



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**PROGRAMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA  
MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE  
MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.  
N° 12 PROVINCIA SAN MARCOS 2019.**

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

**AUTORA:**

**Bach. ALONDRA TALIA PORTAL SANCHEZ**

**ORCID: 0000-0002-6619-2231**

**ASESOR:**

**Dr. AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO**

**ORCID: 0000-0002-8638-6834**

**TRUJILLO – PERÚ**

**2019**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA:**

**Bach. Alondra Talia Portal Sanchez**

**ORCID: 0000-0002-6619-2231**

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,  
Trujillo, Perú

### **ASESOR:**

**Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo**

**ORCID: 0000-0002-8638-6834**

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación  
y Humanidades, Escuela Profesional de Educación Trujillo, Perú

## **JURADO**

Mendoza Reyes Domingo Pascual

ORCID: 0000-0002-2426-476X

Zavala Chávez Elsa Margot

ORCID: 0000-0001-7890-2918

Jacinto Reinoso Milagros

ORCID: 0000-0002-6616-4070

# **JURADO EVALUADOR DE TESIS**

**Dr. Domingo Pascual Mendoza Reyes**

**Presidente**

**Mgtr. Elsa Margot Zavala Chávez**

**Secretaria**

**Dra. Milagros Jacinto Reinoso**

**Miembro**

**Dr. Rosas Amadeo Amaya Saucedo**

**Asesor**

## **AGRADECIMIENTO**

### **A DIOS**

Por darme la oportunidad de llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad, derramando sus bendiciones y amor sobre mí persona.

De igual manera agradecer a mi profesor de Investigación por su visión crítica de muchos aspectos cotidianos de la vida, por su rectitud en su profesión como docente, por sus consejos, que ayudan a formarte como persona e investigador

## **DEDICATORIA**

A mi querido Dios, por guiar mi camino,  
llenándome de fuerzas cuando más lo  
necesitaba y sobre todo porque me ha dado  
fortaleza para terminar este informe de  
Investigación.

## RESUMEN

La Presente investigación está referida a la aplicación del programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos 2019. El objetivo general es determinar la aplicación del programa de juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos 2019. El estudio corresponde a una investigación explicativa, se determinó la influencia de la variable independiente en la variable dependiente. El procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. En la prueba de hipótesis se utilizó el estadístico de contraste el valor de  $T = -2.474 < 1.7109$  es decir existe una diferencia significativa en el logro aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Se concluye que la Aplicación del programa de juegos didácticos mejoro el aprendizaje.

Palabra clave: Programa, Juegos didácticos, Aprendizaje.

## **ABSTRACT**

The present research is related to the application of the educational games program to improve learning in the area of mathematics in children of 5 years of the I.E. No. 12 Province San Marcos 2019. The general objective is to determine the application of the educational games program improves learning in the area of mathematics in children of 5 years of the I.E. N ° 12 San Marcos Province 2019. The study corresponds to an explanatory investigation, the influence of the independent variable on the dependent variable was determined. Data processing was used descriptive and inferential statistics for the interpretation of the variables, according to the objectives of the research. In the hypothesis test, the contrast statistic was used, the value of  $T = -2.474 < 1.7109$ , that is, there is a significant difference in the learning achievement obtained in the Pre Test and Post Test. It is concluded that the application of the educational games program improved learning.

Keyword: Program, Educational games, Learning.

## INDICE GENERAL

TITULO.....	i
EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
JURADO EVALUADOR DE TESIS.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
INDICE GENERAL.....	viii
INDICE DE TABLAS.....	xi
INDICE DE GRÁFICOS.....	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISION DE LA LITERATURA.....	7
2.1 Antecedentes:.....	7
2.2 Bases teóricas:.....	13
2.2.1 Didáctica.....	13
2.2.1.1. Didáctica general.....	13
2.2.1.2. Juegos didácticos.....	13
2.2.1.2.1. Clasifican de los juegos didácticos.....	14
2.2.1.2.1.1. Juegos sensoriales.....	15
2.2.1.2.1.2. Juegos motores.....	15
2.2.1.2.1.3. Juegos cognitivos.....	15
2.2.1.2.2. El juego didáctico en el desarrollo educativo.....	15
2.2.1.2.3. Juegos didácticos en el aprendizaje en los niños de 3 a 4 años.....	15
2.2.1.2.4. Objetivos del juego.....	16
2.2.1.2.5. El juego considerado como punto de inicio para el aprendizaje.....	16

2.2.1.3. El juego.....	16
2.2.1.3.1. Clasificación de los juegos.....	17
2.2.1.3.1.1. Juegos de destrezas.....	17
2.2.1.3.1.1. Juegos de estrategias.....	17
2.2.1.3.1.3. Juegos libres.....	17
2.2.1.3.2. Clases de juegos.....	17
2.2.1.3.2.1. Juegos funcionales.....	17
2.2.1.3.2.2. Juegos configurativos.....	18
2.2.1.3.2.3. Juegos de entrega.....	18
2.2.1.3.3. Importancia del juego en la educación escolar.....	18
2.2.1.3.4. Funciones del juego.....	18
2.2.2. Aprendizaje en el Área de Matemática.....	19
2.2.2.1. Aprendizaje.....	19
2.2.2.2. Tipos de aprendizajes.....	19
2.2.2.2.1. Aprendizaje permanente.....	19
2.2.2.2.2. Aprendizaje aplicado.....	19
2.2.2.2.3. Estilos de aprendizaje.....	19
2.2.2.3. Participación del docente en el aprendizaje del niño.....	20
2.2.2.4. Área de matemática en el nivel inicial.....	20
2.2.2.4.1. Fundamento del área de matemática.....	20
2.2.2.4.2. Logro de aprendizaje en el área de matemática.....	21
2.2.2.4.3. Dominio del área de matemática.....	22
2.2.2.4.3.1. Número y operaciones.....	22
2.2.2.4.3.2. Cambio y relaciones.....	22
2.2.2.4.3.3. Geometría.....	22
2.2.2.4.3.4. Estadística y probabilidad.....	22

2.2.2.4.4. Capacidades de los dominios de las matemáticas.....	23
2.2.2.4.6. Enfoque centrado en la resolución de problemas.....	23
III. HIPOTESIS.....	24
3.1 Hipótesis estadísticos.....	24
IV. METODOLOGIA.....	25
4.1. Diseño de la Investigación.....	25
4.2. Población y Muestra.....	26
4.3. Definición y operacionalizacion de variables e indicadores.....	27
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	30
4.5. Plan de análisis.....	33
4.6. Matriz de consistencia.....	33
4.7 Principios Éticos.....	36
V. RESULTADOS.....	37
5.1. Resultados.....	37
5.2 Análisis de resultados.....	52
VI. CONCLUSIONES.....	57
ASPECTO COMPLEMENTARIOS.....	59
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	60
ANEXOS.....	64

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1 : Población de muestra.....	26
Tabla 2: Muestra.....	26
Tabla 3: Definición y paralización de las variables.....	28
Tabla 4: Baremo de la variable logro de capacidades.....	32
Tabla 5: Matriz de consistencia.....	34
Tabla N° 05 Puntuaciones de los niños de la muestra en el pre test.....	37
Tabla N° 06 Puntuaciones de los niños de la muestra sesión primera.....	38
Tabla N° 07 Puntuaciones de los niños de la muestra segunda sesión.....	39
Tabla N° 08 Puntuaciones de los niños de la muestra tercera sesión.....	40
Tabla N° 09 Porcentaje de los niños de la muestra cuarta sesión.....	41
Tabla N° 10 Puntuaciones de los niños de la muestra quinta sesión.....	42
Tabla N° 11 Puntuaciones de los niños de la muestra sexta sesión.....	43
Tabla N° 12 Puntuaciones de los niños de la muestra séptima sesión.....	44
Tabla N° 13 Puntuaciones de los niños de la muestra octava sesión.....	45
Tabla N° 14 Puntuaciones de los niños de la muestra novena sesión.....	46
Tabla N° 15 Puntuaciones de los niños de la muestra décima sesión.....	47
Tabla N° 16 Puntuaciones de los niños de la muestra onceava sesión.....	48
Tabla N° 17 Puntuaciones de los niños de la muestra onceava sesión doceava.....	49
Tabla N° 18 Puntuaciones de los niños de la muestra pos test.....	50
Tabla N <sup>a</sup> 19 Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon.....	51
Tabla N° 20: Estadísticos de contraste.....	51

## INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Porcentaje de los niños de la muestra en el pre test.....	37
Gráfico N° 02 Porcentaje de los niños de la muestra primera sesión.....	38
Gráfico N° 03 Porcentaje de los niños de la muestra segunda sesión.....	39
Gráfico N° 04 Porcentaje de los niños de la muestra tercera sesión.....	40
Gráfico N° 05 Porcentaje de los niños de la muestra cuarta sesión.....	41
Gráfico N° 06 Porcentaje de los niños de la muestra quinta sesión.....	42
Gráfico N° 07 Porcentaje de los niños de la muestra sexta sesión.....	43
Gráfico N° 08 Porcentaje de los niños de la muestra séptima sesión.....	44
Gráfico N° 09 Porcentaje de los niños de la muestra octava sesión.....	45
Gráfico N° 10 Porcentaje de los niños de la muestra novena sesión.....	46
Gráfico N° 11 Porcentaje de los niños de la muestra decima sesión.....	47
Gráfico N° 12 Porcentaje de los niños de la muestra onceava sesión.....	48
Gráfico N° 13 Porcentaje de los niños de la muestra doceava sesión.....	49
Gráfico N° 14 Porcentaje de los niños de la muestra post test.....	50
Tabla N° 20: Estadísticos de contraste.....	51

## I. INTRODUCCIÓN

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

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

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

Según Del Valle (2015) nos ofrecen material de enseñanza la cual es clave en el rendimiento del escolar fomentando la actividad de acuerdo a la realidad de las instituciones educativas particular del distrito del Porvenir de la provincia de Trujillo se ha podido constatar falta de orientación y concientización a los docentes de lo importante que es juego, para el aprendizaje de sus niños. En consecuencia, en el transcurso de lo

observado en la práctica pre profesional saqué la conclusión que en la I.E.P “CRECER”- El Porvenir, se da escasos uso de juegos didácticos, por lo que es necesario una propuesta de mejora, se considera necesario el programa de estrategias didácticas que posibiliten el desarrollo integral del niño y mayor conocimiento por parte del docente, permitiendo así que se dé un proceso abierto, dinámico, permanente de reflexión y concientización en el área de Matemáticas, para poder disminuir el grado de aburrimiento de los niños en clases y se aproveche el material didáctico que se tiene a nuestro alcance para desarrollar en los niños mejorar sus habilidades matemáticas que tiene cada uno ( Ortiz, 2009).

En la actualidad la enseñanza de las matemáticas se ha complicado al introducirse como una materia que debe proporcionar resultados óptimos en el proceso educativo (De la Peña, 2004) y una transversalidad directa con otras disciplinas que requieren de la intervención matemática para complementar su razón de ser; al ser las matemáticas una fuente de intuición, de competencia lógica, de ejercicio de la mente y de espíritu crítico. (Skemp, 1999)

En este sentido, de acuerdo con D’ Amore (2000) el saber representa la parte epistemológica, el alumno la parte genética y el maestro la parte pedagógica; formando de esta manera una triangulación efectiva para que se generen nuevos conocimientos en el alumno, y por lo tanto una escolarización del saber.

