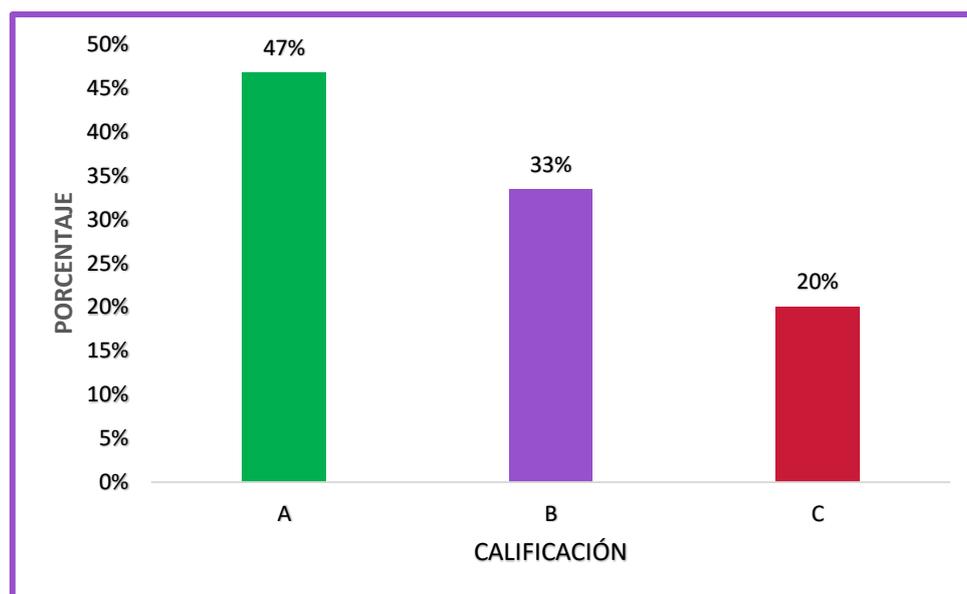
Fuente: Tabla N° 10

Se puede observar que el 53 % de los niños evaluados, están dentro de la escala de aprendizaje previsto, alcanzando como una nota A, un 27% de los alumnos están dentro de una escala de aprendizaje en proceso, llegando a tener como nota B y un 20% de los alumnos están dentro de la escala de aprendizaje inicio, obteniendo una nota C.

Tabla 11: Puntuaciones de la escala de calificación del aprendizaje en las matemáticas en los alumnos de la muestra, sesión de aprendizaje n° 07 "celebramos la fiesta del número 3"

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A - SIEMPRE	7	47 %
B - AVECES	5	33%
C -NUNCA	3	20%
Total	15	100 %

Grafico 9: Asignación del porcentaje de la escala de calificación del aprendizaje de las matemáticas en los alumnos de la muestra sesión n° 7 "Celebramos la fiesta del número 3"



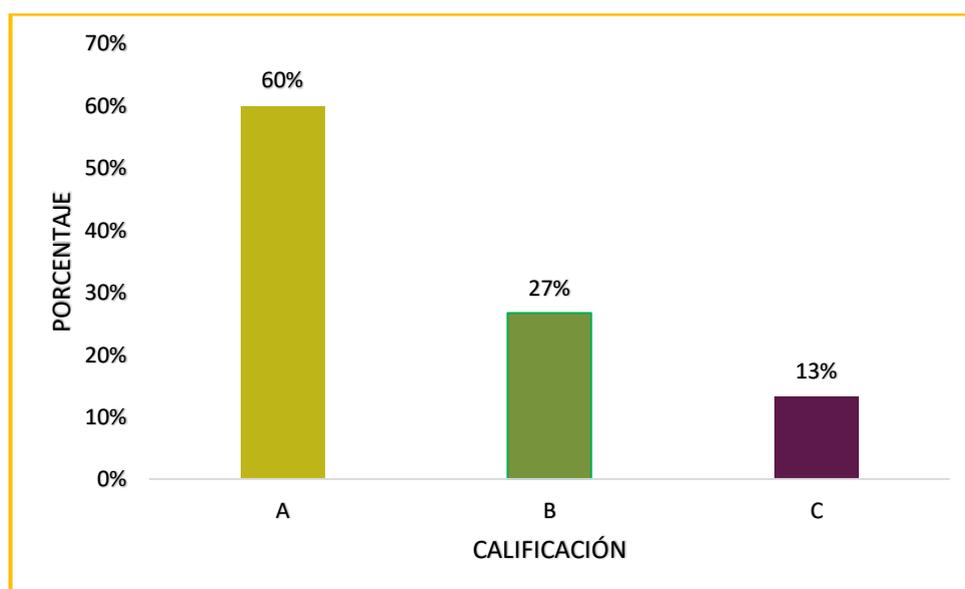
Fuente Tabla N° 11

Se puede observar que el 47 % de los niños evaluados, están dentro de la escala de aprendizaje previsto, alcanzando como una nota A, un 33% de los alumnos están dentro de una escala de aprendizaje en proceso, llegando a tener como nota B y un 20% de los alumnos están dentro de la escala de aprendizaje inicio, obteniendo una nota C.

Tabla 12: Puntuaciones de la escala de calificación del aprendizaje en las matemáticas en los alumnos de la muestra, sesión de aprendizaje n° 08 "celebramos la fiesta del número 4"

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A - SIEMPRE	9	60 %
B - AVECES	4	27%
C -NUNCA	2	13%
Total	15	100 %

Grafico 10: Asignación del porcentaje de la escala de calificación del aprendizaje de las matemáticas en los alumnos de la muestra sesión n°8 "celebramos la fiesta del número 4"



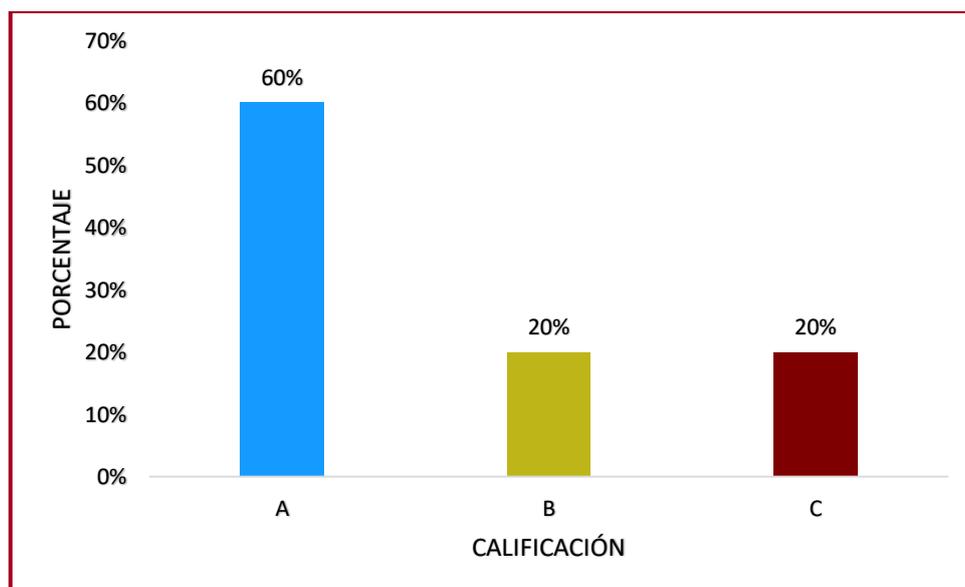
Fuente: Tabla N° 12

Se puede observar que el 60 % de los niños evaluados, están dentro de la escala de aprendizaje previsto, alcanzando como una nota A, un 27% de los alumnos están dentro de una escala de aprendizaje en proceso, llegando a tener como nota B y un 13% de los alumnos están dentro de la escala de aprendizaje inicio, obteniendo una nota C.

Tabla 13: Puntuaciones de la escala de calificación del aprendizaje en las matemáticas en los alumnos de la muestra, sesión de aprendizaje n° 09 "Descubriendo el tesoro"

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A - SIEMPRE	9	60 %
B - AVECES	3	20%
C –NUNCA	3	20%
Total	15	100 %

Grafico 11: Asignación del porcentaje de la escala de calificación del aprendizaje de las matemáticas en los alumnos de la muestra sesión n° 9 "Descubriendo el tesoro"



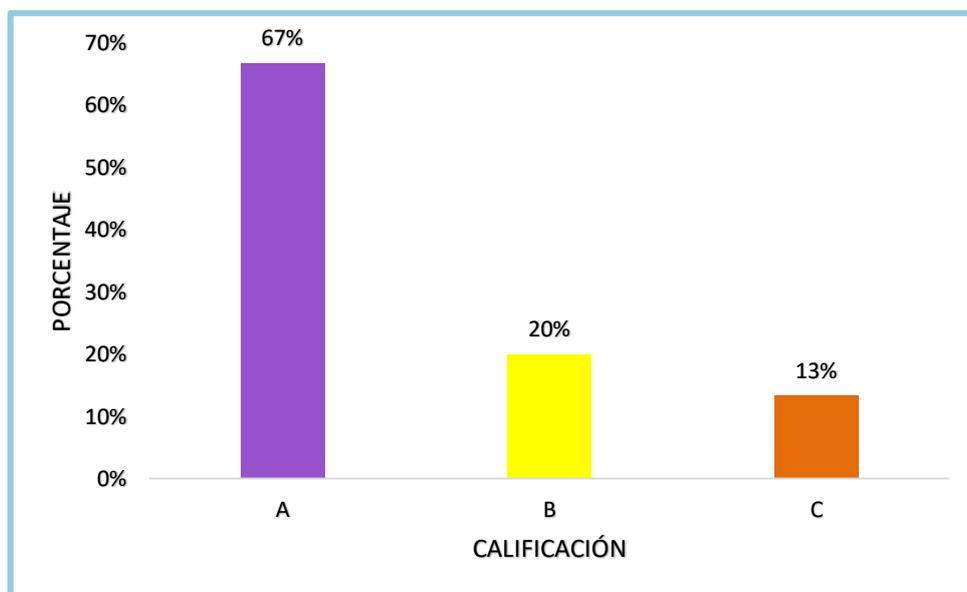
Fuente: Tabla N° 13

Se puede observar que el 60 % de los niños evaluados, están dentro de la escala de aprendizaje previsto, alcanzando como una nota A, un 20% de los alumnos están dentro de una escala de aprendizaje en proceso, llegando a tener como nota B y un 20% de los alumnos están dentro de la escala de aprendizaje inicio, obteniendo una nota C.

Tabla 14: Puntuaciones de la escala de calificación del aprendizaje en las matemáticas en los alumnos de la muestra, sesión de aprendizaje n° 10 "Jugamos con los cuantificadores muchos -pocos"

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A - SIEMPRE	10	67 %
B - AVECES	3	20%
C -NUNCA	2	13%
Total	15	100 %

Grafico 12: Asignación del porcentaje de la escala de calificación del aprendizaje de las matemáticas en los alumnos de la muestra sesión n° 10 "Jugamos con los cuantificadores muchos-pocos"



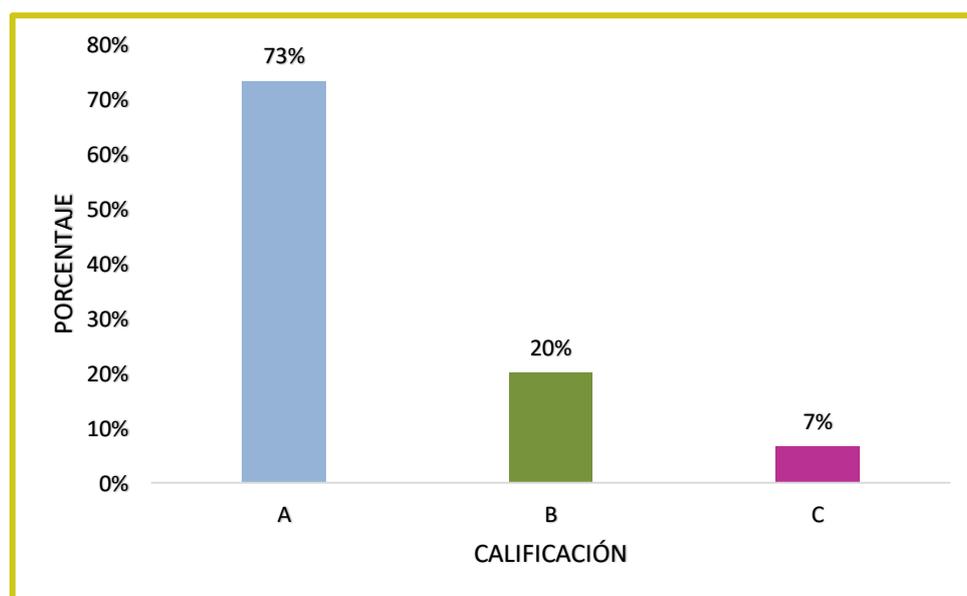
Fuente: Tabla N° 14

Se puede observar que el 67 % de los niños evaluados, están dentro de la escala de aprendizaje previsto, alcanzando como una nota A, un 20% de los alumnos están dentro de una escala de aprendizaje en proceso, llegando a tener como nota B y un 13% de los alumnos están dentro de la escala de aprendizaje inicio, obteniendo una nota C.

Tabla 15: Puntuaciones de la escala de calificación del aprendizaje en las matemáticas en los alumnos de la muestra, sesión de aprendizaje n° 11 "jugamos en el espacio cerca- lejos"

ESCALA DE CALIFICACIONES	N	%
A - SIEMPRE	11	73 %
B - AVECES	3	20%
C –NUNCA	1	7%
Total	15	100 %

Grafico 13: Asignación del porcentaje de la escala de calificación del aprendizaje de las matemáticas en los alumnos de la muestra sesión n° 11 "Jugamos en el espacio cerca-lejos"



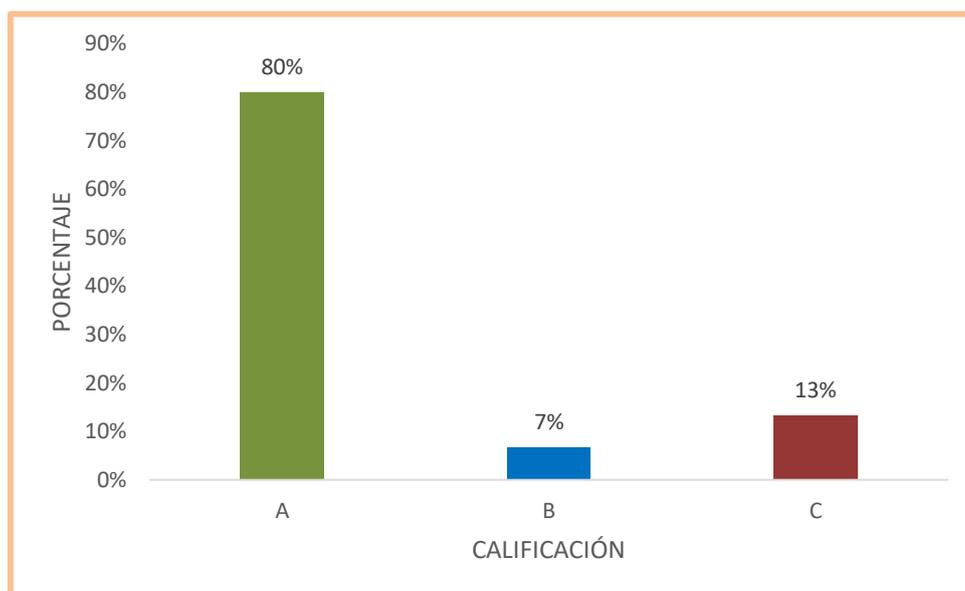
Fuente: Tabla N° 15

Se puede observar que el 73 % de los niños evaluados, están dentro de la escala de aprendizaje previsto, alcanzando como una nota A, un 20% de los alumnos están dentro de una escala de aprendizaje en proceso, llegando a tener como nota B y un 7% de los alumnos están dentro de la escala de aprendizaje inicio, obteniendo una nota C.

Tabla 16 : Puntuaciones de la escala de calificación del aprendizaje en las matemáticas en los alumnos de la muestra, sesión de aprendizaje n° 12 "Utilizamos direcciones de derecha -Izquierda"

ESCALA DE CALIFICACIONES	fi	hi%
A - SIEMPRE	12	80%
B - AVECES	1	7 %
C –NUNCA	2	13%
Total	15	100 %

Grafico 14: Asignación del porcentaje de la escala de calificación del aprendizaje de las matemáticas en los alumnos de la muestra sesión n° 12 "Utilizamos direcciones derecha - izquierda"



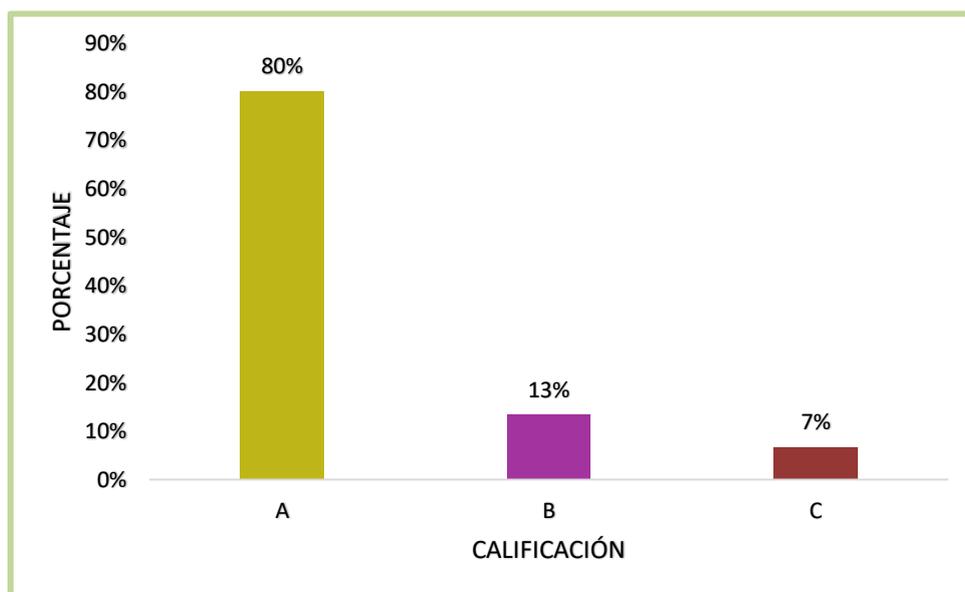
Fuente: Tabla N° 16

Se puede observar que el 80 % de los niños evaluados, están dentro de la escala de aprendizaje previsto, alcanzando como una nota A, un 7% de los alumnos están dentro de una escala de aprendizaje en proceso, llegando a tener como nota B y un 13% de los alumnos están dentro de la escala de aprendizaje inicio, obteniendo una nota C.

Tabla 17: Puntuaciones de la escala de calificación del aprendizaje en las matemáticas en los alumnos de la muestra, sesión de aprendizaje n°13 " juntos buscamos el numero escondido"

ESCALA DE CALIFICACIONES	fi	hi%
A - SIEMPRE	12	80%
B - AVECES	2	13%
C -NUNCA	1	7%
Total	15	100 %

Grafico 15: Asignación del porcentaje de la escala de calificación del aprendizaje de las matemáticas en los alumnos de la muestra sesión n° 13 "Juntos buscamos el tesoro escondido"



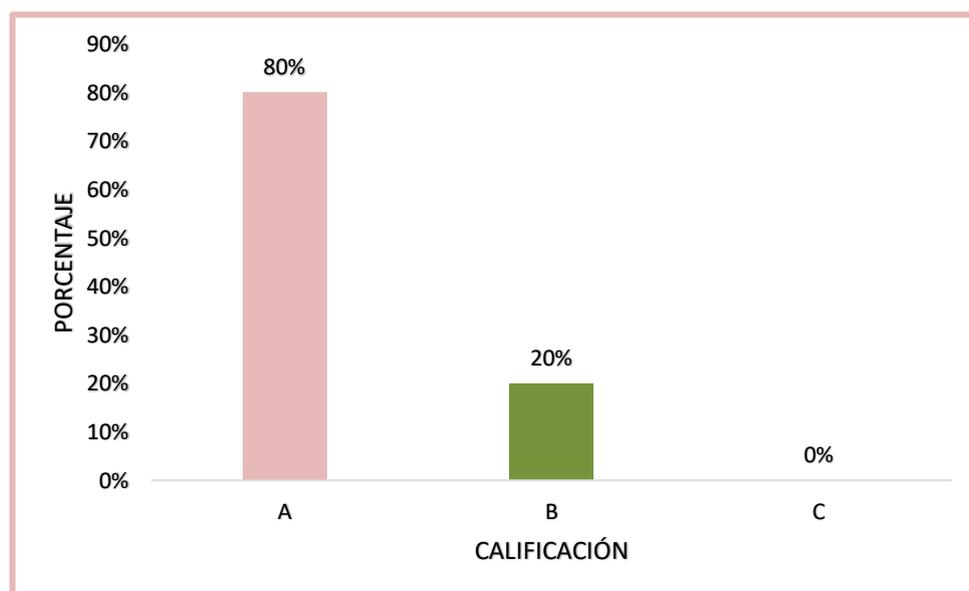
Fuente: Tabla N° 17

Se puede observar que el 80 % de los niños evaluados, están dentro de la escala de aprendizaje previsto, alcanzando como una nota A, un 13% de los alumnos están dentro de una escala de aprendizaje en proceso, llegando a tener como nota B y un 7% de los alumnos están dentro de la escala de aprendizaje inicio, obteniendo una nota C.