La investigación se desarrollará en una muestra de niños de 5 años, utilizando el tipo de investigación cuantitativo y el diseño de investigación pre experimental. Luego de seleccionar la muestra se medirá el aprendizaje en el área de matemática mediante la aplicación de un pre test el mismo que se someterá a validez y confiabilidad. Posteriormente se aplicará el programa de juegos lúdicos. Finalmente se evaluará y

comparará los resultados aplicando las técnicas de la estadística descriptiva (tablas, gráficos, medidas de tendencia central: media, desviación estándar y coeficiente de variabilidad e inferencial, “t” de Studen para muestras relacionadas).

El maestro debe aplicar las actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática, que incidan de manera notoria en el proceso escolar de apropiación de conocimientos, identificando causas que impidan excelentes resultados tanto a la hora de orientar por parte del docente, como al momento de apropiar nuevos conceptos por parte del educando.

Enunciado del problema

¿En qué medida la aplicación del programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos 2019?

Objetivo General:

Determinar en qué medida la aplicación del programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos 2019.

Específicos tenemos:

- Identificar el logro del aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos 2019.
- Diseñar, aplicar el programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos 2019.
- Evaluar los resultados del programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos 2019.

-Comparar los resultados de la aplicación del programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos 2019.

También junto con los niños trabaje y aplique el programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 para hacer este programa más activo y lleno de alegría con los niños para esto, les sirva en su desarrollo y puedan trabajar colaborativamente y aprendiendo conocimientos matemáticos con material concreto realizados por ellos mismos, que será valorado mucho más por ellos porque utilizaron su creatividad (Álvarez, 2005).

Fomentar a los docentes el uso del material didáctico ya que estimula la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de las habilidades, destreza

Así el docente pueda poner a prueba a los conocimientos, en un ambiente lúdico, de manera favorable y satisfactoria en los niños y las niñas.

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

paulatinamente el mundo que los rodea en una organización mental o representada (Paya ,2007).

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

Convertir la matemática escolar en un juego para niños, sería la meta deseada pero difícilmente alcanzable para cualquier docente que se dedique a enseñar a los estudiantes. Es por ello que en la presente tesis se pretende demostrar que el juego didáctico permitió al niño desarrollar sus habilidades matemáticas y llevarlo al pensamiento crítico y constructivo de su aprendizaje, ya que así se podrá lograr el conocimiento integrador en el niño, de tal manera que contribuya con su aprendizaje y su formación.

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

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

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

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

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

## II. REVISION DE LA LITERATURA

### 2.1 Antecedentes:

Rincón (2017) tesis titulada: *“Importancia del material didáctico en el proceso matemático de educación Preescolar”*. Esta investigación cualitativa descriptiva se llevó a la práctica con un grupo de 2 docentes y 25 niños y niñas cursantes de preescolar sección “C”, todos correspondientes al Centro de Educación Inicial “Arco Iris” del estrado de Mérida - Venezuela, por lo que se utilizó los siguientes instrumentos: Observación directa y entrevistas. Llegó a las conclusiones: 1) Al utilizar recursos didácticos como estrategia facilita la motivación en los niños y niñas, así mismo estimula la curiosidad, y sostiene la atención reduciendo la ansiedad. 2) Los recursos didácticos respaldan el proceso de enseñanza y aprendizaje, ayudándole a los niños y niñas a optimizar la concentración, propiciando así el control sobre sí mismos, el recurso didáctico instiga la forma en que los sentidos acceden de manera fácil a las habilidades y destrezas; poniendo a prueba los conocimientos, en un entorno lúdico, siendo esto de forma positiva y satisfactoria en los niños y niñas.

Lauracio (2017) tesis titulada: *“Uso de juegos didácticos en un centro educativo inicial del programa de educación bilingüe intercultural (Puno - Perú)”*. La investigación fue realizada en el Centro Educativo Inicial N° 221, en la cual existe la modalidad unidocente y asisten niños de tres a cinco años que son procedentes del medio rural y urbano. Se observó a todos los niños que asistieron en forma regular (los cuales no excedieron el número de ocho), y se entrevistó a la mayoría de los padres de dichos niños. El tipo de investigación que utilizó la autora fue una investigación cualitativa, en efecto, se ha realizado un trabajo de descripción. Para el desarrollo de este tipo de investigación, se

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

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

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

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

Chang y Paredes (2017) en su tesis titulada: *“Programa de actividades de elaboración de material didáctico para desarrollar la noción número en los niños de 5 años del Centro Educativo Parroquial “José LefebvreFrancour del distrito de Moche-Trujillo”*, para recibir el título en Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional de Trujillo. Dicha investigación estuvo conformada por una muestra de 36 niños de 5 años, donde el estudio se realizó mediante una investigación Cuasi-Experimental, Pre test y Pos

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

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

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

Cruz, Paredes, y Vidal (2016) en su tesis titulada: *“Aplicación de un programa de juegos en el nuevo enfoque pedagógico para desarrollar la noción de numeral y numeración en niños de 5 años de edad del C.E.I. N°209 “Santa Ana de la ciudad de Trujillo”*. Investigación Pre-experimental, con una muestra de estudio de 25 niños; utilizando como instrumento: Ficha de Evaluación para la Noción Número y Numeración.

Llego a las siguientes conclusiones:

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

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

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

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

Ávalos y Mío (2017) en su tesis titulada: *“Influencia del uso del juegos didácticos con material reciclable en el desarrollo del aprendizaje de seriación, clasificación y agrupación en el área Lógico Matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Mentas Brillante de la localidad de Trujillo”*, para optar el título en Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional de Trujillo. Las autoras trabajaron con una muestra de 32 niños de 4 años de edad y con una investigación Cuasi-experimental.

Llego a las siguientes conclusiones:

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

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

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

Placeres (2017) en su tesis titulada: *“Programa de estrategias metodológicas a los docentes para el desarrollo del conocimiento lógico – matemático en los niños de primer grado de la Escuela Básica “Polita de Lima”*. El objetivo principal fue diseñar una propuesta para el programa de estrategias metodológicas a los docentes para el desarrollo del conocimiento lógico – matemático en los niños de primer grado de la Escuela Básica “Polita de Lima”. Se realizó un estudio de tipo descriptivo con un diseño de proyecto factible.

Llego a las siguientes conclusiones:

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

Oria & Pita (2017) tesis titulada: *“Influencia del uso del material didáctico en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N°1683 Mi Pequeño Mundo del distrito de Víctor Larco de la ciudad de Trujillo”*, para optar el título en Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional de Trujillo. El estudio fue realizado con una muestra de 10 niños utilizando el diseño de investigación pre-experimental de pre-test y post test. Llegó a las siguientes conclusiones: El nivel de aprendizaje en los niños de 5 años de edad en el área de Lógico Matemático según el pre test determinó un bajo rendimiento. Se ha demostrado que el uso del material didáctico si influyó significativamente en el aprendizaje del área Lógico Matemática en niños de 5 años edad. Se ha determinado que el uso del material didáctico aplicado a través del programa educativo ha brindado una alternativa pedagógica a los docentes de educación inicial para mejorar el aprendizaje en el área de Lógico Matemático.

Evelyn y Patricia (2016) tesis titulada: *“aplicación de taller de juegos mentales para mejorar la atención y el rendimiento del aprendizaje del área de matemáticas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Pedro Mercedes Ureña de Trujillo”* para optar el título en Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional de Trujillo. El estudio fue realizado con una muestra de 26 niños utilizando el diseño de investigación causi experimental, el tipo de investigación aplicada. Llegó a las siguientes conclusiones: El nivel de aprendizaje en los niños de 5 años de edad en el área de Lógico Matemático según el pre test determinó un bajo nivel de atención y rendimiento. Nos lleva a inferir que con la aplicación de talleres de juegos mentales se mejoró.

## **2.2 Bases teóricas:**

### **2.2.1 Didáctica**

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

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

#### **2.2.1.1. Didáctica general**

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

#### **2.2.1.2. Juegos didácticos**

Juego didáctico, que además de su función recreativa, contribuye a desarrollar y potenciar las distintas capacidades objeto de la intervención educativa, ya sea a nivel psicomotor, cognoscitivo, afectivo, social o moral. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socioemocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica.

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

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

#### **2.2.1.2.1. Clasifican de los juegos didácticos**

Según Calero (2015) el juego se clasifica en:

#### **2.2.1.2.1.1. Juegos sensoriales**

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

#### **2.2.1.2.1.2. Juegos motores**

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

#### **2.2.1.2.1.3. Juegos cognitivos**

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

#### **2.2.1.2.2. El juego didáctico en el desarrollo educativo**

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

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

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

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

Aberastury (2013) señala que el mundo es cambiante, e incluye juegos permanentes de fantasía y realidad. Es decir que el niño que juega investiga, poniendo así la aplicación y poner en práctica de los conocimientos que han sido adquiridos, la cual contribuye para el futuro. Resultan particularmente útiles los juegos con sonido, ayudándolos a estimular sus sentidos y a establecer interrelaciones de datos contextuales.

#### **2.2.1.2.4. Objetivos del juego**

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

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

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

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

#### **2.2.1.3. El juego**

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

### **2.2.1.3.1. Clasificación de los juegos**

Se clasifican en:

#### **2.2.1.3.1.1. Juegos de destrezas**

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

#### **2.2.1.3.1.1. Juegos de estrategias**

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

#### **2.2.1.3.1.3. Juegos libres**

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

### **2.2.1.3.2. Clases de juegos**

#### **2.2.1.3.2.1. Juegos funcionales**

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

#### **2.2.1.3.2.2. Juegos configurativos**

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

#### **2.2.1.3.2.3. Juegos de entrega**

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

#### **2.2.1.3.3. Importancia del juego en la educación escolar**

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

#### **2.2.1.3.4. Funciones del juego**

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

#### **2.2.1.3.5. Importancia del juego en el aprendizaje**

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

#### **2.2.1.3.6. El juego y la enseñanza de las matemáticas**

Los juegos didácticos utilizados en la enseñanza de la matemática mejoran la actitud del alumno ante esta área. Un alumno que ve que puede enfrentarse una actividad matemática en forma de juego, sin que ya de principio se encuentre bloqueado hacia ella, mejorará su

actitud en la siguiente actividad que se le proponga. En este punto cabe resaltar la importancia que para cualquier tipo de aprendizaje tienen las actitudes previas de los alumnos. Según (Ministerio de Educación y Cultura. 2005).

## **2.2.2. Aprendizaje en el Área de Matemática**

### **2.2.2.1. Aprendizaje**

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

### **2.2.2.2. Tipos de aprendizajes**

#### **2.2.2.2.1. Aprendizaje permanente**

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

#### **2.2.2.2.2. Aprendizaje aplicado**

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

#### **2.2.2.2.3. Estilos de aprendizaje**

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

### **2.2.2.3. Participación del docente en el aprendizaje del niño**

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

### **2.2.2.4. Área de matemática en el nivel inicial**

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

#### **2.2.2.4.1. Fundamento del área de matemática**

Cuando las niñas y los niños llegan a los 5 años e ingresan a la Institución Educativa de Educación Inicial, ya han alcanzado un desarrollo en su pensamiento lógico-matemático, lo que les permite establecer relaciones con el mundo real y construir nuevos aprendizajes, y tienen ideas aproximadas de algunos cuantificadores básicos que han surgido de su propia experiencia lingüística. Y es así como van acumulando un caudal experiencial que mediante sucesivas precisiones les permitirá construir su futuro lenguaje matemático. Aprender matemática es hacer matemática (Carmona, 2013)

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

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

#### **2.2.2.4.2. Logro de aprendizaje en el área de matemática**

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

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

### **2.2.2.4.3. Dominio del área de matemática**

#### **2.2.2.4.3.1. Número y operaciones**

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

#### **2.2.2.4.3.2. Cambio y relaciones**

Ministerio de educación (2016) manifiesta que se da la confianza en los niños para que construyan significados, haciendo uso de modelos, igualdad, diferencias, relaciones y funciones. Estos cambios se ven también en las relaciones diarias pero con respecto a la relación no lo evidencian los niños de educación inicial, pero si los que van a otros niveles de una manera natural e intuitiva, es imprescindible en la organización de la tarea pedagógica que se den actividades con regularidad como son: los hábitos de higiene, antes del refrigerio, el lavado de manos donde ellos mismos van notando diferencias y se van implementando hábitos.

#### **2.2.2.4.3.3. Geometría**

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

#### **2.2.2.4.3.4. Estadística y probabilidad**

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

#### **2.2.2.4.4. Capacidades de los dominios de las matemáticas**

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

#### **2.2.2.4.6. Enfoque centrado en la resolución de problemas**

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

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

Rasgos principales del enfoque centrado en la resolución de problemas.

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

### **III. HIPOTESIS**

La aplicación del programa de juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos 2019.

#### **3.1 Hipótesis estadísticas**

##### **a) Hipótesis Alterna**

**H<sub>a</sub>:** La aplicación del programa de juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos 2019.

##### **b) Hipótesis Nula**

**H<sub>0</sub>:** La aplicación del programa de juegos didácticos no mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos 2019.

## IV. METODOLOGIA

### 4.1. Diseño de la Investigación

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

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

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

El grupo experimental participa activamente “programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos 2019.

El esquema a seguir es el siguiente:



Dónde:

GE= Grupo Experimental

O= niños de 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos

O1= Pre-test aplicado al grupo experimental.

02= Pos-test aplicado al grupo experimental

X = Programa de juegos didácticos

## 4.2. Población y Muestra

### 4.2.1. Población

Está constituida por los estudiantes de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 12

Provincia San Marcos 2019

**Tabla 1 : Población de muestra**

Institución Educativa	Año	Estudiantes
N° 12 Provincia San Marcos	5 años	20
	4 años	25
	5 años	18
<b>Total</b>		<b>60</b>

Fuente: Nómina de matrícula

### 4.2.2. Muestra

Está constituido por los niños de 5 años, de la Institución Educativa N° 12 Provincia San Marcos.

**Tabla 2: Muestra**

N°	Total
Mujeres	10
Hombres	08
<b>Total</b>	<b>18</b>

*Fuente: Nómina de matrícula del año 2019*

### **Criterios de inclusión**

Se trabajó con niños y niñas comprendidos entre los 5 años de edad de la Institución Educativa N° 12 Provincia San Marcos.

Estudiantes matriculados de 5 años de la Institución Educativa N° 12 Provincia San Marcos

### **Criterios de exclusión**

No se consideraron a los alumnos con problemas de aprendizaje.

### **4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores**

**Título: programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos 2019**

**Tabla 3: Definición y paralización de las variables**

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
<p><b>Variable 1</b></p> <p><b>Juegos didácticos</b></p>	<p>Vidal, J. (2009). Manifiesta: Los juegos didácticos despiertan el interés del niño y le ofrecen ocasiones para observar, para fortalecer su atención y su voluntad, para asociar y juzgar, para enriquecer sus expresiones, ordenarlas, combinarlas y establecer sus relaciones con otras.</p> <p>Los juegos educativos deben ser incorporados como un elemento esencial dentro del contexto pedagógico global y no solo como suele hacerse, como algo que es bueno para los momentos de recreación.</p> <p>Manifiestan Burgos, G. &amp; Navarro, L. &amp; Paredes, D. &amp; Paredes, M. &amp; Rebolledo, D. (2005).</p>	<p>El programa de juegos didácticos en una propuesta pedagógica que estará basado en como el niño puede desarrollar sus habilidades matemáticas, por medio de estrategias metodológicas que estarán hechas por los niños y por la docente.</p>	<p>Juegos sensoriales</p> <p>Juegos motrices</p> <p>Juegos cognitivos</p>	<p>Forma torres altas y bajas, utilizando el conteo. Agrupa cuentas de manera libre por color. Punza los números: 1, 2 y 3. Modela con la plastilina los números.</p> <p>Participa activamente de los juegos didácticos. Busca objetos de color morado, utilizando el conteo. Juega activamente de manera creativa en el aula. Utiliza el conteo de pelotas en el juego. Muestra disposición al momento de trabajar en grupo</p> <p>Disfruta jugar con los bloques lógicos. Expresa libremente con material concreto las agrupaciones que realiza, a partir de las situaciones cotidianas. Realiza secuencias de colores, utilizando colecciones de tres. Construye formas con figuras geométricas.</p>	<p>A Logro Previsto (16 – 20)</p> <p>B En proceso (11 – 15)</p> <p>C En inicio (0 – 10)</p>

<p><b>Variable 2</b></p> <p><b>Aprendizaje en el Área de Matemática</b></p>	<p>El aprendizaje “es un proceso personal en la producción y construcción, el aprendizaje no se fija se construye, el grupo de clase es una magnitud sociológica debe propiciar una atmósfera participativa e interactiva. En el aprendizaje no solo es importante lo que se aprende, sino cómo se aprende. Quien aprende construye activamente nuevos significados”. Ortiz, A. (2013).</p>	<p>Es el logro alcanzado por el niño, el cual realizare con actividades de aprendizaje y que será dinámico para su mayor atención.</p>	<p>Números y Operaciones</p> <p>Cambio y Relaciones</p> <p>Geometría</p> <p>Estadística</p>	<p>Representa con material concreto las agrupaciones que realiza. Dice con sus propias palabras las características de las agrupaciones de los objetos usando los cuantificadores muchos, pocos. Crea juegos haciendo uso de los números.</p> <p>Matematiza los contenidos, utilizando el conteo. Relaciona y agrupa objetos en función de características perceptuales: color, tamaño. Expresa libremente con material concreto las agrupaciones que realiza, a partir de las situaciones cotidianas. Comunica libremente lo que desea realizar.</p> <p>Utiliza los juegos didácticos de acuerdo a los contenidos. Explora en situaciones cotidianas de conteo, usando colecciones de 03 objetos. Argumenta los contenidos que ha aprendido en clase.</p>	<p>A Logro Previsto (16 – 20)</p> <p>B En proceso (11 – 15)</p> <p>C En inicio (0 – 10)</p>
---	---	--	---	--	---

#### **4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Luego de haber seleccionado el diseño de investigación y la muestra en función de los objetivos que pretende alcanzarla investigación, se procedió a escoger la técnica de recolección de datos.

Las técnicas de recolección de datos, son las distintas formas de obtener información, los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información.

##### **4.4.1. Pruebas o exámenes tipo test**

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

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

##### **4.4.2. Observación**

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

##### **4.4.3. Ficha de observación**

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

#### **4.4.4. Medición de variables**

Variable 1: Programa de juegos didácticos

##### **Programa:**

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

##### **Juegos didácticos:**

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

##### **Variable 2: Aprendizaje**

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

**Tabla 4: Baremo de la variable logro de capacidades**

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

*Fuente: Diseño Curricular Nacional*

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

#### **4.5. Plan de análisis**

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

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

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

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

Título: programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos 2019.

**Tabla 5: Matriz de consistencia**

<b>Problema</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Variable</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala valorativa</b>
¿En qué medida la aplicación del programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos 2019?	<p>Objetivo General:</p> <p>Determinar en qué medida la aplicación del programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos 2019.</p> <p>Y como Objetivos Específicos tenemos:</p> <p>-Identificar el logro del aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos 2019.</p> <p>-Diseñar, aplicar el programa de juegos</p>	<b>Variable 1</b>	Caba (2010) Es aquel juego, que además de su función recreativa, contribuye a desarrollar y potenciar las distintas capacidades objeto de la intervención educativa, ya sea a nivel psicomotor, cognoscitivo, afectivo, social o moral. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.	<b>Enfoque significativo</b>	Desarrolla su creatividad utilizando diversas técnicas graficas plásticas apreciando las posibilidades que estas le proporcionan.	<b>A Logro Previsto</b>
				<b>material concreto</b>	Utiliza diversos materiales y recursos del medio para su expresión plástica, disfruta del uso de sus materiales	
		<b>Variable 2</b>	Ministerio de educación. (2016). En cuanto a las capacidades a desarrollar en matemática las Rutas de Aprendizaje establecen 6, las cuales se abordarán en todos los niveles y modalidades de la Educación Básica Regular de	<b>Coordinación motriz</b>	Demuestra una actitud de agrado durante la realización de técnicas	<b>A Logro Previsto</b>
		<b>El aprendizaje en el área de Matemáticas</b>			Emplea adecuadamente los útiles básicos para realizar las técnicas	<b>B En proceso</b>

<p>didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos 2019.</p> <p>-Evaluar los resultados del programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos 2019.</p> <p>-Comparar los resultados de la aplicación del programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos 2019.</p>	<p>acuerdo al Ministerio de Educación. Estas son las siguientes: Matematizar, Representar, Comunicar, Elaborar estrategias, Utilizar expresiones simbólicas, Argumentar.</p>	<p><b>Coordinación viso manual</b></p> <p>Descubre y experimenta de manera individual o grupal el uso de técnicas</p>	<p>C En inicio</p>
		<p><b>Coordinación facial</b></p> <p>Trabaja con diferentes técnicas</p> <p>Dominio muscular – expresa y domina los gestos voluntarios e involuntarios músculos de la cara</p> <p>Expresa sentimientos y emociones mediante movimientos faciales</p>	