Tabla 18: Puntuaciones de la escala de calificación del aprendizaje en las matemáticas en los alumnos de la muestra, sesión de aprendizaje n° 14 "Me divierto jugando dentro -fuera"

ESCALA DE CALIFICACIONES	fi	hi%
A - SIEMPRE	12	80%
B - AVECES	3	20%
C -NUNCA	0	0%
Total	15	100 %

Grafico 16: Asignación del porcentaje de la escala de calificación del aprendizaje de las matemáticas en los alumnos de la muestra sesión n° 14 "Me divierto jugando dentro -Fuera"



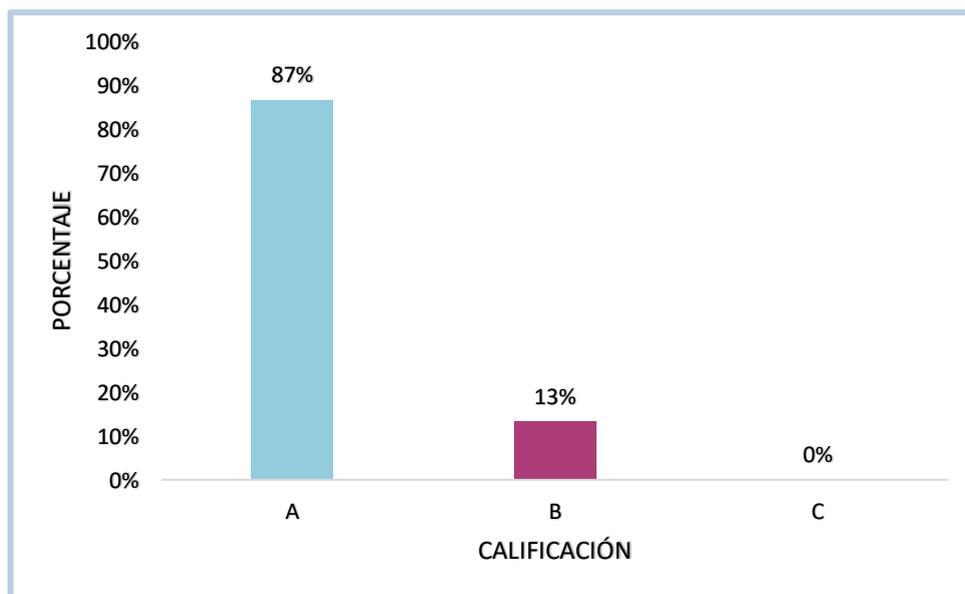
Fuente :Tabla N° 18

Se puede observar que el 80 % de los niños evaluados, están dentro de la escala de aprendizaje previsto, alcanzando como una nota A, un 20% de los alumnos están dentro de una escala de aprendizaje en proceso, llegando a tener como nota B y un 0% de los alumnos están dentro de la escala de aprendizaje inicio, obteniendo una nota C.

Tabla 19: Puntuaciones de la escala de calificación del aprendizaje en las matemáticas en los alumnos de la muestra, sesión de aprendizaje n° 15 "Jugamos con la ruleta numérica"

ESCALA DE CALIFICACIONES	fi	hi%
A - SIEMPRE	13	87%
B - AVECES	2	13%
C -NUNCA	0	0%
Total	15	100 %

Grafico 17: Asignación del porcentaje de la escala de calificación del aprendizaje de las matemáticas en los alumnos de la muestra sesión n° 15 "Jugamos con la ruleta numérica"



Fuente :Tabla N° 19

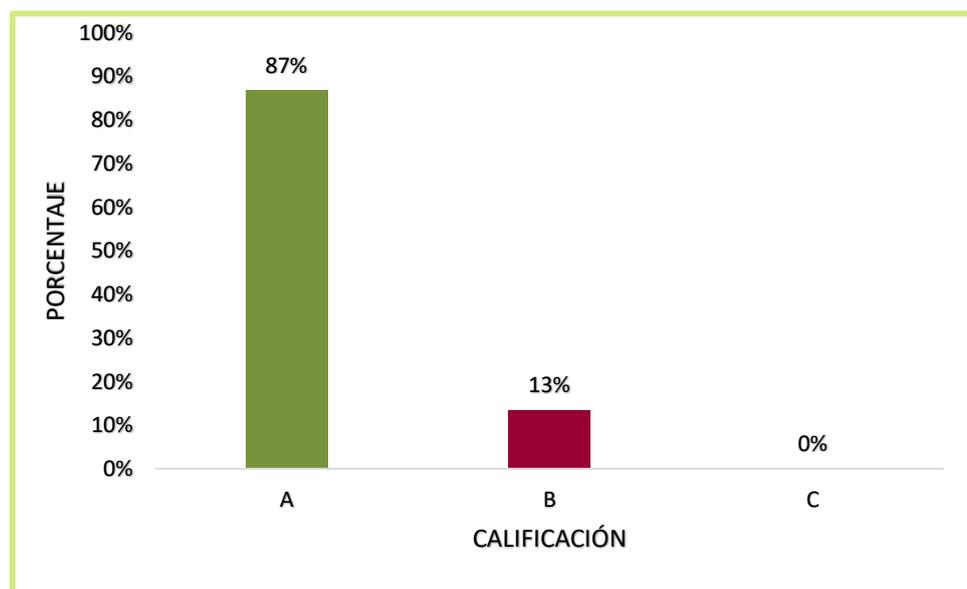
Se puede observar que el 87 % de los niños evaluados, están dentro de la escala de aprendizaje previsto, alcanzando como una nota A, un 13% de los alumnos están dentro de una escala de aprendizaje en proceso, llegando a tener como nota B y un 0% de los alumnos están dentro de la escala de aprendizaje inicio, obteniendo una nota C.

5.1.3 Evaluación de los logros de aprendizaje en el área de matemáticas a través de un post tes

Tabla 20: Logros de aprendizaje en el área de matemática a través de un pos tes

Escala de Calificaciones	f_i	%
Siempre	13	87%
A veces	2	13%
Casi nunca	0	0%
TOTAL	15	100

Grafico 18: Logro de aprendizaje en el área de matemática a través de un pos tés



Fuente: lista de cotejo, pos tes, octubre del 2018

Se puede observar que el 87 % de los niños evaluados, están dentro de la escala de aprendizaje previsto, alcanzando como una nota A, un 13% de los alumnos están dentro de una escala de aprendizaje en proceso, llegando a tener como nota B y un 0% de los alumnos están dentro de la escala de aprendizaje inicio, obteniendo una nota C.

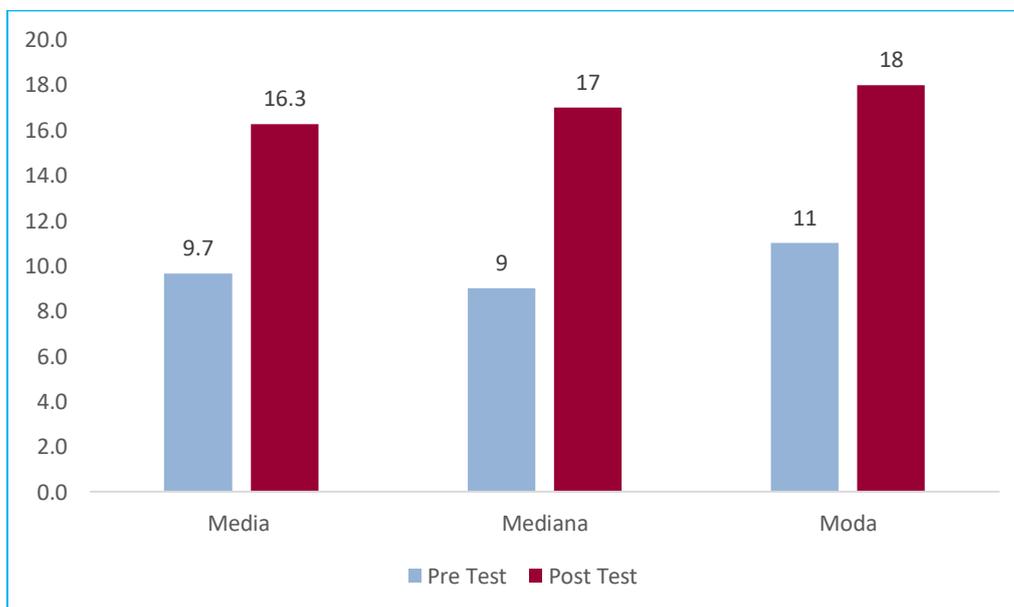
5.1.4 Tabla n° 21: Consolidado estadístico de las medidas de tendencia central del pre-test y post-test sobre la mejora de Aprendizaje en los estudiantes de la muestra.

Medidas de tendencia central	Pre-test	Post test
Media	9.7	16.3
Mediana	9	17
Moda	11	18

Fuente: Matriz de datos del pre tes y el pos tes

Grafico N°19

Porcentaje de la escala de aprendizaje en los alumnos de la muestra de las medidas del pre-test y post-test sobre la mejora de Aprendizaje en los estudiantes de la muestra.



Medidas de tendencia central del pre tes y pos tes

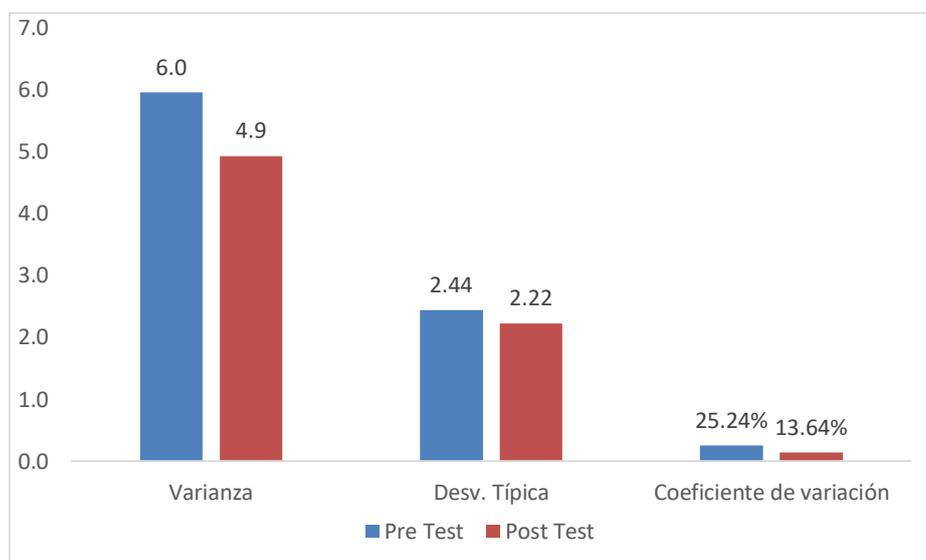
En la tabla 21, antes de la aplicación del programa la media del pre tes es de 9.7 y en el pos tes es de 16.3 el cual se muestra que existe una mejoría significativa en el logro de sus aprendizajes, se puede apreciar también en el pre tes la mediana es de 9 y en el pos

tes presenta un 17 el cual puede ser entendido que se está estandarizando y mejorando en el logro de sus aprendizajes. En esta misma línea también se observa la moda del pre tes es de 11 y en el pos tes se encuentra con un 18, en el cual se muestra un incremento significativo en el aprendizaje en el área de matemática.

Al observar el valor de las medias, se encontró que los estudiantes en el post test obtuvieron un mejor puntaje en sus evaluaciones en comparación en lo obtenido en el pre test, incrementando en 6.6 puntos tras la aplicación del programa de juegos didácticos. Así también, observando el valor de la mediana, el incremento fue de 8 puntos y en la moda es 7 puntos, con lo que se corrobora el incremento de puntaje.

Tabla N° 22: Consolidado estadístico de las medidas de dispersión del pre test y el pos test aplicados al aprendizaje de los alumnos de la muestra

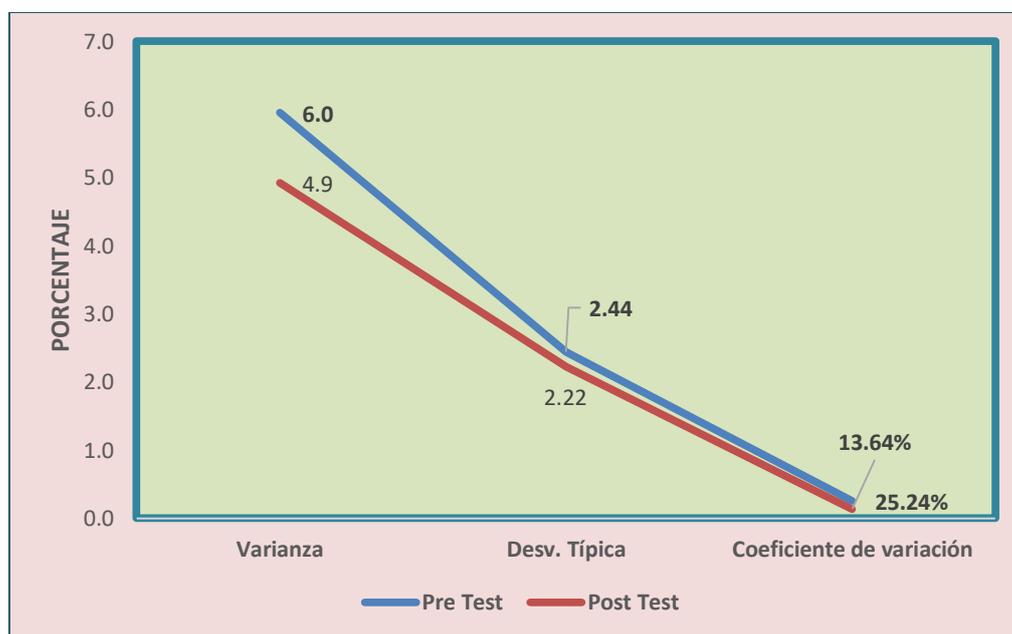
Medida de dispersión	Pre Test	Post Test
Varianza	6.0	4.9
Desv. Típica	2.44	2.22
Coefficiente de variación	25.24%	13.64%



Se encontró que la variabilidad promedio de los puntajes obtenidos por los estudiantes post aplicación del programa de juegos didácticos disminuyó en 0.22 puntos, lo que muestra que el aprendizaje alcanzado, según los puntajes, ligeramente variaron entre los estudiantes. Así mismo, se puede indicar que estos puntajes son más homogéneos que los encontrados en el pre test, pues el coeficiente de variación de 13.64% (post test) nos indica que los puntajes entre los estudiantes son muy parecidos entre sí.

Estos resultados nos indican que se evidencia una mejora en los aprendizajes tras la aplicación del programa de juegos didácticos y que ésta se ha dado en todos los integrantes del aula investigada.

Grafico 20 : porcentaje de la escala de calificacion en los alumnos de la muestra



Medidas de dispersion de pre tes y el pos tes

TABLA N° 23 aplicación Prueba T student para muestras relacionadas.

Prueba de muestras relacionadas

		Diferencias relacionadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
		Media	Desviación típ.	Error tít. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
					Inferior				Superior
Par 1	Pre Test - Post Test	-6,600	3,460	,893	-8,516	-4,684	-7,388	14	,000

Ho: No hay diferencias en los calificativos obtenidos en el pre y post test.

Hi: Hay diferencias en los calificativos obtenidos en el pre y post test.

Se acepta la hipótesis de investigación, pues los resultados de la prueba $T = -7.388$ obtuvo un valor $p = 0,000$, por lo que se rechaza Ho, por lo tanto se concluye que si existe diferencias altamente significativas entre los calificativos obtenidos en el pre y post test.

5.2 Análisis de Resultados:

El presente estudio de investigación servirán como un aporte científico y actualizado para los docentes de la educación, tengan en cuenta en sus programaciones de aula el área de matemática, considerando los materiales didácticos como medios importantes en el aprendizaje de los niños y niñas, de esta manera se estará contribuyendo a que los niños y niñas de nuestra región sepan resolver situaciones problemáticas reales. Si ellos encuentran útil en su vida diaria los aprendizajes logrados, sentirán que la matemática tiene sentido y pertinencia (Rodríguez, Brugueiro & Mananita, 2014).

La presente investigación comprueba la relación entre la aplicación del programa de “juegos didácticos y el Aprendizaje en el Área de Matemática en los estudiantes de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa “Mentes Brillantes - 2018”.

En esta parte se procede al análisis de resultados los cuales están referidos al mejoramiento al aprendizaje en el área de matemática.

Calificaciones obtenidas en el PRE TES en el área de matemática de los niños de la institución educativa Mentas Brillantes en la tabla n° 04, En el presente gráfico se detalla que: El 13%(2) de los estudiantes tienen un calificación A; un 20 %(3) de los estudiantes tienen un calificación, B y un 67%(10) de los estudiantes tienen un calificación C.

En el desarrollo de las primeras sesiones de aprendizaje n° 01, 02, 03, 04, 05, no se evidenciaron aumentos progresivos a totalidad en el aprendizaje de los estudiantes, en lo cual identificamos que los niños están adaptándose a las nuevas estrategias y formas de enseñar las matemáticas a través de los juegos.

En la aplicación de la sesión 6, tabla 10, Se puede observar que el 53 % de los niños evaluados, están dentro de la escala de aprendizaje previsto, alcanzando como una nota A, un 27% de los alumnos están dentro de una escala de aprendizaje en proceso, llegando a tener como nota B y un 20% de los alumnos están dentro de la escala de aprendizaje inicio, obteniendo una nota C.

En la sesión 7, tabla 11, se puede observar que el 47 % de los niños evaluados, están dentro de la escala de aprendizaje previsto, alcanzando como una nota A, un 33% de los alumnos están dentro de una escala de aprendizaje en proceso, llegando a tener como nota B y un 20% de los alumnos están dentro de la escala de aprendizaje inicio, obteniendo una nota C.

En el desarrollo de la sesión 8, tabla 12, se puede observar que el 60 % de los niños evaluados, están dentro de la escala de aprendizaje previsto, alcanzando como una nota A, un 27% de los alumnos están dentro de una escala de aprendizaje en proceso, llegando a tener como nota B y un 13% de los alumnos están dentro de la escala de aprendizaje inicio, obteniendo una nota C.

En la aplicación de la sesión 9, tabla 13 se identificaron aumentos progresivos en el aprendizaje de los estudiantes se observa que el 60%(9) de los estudiantes han alcanzado un nivel de logro previsto A, el 20 %(3) de los estudiantes han alcanzado un nivel de proceso B, el 20%(3) de los estudiantes han alcanzado un nivel de inicio C

La aplicación del “Programa juegos didácticos” permitió mejorar el aprendizaje en los estudiantes de la muestra como se observa sesión 10, tabla 14 en donde se han alcanzado en donde se observa se observa que el 67%(10) de los estudiantes han alcanzado un nivel de logro previsto A, el 20 %(3) de los estudiantes han alcanzado un nivel de proceso B, el 13%(2) de los estudiantes han alcanzado un nivel de inicio C

La aplicación del “Programa juegos didácticos” permitió mejorar el aprendizaje en los estudiantes de la muestra como se observa en la sesión 11, tabla 15 referente al progresivo desarrollo en el aprendizaje de los preescolares donde se observa que el 73%(11) de los estudiantes han alcanzado un nivel de logro previsto A, el 20 %(3) de los estudiantes han alcanzado un nivel de proceso B, el 7%(1) de los estudiantes han alcanzado un nivel de inicio C.

El programa, permitió mejorar el aprendizaje en los estudiantes de la muestra como se observa en la tabla n°16 sesión 12 describiendo el desarrollo de su aprendizaje en el cual se observa que el 80%(12) de los estudiantes han alcanzado un nivel de logro previsto A, el 7%(1) de los estudiantes han alcanzado un nivel de proceso B, el 13%(2) de los estudiantes han alcanzado un nivel de inicio C.

El programa, permitió mejorar el aprendizaje en los estudiantes de la muestra como se observa en la tabla n°17 sesión 13 efectuando el progresivo avance en desarrollo de las matemáticas, se observa que que el 80%(13) de los estudiantes han alcanzado un nivel

de logro previsto A, el 13%(2) de los estudiantes han alcanzado un nivel de proceso B, el 7% (1) de los estudiantes han alcanzado el nivel de inicio c

Mencionado programa evidencio una mejoría prominente en el aprendizaje de los estudiantes en cuanto al área de las matemáticas, observando en la sesión 14 tabla 18 que el 80%(12) de los estudiantes han alcanzado un nivel de logro previsto A, el 20 %(3) de los estudiantes han alcanzado un nivel de proceso B, el 0% de los estudiantes no evidencian un nivel de calificativo de inicio C.

El programa evidencio una mejoría prominente en el aprendizaje de los estudiantes en cuanto al área de las matemáticas, observando en la sesión 15 tabla 19 se observa que el 87%(13) de los estudiantes han alcanzado un nivel de logro previsto A, el 13 %(2) de los estudiantes han alcanzado un nivel de proceso B, el 0% de los estudiantes no evidencian un calificativo de inicio C.

En las Calificaciones obtenidas en el POS TES en el área de matemática de los niños de la institución educativa Mentas Brillantes en la tabla n° 20 detallan los calificativos significativos en el aprendizaje de las matemáticas detallando un aumento progresivo en el aprendizaje en el cual muestra el 87%(13) de los estudiantes tienen un calificativo A ; un 13% (2) de los estudiantes tienen un calificativo B y un 0% (0) de los estudiantes no evidencia un calificativo c

CONCLUSIONES

Al finalizar esta investigación que corresponde al Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en los niños de 3 años de la Institución Educativa Mentas Brillantes-Trujillo -2018, se llegó a las siguientes conclusiones:

1. Se logró determinar que el Programa de juegos didácticos mejora el aprendizaje en los niños de 3 años de la Institución Educativa Mentas Brillantes.
2. Los resultados arrojados en el PRE TEST para identificar el nivel de aprendizaje que el 67 % de los estudiantes tienen un calificación (C), este nivel se presenta cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos y necesita acompañamiento y un 20 % tienen un calificación (B), lo que significa que los niños están en camino de lograr aprendizajes esperados y un 13 % tienen un calificación(A) es decir que se encuentra en un nivel de logro previsto.
3. Luego de diseñar y aplicar el programa de juegos didácticos que consta de 15 sesiones de aprendizaje para mejorar el aprendizaje en las matemáticas; se demuestra que el aprendizaje de los niños ha ido mejorando durante la ejecución del programa.
4. Luego de evaluar a los estudiantes a través de un POS TEST , los resultados evidenciaron que 0% no muestran un nivel de calificación (C) , mientras que el 13% de los estudiantes tienen un calificación B , significa que están por lograr los aprendizajes esperados y el 87% de los estudiantes tienen un calificación A, es decir se alcanzó significativamente el nivel de logro previsto , se demuestra que el programa juegos didácticos ha mejorado en el aprendizaje de las matemáticas de los niños de 3 años de la Institución Educativa Mentas Brillantes.

5. Haciendo un análisis comparativo; los resultados encontrados en el Pre Test y el Post Test en los niños de la muestra fueron que en el pre tés obtuvieron un 13 %, como logro previsto A. mientras que en el pos tes obtuvieron un logro significativo de 87% del nivel de logro previsto A, los niños han evidenciado un nivel de un aprendizaje en el área de matemática satisfactorio. Al aplicar el POS TES. Los resultados evidencian que en la aplicación de las sesiones de clase el nivel de aprendizaje es sumamente satisfactorio.

6. Se concluye y se afirma la hipótesis de investigación, cabe señalar que los resultados de la prueba T Student = -7.388 obtuvo un valor P= 0., 000, es decir, la aplicación de un programa juegos didácticos ayuda a mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 3 años de la I.E.P. “Mentes Brillantes“- Trujillo 2018. Concluimos que Programa juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de la muestra.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Que esta investigación nos ayude como docentes en la reflexión sobre nuestra práctica educativa, en la forma en como incentivamos las habilidades y destrezas en los niños, si estamos ejerciendo estrategias de manera activa o tradicional.

Se recomienda a las docentes la aplicación del programa y su utilización adecuada para posibilitar en los niños una mejora en los aprendizajes en el área de matemática.

Hay que recordar que los estudiantes se expresan de manera más plena sus habilidades cuando ejecutan actividades que les dan placer y les llama la atención, es por ello utilizar actividades lúdicas que estimulen a los alumnos a ser creativos, participativos y activos.

Es importante hacer uso de los juegos didácticos, ya que contribuyen de una manera más eficaz a despertar su interés, desarrolla a través del juego habilidades de pensamiento matemático, resolución de problemas, desarrolla actitudes positivas hacia el área de matemáticas, logrando esta aplicación del juego didáctico resultados satisfactorios en el aprendizaje de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aiche. (2011). Metodología activa en la construcción del conocimiento matemático. Recuperado de <https://goo.gl/gj8ZNp>

Aguilar, L. (2018). El juego como recurso didáctico en el proceso Enseñanza Aprendizaje de los niños. (Tesis para optar el título de licenciado). Universidad César Vallejo. Tarapoto, Perú. Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/22278/Del%20Aguila_RL.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Aranda, R. (2008). Atención Temprana en Educación Infantil. España: WK Educación

Caillois, R. (2012). Los Juegos y los Hombres. México. Teoría ampliada de los juegos México. P 37

Chavarría, T. (2017). Programa “Uso de los juegos didácticos “ y sus influencia en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del 2° grado de educación primaria de la IEPGPE” Tte.Crl.Alfredo Bonifaz Fonseca”- Rimac (Tesis Magister).Universidad cesar vallejo. Lima- Perú. Recuperado de: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/7355/Chavarria_RTJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Delgado, I. (2011).Juego infantil y su metodología. Recuperado de <https://goo.gl/2nRPQB>

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

Ferrero, L. (2004) *El juego y la matemática* 5ta Ed Madrid: La Muralla.

Gálvez, E. (2013). *Metodología Activa: Favoreciendo aprendizajes*. Recuperado de <https://goo.gl/CFtRpD>.

GARCÍA, F. J. y MUSITU, G. (1993). Rendimiento académico y autoestima en el Ciclo Superior de EGB. *Revista de Psicología de la Educación*, vol 4 (11), 73-87.

García, P. (2013). “Juegos Educativos para el Aprendizaje en las Matemáticas”. Universidad Rafael Landívar. Recuperado de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Garcia-Petrona.pdf>

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

Hernández, R (2006). *Metodología de la investigación*. Recuperado de <https://goo.gl/Eo3DNQ>

Larrañaga, A. (2012) .*El modelo educativo tradicional frente a las nuevas estrategias de aprendizaje (línea de investigación)*. Universidad nacional de la Rioja. Recuperado de:

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/614/Larra%C3%B1aga%20Ane.pdf?sequence=1>

Ministerio de Educación, MINEDU (2015). Rutas de aprendizaje. Editorial Navarrete

Ministerio de Educación. (2006) Guía para el desarrollo del pensamiento a través de la Matemática. Perú: Ministerio de Educación

Ministerio de Educación (2013) Rutas de aprendizaje. Fascículo de Matemática.

MINEDU (2013). Mapas de progreso Editorial Navarrete

Martínez, L., Mosquera, Y., y Perea, E (2010). El juego como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje, de la adición y la sustracción. Universidad de la Amazonía. Putumayo – Perú. Licenciatura en pedagogía infantil. Recuperado de <https://edudistancia2001.wikispaces.com/file/view/6.+EL+JUEGO+COMO+ESTRATEGIA.DIDACTICA.PARA.LA.ENSE%20ANZA.Y+APRENDIZAJE+DE+LA.ADICION+Y+LA+SUSTRACCION+EN+EL+GRADO+PRIMERO+DE.LAS.INSTITUCIONES+EDUCATIVAS+LA+.pdf>

Minerva, C y Torres, M. (2007). El juego como estrategia de Aprendizaje en Aula. Universidad de los Andes. Centro de Investigación para el Desarrollo Integral Sustentable. Recuperado de:

http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf

Moreno, J. & Rodríguez, P. (2003). El aprendizaje por el juego motriz en l etapa infantil.

Moreno, A. (2011). La tecnología educativa ante el paradigma constructivista. UNIANDES-LIDIE, 2000, Revista Informática Educativa, Vol.13

Méndez. A (2010)” El desarrollo de procesos cognitivos”(Tesis licenciatura).Universidad técnica del norte Recuperado de : <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/2026/2/TESIS%20DESRROLLO%20PROCESOS%20COGNITIVOS%20B%20C3%81SICOS.pdf>

Ortiz, A. (2009).Educación Infantil: Afectividad, amor y felicidad; currículo, lúdica, evaluación y problemas de aprendizaje. Barranquilla: Litoral

PISA (2015) .<https://peru21.pe/lima/pisa-2015-peru-mejoro-resultados-sigue-ultimoslugares235165>http://umc.minedu.gob.pe/wpcontent/uploads/2017/04/Libro_PISA.pdf

Piaget, J. (1994). El nacimiento de la inteligencia del niño. Barcelona

Ramos, J. (2013). El juego como estratégica pedagógica y el aprendizaje en área de lógico matemática de los niños de 3 a 5 años de nivel inicial. Tesina.

Universidad César Vallejo. Lima, Perú. Recuperado de:

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/13133/Zea_TLP.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rodríguez, P., Brugueiro, Mananita. (2014). “Influencia del material didáctico en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 5 años de la I.E. “Niños del Saber”. Universidad Nacional de la Amazonía. Iquitos – Perú. Recuperado de <http://dspace.unapiquitos.edu.pe/bitstream/unapiquitos/378/1/TESIS%2013.11.14.pdf>

Ruiz, Y. (2011). Aprendizaje de las Matemáticas. Revista digital para profesionales de la enseñanza. Mexico. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8451.pdf>

Sánchez, H. & Reyes, C (2006). Metodología y diseños en la investigación científica (4ª Ed., p. 38). Lima: Editorial Visión Universitaria.

Salirrosas, R. (2016). Programa de Juegos Didácticos utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática en los alumnos de 3 a 5 años de edad de una Institución Educativa. (Tesis para obtener el grado académico de licenciatura en educación inicial). Universidad los Ángeles de Chimbote. Trujillo, Perú .Recuperado de file:///C:/Users/Familia/Downloads/APRENDIZAJE_SALIRROSAS_VILCHE_Z_ROSA_MARIBEL.pdf

Salas, R. (2000) Los juegos matemáticos como una técnica para mejorar el rendimiento académico en la asignatura de matemática en el año 1999 en la ciudad de Trujillo

UNESCO (2011), Informe de seguimiento de la EPT en el mundo, educación para todos ,el imperativo de la calidad, Publicado en 2009 por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura 7, Place de Fontenoy, 75352 París 07 SP, Francia

Vanegas .M. (2013).Importancia del desarrollo sensorial en el aprendizaje del niño (Monografía). Universidad de cuenca. Cuenca-Ecuador. Recuperadode:<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/3402/1/Tesis.pdf>

Yuni y Urbano (2006) .La construcción de las matemáticas. Barcelona: Vivens-Vives.

PROGRAMA

JUGANDO CON LOS NÚMEROS

PROGRAMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE
LA I.E.P “MENTES BRILLANTES” –TRUJILLO 2018



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL** : TRUJILLO
- 1.2. Institución Educativa** : MENTES BRILLANTES
- 1.3. Participantes** : 15 alumnos del nivel inicial
- 1.4. Duración del Programa** : 2 meses
- ♥ Fecha de Inicio** : 5 de agosto
- ♥ Fecha de término** : 8 de octubre
- 1.5. Horas semanales** : 45 horas pedagógicas
- 1.6. Responsable** : Ropsany Nataly Pacheco Aldeán
- 1.7. Director** : Gustavo Roca Velásquez
- 1.8. Asesor** : Amadeo Amaya sauceda

II.PARTE DIDÁCTICA

FUNDAMENTACIÓN E IMPORTANCIA DEL PROGRAMA:

El proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de las matemáticas en educación inicial resulta indispensable para el desarrollo del pensamiento lógico y la resolución de problemas, es por ello que es fundamental que se desarrollen estrategias metodológicas y modelos pedagógicos que estimulen y motiven a los niños y niñas hacia el aprendizaje de las matemáticas facilitando a los infantes una verdadera interiorización de los conocimientos.

CARTEL DE CAPACIDADES E INDICADORES DE LAS SESIONES DISEÑADAS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	SESIONES														
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación ,desplazamiento en el espacio y reconoce el numero encontrado en el circuito numérico	X	X													
Construye la noción de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Participa en conversaciones al escuchar cuentos relacionando ,utiliza como estrategia los conteos espontáneos con objetos hasta 5 para resolver problemas		X													
Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre el número y las operaciones	Utiliza como estrategia el conteo de un elemento y menciona uno			X												
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Relaciona los objetos de su entorno por su propia iniciativa según sus características , agrupa libremente a partir de sus intereses				X											
Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre el número y las operaciones	Utiliza como estrategia el conteo de dos elementos y menciona dos					X										
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales , agrupa objetos similares que le sirven para algún fin						X									
Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra , muestra las relaciones entre su cuerpo y el espacio								X							

Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre el número y las operaciones	Utiliza como estrategia el conteo de tres elementos y menciona Tres utilizando para ello material concreto											X						
Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre el número y las operaciones	Utiliza como estrategia el conteo de cuatro elementos y menciona cuatro utilizando para ello material concreto											X						
Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre el número y las operaciones	Utiliza como estrategia el conteo de cinco elementos y menciona CINCO utilizando para ello material concreto												X					
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad “Muchos, pocos, ninguno”, en situaciones cotidianas.													X				
Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Se ubica y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra , a partir de ello organiza sus movimientos y acciones para desplazarse, utilizando expresiones como cerca-Lejos que muestran las relaciones que establece con su cuerpo														X			
Actúa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización	Matematiza problemas relacionado a formas movimientos y localización de cuerpos	Expresa de forma vivencial (patio –aula) y grafica la posición de los cambios de posición de objetos empleando nociones espaciales “Derecha-Izquierda”																X	
Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre el número y las operaciones	Utiliza como estrategia el conteo de seis elementos y menciona SEIS utilizando para ello material concreto																X	
Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para	Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra a partir de ello , organiza																X	

	orientarse en el espacio	sus movimientos y acciones para desplazarse utilizando expresiones dentro – fuera																
Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto a una serie numérica																X

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	PRE TEST		POST TEST	
		cuantitativa	cualitativa	cuantitativa	cualitativa
1	BENGOA PAREDES WILLIAN ANDRÉS	11	B	18	A
2	CARDENA FLORES MARCO GABRIEL	15	A	16	A
3	ESTRAVER MORALES JUAN CARLOS	9	C	15	A
4	GUTIERREZ GARCÍA ALEX HUMBERTO DAVID	8	C	18	A
5	FRANCO MENA ANGELO FRANCESCO	10	C	17	A
6	TORRES ALAYO MATHIAS SEBASTIAN	7	C	16	A
7	CABREJOS GAMBARTE BRISA CRISTINA	11	B	11	B
8	BROW RABELO VALENTINA JOSEPHINE	14	A	18	A
9	RODRIGUEZ MIA FERNANDA	8	C	16	A
10	PAREDES MENDOZA, LOANA	10	C	12	B
11	CASTILLO PLASENCIA, JAIRO	8	C	16	A
12	VILLACORTA GUZMÁN LUCAS	7	C	17	A
13	SANDOVAL AREDO LUIS MIGUEL	9	C	17	A
14	LOPEZ GUITIERRES ALEJANDRO	11	B	18	A
15	PAREDES ALAYO SOFIA	7	C	19	A

LEYENDA
NO = Capacidad en Proceso
SI = Capacidad Lograda

SESION DE APRENDIZAJE- PRE TES

1.1 INSTITUCION EDUCATIVA: “MENTES BRILLANTES”

1.2 DOCENTE: NATALY PACHECO ALDEÁN

1.4 FECHA: 04-09-18

AULA: 3años

1.5 AREA: MATEMÁTICA

TEMA: “JUGAMOS CON LOS CIRCUITOS NUMERICOS”

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	APRENDIZAJE ESPERADO	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	ACTUA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación ,desplazamiento en el espacio y reconoce el numero encontrado en el circuito numérico	LISTA DE COTEJO

	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	TIEMPO
1: Hora libre en sectores	PLANIFICACION	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Sentados formando un circulo dialogamos recordando a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar ☺ Recordamos las normas establecidas durante la hora del juego libre en los sectores. ☺ Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento. 	5 Min
	ORGANIZACION	☺ Se colocan los collares y registrar sus nombres en el sector elegido, los niños se distribuyen libremente formando grupos en el salón ,ubicándose en el sector de su preferencia	3 Min
	EJECUCIÓN	☺ Jugamos en el sector preferido	3 Min
	ORDEN	☺ En el momento que terminan los juegos los niños deben guardar los juegos y hacer orden en el aula	5 Min
	SOCIALIZACIÓN	☺ Todos sentados en un semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, ¿Quiénes jugaron?¿cómo se sintieron? Y que pasó con el trascurso del juego	5 Min
	REPRESENTACIÓN	☺ En forma grupal o individual dibujan lo que jugaron	6 Min

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIA	Medios materiales	tiempo
INICIO	Motivación Saberes previos problematización Propósito	<p>Iniciamos la actividad realizando movimientos corporales (ARRIBA – ABAJO-DELANTE –DETRÁS-) al ritmo de la música , realizamos diversos movimientos , luego de la actividad realizada con los niños y niñas les formulo las siguientes interrogantes</p> <p>¿les gusto la actividad?¿qué movimientos realizamos?¿le gustaría realizar diversos juegos?¿les parece divertido si salimos al patio y creamos un juego para disfrutar todos el juego?¿Qué juego podremos crear?¿Tienen alguna idea?¿ podremos utilizar los aros para el juego que vamos a realizar?.</p> <p>Organizamos todas nuestras ideas para así construir un circuito de juegos en los cuales la sorpresa que yo colocare en cada circuito serán tarjetas numéricas</p>	<p>música</p> <p>Imágenes</p> <p>Recordamos acuerdos en clase</p>	20 min
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciamos la actividad “Realizando un “ Circuito numérico” en el cual vamos a utilizar diverso material de psicomotricidad para desarrollar diversas acciones y seguir determinadas instrucciones para llegar al final del juego y encontrar el número designado por la docente ,el participante usará diversos movimientos corporales , gateo, saltos, circuitos de derecha –izquierda , equilibrio, en los cuales desarrollará todas sus habilidades disfrutando del circuito • Organizo el espacio para el circuito que se realizará, cada niño debe seguir las instrucciones dadas por la maestra antes de pasar el circuito, iniciare pasando por el circuito mostrándoles cómo deben de seguir y comentado como es el juego y como deben de pasar por el circuito. • Cada niño se dispone a pasar por el circuito teniendo en cuenta las indicaciones dadas por la maestra, deberá encontrar el numero designado por la maestra , tiene que estar muy atento al circuito por que corre el riesgo de que pueda perder el juego si se distrae 	<p>USB Música</p> <p>Bloque de esponja</p> <p>Ula ula</p> <p>Conos</p> <p>Ruleta</p> <p>Cartillas de números</p>	30 min
		<p>DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA</p> <p>En aula realizamos los ejercicios de respiración luego de la actividad realizada, nos disponemos graficar lo que más les ha gustado del circuito numérico</p>	Hojas bond	15 min
CIERRE	Evaluación	Dialogan sobre sus aprendizajes? ¿Cómo me siento después de la actividad ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos?	Ficha de trabajo	

IV.EVALUACION

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

⇒ Ministerio de Educación del Perú (2016). Rutas del aprendizaje: ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo Fascículo I. Área curricular: MATEMÁTICA

⇒ **VI. ANEXOS:**

➤ INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE ESTUDIANTES	AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	ESCALA VALORATIVA		
				SIEMPRE	LOGRADO A VECES	CASI NUNCA
NOMBRE Y APELLIDOS	MATEMÁTICA	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y reconoce el número encontrado en el circuito numérico			
1. BENGOA PAREDES WILLIAN ANDRÉS					X	
2. CARDENA FLORES MARCO GABRIEL				X		
3. ESTRAYER MORALES JUAN CARLOS						X
4. GUTIERREZ GARCÍA ALEX HUMBERTO DAVID						X
5. FRANCO MENA ANGELO FRANCESCO						X
6. TORRES ALAYO MATHIAS SEBASTIAN						X
7. CABREJOS GAMBARTÉ BRISA CRISTINA					X	
8. BROW RABELO VALENTINA JOSEPHINE				X		
9. RODRIGUEZ MIA FERNANDA						X
10. PAREDES MENDOZA, LOANA						X
11. CASTILLO PLASENCIA, JAIRO						X
12. VILLACORTA GUZMÁN LUCAS						x
13. SANDOVAL AREDO LUIS MIGUEL						X
14. LOPEZ GUITIERRES ALEJANDRO					X	
15. PAREDES ALAYO SOFIA						X

LEYENDA:

⇒ **SIEMPRE**

⇒ **LOGRADO A VECES**

⇒ **C. CASI NUNCA**

SESION DE APRENDIZAJE N° 1

1.1 INSTITUCION EDUCATIVA: MENTES BRILLANTES

1.2 DOCENTE: NATALY PACHECO ALDEÁN

1.4 FECHA: 05-09-18

AULA: 3 años

1.5 AREA: MATEMÁTICA

TEMA:

“LA GRAN FABRICA DE LOS NUMEROS”

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	APRENDIZAJE ESPERADO	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	Construye la noción de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Participa en conversaciones al escuchar cuentos relacionando ,utiliza como estrategia los conteos espontáneos con objetos hasta 5 para resolver problemas	LISTA DE COTEJO

	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	TIEMPO
1: Hora libre en sectores	PLANIFICACION	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Sentados formando un circulo dialogamos recordando a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar ☺ Recordamos las normas establecidas durante la hora del juego libre en los sectores. ☺ Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento. 	5 Min
	ORGANIZACION	☺ Se colocan los collares y registrar sus nombres en el sector elegido, los niños se distribuyen libremente formando grupos en el salón ,ubicándose en el sector de su preferencia	3 Min
	EJECUCIÓN	☺ Jugamos en el sector preferido	3 Min
	ORDEN	☺ En el momento que terminan los juegos los niños deben guardar los juegos y hacer orden en el aula	5 Min
	SOCIALIZACIÓN	☺ Todos sentados en un semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, ¿Quiénes jugaron?¿cómo se sintieron? Y que pasó con el trascurso del juego	5 Min
	REPRESENTACIÓN	☺ En forma grupal o individual dibujan lo que jugaron	6 Min