#### **4.7 Principios Éticos**

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

## V. RESULTADOS

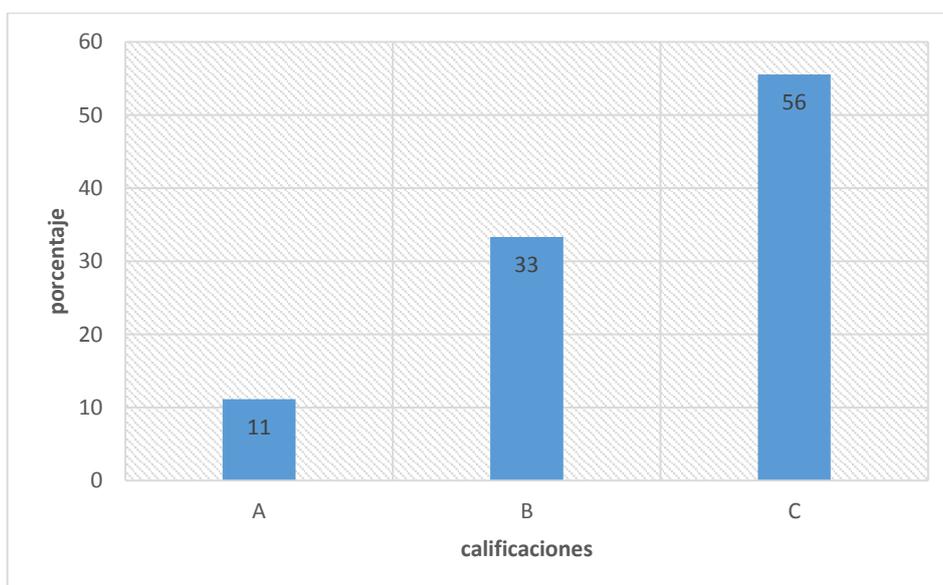
### 5.1. Resultados

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

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

*Fuente: Matriz de notas*

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



*Fuente: notas*

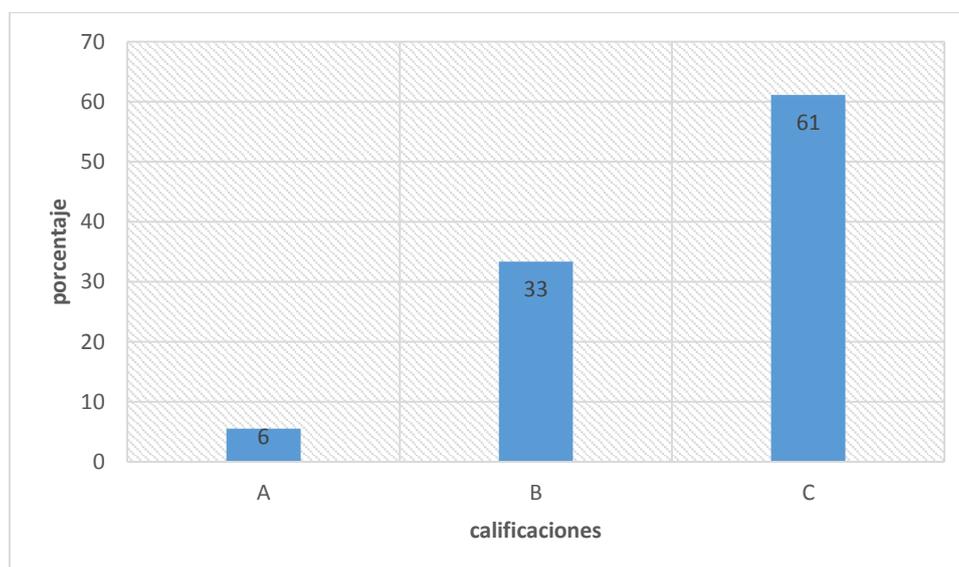
Se observa que el 11 % tiene A, el 33 % tiene B y el 56 % tiene C.

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

Calificaciones	fi	%
A	1	6
B	6	33
C	11	61
Total	18	100

*Fuente: notas*

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



*Fuente: notas*

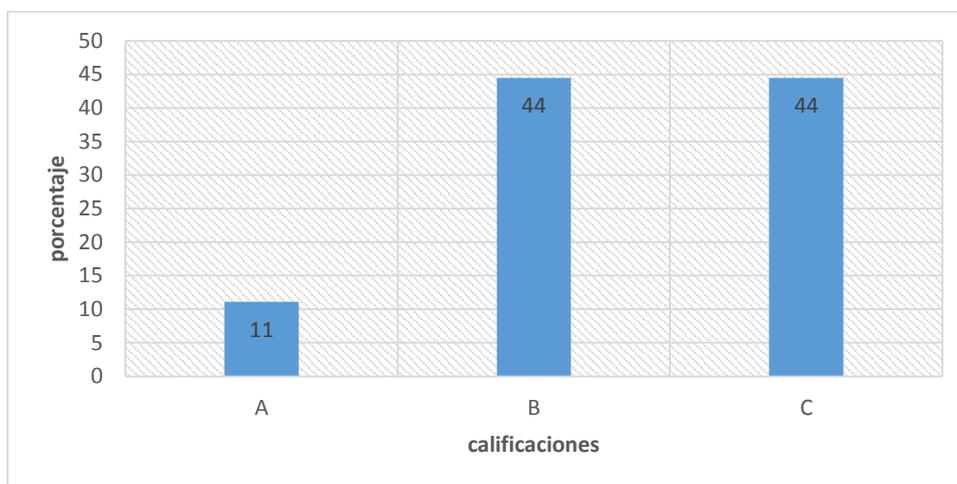
Se observa que el 6 % tiene A, el 33 % tiene B y el 61 % tiene C.

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

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

*Fuente: notas*

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



*Fuente: notas*

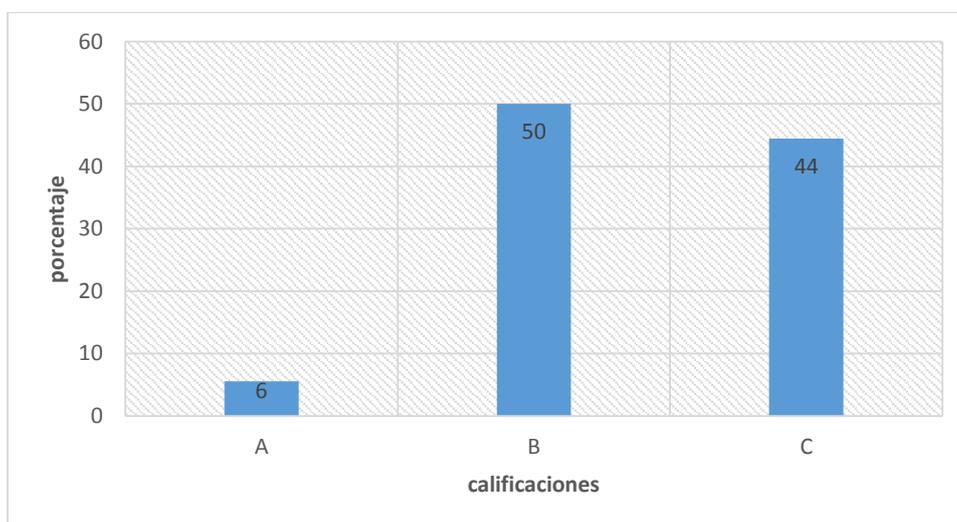
Se observa que el 11 % tiene A, el 44 % tiene B y el 44 % tiene C.

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

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

*Fuente: notas*

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



*Fuente: notas*

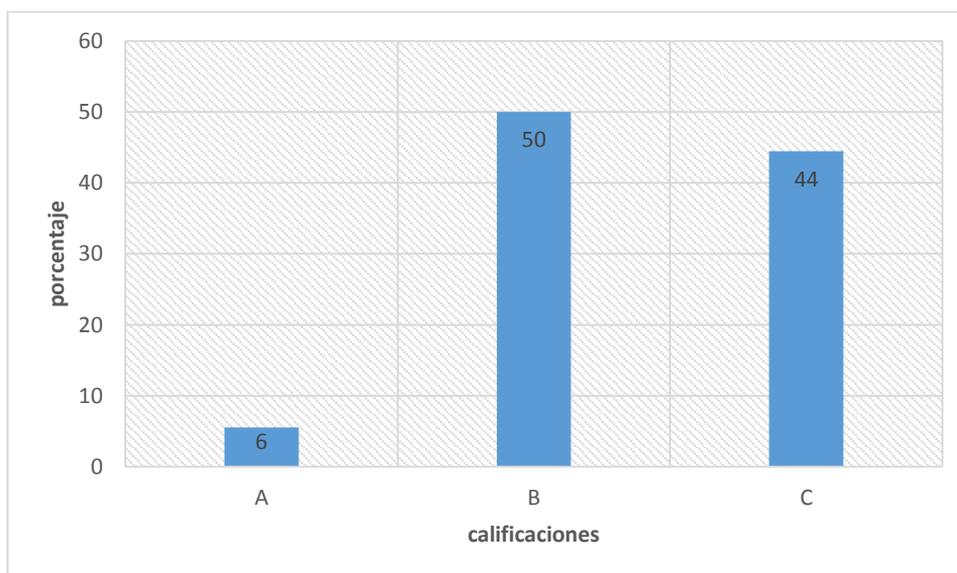
Se observa que el 6 % tiene A, el 50 % tiene B y el 44 % tiene C.

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

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

*Fuente: notas*

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



*Fuente: notas*

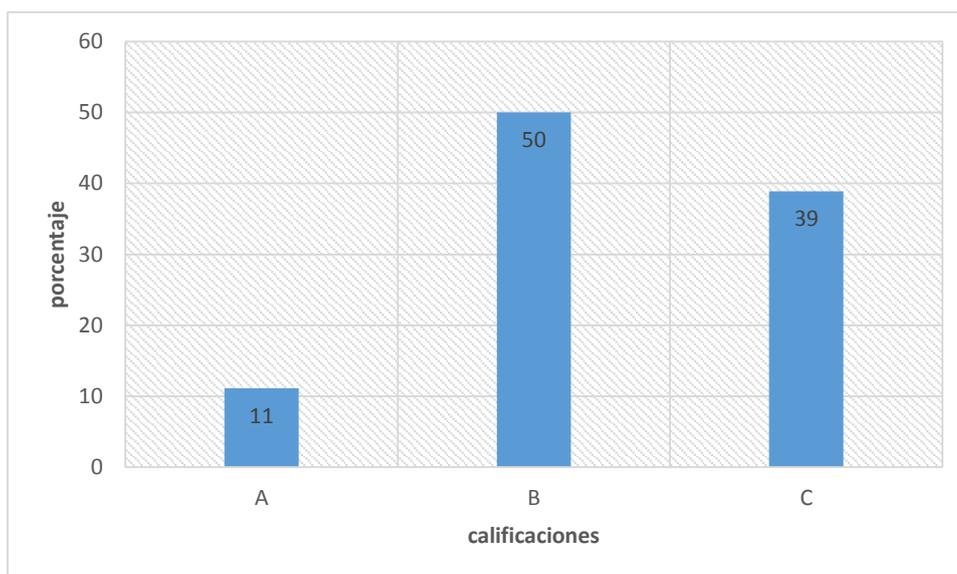
Se observa que el 6 % tiene A, el 50 % tiene B y el 44 % tiene C.