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIA	Medios materiales	tiempo
INICIO	Motivación Saberes previos problematización Propósito	<p>Inicio con una pequeña dinámica “La pelota Preguntona”, disponemos del espacio del aula para formar un círculo y a la medida de que la canción avanza, se ira pasando la pelota, cuando pare la canción, el niño que tiene la pelota, tendrá que responder a la pregunta de la docente.</p> <p>Responden a las siguientes interrogantes: ¿Alguna vez te han contado un cuento? ¿Dónde? ¿Qué es lo que observaste? ¿Qué es lo que más te gustó de la historia? ¿Te gustaría escuchar una linda historia?</p> <p>Formulo una pregunta ¿Dónde podemos encontrar un cuento? ¿En el aula, donde observas un cuento?</p> <p>Se les comunica a los niños acerca del propósito del día: “juntos escucharemos una linda historia</p>	<p>Pelota</p> <p>Imágenes</p> <p>Recordamos acuerdos en clase</p>	20 min
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p>ANTES DE LA LECTURA: Recordamos los acuerdos para poder leer la historia nos ubicamos en semi círculo</p> <p>DURANTE LA LECTURA</p> <p>Me dispongo a relatarles una linda historia llamada “LA FABRICA DE LOS NÚMEROS”. Escuchan atentamente el cuento, observan imágenes que hay en transcurso de la historia, Observan pequeñas dramatizaciones y muestran su agrado o desagrado a través de expresiones faciales.</p>		30 min
		<p>DESPUES DE LA LECTURA</p> <p>Responden a las interrogantes: ¿Qué observaron?, ¿de qué se trataba la historia? ¿les gusto el cuento? ¿Quiénes participan en el cuento? ¿Porque creó muchos números en la fábrica? ¿ con que le gustaba atrapar a Luis? ¿? ¿Qué números observaste en la lectura? ¿te gusto la historia de los números</p>		
		<p>DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA</p> <p>Reconocen y manifiestan acciones de ayudar a sus demás compañeros. copiando conductas del cuento relatado</p> <p>Graficamos en nuestra hoja bond, lo que más me gusto de la historia, luego de ello exponen sus trabajitos.</p>	Hojas bond	15 min
CIERRE	Cierre Evaluación	<p>Dialogan sobre sus aprendizajes? ¿Cómo me siento después de la actividad ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos?</p>	Ficha de trabajo	

IV.EVALUACION

COMPETENCIA	INDICADORES	TECNICA	INSTRUMENTO
Construye la noción de cantidad	Participa en conversaciones al escuchar cuentos relacionando ,utiliza como estrategia los conteos espontáneos con objetos hasta 5 para resolver problemas	Observación	Lista de Cotejo

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

⇒ Ministerio de Educación del Perú (2016). Rutas del aprendizaje: ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo Fascículo I. Área curricular: MATEMÁTICA

⇒ VI. ANEXOS:

➤ INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE ESTUDIANTES	AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	ESCALA VALORATIVA		
				SIEMPRE	LOGRADO O AVECES	CASI NUNCA
NOMBRE Y APELLIDOS	MATEMÁTICA	Construye la noción de cantidad	Participa en conversaciones al escuchar cuentos relacionando ,utiliza como estrategia los conteos espontáneos con objetos hasta 5 para resolver problemas			
16. BENGUA PAREDES WILLIAN ANDRÉS					X	
17. CARDENA FLORES MARCO GABRIEL				X		
18. ESTRAYER MORALES JUAN CARLOS						X
19. GUTIERREZ GARCÍA ALEX HUMBERTO DAVID						X
20. FRANCO MENA ANGELO FRANCESCO						X
21. TORRES ALAYO MATHIAS SEBASTIAN						X
22. CABREJOS GAMBARTÉ BRISA CRISTINA					X	
23. BROW RABELO VALENTINA JOSEPHINE				X		
24. RODRIGUEZ MIA FERNANDA					X	
25. PAREDES MENDOZA, LOANA						X
26. CASTILLO PLASENCIA, JAIRO					X	
27. VILLACORTA GUZMÁN LUCAS					X	
28. SANDOVAL AREDO LUIS MIGUEL						X
29. LOPEZ GUITIERRES ALEJANDRO					X	
30. PAREDES ALAYO SOFIA					X	

LEYENDA:

A. SIEMPRE

B. LOGRADO A VECES

C. CASI NUNCA

SESION DE APRENDIZAJE N°2

1.1 INSTITUCION EDUCATIVA: “MENTES BRILLANTES“

1.2 DOCENTE: NATALY PACHECO ALDEÁN

1.4 FECHA: 06-09-18

AULA: 3 años

1.5 AREA: MATEMÁTICA

TEMA: “BUSCANDO EL NUMERO 1”

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	APRENDIZAJE ESPERADO	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre el número y las operaciones	Utiliza como estrategia el conteo de un elemento y menciona uno	LISTA DE COTEJO

	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	TIEMPO
1: Hora libre en sectores	PLANIFICACION	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Sentados formando un círculo dialogamos recordando a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar ☺ Recordamos las normas establecidas durante la hora del juego libre en los sectores. ☺ Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento. 	5 Min
	ORGANIZACION	☺ Se colocan los collares y registrar sus nombres en el sector elegido, los niños se distribuyen libremente formando grupos en el salón, ubicándose en el sector de su preferencia	3 Min
	EJECUCIÓN	☺ Jugamos en el sector preferido	3 Min
	ORDEN	☺ En el momento que terminan los juegos los niños deben guardar los juegos y hacer orden en el aula	5 Min
	SOCIALIZACIÓN	☺ Todos sentados en un semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, ¿Quiénes jugaron?¿cómo se sintieron? Y que pasó con el transcurso del juego	5 Min
	REPRESENTACIÓN	☺ En forma grupal o individual dibujan lo que jugaron	6 Min

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIA	Medios materiales	tiempo
INICIO	Motivación Saberes previos problematización Propósito	<ul style="list-style-type: none"> ♥ Iniciamos la actividad cantando ♥ “NUESTRO AMIGO EL “1” ♥ Salió el “1” y no sé adónde Va... ♥ Luego de la actividad realizada formulo interrogantes: ♥ ¿Qué dice la canción? ¿Quién salió?. ♥ Ustedes conocen al Número “1”, ¿alguna vez lo han visto? ♥ Les propongo conocerlo: Que les parece si el día de hoy CONOCEMOS EL NUMERO “1” ♥ Pero para ello nos alistamos para salir al patio a conocerlo ♥ Luego de la actividad realizada ingresamos al salón 	canción Imágenes Recordamos recuerdos en clase	20 min
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	VIVENCIA DE LA EXPERIENCIA <ul style="list-style-type: none"> • Les propongo a los niños y niñas que hoy conoceremos una amigo muy especial que se llama “1”, pero para conocerlo necesitamos salir al patio porque se encuentra en un salón de las aulas esperándonos para conocerlo • Nos formamos adecuadamente para salir • individualmente pasan por el camino siguiendo las flechas señaladas • Luego de seguir el recorrido de las flechas encontramos en uno de los salones 1 Pelota de colores , la cual decidimos llevar a nuestro salón • Les formulo las preguntas ¿Cuántas pelotas encontramos?¿Sabes cómo se dibuja el numero 1?¿Quien lo conoce? • Les propongo realizar un juego “ somos recolectores”, en la cual recolectarán solo un elemento de los ambientes del colegio pueden elegir: Una pelota, una hoja, un títere,etc • Luego de la recolección pedirles que coloquen en la lámina el objeto recolectado el cual señala el número 1 • ¿Cuántos objetos recolectaste? • Puedes indicar con tu dedo el número 1 	Cinta de color Plumones Láminas Pelota Títere Hoja, ect	30 min
		DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA <ul style="list-style-type: none"> • Trabajan con masa el numero 1 Reparto individualmente : sus hojas del libro para que trabajen la actividad correspondiente al tema	Hojas bond	15 min
CIERRE	Cierre Evaluación	Dialogan sobre sus aprendizajes: ¿te gusto la actividad? ¿Qué número conocimos el día de hoy? ¿Cómo te sentiste	Ficha de trabajo	

IV.EVALUACION

COMPETENCIA	INDICADORES	TECNICA	INSTRUMENTO
Resuelve problemas de cantidad	Utiliza como estrategia el conteo de un elemento y menciona uno	Observación	Lista de Cotejo

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

⇒ Ministerio de Educación del Perú (2016). Rutas del aprendizaje: ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo Fascículo I. Área curricular: MATEMÁTICA

⇒ VI. ANEXOS:

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE ESTUDIANTES	AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	ESCALA VALORATIVA		
				SIEMPRE	LOGRADO A VECES	CASI NUNCA
NOMBRE Y APELLIDOS	MATEMÁTICA	Construye la noción de cantidad	Utiliza como estrategia el conteo de un elemento y menciona uno			
1. BENGOA PAREDES WILLIAN ANDRÉS					X	
2. CARDENA FLORES MARCO GABRIEL					X	
3. ESTRAYER MORALES JUAN CARLOS						X
4. GUTIERREZ GARCÍA ALEX HUMBERTO DAVID						X
5. FRANCO MENA ANGELO FRANCESCO					X	
6. TORRES ALAYO MATHIAS SEBASTIAN					X	
7. CABREJOS GAMBARTE BRISA CRISTINA						X
8. BROW RABELO VALENTINA JOSEPHINE					X	
9. RODRIGUEZ MIA FERNANDA					X	--
10. PAREDES MENDOZA, LOANA					X	
11. CASTILLO PLASENCIA, JAIRO				X		
12. VILLACORTA GUZMÁN LUCAS					X	
13. SANDOVAL AREDO LUIS MIGUEL				X		
14. LOPEZ GUITIERRES ALEJANDRO						X
15. PAREDES ALAYO SOFIA					X	

LEYENDA:

A. SIEMPRE

B. LOGRADO A VECES

C. CASI NUNCA

SESION DE APRENDIZAJE N°3

1.1 INSTITUCION EDUCATIVA: “MENTES BRILLANTES“

1.2 DOCENTE: NATALY PACHECO ALDEÁN

1.4 FECHA: 07-09-18

AULA: 3 años

1.5 AREA: MATEMÁTICA

TEMA: “JUGAMOS AGRUPANDO POR COLOR”

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	APRENDIZAJE ESPERADO	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Relaciona los objetos de su entorno por su propia iniciativa según sus características , agrupa libremente a partir de sus intereses	LISTA DE COTEJO

	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	TIEMPO
1: Hora libre en sectores	PLANIFICACION	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Sentados formando un círculo dialogamos recordando a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar ☺ Recordamos las normas establecidas durante la hora del juego libre en los sectores. ☺ Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento. 	5 Min
	ORGANIZACION	☺ Se colocan los collares y registrar sus nombres en el sector elegido, los niños se distribuyen libremente formando grupos en el salón ,ubicándose en el sector de su preferencia	3 Min
	EJECUCIÓN	☺ Jugamos en el sector preferido	3 Min
	ORDEN	☺ En el momento que terminan los juegos los niños deben guardar los juegos y hacer orden en el aula	5 Min
	SOCIALIZACIÓN	☺ Todos sentados en un semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, ¿Quiénes jugaron?¿cómo se sintieron? Y que pasó con el trascurso del juego	5 Min
	REPRESENTACIÓN	☺ En forma grupal o individual dibujan lo que jugaron	6 Min

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIA	Medios materiales	tiempo
INICIO	Motivación Saberes previos problematización	iniciamos con la actividad “Jugamos con el dado de colores” .En el salón de clase formo 1 grupo en el cual , cada niño deberá saltar y ubicarse en el color que designe el dado ! pero debe de saltar rápido ; Todos los niños observaran si se logró agrupar correctamente en el color señalado: se formulan las siguientes preguntas ¿Les gusto el juego? ¿Qué color fuiste? ¿Lograste agruparte Les propongo que el día de hoy? :” Aprenderemos a agruparnos por colores “	DADO DE COLORES	20 min
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p>VIVENCIA DE LA EXPERIENCIA</p> <p>Les muestro mi cajita de colores en los cuales están agrupados varios objetos de diversos colores , les pido que observen atentamente el color en la que están los objetos</p> <p>Luego de la observación , lanzo los objetos de la cajita de colores a la alfombra mágica, los niños deberán de agrupar los objetos ordenando adecuadamente según el color ,manipulando directamente el material y buscando una solución al conflicto</p> 	<p>Cinta de color</p> <p>Plumones</p> <p>Cajita de colores</p>	30 min
		<p>DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • En grupo conversamos sobre el color que agrupaste, luego me dispongo a contarles un cuento “El arcoíris mágico” • Pintan de manera libre un color del arcoíris que más les ha gustado en la historia. 	<p>Cuento</p> <p>Hojas bond</p> <p>Temperas</p>	15 min
CIERRE	Cierre Evaluación	Dialogan sobre sus aprendizajes: ¿te gusto la actividad? ¿Qué colores conocimos el día de hoy? ¿Cómo te sentiste?	Ficha de trabajo	

IV.EVALUACION

COMPETENCIA	INDICADORES	TECNICA	INSTRUMENTO
Resuelve problemas de cantidad	Relaciona los objetos de su entorno por su propia iniciativa según sus características , agrupa libremente a partir de sus intereses	Observación	Lista de Cotejo

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

⇒ Ministerio de Educación del Perú (2016). Rutas del aprendizaje: ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo Fascículo I. Área curricular: MATEMÁTICA

⇒ **VI. ANEXOS:**

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

LISTA DE ESTUDIANTES	AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	ESCALA VALORATIVA		
				SIEMPRE	LOGRADO A VECES	CASI NUNCA
NOMBRE Y APELLIDOS	MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Relaciona los objetos de su entorno por su propia iniciativa según sus características , agrupa libremente a partir de sus intereses			
1. BENGOA PAREDES WILLIAN ANDRÉS				X		
2. CARDENA FLORES MARCO GABRIEL				X		
3. ESTRAVER MORALES JUAN CARLOS					X	
4. GUTIERREZ GARCÍA ALEX HUMBERTO DAVID					X	
5. FRANCO MENA ANGELO FRANCESCO					X	
6. TORRES ALAYO MATHIAS SEBASTIAN					X	
7. CABREJOS GAMBARTE BRISA CRISTINA				X		
8. BROW RABELO VALENTINA JOSEPHINE					X	
9. RODRIGUEZ MIA FERNANDA						X
10. PAREDES MENDOZA, LOANA					X	
11. CASTILLO PLASENCIA, JAIRO				X		
12. VILLACORTA GUZMÁN LUCAS					X	
13. SANDOVAL AREDO LUIS MIGUEL				X		
14. LOPEZ GUITIERRES ALEJANDRO					X	
15. PAREDES ALAYO SOFIA						X

LEYENDA:

A. SIEMPRE

B. LOGRADO A VECES

C. CASI NUNCA

SESION DE APRENDIZAJE N°4

1.1 INSTITUCION EDUCATIVA: “MENTES BRILLANTES“

1.2 DOCENTE: NATALY PACHECO ALDEÁN

1.4 FECHA: 08-09-18

AULA: 3 años

1.5 AREA: MATEMÁTICA

TEMA: “JUGAMOS A ENCONTRAR EL NUMERO PERDIDO”

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	APRENDIZAJE ESPERADO	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre el número y las operaciones	Utiliza como estrategia el conteo de dos elementos y menciona dos	LISTA DE COTEJO

	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	TIEMPO
1: Hora libre en sectores	PLANIFICACION	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Sentados formando un círculo dialogamos recordando a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar ☺ Recordamos las normas establecidas durante la hora del juego libre en los sectores. ☺ Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento. 	5 Min
	ORGANIZACION	☺ Se colocan los collares y registrar sus nombres en el sector elegido, los niños se distribuyen libremente formando grupos en el salón, ubicándose en el sector de su preferencia	3 Min
	EJECUCIÓN	☺ Jugamos en el sector preferido	3 Min
	ORDEN	☺ En el momento que terminan los juegos los niños deben guardar los juegos y hacer orden en el aula	5 Min
	SOCIALIZACIÓN	☺ Todos sentados en un semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, ¿Quiénes jugaron?¿cómo se sintieron? Y que pasó con el trascurso del juego	5 Min
	REPRESENTACIÓN	☺ En forma grupal o individual dibujan lo que jugaron	6 Min

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIA	Medios materiales	tiempo
INICIO	Motivación Saberes previos problematización, Propósito	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciamos la actividad cantando “La Gallina Turuleca” • Los niños escuchan la canción: La gallina Turuleca ha puesto un huevo, la gallina turuleca ha puesto un huevo y ha puesto dos.... • Luego de la actividad realizada formulo interrogantes: ¿Qué dice la canción? ¿Qué puso la gallina? Ustedes conocen el Número “2”, ¿alguna vez la lo han visto? Les propongo conocerlo: Que les parece si el día de hoy jugamos A encontrar el numero perdido el número “2” 	CINTAS DE COLORES	20 min
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p>VIVENCIA DE LA EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos ubicamos en semicírculo en la alfombra de colores, nos disponemos a sentarnos, para realizar la exploración, usando para ello la bolsita Mágica, en donde están ubicados diversos materiales que el niño explorará a libertad como por ejemplo (tapitas, maracas, pelotas, globos , cajas musicales, etc. • Luego de la exploración libre les propongo seleccionar dos objetos y colocarlos dentro del círculo rojo. • Pregunto a los niños:¿Cuántos objetos tienes en tu círculo rojo?¿de qué color son?¿Qué tamaño tienen?, responden de acuerdo a la cantidad de objetos que tienen en sus círculos ,luego colocan la pequeña cartilla en el lugar donde corresponde en la cual menciona el numero 2 • Les comento a los niños que en mi cartilla yo tengo al Número 2 , Formulo nuevas interrogantes. ¿Qué les parece si conocemos a nuestro amigo el “2”?, pero para conocerlo necesitamos salir al patio porque se encuentra en un salón de las aulas esperándonos para conocerlo • Nos formamos adecuadamente para salir .En el aula conocen el “Numero 2” individualmente pasan por el camino siguiendo las flechas señaladas .Realizamos un pequeño juego en el cual usaremos un gráfico de barras , se les reparte a cada niño un gráfico de barras e imágenes para trabajar , en la cual deberán de colocarlas de acuerdo al número y al cuadro correspondiente • ¿Cuántos objetos recolectaste? • Puedes indicar con tu dedo el número 2 	Cinta de color Plumones Láminas	30 min
CIERRE	Cierre Evaluación	<p>DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA</p> <p>Trabajan sus hojas del libro con masa el número 2.</p> <p>Dialogan sobre sus aprendizajes: ¿te gusto la actividad? ¿Qué numero conocimos el día de hoy? ¿Cómo te sentiste?</p>	Hojas de trabajo	15 min

COMPETENCIA	INDICADORES	TECNICA	INSTRUMENTO
Resuelve problemas de cantidad	Relaciona los objetos de su entorno por su propia iniciativa según sus características , agrupa libremente a partir de sus intereses	Observación	Lista de Cotejo

IV.EVALUACION

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

⇒ Ministerio de Educación del Perú (2016). Rutas del aprendizaje: ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo Fascículo I. Área curricular: MATEMÁTICA

⇒ **VI. ANEXOS: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

LISTA DE ESTUDIANTES	AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	ESCALA VALORATIVA		
				SIEMPRE	LOGRADO A VECES	CASI NUNCA
NOMBRE Y APELLIDOS	MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Relaciona los objetos de su entorno por su propia iniciativa según sus características , agrupa libremente a partir de sus intereses			
1. BENGOA PAREDES WILLIAN ANDRÉS				X		
2. CARDENA FLORES MARCO GABRIEL				X		
3. CARDENA FLORES MARCO GABRIEL					X	
4. GUTIERREZ GARCÍA ALEX HUMBERTO DAVID				X		
5. FRANCO MENA ANGELO FRANCESCO					X	
6. TORRES ALAYO MATHIAS SEBASTIAN					X	
7. CABREJOS GAMBARTE BRISA CRISTINA				X		
8. BROW RABELO VALENTINA JOSEPHINE					X	
9. RODRIGUEZ MIA FERNANDA					X	
10. PAREDES MENDOZA, LOANA					X	
11. CASTILLO PLASENCIA, JAIRO				X		
12. VILLACORTA GUZMÁN LUCAS					X	
13. SANDOVAL AREDO LUIS MIGUEL				X		
14. LOPEZ GUITIERRES SEGUNDO					X	
15. PAREDES ALAYO SOFIA						X

LEYENDA:

A. SIEMPRE

B. LOGRADO A VECES

C. CASI NUNCA

SESION DE APRENDIZAJE N°5

1.1 INSTITUCION EDUCATIVA: “MENTES BRILLANTES“

1.2 DOCENTE: NATALY PACHECO ALDEÁN

1.4 FECHA: 09-09-18

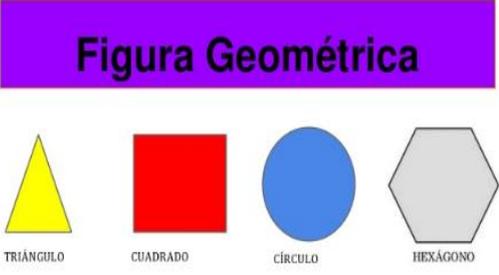
AULA: 3 años

1.5 AREA: MATEMÁTICA

TEMA: “NOS DIVERTIMOS AGRUPANDO FIGURAS GEOMETRICAS”

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	APRENDIZAJE ESPERADO	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales , agrupa objetos similares que le sirven para algún fin	LISTA DE COTEJO

	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	TIEMPO
1: Hora libre en sectores	PLANIFICACION	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Sentados formando un círculo dialogamos recordando a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar ☺ Recordamos las normas establecidas durante la hora del juego libre en los sectores. ☺ Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento. 	5 Min
	ORGANIZACION	☺ Se colocan los collares y registrar sus nombres en el sector elegido, los niños se distribuyen libremente formando grupos en el salón ,ubicándose en el sector de su preferencia	3 Min
	EJECUCIÓN	☺ Jugamos en el sector preferido	3 Min
	ORDEN	☺ En el momento que terminan los juegos los niños deben guardar los juegos y hacer orden en el aula	5 Min
	SOCIALIZACIÓN	☺ Todos sentados en un semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, ¿Quiénes jugaron?¿cómo se sintieron? Y que pasó con el trascurso del juego	5 Min
	REPRESENTACIÓN	☺ En forma grupal o individual dibujan lo que jugaron	6 Min

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIA	Medios materiales	tiempo
INICIO	Motivación Saberes previos problematización, Pronóstico	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciamos la clase narrándoles una historia “ LAS FIGURAS GEOMETRICAS” , las cuales se muestran en el cuento un poco tristes porque los niños ya no quieren jugar con ellas • Responden a las preguntas:¿de qué habla el cuento?¿qué figuras geométricas viste?¿qué tamaño son?¿que figura geométrica está perdida. 	CINTAS DE COLORES	20 min
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p>VIVENCIA DE LA EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les propongo realizar un juego ”JUGAMOS A BUSCAR LAS FIGURAS GEOMETRICAS” para agrupar a todas las figuras geométricas . • En el salón de clases están escondidas las figuras geométricas y al sonido de la música nos distribuiremos por todo el salón de clases y cuando pare la música el niño tendrá que encontrar las figuras geométricas designadas por la docente, una vez encontrada la figura geométrica deberá colocar en las “cajita de formas geométricas “ en donde corresponde, de esa forma iniciara la agrupación del formas geométricas. • Luego buscamos algunos objetos en el salón que tengan formas geométricas y también las colocamos en la caja teniendo en cuenta la forma y la ubicación de cada uno de ellos • Formamos conjuntos de figuras geométricas(conjunto de los círculos , conjunto de los triángulos) <div data-bbox="683 725 1241 1084" style="border: 2px solid red; padding: 10px; text-align: center;">  </div>	Cinta de color Plumones Láminas	30 min
CIERRE	Cierre Evaluación	<p>DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA</p> <p>Dialogamos sobre sus aprendizajes: ¿te gusto la actividad? ¿Te divertiste al jugar con las figuras geométricas? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué figura geométrica encontraste?</p>	Hojas de trabajo	15 min

IV.EVALUACION

COMPETENCIA	INDICADORES	TECNICA	INSTRUMENTO
Resuelve problemas de cantidad	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales , agrupa objetos similares que le sirven para algún fin	Observación	Lista de Cotejo

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

⇒ Ministerio de Educación del Perú (2016). Rutas del aprendizaje: ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo Fascículo I. Área curricular: MATEMÁTICA

⇒ **VI. ANEXOS:**

⇒ **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

LISTA DE ESTUDIANTES	AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	ESCALA VALORATIVA		
				SIEMPRE	LOGRADO A VECES	CASI NUNCA
NOMBRE Y APELLIDOS	MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales , agrupa objetos similares que le sirven para algún fin			
1. BENGOA PAREDES WILLIAN ANDRÉS				X		
2. CARDENA FLORES MARCO GABRIEL				X		
3. ESTRAYER MORALES JUAN CARLOS					X	
4. GUTIERREZ GARCÍA ALEX HUMBERTO DAVID				X		
5. FRANCO MENA ANGELO FRANCESCO					X	
6. TORRES ALAYO MATHIAS SEBASTIAN					X	
7. CABREJOS GAMBARTE BRISA CRISTINA				X		
8. BROW RABELO VALENTINA JOSEPHINE				X		
9. RODRIGUEZ MIA FERNANDA				X		
10. PAREDES MENDOZA, LOANA				X		
11. CASTILLO PLASENCIA, JAIRO					X	
12. VILLACORTA GUZMÁN LUCAS						X
13. SANDOVAL AREDO LUIS MIGUEL						X
14. LOPEZ GUITIERRES SEGUNDO					X	
15. PAREDES ALAYO SOFIA					X	

LEYENDA:

A. SIEMPRE

B. LOGRADO A VECES

C. CASI NUNCA

SESION DE APRENDIZAJE N°6

1.1 INSTITUCION EDUCATIVA: “MENTES BRILLANTES“

1.2 DOCENTE: NATALY PACHECO ALDEÁN

1.4 FECHA: 11-09-18

AULA: 3 años

AREA: MATEMÁTICA

TEMA: “JUGAMOS A SEGUIR INSTRUCCIONES”

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	APRENDIZAJE ESPERADO	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra , muestra las relaciones entre su cuerpo y el espacio	LISTA DE COTEJO

	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	TIEMPO
1: Hora libre en sectores	PLANIFICACION	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Sentados formando un círculo dialogamos recordando a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar ☺ Recordamos las normas establecidas durante la hora del juego libre en los sectores. ☺ Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento. 	5 Min
	ORGANIZACION	☺ Se colocan los collares y registrar sus nombres en el sector elegido, los niños se distribuyen libremente formando grupos en el salón ,ubicándose en el sector de su preferencia	3 Min
	EJECUCIÓN	☺ Jugamos en el sector preferido	3 Min
	ORDEN	☺ En el momento que terminan los juegos los niños deben guardar los juegos y hacer orden en el aula	5 Min
	SOCIALIZACIÓN	☺ Todos sentados en un semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, ¿Quiénes jugaron?¿cómo se sintieron? Y que pasó con el trascurso del juego	5 Min
	REPRESENTACIÓN	☺ En forma grupal o individual dibujan lo que jugaron	6 Min

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIA	Medios materiales	tiempo
INICIO	Motivación Saberes previos problematización, Prerogativo	<p>Iniciamos la actividad “Realizando una canción “LA BATALLA DEL MOVIMIENTO” en donde los niños deberán seguir las diversas instrucciones, en la canción.</p> <p>¿Te gusto la canción?</p> <p>¿Qué te dijeron que realizaras?</p> <p>¿Qué partes de tu cuerpo moviste?</p>	Canción Dialogo	20 min
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p>VIVENCIA DE LA EXPERIENCIA</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Iniciamos la actividad “Realizando un circuito mágico”, en el cual vamos a desarrollar diversas acciones y seguir determinadas instrucciones para llegar al final del juego, el participante usará diversos movimientos corporales , gateo, saltos, circuitos de derecha –izquierda , equilibrio, en los cuales desarrollará todas sus habilidades disfrutando del circuito • Organizo el espacio para el circuito que se realizará, cada niño debe seguir las instrucciones dadas por la maestra antes de pasar el circuito, iniciare pasando por el circuito mostrándoles cómo deben de seguir y comentado como es el juego y como deben de pasar. • Cada niño se dispone a pasar por el circuito teniendo en cuenta las indicaciones dadas por la maestra. 	Ula ula Colchonetas Aros Túnel	30 min
CIERRE	Cierre Evaluación	<p>DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA</p> <p>Dialogamos sobre sus aprendizajes: ¿te gusto la actividad? ¿te divertiste al pasar por el circuito mágico? ¿Te pareció divertido el juego? ¿Te gustaría jugar otra vez?</p>	Dialogo	5 min

COMPETENCIA	INDICADORES	TECNICA	INSTRUMENTO
Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra, muestra las relaciones entre su cuerpo y el espacio.	Observación	Lista de Cotejo

IV.EVALUACION

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

⇒ Ministerio de Educación del Perú (2016). Rutas del aprendizaje: ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo Fascículo I. Área curricular: MATEMÁTICA

⇒ VI. ANEXOS: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

LISTA DE ESTUDIANTES	AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	ESCALA VALORATIVA		
				SIEMPRE	LOGRADO AVECES	CASI NUNCA
NOMBRE Y APELLIDO	MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra, muestra las relaciones entre su cuerpo y el espacio.			
1. BENGUA PAREDES WILLIAN ANDRÉS				X		
2. CARDENA FLORES MARCO GABRIEL				X		
3. ESTRAVER MORALES JUAN CARLOS						X
4. GUTIERREZ GARCÍA ALEX HUMBERTO DAVID				X		
5. FRANCO MENA ANGELO FRANCESCO				X		
6. TORRES ALAYO MATHIAS SEBASTIAN				X		
7. CABREJOS GAMBARTE BRISA CRISTINA					X	
8. BROW RABELO VALENTINA JOSEPHINE				X		
9. RODRIGUEZ MIA FERNANDA				x		
10. PAREDES MENDOZA, LOANA						X
11. CASTILLO PLASENCIA, JAIRO					X	
12. VILLACORTA GUZMÁN LUCAS						X
13. SANDOVAL AREDO LUIS MIGUEL					X	
14. LOPEZ GUITIERRES ALEJANDRO				X		
15. PAREDES ALAYO SOFIA					X	

LEYENDA:

A. SIEMPRE

B. LOGRADO A VECES

C. CASI NUNCA

SESION DE APRENDIZAJE N°7

1.1 INSTITUCION EDUCATIVA: “MENTES BRILLANTES“

1.2 DOCENTE: NATALY PACHECO ALDEÁN

1.4 FECHA: 12-09-19

AULA: 3 años

1.5 AREA: MATEMÁTICA

TEMA: “CELEBRAMOS LA FIESTA DEL NUMERO 3”

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	APRENDIZAJE ESPERADO	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre el número y las operaciones	Utiliza como estrategia el conteo de tres elementos y menciona Tres utilizando para ello material concreto	LISTA DE COTEJO

	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	TIEMPO
1: Hora libre en sectores	PLANIFICACION	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Sentados formando un círculo dialogamos recordando a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar ☺ Recordamos las normas establecidas durante la hora del juego libre en los sectores. ☺ Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento. 	5 Min
	ORGANIZACION	☺ Se colocan los collares y registrar sus nombres en el sector elegido, los niños se distribuyen libremente formando grupos en el salón ubicándose en el sector de su preferencia	3 Min
	EJECUCIÓN	☺ Jugamos en el sector preferido	3 Min
	ORDEN	☺ En el momento que terminan los juegos los niños deben guardar los juegos y hacer orden en el aula	5 Min
	SOCIALIZACIÓN	☺ Todos sentados en un semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, ¿Quiénes jugaron?¿cómo se sintieron? Y que pasó con el trascurso del juego	5 Min
	REPRESENTACIÓN	☺ En forma grupal o individual dibujan lo que jugaron	6 Min

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIA	Medios materiales	tiempo
INICIO	Motivación Saberes previos problematización, Propósito	<ul style="list-style-type: none"> • Recibimos la visita de la gallina turuleca, Iniciamos la actividad cantando “La Gallina turuleca ” • Los niños escuchan la canción: La gallina Turuleca ah puesto un huevo, y ah puesto dos , ah puesto tres • Luego de la actividad realizada formulo interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué dice la canción? • ¿Quién salió? ¿Cuántos huevos puso la gallina? • Ustedes conocen el Número “3”, ¿alguna vez la lo han visto? <p>Les propongo conocerlo: Que les parece si el día de hoy jugamos con el número 3</p> 	Canción Dialogo	15 min
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p>VIVENCIA DE LA EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos ubicamos en semicírculo en la alfombra de colores, nos disponemos a sentarnos, para realizar la exploración, usando para ello la bolsita Mágica, en donde están ubicados diversos materiales que el niño explorará a libertad como por ejemplo (tapitas, maracas, pelotas, globos, cajas musicales, etc. • Luego de la exploración libre les propongo seleccionar TRES objetos y colocarlos dentro del círculo rojo. • Pregunto a los niños:¿Cuántos objetos tienes en tu círculo rojo?¿de qué color son?¿Qué tamaño tienen?, responden de acuerdo a la cantidad de objetos que tienen en sus círculos ,luego colocan la pequeña cartilla en el lugar donde corresponde en la cual menciona el numero 3 • Les comento a los niños que en mi cartilla yo tengo al Número 3 , y que el día de hoy cumple 3 años ¿Qué les parece si conocemos a nuestro amigo el “3”?, pero para conocerlo necesitamos salir al patio porque se encuentra en un salón de las aulas esperándonos para conocerlo. • Nos formamos adecuadamente para salir .En el aula conocen el “Numero 3” individualmente pasan por el camino siguiendo las flechas señaladas .Realizamos un pequeño juego en el cual usaremos un gráfico de barras , se les reparte a cada niño un gráfico de barras e imágenes para trabajar , en la cual deberán de colocarlas de acuerdo al número y al cuadro correspondiente • ¿Cuántos objetos recolectaste? • Puedes indicar con tu dedo el número 3 	Cinta de color Plumones Láminas	30 min
CIERRE	Cierre	<p>DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA</p> <p>Dialogamos sobre sus aprendizajes: ¿te gusto la actividad? ¿De quién fue su cumpleaños? ¿Cuántos objetos recolectaste? ¿Te pareció divertida la actividad?</p>	Dialogo	5 min

IV.EVALUACION

COMPETENCIA	INDICADORES	TECNICA	INSTRUMENTO
Resuelve problemas de cantidad	Utiliza como estrategia el conteo de tres elementos y menciona Tres utilizando para ello material concreto	Observación	Lista de Cotejo

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

⇒ Ministerio de Educación del Perú (2016). Rutas del aprendizaje: ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo Fascículo I. Área curricular: MATEMÁTICA

⇒ **VI. ANEXOS: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

LISTA DE ESTUDIANTES	AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	ESCALA VALORATIVA		
				SIEMPRE	LOGRADO AVECES	CASI NUNCA
NOMBRE Y APELLIDOS	MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Utiliza como estrategia el conteo de tres elementos y menciona Tres utilizando para ello material concreto			
1. BENGOA PAREDES WILLIAN ANDRÉS				X		
2. CARDENA FLORES MARCO GABRIEL				X		
3. ESTRAYER MORALES JUAN CARLOS				X		
4. GUTIERREZ GARCÍA ALEX HUMBERTO DAVID				X		
5. FRANCO MENA ANGELO FRANCESCO				X		
6. TORRES ALAYO MATHIAS SEBASTIAN					X	
7. CABREJOS GAMBARTE BRISA CRISTINA				X		
8. BROW RABELO VALENTINA JOSEPHINE					X	
9. RODRIGUEZ MIA FERNANDA						X
10. PAREDES MENDOZA, LOANA					X	
11. CASTILLO PLASENCIA, JAIRO					X	
12. VILLACORTA GUZMÁN LUCAS						X
13. SANDOVAL AREDO LUIS MIGUEL						X
14. LOPEZ GUITIERRES ALEJANDRO				X		
15. PAREDES ALAYO SOFIA					X	

LEYENDA:

A. SIEMPRE

B. LOGRADO A VECES

C. CASI NUNCA

SESION DE APRENDIZAJE N° 8

1.1 INSTITUCION EDUCATIVA: “MENTES BRILLANTES“

1.2 DOCENTE: NATALY PACHECO ALDEÁN

1.4 FECHA: 13-09-18

AULA: 3 años

1.5 AREA: MATEMÁTICA

TEMA: “CELEBRAMOS LA FIESTA DEL NUMERO 4”

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	APRENDIZAJE ESPERADO	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre el número y las operaciones	Utiliza como estrategia el conteo de cuatro elementos y menciona cuatro utilizando para ello material concreto	LISTA DE COTEJO

	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	TIEMPO
1: Hora libre en sectores	PLANIFICACION	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Sentados formando un círculo dialogamos recordando a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar ☺ Recordamos las normas establecidas durante la hora del juego libre en los sectores. ☺ Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento. 	5 Min
	ORGANIZACION	☺ Se colocan los collares y registrar sus nombres en el sector elegido, los niños se distribuyen libremente formando grupos en el salón, ubicándose en el sector de su preferencia	3 Min
	EJECUCIÓN	☺ Jugamos en el sector preferido	3 Min
	ORDEN	☺ En el momento que terminan los juegos los niños deben guardar los juegos y hacer orden en el aula	5 Min
	SOCIALIZACIÓN	☺ Todos sentados en un semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, ¿Quiénes jugaron?¿cómo se sintieron? Y que pasó con el trascurso del juego	5 Min
	REPRESENTACIÓN	☺ En forma grupal o individual dibujan lo que jugaron	6 Min

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIA	Medios materiales	tiempo
INICIO	Motivación Saberes previos problematización, Propósito	<ul style="list-style-type: none"> • Recibimos la visita de la gallina turuleca, Iniciamos la actividad cantando “La Gallina turuleca ” • Los niños escuchan la canción: La gallina Turuleca ah puesto un huevo, la gallina turuleta ah puesto un huevo y ah puesto dos , ah puesto tres ,cuatro • Luego de la actividad realizada formulo interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué dice la canción? • ¿Quién salió? ¿Cuántos huevos puso la gallina? • Ustedes conocen el Número “4”, ¿alguna vez la lo han visto? <p>Les propongo conocerlo: Que les parece si el día de hoy jugamos con el número 4</p> 	Canción Dialogo	20 min
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p>VIVENCIA DE LA EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos ubicamos en semicírculo en la alfombra de colores, nos disponemos a sentarnos, para realizar la exploración, usando para ello la bolsita Mágica, en donde están ubicados diversos materiales que el niño explorará a libertad como por ejemplo (tapitas, maracas, pelotas, globos , cajas musicales, etc. • Luego de la exploración libre les propongo seleccionar TRES objetos y colocarlos dentro del círculo rojo. • Pregunto a los niños:¿Cuántos objetos tienes en tu círculo rojo?¿de qué color son?¿Qué tamaño tienen?, responden de acuerdo a la cantidad de objetos que tienen en sus círculos ,luego colocan la pequeña cartilla en el lugar donde corresponde en la cual menciona el numero 3 • Les comento a los niños que en mi cartilla yo tengo al Número 3 , y que el día de hoy cumple 3 años ¿Qué les parece si conocemos a nuestro amigo el “4”?, pero para conocerlo necesitamos salir al patio porque se encuentra en un salón de las aulas esperándonos para conocerlo. • Nos formamos adecuadamente para salir .En el aula conocen el “Numero 4” individualmente pasan por el camino siguiendo las flechas señaladas .Realizamos un pequeño juego en el cual usaremos un gráfico de barras , se les reparte a cada niño un gráfico de barras e imágenes para trabajar , en la cual deberán de colocarlas de acuerdo al número y al cuadro correspondiente • ¿Cuántos objetos recolectaste? • Puedes indicar con tu dedo el número 4 	Cinta de color Plumones Láminas	30 min
CIERRE	Cierre	<p>DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA</p> <p>Dialogamos sobre sus aprendizajes: ¿te gusto la actividad? ¿De quién fue su cumpleaños? ¿Cuántos objetos recolectaste? ¿Te pareció divertida la actividad?</p>	Dialogo	15 min

COMPETENCIA	INDICADORES	TECNICA	INSTRUMENTO
Resuelve problemas de cantidad	Utiliza como estrategia el conteo de cuatro elementos y menciona cuatro utilizando para ello material concreto	Observación	Lista de Cotejo

IV.EVALUACION

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

⇒ Ministerio de Educación del Perú (2016). Rutas del aprendizaje: ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo Fascículo I. Área curricular: MATEMÁTICA

⇒ VI. ANEXOS: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

LISTA DE ESTUDIANTES	AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	ESCALA VALORATIVA		
				SIEMPRE	LOGRADO AVECES	CASI NUNCA
NOMBRE Y APELLIDOS	MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Utiliza como estrategia el conteo de cuatro elementos y menciona Tres utilizando para ello material concreto			
1. BENGOA PAREDES WILLIAN ANDRÉS				X		
2. CARDENA FLORES MARCO GABRIEL					X	
3. ESTRAVER MORALES JUAN CARLOS				X		
4. GUTIERREZ GARCÍA ALEX HUMBERTO DAVID				X		
5. FRANCO MENA ANGELO FRANCESCO						X
6. TORRES ALAYO MATHIAS SEBASTIAN					X	
7. CABREJOS GAMBARTÉ BRISA CRISTINA				X		
8. BROW RABELO VALENTINA JOSEPHINE					X	
9. RODRIGUEZ MIA FERNANDA				X		
10. PAREDES MENDOZA, LOANA				X		
11. CASTILLO PLASENCIA, JAIRO				X		
12. VILLACORTA GUZMÁN LUCAS				X		
13. SANDOVAL AREDO LUIS MIGUEL						X
14. LOPEZ GUITIERRES ALEJANDRO					X	
15. PAREDES ALAYO SOFIA				X		

LEYENDA:

A. SIEMPRE

B. LOGRADO A VECES

C. CASI NUNCA

SESION DE APRENDIZAJE N°9

1.1 INSTITUCION EDUCATIVA: “MENTES BRILLANTES“

1.2 DOCENTE: NATALY PACHECO ALDEÁN

1.4 FECHA: 14-09-18

AULA: 3 años

1.5 AREA: MATEMÁTICA

TEMA: “DESCUBRIENDO EL TESORO”

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	APRENDIZAJE ESPERADO	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre el número y las operaciones	Utiliza como estrategia el conteo de cinco elementos y menciona CINCO utilizando para ello material concreto	LISTA DE COTEJO

	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	TIEMPO
1: Hora libre en sectores	PLANIFICACION	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Sentados formando un circulo dialogamos recordando a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar ☺ Recordamos las normas establecidas durante la hora del juego libre en los sectores. ☺ Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento. 	5 Min
	ORGANIZACION	☺ Se colocan los collares y registrar sus nombres en el sector elegido, los niños se distribuyen libremente formando grupos en el salón ,ubicándose en el sector de su preferencia	3 Min
	EJECUCIÓN	☺ Jugamos en el sector preferido	3 Min
	ORDEN	☺ En el momento que terminan los juegos los niños deben guardar los juegos y hacer orden en el aula	5 Min
	SOCIALIZACIÓN	☺ Todos sentados en un semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, ¿Quiénes jugaron?¿cómo se sintieron? Y que pasó con el trascurso del juego	5 Min
	REPRESENTACIÓN	☺ En forma grupal o individual dibujan lo que jugaron	6 Min

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIA	Medios materiales	tiempo
INICIO	Motivación Saberes previos problematización, Propósito	<ul style="list-style-type: none"> Jugamos a : “Descubriendo el número” Nos ubicamos en el espacio que señalare, observan el circuito diseñado para el juego, el juego iniciará al ritmo de la música “Vamos a descubrir el número 1, 2, 3,4,5.... “ De manera ordenada un niño entrará en el circuito y deberá buscar el numero escondido, deberá ser muy rápido porque cuando termine la canción su tiempo se habrá terminado, así sucesivamente cada niño pasará por el circuito de juegos. ¿Qué dice la canción? ¿lograste encontrar el número? ¿Qué número encontraste? Ustedes conocen el Número “4”, ¿alguna vez la lo han visto? <p>Les propongo conocerlo: Que les parece si el día de hoy jugamos con el número 4</p> 	Canción Dialogo	20 min
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p>VIVENCIA DE LA EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> Luego de la exploración libre les propongo seleccionar CINCO objetos y colocarlos dentro del círculo verde. Pregunto a los niños:¿Cuántos objetos tienes en tu círculo verde?¿de qué color son?¿Qué tamaño tienen?, responden de acuerdo a la cantidad de objetos que tienen en sus círculos ,luego colocan la pequeña cartilla en el lugar donde corresponde en la cual menciona el numero 5 Les comento a los niños que en mi cartilla yo tengo al Número 4 , Formulo nuevas interrogantes. ¿Qué les parece si conocemos a nuestro amigo el “5”?, pero para conocerlo necesitamos salir al patio porque se encuentra en un salón de las aulas esperándonos para conocerlo Nos formamos adecuadamente para salir .En el aula conocen el “Numero 4” individualmente pasan por el camino siguiendo las flechas señaladas .Realizamos un pequeño juego en el cual usaremos un gráfico de barras , se les reparte a cada niño un gráfico de barras e imágenes para trabajar , en la cual deberán de colocarlas de acuerdo al número y al cuadro correspondiente ¿Cuántos objetos recolectaste? Puedes indicar con tu dedo el número 5 	Cinta de color Plumones Láminas	30 min
CIERRE	Cierre	<p>DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA</p> <p>Trabajan sus hojas del libro el número 43 pg. ¿Dialogan sobre sus aprendizajes, te gusto la actividad? ¿Qué numero conocimos el día de hoy?</p>	Dialogo	15 min

IV.EVALUACION

COMPETENCIA	INDICADORES	TECNICA	INSTRUMENTO
Resuelve problemas de cantidad	Utiliza como estrategia el conteo de cinco elementos y menciona utilizando para ello material concreto	Observación	Lista de Cotejo

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

⇒ Ministerio de Educación del Perú (2016). Rutas del aprendizaje: ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo Fascículo I. Área curricular: MATEMÁTICA

⇒ **VI. ANEXOS: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

LISTA DE ESTUDIANTES	AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	ESCALA VALORATIVA		
				SIEMPRE	LOGRADO AVECES	CASI NUNCA
NOMBRE Y APELLIDOS	MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Utiliza como estrategia el conteo de cinco elementos y menciona cinco utilizando para ello material concreto			
1. BENGOA PAREDES WILLIAN ANDRÉS				X		
2. CARDENA FLORES MARCO GABRIEL					X	
3. ESTRAVER MORALES JUAN CARLOS				X		
4. GUTIERREZ GARCÍA ALEX HUMBERTO DAVID				X		
5. FRANCO MENA ANGELO FRANCESCO					X	
6. TORRES ALAYO MATHIAS SEBASTIAN				X		
7. CABREJOS GAMBARTE BRISA CRISTINA				X		
8. BROW RABELO VALENTINA JOSEPHINE				X		
9. RODRIGUEZ MIA FERNANDA						X
10. PAREDES MENDOZA, LOANA				X		
11. CASTILLO PLASENCIA, JAIRO					X	
12. VILLACORTA GUZMÁN LUCAS				X		
13. SANDOVAL AREDO LUIS MIGUEL						X
14. LOPEZ GUITIERRES ALEJANDRO				X		
15. PAREDES ALAYO SOFIA						X

LEYENDA:

A. SIEMPRE

B. LOGRADO A VECES

C. CASI NUNCA

SESION DE APRENDIZAJE N°10

1.1 INSTITUCION EDUCATIVA: “MENTES BRILLANTES“

1.2 DOCENTE: NATALY PACHECO ALDEÁN

1.4 FECHA: 15-09-18

AULA: 3 años

1.5 AREA: MATEMÁTICA

TEMA: “JUGAMOS CON LOS CUANTIFICADORES MUCHOS POCOS”

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	APRENDIZAJE ESPERADO	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad “Muchos, pocos, ninguno”, en situaciones cotidianas.	LISTA DE COTEJO

	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	TIEMPO
1: Hora libre en sectores	PLANIFICACION	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Sentados formando un círculo dialogamos recordando a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar ☺ Recordamos las normas establecidas durante la hora del juego libre en los sectores. ☺ Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento. 	5 Min
	ORGANIZACION	☺ Se colocan los collares y registrar sus nombres en el sector elegido, los niños se distribuyen libremente formando grupos en el salón, ubicándose en el sector de su preferencia	3 Min
	EJECUCIÓN	☺ Jugamos en el sector preferido	3 Min
	ORDEN	☺ En el momento que terminan los juegos los niños deben guardar los juegos y hacer orden en el aula	5 Min
	SOCIALIZACIÓN	☺ Todos sentados en un semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, ¿Quiénes jugaron?¿cómo se sintieron? Y que pasó con el trascurso del juego	5 Min
	REPRESENTACIÓN	☺ En forma grupal o individual dibujan lo que jugaron	6 Min

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIA	Medios materiales	tiempo
INICIO	Motivación Saberes previos problematización, Propósito	<p>Les invito a salir al patio para poder realizar un pequeño juego así damos Inicio a la actividad con la canción “LA BATALLA DEL MOVIMIETO” , en el cual consiste que al escuchar la música , cada niño va a mover cada parte de su cuerpo , usando el espacio señalado para dicha actividad, luego cuando pare la música.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchan la indicación “Todos los niños deben agruparse, formando un circulo, todas las niñas beben agruparse formando un circulo: Responden a las preguntas: ¿cuántos niños están agrupados? ¿serán muchos o pocos? ¿cuantas niñas están agrupadas? ¿serán muchas o pocas? • Les propongo que el día de hoy jugaremos con los • cuantificadores muchos –pocos-ninguno. 	PARLANTE RONDA DE LOS NIÑOS	20 min
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p>COMPRESION DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • En Aula nos disponemos a escuchar una linda historia: ”un campo divertido para contar” en la cual la granjera LUPITA tiene en su chacra frutas y verduras, pero no sabe cuántas verduras y frutas tiene, nosotros le ayudaremos a LUPITA a contar cuantos alimento saludables tiene en su chacra ¿quieres ayudar a lupita . • De manera individual cada niño tendrá 2 recipientes, la maestra extraerá de la huerta de LUPITA frutas y verduras, luego les colocará a cada niño en el recipiente, para que ayuden a LUPITA contar. • Cada niño separará en sus recipientes cual son las frutas y cual son las verduras y contarán de manera individual ejemplo: Marco ¿Cuántas verduras tienes?¿Son muchas o pocas?¿cuantas frutas tienes son muchas o pocas? <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les Explico detalladamente sobre estos cuantificadores (Muchos-pocos-ninguno) y la cantidad que debe de tener cada uno de ellos. <p>REPRESENTACION DE LO CONCRETO A LO SIMBOLICO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicamos lo aprendido en clase, usando para ello material manipulable en este caso usaremos diversos juguetes de mesa, de manera individual cada niño tendrá 2 aros en los cuales colocará en el aro 1 (Muchos juguetes), en el aro 2 (Pocos juguetes), de esta forma cada niño realizará el juego usando los cuantificadores. <p>FORMALIZACION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Practicamos lo aprendido, cada niño, desarrolla en su papelote personal la actividad asignada por la docente • Desarrollan la actividad del libro pg 27-31 	 <p>Cinta de color</p> <p>Plumones</p> <p>Láminas</p> <p>Hojas de trabajo</p>	30 min
CIERRE	Cierre	<p>DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA</p> <p>Dialogan sobre sus aprendizajes: ¿te gusto la actividad? ¿Cuántas frutas tuvo lupita? ¿Muchas o pocas? ¿Cuantas verduras tuvo Lupita?</p>	Dialogo	15 min

IV.EVALUACION

COMPETENCIA	INDICADORES	TECNICA	INSTRUMENTO
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Muestra su comprensión acerca de la cantidad “Muchos, pocos, ninguno”, con material concreto y simbólico	Observación	Lista de Cotejo

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

⇒ Ministerio de Educación del Perú (2016). Rutas del aprendizaje: ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo Fascículo I. Área curricular: MATEMÁTICA

⇒ **VI. ANEXOS:**

⇒ **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

LISTA DE ESTUDIANTES	AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	ESCALA VALORATIVA		
				SIEMPRE	LOGRADO A VECES	CASI NUNCA
NOMBRE Y APELLIDOS	MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Muestra su comprensión acerca de la cantidad “Muchos, pocos, ninguno”, con material concreto y simbólico			
1. BENGOA PAREDES WILLIAN ANDRÉS				x		
2. CARDENA FLORES MARCO GABRIEL					x	
3. ESTRAYER MORALES JUAN CARLOS				x		
4. GUTIERREZ GARCÍA ALEX HUMBERTO DAVID				X		
5. FRANCO MENA ANGELO FRANCESCO				x		
6. TORRES ALAYO MATHIAS SEBASTIAN					x	
7. CABREJOS GAMBARTE BRISA CRISTINA						X
8. BROW RABELO VALENTINA JOSEPHINE				x		
9. RODRIGUEZ MIA FERNANDA				x		
10. PAREDES MENDOZA, LOANA				X		
11. CASTILLO PLASENCIA, JAIRO				x		
12. VILLACORTA GUZMÁN LUCAS						X
13. SANDOVAL AREDO LUIS MIGUEL					x	
14. LOPEZ GUITIERRES ALEJANDRO				X		
15. PAREDES ALAYO SOFIA				X		

LEYENDA:

A. SIEMPRE

B. LOGRADO A VECES

C. CASI NUNCA

SESION DE APRENDIZAJE N°11

1.1 INSTITUCION EDUCATIVA: “MENTES BRILLANTES“

1.2 DOCENTE: NATALY PACHECO ALDEÁN

1.4 FECHA: 16-09-18

AULA: 3 años

1.5 AREA: MATEMÁTICA

TEMA: “JUGAMOS EN EL ESPACIO CERCA - LEJOS”

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	APRENDIZAJE ESPERADO	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Se ubica y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra , a partir de ello organiza sus movimientos y acciones para desplazarse, utilizando expresiones como cerca-Lejos que muestran las relaciones que establece con su cuerpo	LISTA DE COTEJO

	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	TIEMPO
1: Hora libre en sectores	PLANIFICACION	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Sentados formando un círculo dialogamos recordando a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar ☺ Recordamos las normas establecidas durante la hora del juego libre en los sectores. ☺ Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento. 	5 Min
	ORGANIZACION	☺ Se colocan los collares y registrar sus nombres en el sector elegido, los niños se distribuyen libremente formando grupos en el salón ,ubicándose en el sector de su preferencia	3 Min
	EJECUCIÓN	☺ Jugamos en el sector preferido	3 Min
	ORDEN	☺ En el momento que terminan los juegos los niños deben guardar los juegos y hacer orden en el aula	5 Min
	SOCIALIZACIÓN	☺ Todos sentados en un semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, ¿Quiénes jugaron?¿cómo se sintieron? Y que pasó con el transcurso del juego	5 Min
	REPRESENTACIÓN	☺ En forma grupal o individual dibujan lo que jugaron	6 Min

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIA	Medios materiales	tiempo
INICIO	Motivación Saberes previos problematización, Pronóstico	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciamos la actividad cantando todos juntos “Cerca lejos “, para ello utilizamos material manipulable para el desarrollo de la canción, utilizaremos pelotas y jugaremos cerca- lejos, siguiendo lo que indica la canción. • https://www.youtube.com/watch?v=BN_LWZko2Ps • Formulo interrogantes ¿te divertiste ? ¿de que tratará la canción? <p>Les propongo que el día de hoy jugaremos a ubicarnos en el espacio (CERCA-LEJOS)</p>	PARLANTE Juegos en el patio	20 min
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p>COMPRESION DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les Propongo otro juego, para ellos preparo el material a trabajar y el espacio a utilizar, ubico varios juguetes en un extremo del salón de forma horizontal y al otro extremo ubico dos canastas las cuales están colocadas en diferentes espacios, una canasta está cerca y la otra canasta está lejos),formulo preguntas ¿Qué canasta está cerca?, ¿Qué canasta está más lejos?. • Invito a que participen comentando de acuerdo a sus saberes previos. <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les Explico detalladamente sobre las nociones Espaciales (CERCA-LEJOS) señalando que la canasta de color rojo es la que está más cerca a los juguetes y la canasta de color azul es la que está más lejos de los juguetes <p>REPRESENTACION DE LO CONCRETO A LO SIMBOLICO</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Aplicamos lo aprendido en aula ,nos disponemos para salir al patio y formar un circuito de caminos CERCA-LEJOS ,usando para ello material de psicomotricidad ,jugaremos a transada animalitos por el camino más CERCA y trasladaremos juguetes por el camino más LEJOS <p>FORMALIZACION</p> <p>Practicamos lo aprendido, cada niño, desarrolla en su hoja del trabajo del libro Pg 89</p>	Cinta de color Plumones Láminas Hojas de trabajo	30 min
CIERRE	Cierre	<p>DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA</p> <p>Dialogan sobre sus aprendizajes: ¿te gusto la actividad? ¿Qué camino estuvo más cerca? ¿Qué camino estuvo más lejos?</p>	Dialogo	15 min

IV.EVALUACION

COMPETENCIA	INDICADORES	TECNICA	INSTRUMENTO
Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Se ubica y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra , a partir de ello organiza sus movimientos y acciones para desplazarse, utilizando expresiones como cerca-Lejos que muestran las relaciones que establece con su cuerpo	Observación	Lista de Cotejo

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

⇒ Ministerio de Educación del Perú (2016). Rutas del aprendizaje: ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo Fascículo I. Área curricular: MATEMÁTICA

⇒ **VI. ANEXOS:**

⇒ **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

LISTA	AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	ESCALA VALORATIVA		
NOMBRE Y APELLIDOS	MATEMÁTICA	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Se ubica y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra , a partir de ello organiza sus movimientos y acciones para desplazarse, utilizando expresiones como cerca-Lejos que muestran las relaciones que establece con su cuerpo	SIEMPRE	LOGRADO O AVECES	CASI NUNCA
		1. BENGUA PAREDES WILLIAN ANDRÉS		X		
		2. CARDENA FLORES MARCO GABRIEL			X	
		3. ESTRAVER MORALES JUAN CARLOS		X		
		4. GUTIERREZ GARCÍA ALEX HUMBERTO DAVID		X		
		5. FRANCO MENA ANGELO FRANCESCO		x		
		6. TORRES ALAYO MATHIAS SEBASTIAN		X		
		7. CABREJOS GAMBARTÉ BRISA CRISTINA		X		
		8. BROW RABELO VALENTINA JOSEPHINE		X		
		9. RODRIGUEZ MIA FERNANDA			X	
		10. PAREDES MENDOZA, LOANA		X		
		11. CASTILLO PLASENCIA, JAIRO		X		
		12. VILLACORTA GUZMÁN LUCAS				X
		13. SANDOVAL AREDO LUIS MIGUEL		X		
		14. LOPEZ GUITIERRES ALEJANDRO		X		
		15. PAREDES ALAYO SOFIA			X	

LEYENDA:

A. SIEMPRE

B. LOGRADO A VECES

C. CASI NUNCA

SESION DE APRENDIZAJE N°12

1.1 INSTITUCION EDUCATIVA: “Mentes Brillantes “

1.2 DOCENTE: NATALY PACHECO ALDEÁN

1.4 FECHA: 18-09-18

AULA: 3 años

1.5 AREA: MATEMÁTICA

**TEMA: “UTILIZAMOS DIRECCIONES DERECHA -
IZQUIERDA”**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	APRENDIZAJE ESPERADO	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	Actúa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización	Matematiza problemas relacionado a formas movimientos y localización de cuerpos	Expresa de forma vivencial (patio –aula) y grafica la posición de los cambios de posición de objetos empleando nociones espaciales “Derecha-Izquierda”	LISTA DE COTEJO

	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	TIEMPO
1: Hora libre en sectores	PLANIFICACION	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Sentados formando un circulo dialogamos recordando a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar ☺ Recordamos las normas establecidas durante la hora del juego libre en los sectores. ☺ Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento. 	5 Min
	ORGANIZACION	☺ Se colocan los collares y registrar sus nombres en el sector elegido, los niños se distribuyen libremente formando grupos en el salón ,ubicándose en el sector de su preferencia	3 Min
	EJECUCIÓN	☺ Jugamos en el sector preferido	3 Min
	ORDEN	☺ En el momento que terminan los juegos los niños deben guardar los juegos y hacer orden en el aula	5 Min
	SOCIALIZACIÓN	☺ Todos sentados en un semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, ¿Quiénes jugaron?¿cómo se sintieron? Y que pasó con el trascurso del juego	5 Min
	REPRESENTACIÓN	☺ En forma grupal o individual dibujan lo que jugaron	6 Min

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIA	Medios materiales	tiempo
INICIO	Motivación Saberes previos problematización, Propósito	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciamos la actividad invitando a los niños a jugar “Ríos abajo” con el fin desarrollar las habilidades en cuanto a la ubicación espacial y el fortalecimiento de la lateralidad • Formulo interrogantes • ¿les gusto el juego? ¿que parte de tu cuerpo moviste?. • Les propongo que el día de hoy aprenderemos sobre nuestros movimientos “DERECHA E IZQUIERDA <div data-bbox="703 241 1182 651" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">“Río Abajo”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y las niñas deberán formar un círculo y se sentarán en sus respectivas sillas. • La maestra o el maestro se ubicará al centro del círculo. Luego, les pedirá que imaginen que se encuentran en un bote río abajo, viajando de un pueblo a otro. El río es caudaloso y muy peligroso. Para salvarse, deberán seguir sus órdenes. • Cuando la maestra o el maestro diga ¡tronco a la derecha!, todos deberán levantarse de sus sillas y sentarse en la siguiente que se encuentre a su derecha. • Cuando indique ¡tronco a la izquierda!, todos avanzarán un sitio hacia la izquierda. • Cuando diga ¡tempestad!, todos deberán de cambiar de asiento en cualquier dirección, y lugar del círculo. </div>	<p>PARLANTE</p> <p>Juegos en el patio</p>	10 min
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p>COMPRESION DEL PROBLEMA Les formulo la siguiente interrogante ¿Cuál es tu manos derecha?¿cuál es tu mano izquierda?¿cuál es tu pie derecho?¿cuál es tu pie izquierdo?</p> <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les propongo a los niños y niñas realizar un juego de psicomotricidad, dispongo el espacio para el juego designado formando un circuito en el cual nos desplazaremos a la IZQUIERDA, Luego a la DERECHA, por un laberinto en el cual utilizaremos todas nuestras energías para pasar por los diversos obstáculos. • Luego de la actividad señalada , les propongo ir salón de clases , para poder explicar las partes de nuestro cuerpo que se denominan IZQUIERDA,DERECHA , luego jugamos y realizamos movimientos con nuestro cuerpo al ritmo de la música utilizado movimientos de localización , para ello utilizamos cintas ROJOS Y AZUL , la cinta roja ira en la MANO DERECHA y la cinta AZUL irá en la mano IZQUIERDA, bailamos al ritmo de la música moviendo las partes de nuestro cuerpo según así lo indica la música <div data-bbox="738 1081 1161 1305" style="border: 1px solid purple; padding: 5px;">  </div> <p>FORMALIZACION Nos disponemos a trabajar con ténpera , los niños plasman su mano (DERECHA e IZQUIERDA) en la hoja , marcando asi su mano con tempera</p>	<p>Cinta de color</p> <p>Plumones</p> <p>Láminas</p> <p>al Hojas de trabajo</p>	30 min
CIERRE	Cierre	<p>DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos sobre nuestros aprendizajes ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cuál es tu mano DERECHA?¿cuál es tu manos IZQUIERDA?¿Que colores con las cintas de tus manos?¿te gusto el juego? 	Dialogo	15 min