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

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

*Fuente: notas*

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



*Fuente: notas*

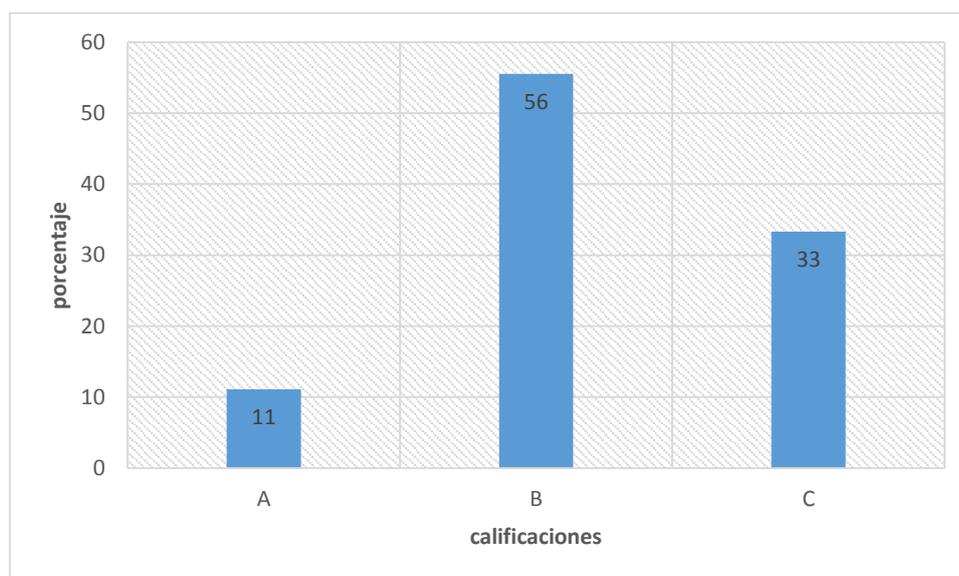
Se observa que el 11 % tiene A, el 50 % tiene B y el 39 % tiene C.

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

<b>Calificaciones</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
A	2	11
B	10	56
C	6	33
Total	18	100

*Fuente: notas*

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



*Fuente: notas*

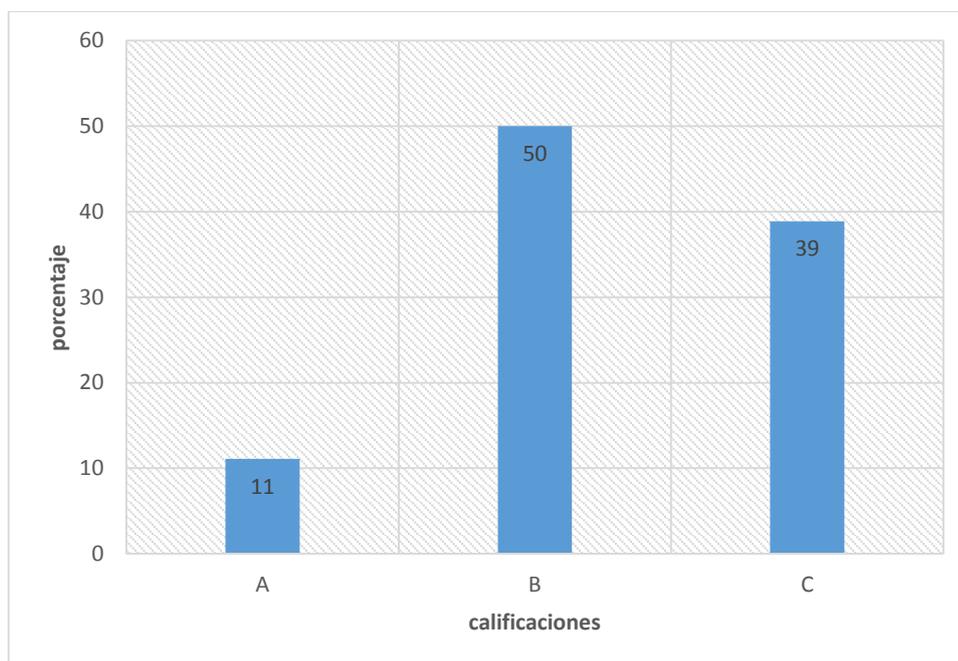
Se observa que el 11 % tiene A, el 56 % tiene B y el 33 % tiene C.

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

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

*Fuente: notas*

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



*Fuente: notas*

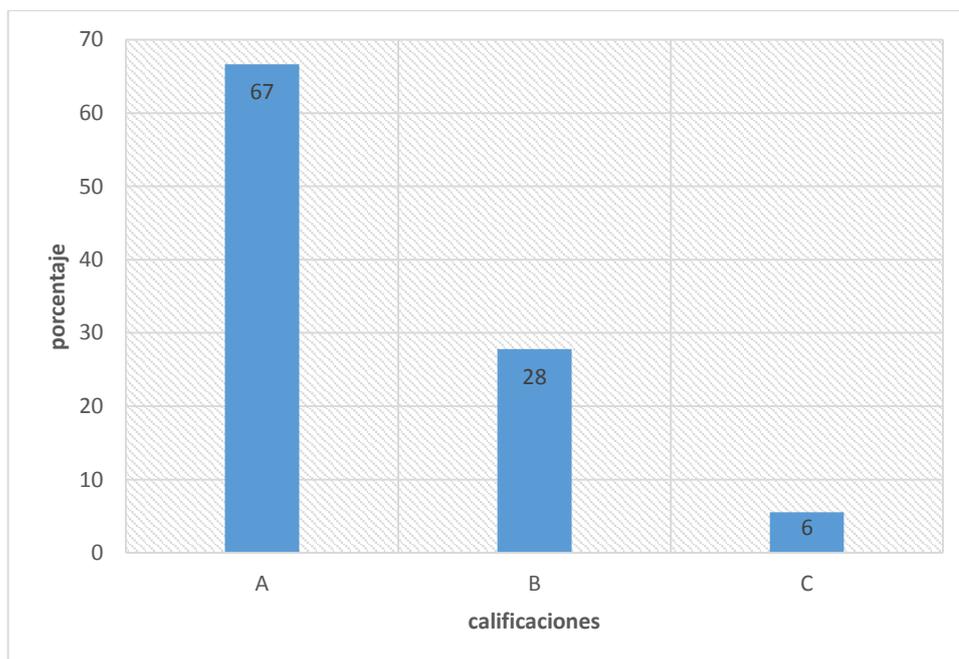
Se observa que el 11 % tiene A, el 50 % tiene B y el 39 % tiene C.

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

Calificaciones	fi	%
A	12	67
B	5	28
C	1	6
Total	18	100

*Fuente: notas*

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



*Fuente: notas*

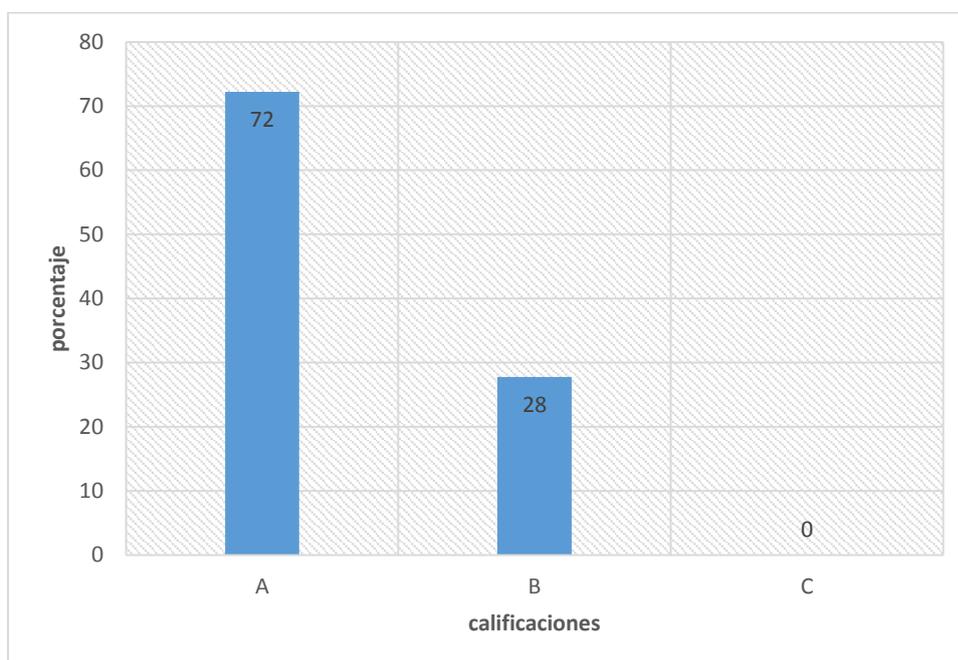
Se observa que el 11 % tiene A, el 33 % tiene B y el 56 % tiene C.

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

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

*Fuente: notas*

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



*Fuente: notas*

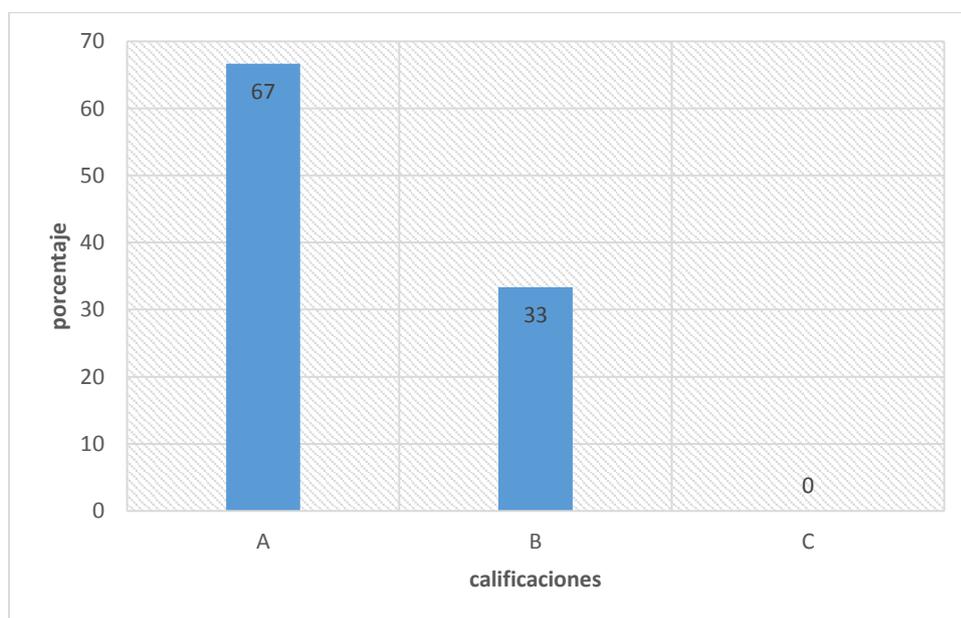
Se observa que el 72 % tiene A, el 28 % tiene B y el 0 % tiene C.

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

Calificaciones	fi	%
A	12	67
B	6	33
C	0	0
Total	18	100

*Fuente: notas*

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



*Fuente: notas*

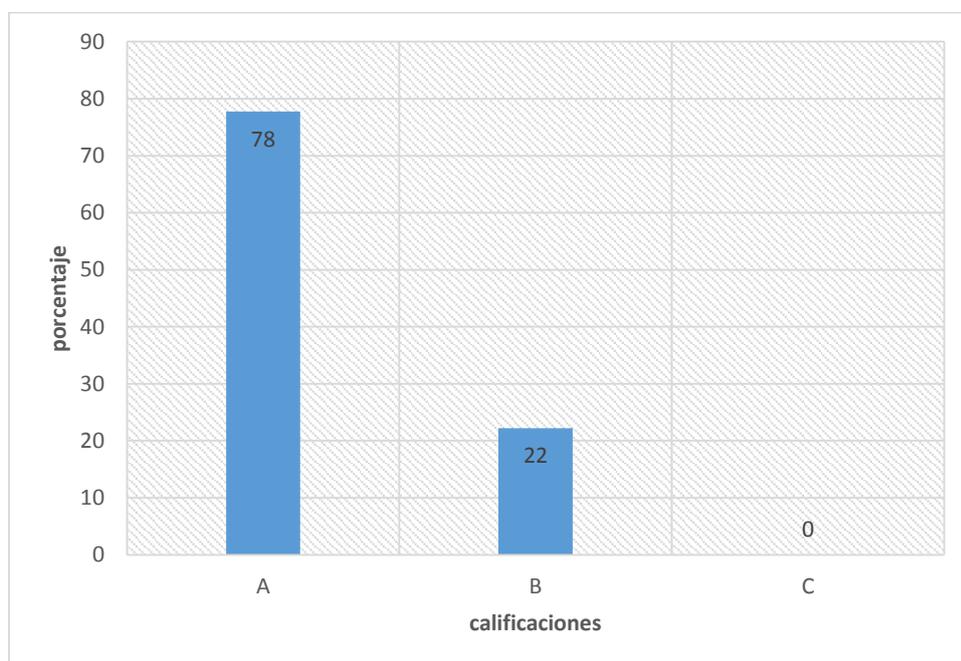
Se observa que el 67 % tiene A, el 33 % tiene B y el 0 % tiene C.

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

Calificaciones	fi	hi%
A	14	78
B	4	22
C	0	0
Total	18	100

*Fuente: notas*

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



*Fuente: notas*

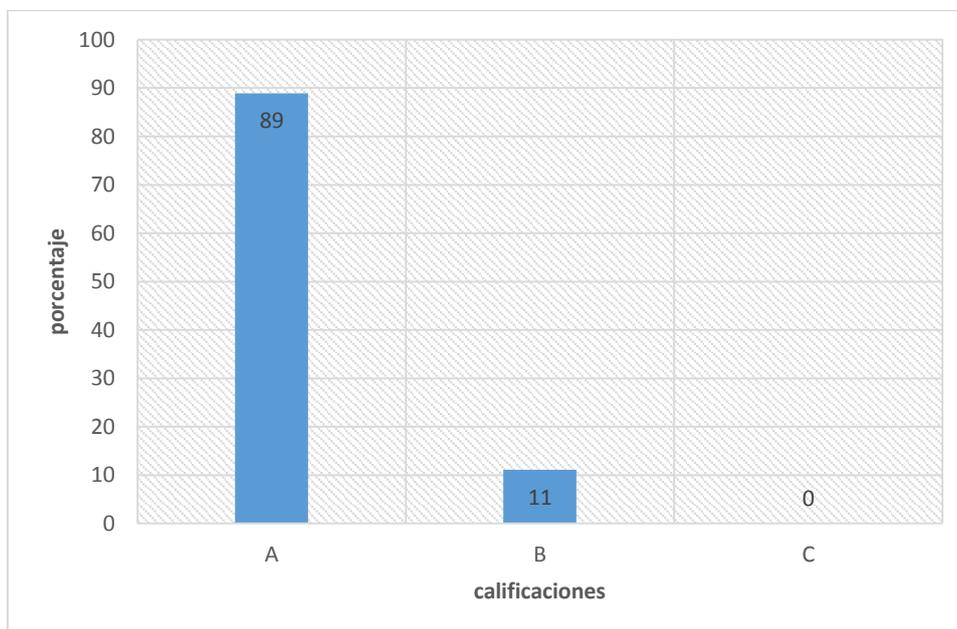
Se observa que el 78 % tiene A, el 22 % tiene B y el 0 % tiene C.

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

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

*Fuente: notas*

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



*Fuente: Tabla N° 22*

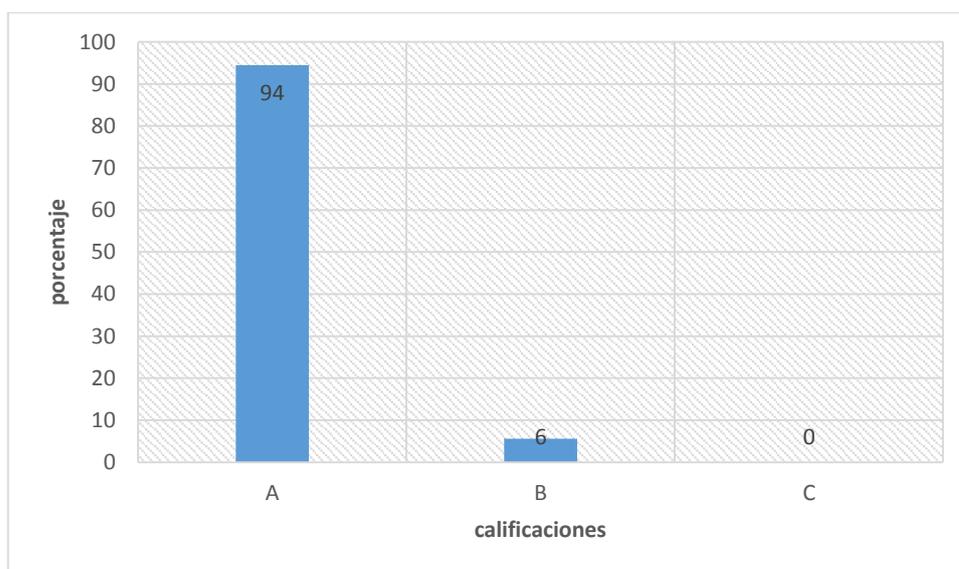
Se observa que el 89 % tiene A, el 11 % tiene B y el 0 % tiene C.

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

<b>Calificaciones</b>	<b>fi</b>	<b>hi%</b>
A	17	94
B	1	6
C	0	0
Total	18	100

*Fuente: notas*

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



*Fuente: Tabla N° 23*

Se observa que el 94 % tiene A, el 6 % tiene B y el 0 % tiene C.

**Tabla N<sup>a</sup> 19 Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon**

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

a. VAR00002 < VAR00001

b. VAR00002 > VAR00001

c. VAR00002 = VAR00001

**Tabla N<sup>o</sup> 20: Estadísticos de contraste**

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

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

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

## **5.2 Análisis de resultados**

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

### **Respecto al primer objetivo específico:**

Cuando las niñas y los niños llegan a los 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos , ya han alcanzado un desarrollo en su pensamiento lógico-matemático, lo que les permite establecer relaciones con el mundo real y construir nuevos aprendizajes, y tienen ideas aproximadas de algunos cuantificadores básicos que han surgido de su propia experiencia lingüística. Y es así como van acumulando un caudal experiencial que mediante sucesivas precisiones les permitirá construir su futuro lenguaje matemático. Aprender matemática es hacer matemática. Ante una situación problemática, la niña y el niño muestran asombro, elaboran supuestos, buscan estrategias para dar respuestas a interrogantes, descubren diversas formas para resolver las cuestiones planteadas, desarrollan actitudes de confianza y constancia en la búsqueda de soluciones. El desarrollo de los conocimientos lógico-matemáticos permite a la niña y el niño realizar elaboraciones mentales para comprender el mundo sociocultural y natural que les rodea, ubicarse y actuar en él, representarlo e interpretarlo. El entorno presenta desafíos para solucionar problemas, pero al mismo tiempo ofrece múltiples oportunidades para desarrollar competencias (capacidades y actitudes) matemáticas. Ministerio de Educación. (2016).

Como se pudo observar en los resultados del pre test; que el 11 % de los niños ha obtenido A, el 33 % de los niños ha obtenido B y el 56 % han obtenido C que significa que están en inicio del aprendizaje, pudiendo ser por la falta de uso de las estrategias didácticas y la falta de interés de los niños y niñas en desarrollar las habilidades meta cognitivas. Esta conclusión se vincula con la indagación realizada por Chang, E & Paredes, F. (2003). En su trabajo de investigación: *“Programa de actividades de elaboración de material didáctico para desarrollar la noción número en los niños de 5 años del Centro Educativo Parroquial “José LefebvreFrancour del distrito de Moche-Trujillo”*. Realizo una investigación aplicada a 36 niños de 5 años, por lo que concluyó: Según el estudio obtenido a partir de la aplicación del pre y pos test del programa de actividades con recursos didácticos tuvo la propiedad de desarrollar la noción número en los niños de 5 años.

Se examinó luego de la aplicación del pre test que los niveles de rendimiento en cuanto al grupo experimental son respectivamente 11.78 existiendo diferencias significativas. Se notó que después de la aplicación del estímulo en el pos test el rendimiento del grupo experimental es 17.42 respectivamente, encontrándose que existen diferencias significativas.

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

**Respecto al segundo objetivo específico:** Al realizar el instrumento de investigación el cuestionario a manera de post- test, los productos nos demostraron que el 94 % de los niños ha obtenido A, el 6 % de los niños ha obtenido B y el 0 % han obtenido C.; da a entender que los niños y niñas lograron desarrollar las capacidades propuestas; mientras que el 85.0% de los niños y niñas tienen calificación A. Entonces se puede

medir que la aplicación de los juegos didácticos, mejora el aprendizaje en el área de Matemática, de los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos 2019., el producto dado en el post -test corroboran lo planteado Ávalos, P. y Mio, R. (2007). En su trabajo de investigación: *“Influencia del uso del juego didáctico con material reciclable en el desarrollo del aprendizaje de seriación, clasificación y agrupación en el área Lógico Matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Mentas Brillante de la localidad de Trujillo”*. Realizo una investigación Cuasi-experimental con 32 niños de 4 años de edad, llegando a las siguientes conclusiones: Los alumnos de la I.E.P “Mentas Brillantes” del aula de 4 años de edad tanto el grupo experimental como el grupo control presentan un deficiente aprendizaje y nos revela el 49.6% del grupo control.

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

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

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

**Respecto al tercer objetivo específico:**

Al aplicar en instrumento de investigación se obtuvo estos resultados del pre test, demostraron que el 56 % de los niños tiene calificación C , en cambio en el post test, los resultados fueron diferentes demostrando que el 94 % de los niños tienen

calificación A, es decir un logro previsto, da a entender que los niños destacaron satisfactoriamente; mientras que el 6 % de los niños tienen calificación C, es decir en inicio. Es así como la aplicación del programa de juegos didácticos mejora el logro del aprendizaje en los niños y niñas de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos 2019. Los resultados obtenidos en el post test Cabe menciona, el resultado obtenido en el Post test. Cabe nombrar a Cruz, G. & Paredes, B. & Vidal, C. (2002). Realizo una investigación Pre – experimental, con 20 niños, utilizando como instrumento: Ficha de Evaluación para la Noción Número y Numeración. Llegando a las siguientes conclusiones: El programa de juegos en el nuevo enfoque pedagógico aplicado desarrolló la noción de número en su vida diaria, de acuerdo al análisis estadístico podemos afirmar que ha sido altamente significativo, ya que el nivel que arroja en el post-test es logrado debido que  $t_c = 4,35$ , es mayor que  $T = 1.7109$ , al 0.05 como nivel de significación.