COMPETENCIA	INDICADORES	TECNICA	INSTRUMENTO
Actúa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización	Expresa de forma vivencial (patio – aula) y grafica la posición de los cambios de posición de objetos empleando nociones espaciales “Derecha-Izquierda”	Observación	Lista de Cotejo

IV.EVALUACION

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

⇒ Ministerio de Educación del Perú (2016). Rutas del aprendizaje: ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo Fascículo I. Área curricular: MATEMÁTICA

⇒ **VI. ANEXOS:**

⇒ **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

LISTA	AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	ESCALA VALORATIVA		
				SIEMPRE	LOGRADO A VECES	CASI NUNCA
NOMBRE Y APELLIDOS	MATEMÁTICA	Actúa matemáticamente e en situaciones de forma movimiento y localización	Expresa de forma vivencial (patio –aula) y grafica la posición de los cambios de posición de objetos empleando nociones espaciales “Derecha-Izquierda”			
		1. BENGOA PAREDES WILLIAN ANDRÉS		X		
		2. CARDENA FLORES MARCO GABRIEL		X		
		3. CARDENA FLORES MARCO GABRIEL			X	
		4. GUTIERREZ GARCÍA ALEX HUMBERTO DAVID		X		
		5. FRANCO MENA ANGELO FRANCESCO		X		
		6. TORRES ALAYO MATHIAS SEBASTIAN		X		
		7. CABREJOS GAMBARTE BRISA CRISTINA			X	
		8. BROW RABELO VALENTINA JOSEPHINE		X		
		9. RODRIGUEZ MIA FERNANDA		X		
		10. PAREDES MENDOZA, LOANA				X
		11. CASTILLO PLASENCIA, JAIRO		X		
		12. VILLACORTA GUZMÁN LUCAS		X		
		13. SANDOVAL AREDO LUIS MIGUEL		X		
		14. LOPEZ GUITIERRES SEGUNDO		X		
		15. PAREDES ALAYO SOFIA		X		

LEYENDA:

A. SIEMPRE

B. LOGRADO A VECES

C. CASI NUNCA

SESION DE APRENDIZAJE N°13

1.1 INSTITUCION EDUCATIVA: “Mentes Brillantes”

1.2 DOCENTE: NATALY PACHECO ALDEÁN

1.4 FECHA: 19-09-18

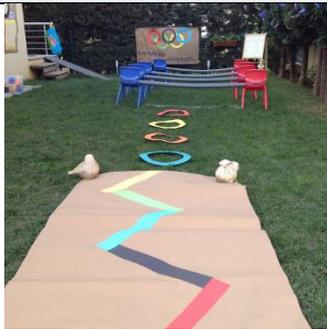
AULA: 3 años

AREA: MATEMÁTICA

TEMA: “ JUNTOS BUSCAMOS EL NUMERO ESCONDIDO”

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	APRENDIZAJE ESPERADO	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre el número y las operaciones	Utiliza como estrategia el conteo de seis elementos y menciona seis utilizando para ello material concreto	LISTA DE COTEJO

	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	TIEMPO
1: Hora libre en sectores	PLANIFICACION	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Sentados formando un círculo dialogamos recordando a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar ☺ Recordamos las normas establecidas durante la hora del juego libre en los sectores. ☺ Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento. 	5 Min
	ORGANIZACION	☺ Se colocan los collares y registrar sus nombres en el sector elegido, los niños se distribuyen libremente formando grupos en el salón ,ubicándose en el sector de su preferencia	3 Min
	EJECUCIÓN	☺ Jugamos en el sector preferido	3 Min
	ORDEN	☺ En el momento que terminan los juegos los niños deben guardar los juegos y hacer orden en el aula	5 Min
	SOCIALIZACIÓN	☺ Todos sentados en un semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, ¿Quiénes jugaron?¿cómo se sintieron? Y que pasó con el trascurso del juego	5 Min
	REPRESENTACIÓN	☺ En forma grupal o individual dibujan lo que jugaron	6 Min

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIA	Medios materiales	tiempo
INICIO	Motivación Saberes previos problematización, Propósito	<ul style="list-style-type: none"> • Jugamos a : “Descubriendo el número” • Nos ubicamos en el espacio que señalare, observan el circuito diseñado para el juego, el juego iniciará al ritmo de la música “Vamos a descubrir el número 1, 2, 3,4,5,6...” • De manera ordenada un niño entrará en el circuito y deberá buscar el numero escondido, deberá ser muy rápido porque cuando termine la canción su tiempo se habrá terminado, así sucesivamente cada niño pasará por el circuito de juegos. • ¿Qué dice la canción? • ¿lograste encontrar el número? ¿Qué número encontraste? • Ustedes conocen el Número “5”, ¿alguna vez la lo han visto? <p>Les propongo conocerlo: Que les parece si el día de hoy jugamos con el número 5</p> 	Canción Dialogo	20 min
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p>VIVENCIA DE LA EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego de la exploración libre les propongo seleccionar SEIS objetos y colocarlos dentro del círculo verde. • Pregunto a los niños:¿Cuántos objetos tienes en tu círculo verde?¿de qué color son?¿Qué tamaño tienen?, responden de acuerdo a la cantidad de objetos que tienen en sus círculos ,luego colocan la pequeña cartilla en el lugar donde corresponde en la cual menciona el numero 6 • Les comento a los niños que en mi cartilla yo tengo al Número 4 , Formulo nuevas interrogantes. ¿Qué les parece si conocemos a nuestro amigo el “5”?, pero para conocerlo necesitamos salir al patio porque se encuentra en un salón de las aulas esperándonos para conocerlo • Nos formamos adecuadamente para salir .En el aula conocen el “Numero 6” individualmente pasan por el camino siguiendo las flechas señaladas .Realizamos un pequeño juego en el cual usaremos un gráfico de barras , se les reparte a cada niño un gráfico de barras e imágenes para trabajar , en la cual deberán de colocarlas de acuerdo al número y al cuadro correspondiente • ¿Cuántos objetos recolectaste? • Puedes indicar con tu dedo el número 6 	Cinta de color Plumones Láminas	30 min
CIERRE	Cierre	<p>DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA</p> <p>Trabajan sus hojas del libro el número 43 pg.</p> <p>¿Dialogan sobre sus aprendizajes, te gusto la actividad? ¿Qué numero conocimos el día de hoy?</p>	Dialogo	15 min

IV.EVALUACION

COMPETENCIA	INDICADORES	TECNICA	INSTRUMENTO
Resuelve problemas de cantidad	Utiliza como estrategia el conteo de seis elementos y menciona utilizando para ello material concreto	Observación	Lista de Cotejo

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

⇒ Ministerio de Educación del Perú (2016). Rutas del aprendizaje: ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo Fascículo I. Área curricular: MATEMÁTICA

⇒ **VI. ANEXOS:**

⇒ **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

LISTA DE ESTUDIANTES	AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	ESCALA VALORATIVA		
				SIEMPRE	LOGRADO A VECES	CASI NUNCA
NOMBRE Y APELLIDOS	MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Utiliza como estrategia el conteo de seis elementos y menciona seis utilizando para ello material concreto			
1. BENGOA PAREDES WILLIAN ANDRÉS				X		
2. CARDENA FLORES MARCO GABRIEL				X		
3. ESTRAVER MORALES JUAN CARLOS				X		
4. GUTIERREZ GARCÍA ALEX HUMBERTO DAVID					X	
5. FRANCO MENA ANGELO FRANCESCO						X
6. TORRES ALAYO MATHIAS SEBASTIAN				X		
7. CABREJOS GAMBARTÉ BRISA CRISTINA				X		
8. BROW RABELO VALENTINA JOSEPHINE					X	
9. RODRIGUEZ MIA FERNANDA				X		
10. PAREDES MENDOZA, LOANA				X		
11. CASTILLO PLASENCIA, JAIRO				X		
12. VILLACORTA GUZMÁN LUCAS				X		
13. SANDOVAL AREDO LUIS MIGUEL				X		
14. LOPEZ GUITIERRES SEGUNDO				X		
15. PAREDES ALAYO SOFIA				X		

LEYENDA:

A. SIEMPRE

B. LOGRADO A VECES

C. CASI NUNCA

SESION DE APRENDIZAJE N°14

1.1 INSTITUCION EDUCATIVA: “MENTES BRILLANTES“

1.2 DOCENTE: NATALY PACHECO ALDEÁN

1.4 FECHA: 20-09-18

AULA: 3 años

1.5 AREA: MATEMÁTICA

TEMA: “ME DIVIERTO JUGANDO DENTRO – FUERA ”

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	APRENDIZAJE ESPERADO	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra a partir de ello , organiza sus movimientos y acciones para desplazarse utilizando expresiones dentro – fuera	LISTA DE COTEJO

	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	TIEMPO
1: Hora libre en sectores	PLANIFICACION	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Sentados formando un círculo dialogamos recordando a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar ☺ Recordamos las normas establecidas durante la hora del juego libre en los sectores. ☺ Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento. 	5 Min
	ORGANIZACION	☺ Se colocan los collares y registrar sus nombres en el sector elegido, los niños se distribuyen libremente formando grupos en el salón ,ubicándose en el sector de su preferencia	3 Min
	EJECUCIÓN	☺ Jugamos en el sector preferido	3 Min
	ORDEN	☺ En el momento que terminan los juegos los niños deben guardar los juegos y hacer orden en el aula	5 Min
	SOCIALIZACIÓN	☺ Todos sentados en un semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, ¿Quiénes jugaron?¿cómo se sintieron? Y que pasó con el trascurso del juego	5 Min
	REPRESENTACIÓN	☺ En forma grupal o individual dibujan lo que jugaron	6 Min

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIA	Medios materiales	tiempo
INICIO	Motivación Saberes previos problematización, Propósito	<ul style="list-style-type: none"> Realizamos actividades físicas utilizando cada participante una ULA ULA personal, realizamos movimientos corporales con el objeto designado para la actividad y al ritmo de la música nos ubicaremos en el espacio, cuando la música mencione, los niños adentro, el niño tendrá que entrar dentro de la ula ula , cuando la música menciona los niños fuera, los niños tendrán que salir fuera del ula ula , así de forma divertida nos ubicaremos en el espacio. Formulo interrogantes ¿te gusto la actividad?¿cómo te sentiste?, <p>Les propongo que el día de hoy aprenderemos a ubicarnos DENTRO y FUERA</p>	PARLANTE Juegos en el patio	20 min
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p>VIVENCIA DE LA EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos disponemos a entrar al salón de clases y observamos los juguetes desordenados y varias cosas fuera de su lugar, propongo a los niños ordenar y ubicarlos teniendo en cuenta el lugar en donde estaba cada objeto ¿Los bloques lógicos, se encontraban dentro de la caja de madera?¿los cuadernos se encontraban fuera?¿las figuras geométricas se encontraba dentro o fuera de la caja? Escuchan atentamente la historia de las figuras geométricas. Nos disponemos a jugar dentro – fuera utilizando para ello Objetos en los cuales al ritmo de la música colocaremos todos los objetos dentro de la bandeja y al ritmo de la música colocaremos todos los objetos fuera de la bandeja. Luego escuchamos atentamente una pequeña narración de un cuento referente a las nociones DENTRO – FUERA, explico detalladamente la importancia de estas ubicaciones espaciales. 	Cinta de color Plumones Láminas Hojas de trabajo	30 min
CIERRE	Cierre	<p>DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> En su hoja de trabajo desarrolla la actividad , teniendo en cuenta las indicaciones señaladas Formulo interrogantes ¿te gusto la actividad?¿ cómo te sentiste?¿qué objetos son dentro?¿qué objetos son fuera? 	Dialogo	15 min

IV.EVALUACION

COMPETENCIA	INDICADORES	TECNICA	INSTRUMENTO
Actúa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización	Expresa de forma vivencial (patio – aula) y grafica la posición de los cambios de posición de objetos empleando nociones espaciales “Derecha-Izquierda”	Observación	Lista de Cotejo

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

⇒ Ministerio de Educación del Perú (2016). Rutas del aprendizaje: ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo Fascículo I. Área curricular: MATEMÁTICA

⇒ **VI. ANEXOS:**

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

LISTA	AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	ESCALA VALORATIVA		
				SIEMPRE	LOGRADO A VECES	CASI NUNCA
NOMBRE Y APELLIDO	MATEMÁTICA	Actúa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización	Expresa de forma vivencial (patio – aula) y grafica la posición de los cambios de posición de objetos empleando nociones espaciales “Derecha-Izquierda”			
		1. BENGOA PAREDES WILLIAN ANDRÉS		X		
		2. CARDENA FLORES MARCO GABRIEL		X		
		3. CARDENA FLORES MARCO GABRIEL		X		
		4. GUTIERREZ GARCÍA ALEX HUMBERTO DAVID		X		
		5. FRANCO MENA ANGELO FRANCESCO		X		
		6. TORRES ALAYO MATHIAS SEBASTIAN		X		
		7. CABREJOS GAMBARTE BRISA CRISTINA		X		
		8. BROW RABELO VALENTINA JOSEPHINE			X	
		9. RODRIGUEZ MIA FERNANDA		X		
		10. PAREDES MENDOZA, LOANA			X	
		11. CASTILLO PLASENCIA, JAIRO		X		
		12. VILLACORTA GUZMÁN LUCAS		X		
		13. SANDOVAL AREDO LUIS MIGUEL			X	
		14. LOPEZ GUITIERRES SEGUNDO		X		
		15. PAREDES ALAYO SOFIA		X		

LEYENDA:

A. SIEMPRE

B. LOGRADO A VECES

C. CASI NUNCA

SESION DE APRENDIZAJE N°15- POS- TES

1.1 INSTITUCION EDUCATIVA: “MENTES BRILLANTES“

1.2 DOCENTE: NATALY PACHECO ALDEÁN

1.4 FECHA: 21-09-18

AULA: 3 años

AREA: MATEMÁTICA

TEMA: “JUGAMOS CON LA RULETA NUMÉRICA”

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	APRENDIZAJE ESPERADO	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto a una serie numérica	LISTA DE COTEJO

	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	TIEMPO
1: Hora libre en sectores	PLANIFICACION	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Sentados formando un círculo dialogamos recordando a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar ☺ Recordamos las normas establecidas durante la hora del juego libre en los sectores. ☺ Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento. 	5 Min
	ORGANIZACION	☺ Se colocan los collares y registrar sus nombres en el sector elegido, los niños se distribuyen libremente formando grupos en el salón ,ubicándose en el sector de su preferencia	3 Min
	EJECUCIÓN	☺ Jugamos en el sector preferido	3 Min
	ORDEN	☺ En el momento que terminan los juegos los niños deben guardar los juegos y hacer orden en el aula	5 Min
	SOCIALIZACIÓN	☺ Todos sentados en un semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, ¿Quiénes jugaron?¿cómo se sintieron? Y que pasó con el trascurso del juego	5 Min
	REPRESENTACIÓN	☺ En forma grupal o individual dibujan lo que jugaron	6 Min

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIA	Medios materiales	tiempo
INICIO	Motivación Saberes previos problematización, Propósito	<p>Les invito a salir al patio para poder realizar un pequeño juego así damos Inicio a la actividad con la canción “LA BATALLA DEL MOVIMIETO”, en la cual consiste que al escuchar la música, cada niño va a mover cada parte de su cuerpo, usando el espacio señalado para dicha actividad, luego cuando pare la música.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchan la indicación “Todos los niños deben agruparse, formando un círculo, todas las niñas deben agruparse formando un círculo, luego la maestra contará cuantos niños hay en el círculo , fomentando en los niños , la actividad del conteo Responden a las preguntas: ¿cuántos niños hay en el círculo? • Les propongo realizar un juego con los números pero para ello utilizaremos la ruleta numérica 	<p>Parlante</p> <p>Juegos en el patio</p> <p>Música</p>	20 min
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p>VIVENCIA DE LA EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Iniciamos la actividad “Realizando un circuito mágico”, en el cual vamos a desarrollar diversas acciones y seguir determinadas instrucciones que indique la RULETA NUMERICA para llegar al final del juego, el participante usará diversos movimientos corporales , gateo, saltos, circuitos de derecha –izquierda , equilibrio, en los cuales desarrollará todas sus habilidades disfrutando del circuito ♥ Organizo el espacio para el circuito que se realizará, cada niño debe seguir las instrucciones dadas por la maestra antes de pasar el circuito, iniciare pasando por el circuito mostrándoles cómo deben de seguir y comentado como es el juego y como deben de pasar. ♥ Cada niño se dispone a pasar por el circuito teniendo en cuenta las indicaciones dadas por la maestra. 	<p>cintas</p> <p>Plumones</p> <p>Láminas</p> <p>ruleta</p>	30 min
CIERRE	Cierre	<p>DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • En su hoja de trabajo desarrolla la actividad , teniendo en cuenta las indicaciones señaladas • Formulo interrogantes ¿te gusto la actividad? ¿cómo te sentiste?¿qué objetos son dentro?¿te gusto la ruleta numérica? 	Dialogo	15 min



IV.EVALUACION

COMPETENCIA	INDICADORES	TECNICA	INSTRUMENTO
Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto a una serie numérica	Observación	Lista de Cotejo

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

⇒ Ministerio de Educación del Perú (2016). Rutas del aprendizaje: ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo Fascículo I. Área curricular: MATEMÁTICA

⇒ **VI. ANEXOS:**

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

LISTA	AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	ESCALA VALORATIVA		
NOMBRE Y APELLIDO	MATEMÁTICA	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto a una serie numérica	SIEMPRE	LOGRADO A VECES	CASI NUNCA
		1. BENGOA PAREDES WILLIAN ANDRÉS		X		
		2. CARDENA FLORES MARCO GABRIEL		X		
		3. CARDENA FLORES MARCO GABRIEL		X		
		4. GUTIERREZ GARCÍA ALEX HUMBERTO DAVID		X		
		5. FRANCO MENA ANGELO FRANCESCO		X		
		6. TORRES ALAYO MATHIAS SEBASTIAN		X		
		7. CABREJOS GAMBARTE BRISA CRISTINA			X	
		8. BROW RABELO VALENTINA JOSEPHINE		X		
		9. RODRIGUEZ MIA FERNANDA		X		
		10. PAREDES MENDOZA, LOANA			X	
		11. CASTILLO PLASENCIA, JAIRO		X		
		12. VILLACORTA GUZMÁN LUCAS		X		
		13. SANDOVAL AREDO LUIS MIGUEL		X		
		14. LOPEZ GUITIERRES SEGUNDO		X		
		15. PAREDES ALAYO SOFIA		X		

LEYENDA:

A. SIEMPRE

B. LOGRADO A VECES

C. CASI NUNCA

EVIDENCIAS
SESION: PRE TES "JUGAMOS CON LOS CIRCUITOS
NUMÉRICOS



EVIDENCIAS
SESION N°1 “LA GRAN FABRICA DE LOS NÚMEROS”



Cuentacuentos “La Fábrica de los números”



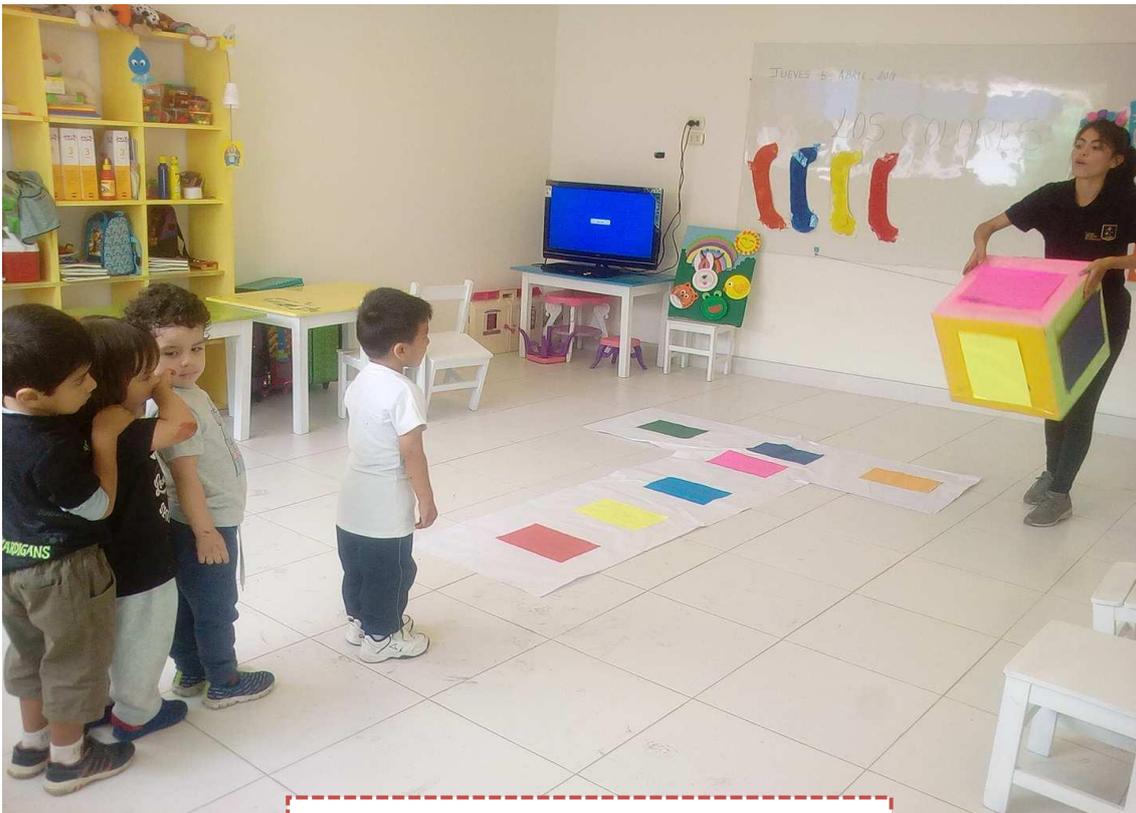
EVIDENCIAS
SESION N°2 "BUSCANDO EL NUMERO 1"