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

Al finalizar la presente investigación hemos encontrado que de acuerdo a los resultados obtenidos en el pre y post – test la aplicación del Programa de Juegos en el nuevo enfoque pedagógico tiene la propiedad de desarrollar la noción de número y numeración en los niños 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos 2019.

Después de aplicar el programa de juegos en el nuevo enfoque pedagógico, los niños se encontraron en un nivel de desarrollo de la noción número y numeración logrado en

un 83% que equivale a veinte niños de los veinte cuatro seleccionados como muestra de estudio.

**Respecto a la hipótesis de la investigación:**

Se resolvió que la mejora del programa de juegos didácticos en el área de matemática, se puede apreciar dos muestras relacionadas la prueba no paramétrica de Wilcoxon que el valor de  $t = -2.474 < 1.7109$ , es decir, el programa aplicado mejoró el aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos 2019. El Reseñado se relaciona con los resultados, Placeres, (2015). En su trabajo de investigación: *“Programa de estrategias metodológicas a los docentes para el desarrollo del conocimiento lógico – matemático en los niños de primer grado de la Escuela Básica “Polita de Lima”*. Llego a las siguientes conclusiones: La población objeto de estudio estuvo constituida por 68 alumno de primer grado de las secciones A y B, seleccionando una muestra de 41 alumnos a través de fórmula estadística, como instrumento utilizo la lista de cotejo, además de la observación realizada por la docente la cual le permitió recabar la información. Los resultados obtenidos sustentan y justifican plenamente la factibilidad de la aplicación de la propuesta por parte de los maestros del aula integrada de dicha institución.

## VI. CONCLUSIONES

1. Con los resultados encontrados en la aplicación del pre test, mediante el juego didácticos a los niños y niñas de la muestra se ha obtenido que el 11 % de los niños ha obtenido A, el 33 % de los niños ha obtenido B y el 56 % han obtenido C
2. Al diseñar y aplicar mediante 12 sesiones de aprendizaje utilizando los juegos didácticos ayudo a mejorar el aprendizaje en los niños de la muestra de evidencia la mejora del aprendizaje.
3. Luego de evaluar los resultados del programa de juegos didácticos se han elevado su nivel de logro, reflejándose en el Post test, cuyos resultados fueron que 94 0% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje A, da entender que si hubo mejoras.
4. Realizamos la comparación de la aplicación del instrumento mediante del pre - test al inicio a los niños y niñas de la muestra se ha obtenido que en el pre test el 11 % de los niños ha obtenido A, el 33 % de los niños ha obtenido B y el 56 % han obtenido C., y en el post – test , los niños y niñas de la muestra se ha obtenido que el 94 % de los niños ha obtenido A, el 6 % de los niños ha obtenido B y el 0 % han obtenido C se verifico que la implementación de los juegos didácticos mejora el aprendizaje significativo de los estudiantes de la muestra.
5. Se concluye que se acepta la hipótesis de investigación, cabe señalar que los resultados de la prueba  $T = -2.474 < 1.7109$ , es decir, la aplicación del

programa de juegos didácticos, hubo un mejoramiento significativo en el aprendizaje en el área de Matemática de los niños y niñas de de 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos 2019.

## **ASPECTO COMPLEMENTARIOS**

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

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

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

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

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

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

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

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

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

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

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

Aprendizaje de las Matemáticas. Disponible en:

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

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

en:

[http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lri/serna\\_d\\_mj/capitulo\\_3.html#](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lri/serna_d_mj/capitulo_3.html#)

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

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

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

## **ANEXOS**

### **ANEXO# 01**

#### **PRE TEST Y POST TEST**



ANEXO # 02

# **PROGRAMA DE SESIONES**

**PROGRAMA  
DE  
ESTRATEGIAS  
DIDÁCTICAS**

## **TÍTULO:**

**programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos 2019.**

### **I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. UGEL** : 01
- 1.2. Institución Educativa** :
- 1.3. Participantes** :
- 1.4. Duración del Programa** : 01 mes
- 1.5. Horas semanales** : 05 horas pedagógicas
- 1.6. Responsable** : Amadeo Amaya Saucedo
- 1.7. Practicante** :

### **II. PARTE DIDÁCTICA**

#### **2.1. Fundamentación e Importancia del Programa**

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

Para ello se reconocerán la variedad de situaciones en la que los/las niños/as se enfrentan a distintas nociones matemáticas y sus modos intuitivos de abordarlos en las

diversas situaciones sociales y de juego, considerando los aportes de las investigaciones didácticas del área en esta franja etaria.

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

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

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

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

Por todo lo anterior puedo definir que es necesario aplicar el presente programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos 2019

### **Enunciado del Problema**

¿En qué medida la aplicación del programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 Provincia San Marcos 2019?

### **2.2. Problema o necesidades educativas a resolver**

En la Institución Educativa N° 12 Provincia San Marcos los alumnos muestran un bajo rendimiento académico, el cual al área de matemática, es una de los principales áreas fundamentales para su aprendizaje, debido a este factor es por ello desarrollare sesiones de aprendizaje con diversas estrategias metodológicas para motivar al niño, a que le guste el área de matemática y que aprenda por medio del juego.

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

### **2.3. Principios que la orientan**

Trabajo colaborativo

Construcción de bloques lógicos

Lograr el dominio de las capacidades matemáticas

Desarrollo de habilidades matemáticas

### **III. Plan de Aprendizaje**

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

## SESION DE APRENDIZAJE N° 01

### I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa :

Grado / Sección : 5 años

Denominación : “Aprendiendo con los números: 1, 2 y 3”

Fecha :

Docente :

Duración : 45 minutos

### II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

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

### III. MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

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

Reflexión sobre el aprendizaje	Entregamos plastilina a los niños, ellos modelaran los números y se divierten.		
--------------------------------	--	--	--

#### **IV. BIBLIOGRAFÍA**

Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular

Nuevas Rutas de Aprendizaje 2016

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

#### **V. ANEXO**

## ACTIVIDADES

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







## SESION DE APRENDIZAJE N° 02

### I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa :

Grado / Sección : 5 años

Denominación : “La fiesta del color morado”

Fecha :

Docente :

Duración : 45 minutos

### II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

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

### III. MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

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

#### **IV. BIBLIOGRAFÍA**

Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular

Nuevas Rutas de Aprendizaje 2016

#### **V. ANEXO**

**IMÁGENES DE COLOR MORADO:**





¡COLOREANDO A BARNIE



Colorea a Barney.



## SESION DE APRENDIZAJE N° 03

### I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa :

Grado / Sección : 5 años

Denominación : “La fiesta del color morado”

Fecha :

Docente :

Duración : 45 minutos

### II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

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

### III. MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

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

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

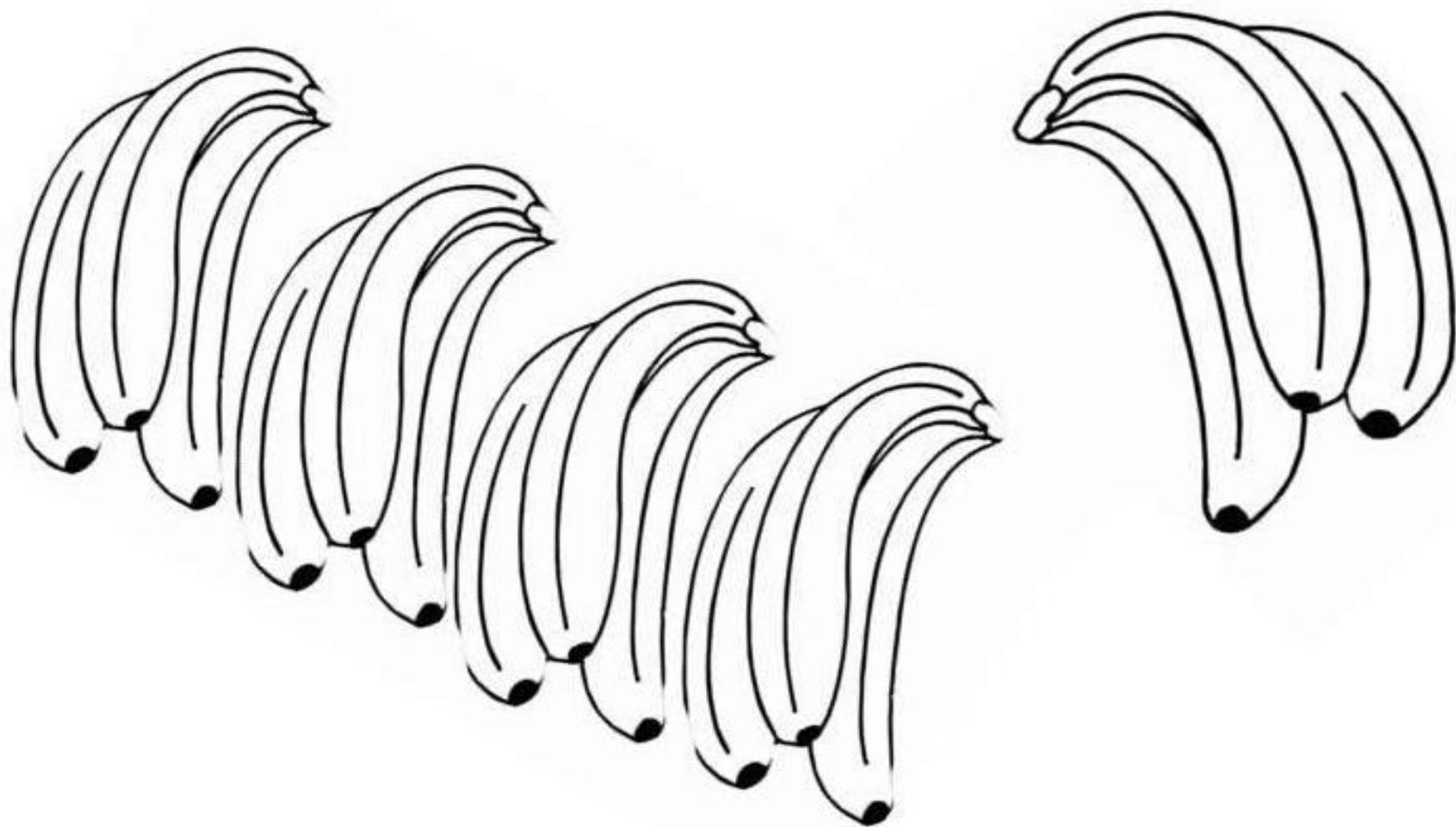
#### **IV. BIBLIOGRAFÍA**

Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular

Nuevas Rutas de Aprendizaje 2017

#### **V. ANEXO**





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



## SESION DE APRENDIZAJE N° 04

### I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa :

Grado / Sección : 5 años

Denominación : “Aprendiendo a agrupar por color y tamaño”