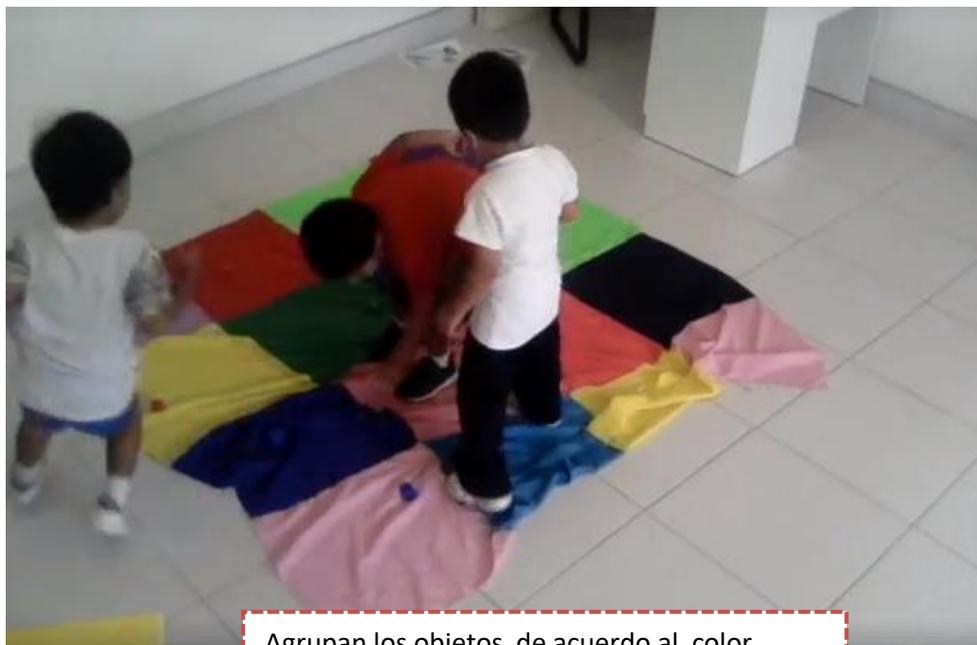
Armamos el rompe cabezas del camino que nos llevará a encontrar el número, luego usando los binoculares, procedemos a buscar



EVIDENCIAS
SESION N°3 "JUGAMOS AGRUPANDONOS POR COLOR"



Se Divierten jugando con el dado de colores



Agrupan los objetos de acuerdo al color

EVIDENCIAS
SESION N°4 "JUGAMOS A ENCONTRAR EL NUMERO PERDIDO"



Ordenamos el mapa del tesoro

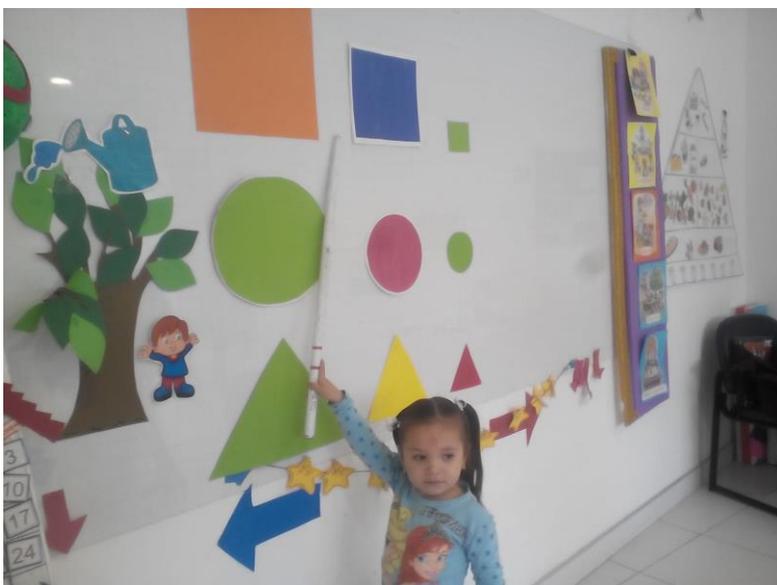


Buscando el número perdido

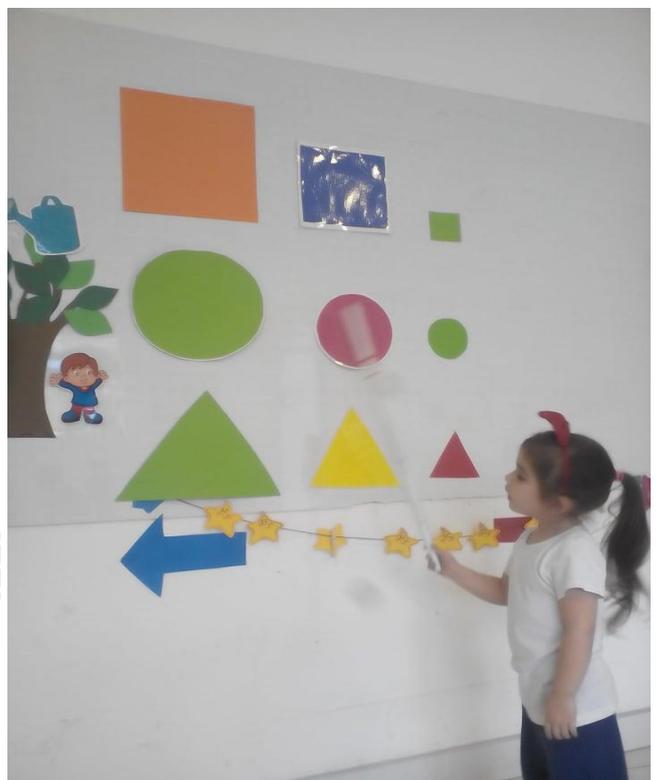
EVIDENCIAS
SESION N°5 “NOS DIVERTIMOS AGRUPANDO FIGURAS
GEOMETRICAS”



Jugamos a ser círculos, Cuadrados, Triangulos



Exponiendo los tamaños de las figuras geométricas



EVIDENCIAS
SESION N°6 “JUGAMOS A SEGUIR INSTRUCCIONES”



Los niños siguen las instrucciones, teniendo en cuenta la orientación de la docente, disfrutan del recorrido del circuito

EVIDENCIAS
SESION N°7 “CELEBRAMOS LA FIESTA DEL NÚMERO 3”



JUNTOS CELEBRAMOS LA FIESTA DEL
NÚMERO “3”, CADA NIÑO RECIBIÓ 3 DULCES
MUY DELICIOSOS...

EVIDENCIAS
SESION N°8 "CELEBRAMOS LA FIESTA DEL NÚMERO 4"



JUNTOS NOS DIVERTIMOS EN LA FIESTA", CADA NIÑO RECIBIÓ 4 BOCADITOS MUY DELICIOSOS...

EVIDENCIAS
SESION N°9 “DESCUBRIENDO EL TESORO”



Buscamos el tesoro por la Institución Educativa



Luego de una larga búsqueda, Encontramos el tesoro en el patio de la Institución Educativa

EVIDENCIAS
SESION N°10 "JUGAMOS CON LOS CUANTIFICADORES
MUCHOS - POCOS"

Usando material concreto
realizan sus comparaciones
Muchos -Pocos



Ubican en papelote Muchos
Huevos o pocos Huevos



EVIDENCIAS
SESION N°11 "JUGAMOS EN EL ESPACIO CERCA - LEJOS"



Relatado un cuento Explicé dos caminos Cerca y lejos



Jugamos recorriendo el camino Cerca y lejos

EVIDENCIAS
SESION N°12 "UTILIZAMOS DIRECCIONES DERECHA -
IZQUIERDA"



Utilizando la pintura Plasman la palma de su mano en sus hojas de trabajo



EVIDENCIAS
SESION N°13 "BUSCAMOS EL NUMERO"

Utilizamos un mapa para poder encontrar el número



Usando nuestros sentidos exploramos el lugar en donde pueda estar escondido el número

EVIDENCIAS
SESION N°14 “ME DIVIERTO JUGANDO DENTRO – FUERA ”



Jugamos con el material concreto Dentro Y Fuera



EVIDENCIAS
SESION N°15 POS TEST “JUGAMOS CON LA RULETA NUMÉRICA”



En los conos de colores, debe descubrir la cantidad designada en su cartilla

ANEXO N° 01

CARTEL DE LAS 15 SESIONES DE APRENDIZAJE

N°	NOMBRE	SESION 01		SESION 02		SESION 03		SESION 04		SESION 05		SESION 06		SESION 07		SESION 08		SESION 09		SESION 10		SESION 11		SESION 12		SESION 13		SESION 14		SESION 15		PRE TES		POS TES	
		CL	C N	CL	C N																														
1	WILLIAN. B	11	B	11	B	15	A	15	A	16	A	14	A	16	A	16	A	15	A	15	A	15	A	18	A	16	A	15	A	16	A	11	B	18	A
2	MARCO .G	15	A	11	B	14	A	14	A	14	A	15	A	14	A	11	B	12	B	11	B	11	B	16	A	14	A	16	A	14	A	15	A	16	A
3	JUAN CARLOS	8	C	7	C	11	B	11	B	12	B	7	C	15	A	15	A	17	A	14	A	15	A	12	B	16	A	15	A	15	A	9	C	15	A
4	ALEX. G	8	C	9	C	12	B	14	A	14	A	15	A	18	A	17	A	16	A	17	A	16	A	15	A	12	B	14	A	16	A	8	C	18	A
5	ANGELO .F	10	C	11	B	11	B	11	B	11	B	15	A	16	A	8	C	12	B	16	A	17	A	15	A	10	C	16	A	17	A	10	C	17	A
6	MATHIAS.C	7	C	12	B	11	B	12	B	11	B	16	A	12	B	11	B	15	A	12	B	19	A	14	A	16	A	17	A	18	A	7	C	16	A
7	BRISA. C	11	B	6	C	14	A	16	A	16	A	11	B	16	A	16	A	17	A	8	C	16	A	12	B	18	A	15	A	11	B	11	B	11	B
8	VALENTINA B	14	A	12	B	11	B	11	B	15	A	14	A	11	B	11	B	14	A	15	A	16	A	16	A	11	B	12	B	19	A	14	A	18	A
9	MIA FERNAND	11	B	11	B	7	C	12	B	14	A	16	A	8	C	16	A	7	C	14	A	11	B	15	A	14	A	15	A	19	A	8	C	16	A
10	LOANA	9	C	12	B	11	B	11	B	14	A	14	C	12	B	15	A	15	A	14	A	17	A	10	C	17	A	12	B	12	B	10	C	12	B
11	JAIRO	11	B	15	A	14	A	14	A	11	B	11	B	11	B	14	A	11	B	17	A	16	A	16	A	17	A	15	A	18	A	8	C	16	A
12	LUCAS	11	B	11	B	12	B	12	B	6	C	5	C	9	C	15	A	16	A	9	C	10	C	17	A	19	A	16	A	16	A	7	C	17	A
13	MIGUEL	9	C	14	A	15	A	14	A	5	C	11	B	8	C	7	C	9	C	11	B	16	A	15	A	15	A	11	B	15	A	9	C	17	A
14	ALEJANDRO	11	B	6	C	11	B	11	B	12	B	14	A	14	A	12	B	17	A	15	A	18	A	17	A	14	A	15	A	14	A	11	B	18	A
15	SOFIA	11	B	11	B	7	C	5	C	11	B	12	B	12	B	17	A	8	C	15	A	11	B	19	A	14	A	15	A	16	A	7	C	19	A

ANEXO N° 02

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. Título del proyecto de investigación:
"PROGRAMA JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MENTES BRILLANTES, TRUJILLO - 2018"

2. Experto 01:
2.1. Apellidos y nombres : *Saldano Aldana, Karin Violeta*
2.2. Grado académico : *Psicóloga Educativa*
2.3. Nro. De colegiatura : *C.P. 23082*

Criterios	
Adecuado	X
Medianamente adecuado	
No adecuado	

[Signature]
Lic. Karin V. Páez Aldana
Psicóloga
C.P. 23082

Firma y sello del experto evaluador.
DNI: *46124403*

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

- 1. Título del proyecto de investigación:
"PROGRAMA JUEGOS DIDACTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL AREA DE MATEMATICA EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA MENTES BRILLANTES" AÑO-2018"

- 2. Experto 01:
 - 2.1. Apellidos y nombres : *Castillo Espinoza Edwin Ricardo*
 - 2.2. Grado académico : *Profesor*
 - 2.3. Nro. De colegiatura : *1516126752*

3. Criterios de valoración:

Criterios	
Adecuado	
Medianamente adecuado	✓
No adecuado	



[Handwritten signature]

Firma y sello del experto evaluador.
DNI:(8)2e.72.....

OBETIVO : Determinar en qué medida la aplicación del Programa juegos didácticos influye el aprendizaje en el área de matemática de la institución																
MENTES BRILLANTES" AÑO-2018"																
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN						OBSERVACIONES			
				Bueno	Regular	Deficiente	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS			RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO		SI	NO	
Variable dependiente: Juegos didácticos	Juegos sensoriales	El niño Explora el material de forma autónoma	<p>Manipula libremente los juegos educativos para realizar sus creaciones</p> <p>Agrupar libremente los objetos , según sus intereses</p> <p>Expresa las sensaciones que experimenta según la manipulación de las texturas</p> <p>Manipula directamente los objetos y los ordena según el color</p>	X			X			X			X			
				X			X			X			X			
				X			X			X			X			
Juegos motrices	El niño Realiza movimientos corporales	<p>se desplaza en el circuito , realizando movimientos corporales , siguiendo las indicaciones de las flechas</p> <p>Se ubica a si mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra</p>	X			X			X			X				
			X			X			X			X				
			X			X			X			X				
Juegos cognitivos	El niño Resuelve problemas relacionados con los numero y las operaciones	<p>se desplaza por el circuito numérico buscando el número escondido</p> <p>Utiliza estrategias de conteo , utilizando material concreto</p> <p>Agrupar , agrega , compara , quita libremente objetos a partir de sus intereses</p>	X			X			X			X				
			X			X			X			X				
			X			X			X			X				

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. Título del proyecto de investigación:
 "PROGRAMA JUEGOS DIDACTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL AREA DE MATEMATICA EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA MENTES BRILLANTES, TRUJILLO - 2018

2. Experto 01:
 2.1. Apellidos y nombres : *Rodriguez Miranzo María Antonieta del Pilar.*
 2.2. Grado académico : *Mg. en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa*
 2.3. Nro. De colegiatura :

3. Criterios de valoración:

Criterios	
Adecuado	✓
Medianamente adecuado	
No adecuado	

.....

Dr. María Antonieta del Pilar Rodríguez Miranzo
 Firma y sello del experto evaluador.
 DNI: *18.100756*

OBETIVO : Determinar en qué medida la aplicación del programa juegos didácticos influye el aprendizaje en el área de matemática de la institución educativa “Mentes Brillantes” –Trujillo -2018

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN													
				Bueno	Regular	Deficiente	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEM		RELACIÓN ENTRE EL ITEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA							
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO						
Variable dependiente: Juegos didácticos	Juegos sensoriales	El niño Explora el material de forma autónoma	Mаниpula libremente los juegos educativos para realizar sus creaciones	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
			Agrupar libremente los objetos , según sus intereses	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
			Expresa las sensaciones que experimenta según la manipulación de las texturas	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Juegos motrices	Juegos motrices	El niño Realiza movimientos corporales	Mаниpula directamente los objetos y los ordena según el color	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
			se desplaza en el circuito , realizando movimientos corporales , siguiendo las indicaciones de las flechas	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
			Se ubica a si mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Juegos cognitivos	Juegos cognitivos	El niño Resuelve problemas relacionado con los numero y las operaciones	se desplaza por el circuito numérico buscando el numero escondido	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
			Utiliza estrategias de conteo , utilizando material concreto	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
			Agrupar , agrega , compara , quita libremente objetos a partir de sus intereses	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
			Resuelve juegos matemáticos de memoria con apoyo del material concreto manipulable	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		

Variable Dependiente	Aprendizaje en el área de matemática	Número y operaciones	Cambio y relaciones	Geometría	Estadística y probabilidad														
		Participa en conversaciones al escuchar cuentos relacionados con las matemáticas																	
		Utiliza como estrategia los conteos espontáneos para resolver problemas matemáticos																	
		Representa a través de gráficos los elementos que contó																	
		Diseña dibujos según lo escuchado en el cuento, usando para ello pintura de una forma bidimensional																	
		Diseña figuras geométricas de forma tridimensional utilizando plastilina																	
		Se Desplaza en el espacio, trasladando objetos, de un extremo al otro																	
		Realiza medición de longitudes largo, corto, utilizando cinta métrica																	
		Cuenta los objetos ubicados en las tablas de conteo a través de gráficos																	
		Registra los datos en tablas de doble entrada a través de gráficos																	

La medición interactúa con partes como: manos, brazos, pies, etc.

4. OBSERVACIONES

Es un niño de 3 años, utilizar principalmente el material lógico en las matemáticas luego de usar el cuerpo.

ANEXO N° 05

"ANO DEL DIALOGO Y LA RECONCILIACION NACIONAL"

SOLICITUD: PERMISO PARA EJECURTAR
PROYECTO DE TESIS PROFESIONAL

SEÑOR:

GUSTAVO ROCA VELASQUEZ
DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA MENTES BRILLANTES
LARCO-TRUJILLO-LA LIBERTAD

Nataly Ropsany Pacheco Aldeán, con DNI N°48670709, domiciliada en Liberación Social Mz A lote28A, Víctor Larco Herrera, Trujillo, La Libertad; alumna de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote sede Trujillo, Facultad de Educación y Humanidades, de la Carrera Profesional de Educación Inicial; ante usted con el debido respeto me presento y expongo lo siguiente:

Que, habiendo culminado mi carrera profesional de Educación Inicial satisfactoriamente y encontrándome realizando mi tesis profesional, donde una de los exigencias es Ejecutar mi proyecto de investigación titulado "Programa de Juegos didácticos para mejorar el Aprendizaje en el área de Matemáticas" , teniendo que aplicar mis sesiones de tesis en una Institución Educativa Inicial, la cual consta de 15 sesiones ; las cuales serán aplicadas en el aula de 3 años de educación inicial; tal es el caso que recorro a su representada a fin de que me brinde las facilidades que el caso, para la culminación de mi tesis profesional, ya que es de suma importancia para mi persona, a fin de sustentar satisfactoriamente mi tesis profesional.

POR LO EXPUESTO:

Ruego a Usted, señor director, atienda a mi solicitud lo antes posible, esperando tener una respuesta favorable por su persona, me despido cordialmente.

06-Agosto-2018

Atentamente,



NATALY ROPSANY PACHECO ALDEAN
DNI N°48670709


COLEGIO MENTES BRILLANTES
Gustavo Roca Velásquez
DIRECTOR

ANEXO N° 6



“Año del Dialogo y la Reconciliación Nacional”

CONSTANCIA DE EJECUCION DE PROYECTO DE INVESTIGACION

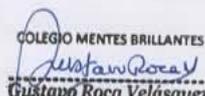
El que suscribe, Gustavo Roca Velásquez, Director de la Institución Educativa Privada “Mentas Brillantes” de la ciudad de Trujillo, Región la libertad, le otorga la presente constancia de ejecución de proyecto de investigación a:

Ropsany Nataly pacheco Aldeán, con código de matrícula 0811131036, Identificada con DNI N° 48670709, estudiante de la Carrera de educación Inicial.

Quien ha realizado la ejecución del proyecto de investigación denominado: **“Programa de Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años de la institución educativa Mentas Brillantes”**, la cual constó de 15 sesiones, debidamente programadas, mostrando en todo momento responsabilidad y buena formación académica.

Se otorga la presente constancia para los fines que el interesado considere conveniente

Trujillo, 15 octubre del 2018

COLEGIO MENTAS BRILLANTES

Gustavo Roca Velásquez
DIRECTOR