Fecha :

Docente :

Duración : 45 minutos

### II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

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

### III. MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

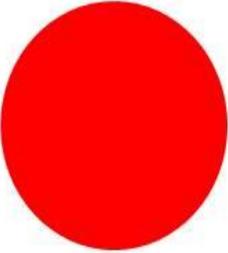
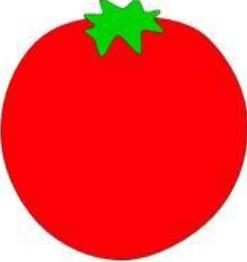
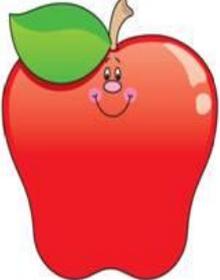
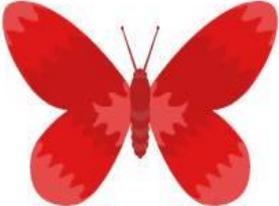
MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p><b>INICIO:</b></p> <p>Motivación</p> <p>Recuperación de Saberes Previos</p> <p>Generación de Conflicto cognitivo</p>	<p>* Iniciamos jugando con chapas, círculos, cajas de distintos colores.</p> <p>* Realizamos las siguientes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

#### IV. BIBLIOGRAFÍA

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

#### V. ANEXOS

##### **COLOR ROJO**

			
<b>ROJO</b>	<b>ROSA</b>	<b>CARTERA</b>	<b>HAMACA</b>
			
<b>TOMATE</b>	<b>MANZANA</b>	<b>TAZA</b>	<b>CHALECO</b>
			
<b>FRESAS</b>	<b>MARIPOSA</b>	<b>BANDERA</b>	<b>PARAGUAS</b>

**COLOR AZUL**



**COLOR AMARILLO**





## SESION DE APRENDIZAJE N° 05

### I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa :

Grado / Sección : 5 años

Denominación : “Yo soy un constructor”

Fecha :

Docente :

Duración : 45 minutos

### II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

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

### III. MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

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

#### **IV. BIBLIOGRAFÍA**

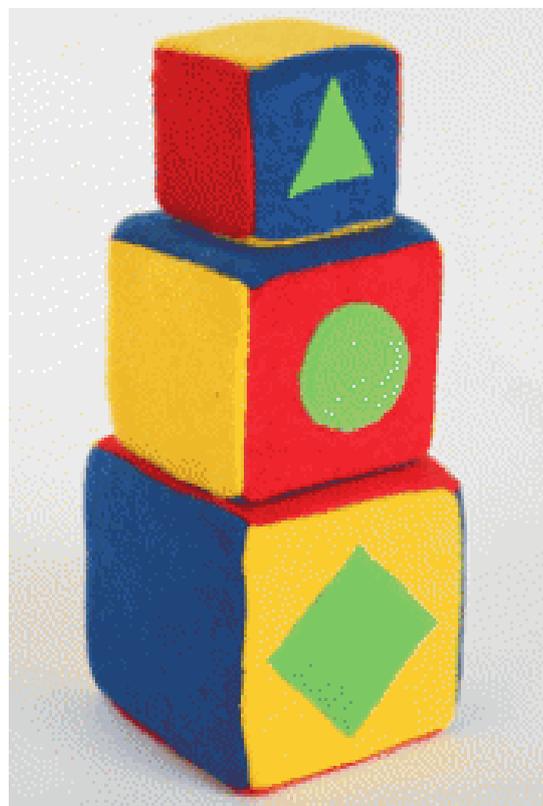
- Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular
- Nuevas Rutas de Aprendizaje 2016

#### **V. ANEXOS**

##### **ALTO - BAJO**



## TORRES DE CUBOS





## SESION DE APRENDIZAJE N° 06

### I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa :

Grado / Sección : 5 años

Denominación : “Jugando aprendo a agrupar”

Fecha :

Docente :

Duración : 45 minutos

### II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

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

### III. MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

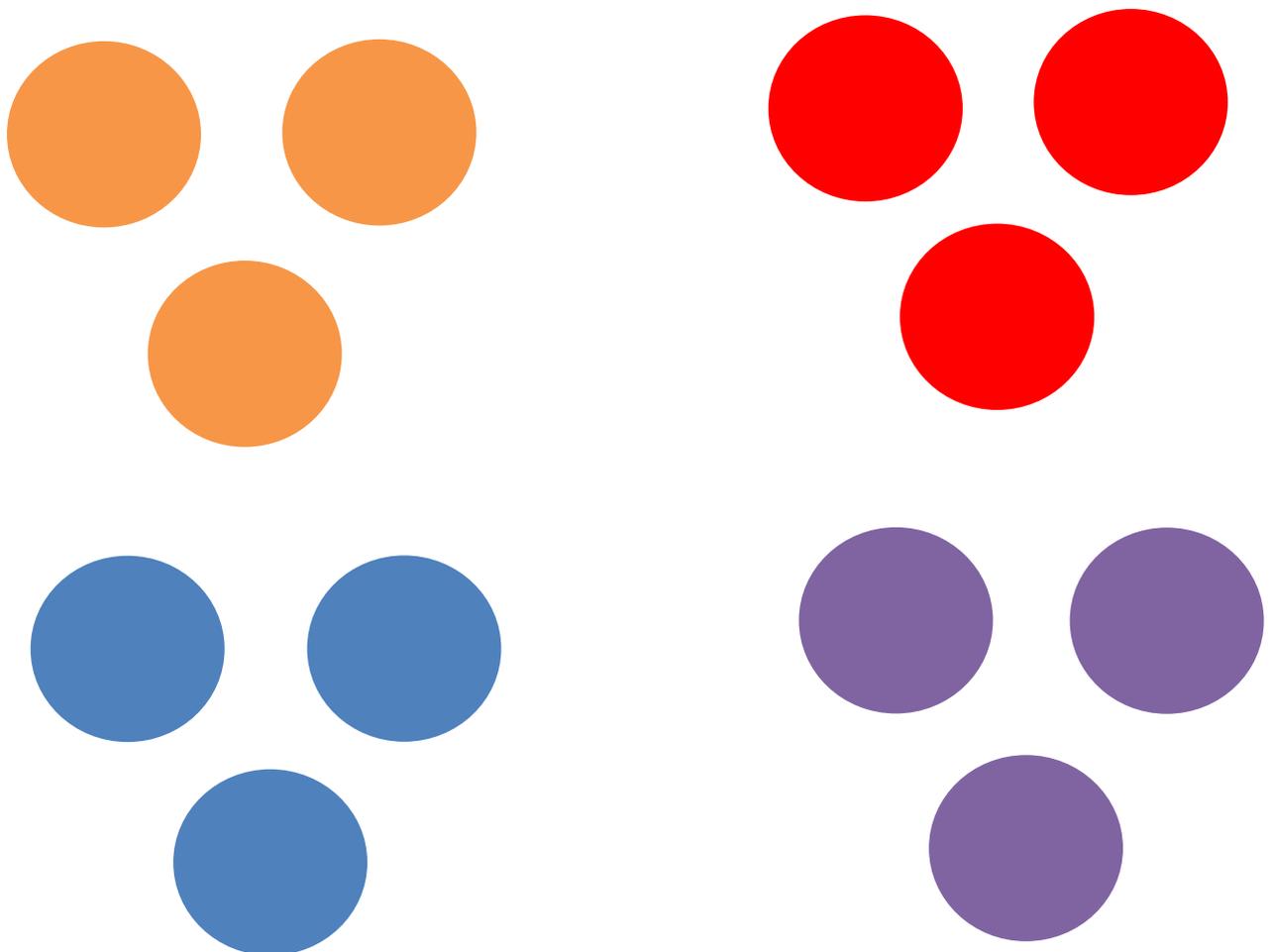
MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p><b>INICIO:</b></p> <p>Motivación</p> <p>Recuperación de Saberes Previos</p> <p>Generación de Conflicto cognitivo</p>	<p>* Iniciamos insertando cuentas, de diversos colores y jugamos a la serpiente más larga.</p> <p>*Realizamos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

#### **IV. BIBLIOGRAFÍA**

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

#### **V. ANEXOS**

##### **AGRUPANDO POR COLOR**



## LISTA DE COTEJO

NOMBRES	Agrupa cuentas de manera libre por color	
	SI	NO

### LEYENDA

NO = Capacidad en Proceso

SI = Capacidad Lograda

**SESION DE APRENDIZAJE N° 07**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

Institución Educativa :

Grado / Sección : 5 años

Denominación : “Conociendo el número 3”

Fecha :

Docente :

Duración : 45 minutos

**II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:**

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

### III. MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

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

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

#### **IV. BIBLIOGRAFÍA**

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

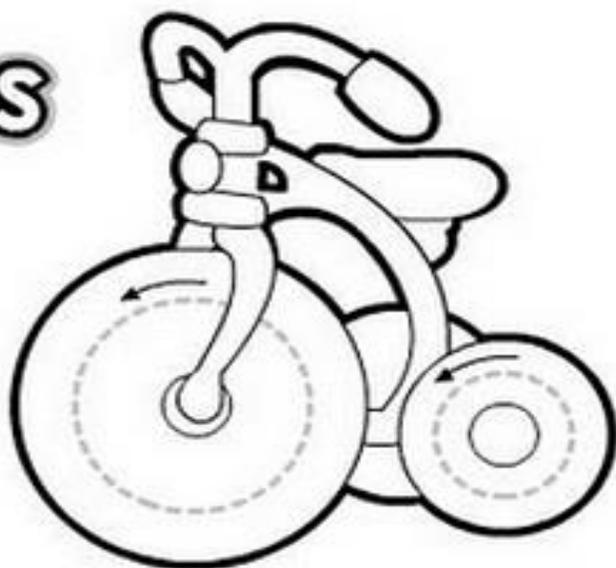
#### **V. ANEXO**

NUMEROS Y SU CANTIDAD



Nombre: \_\_\_\_\_

# Tres triciclos



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

## LISTA DE COTEJO

NOMBRES	Explora en situaciones cotidianas de conteo, usando colecciones de 03 objetos	
	SI	NO

LEYENDA
NO = Capacidad en Proceso
SI = Capacidad Lograda

## SESION DE APRENDIZAJE N° 08

### I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa :

Grado / Sección : 5 años

Denominación : “Jugando a contar”

Fecha :

Docente :

Duración : 45 minutos

### II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

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

### III. MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

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

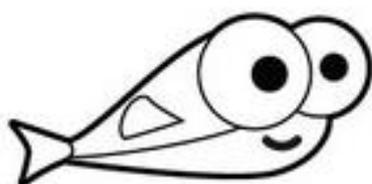
Reflexión sobre el aprendizaje	Entregaremos a los niños palos de chupete y utilizaran el conteo.	PALOS DE CHUPETE	10 min
--------------------------------	---	------------------	--------

#### **IV. BIBLIOGRAFÍA**

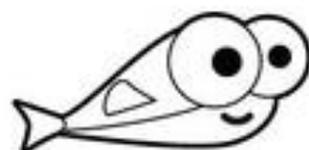
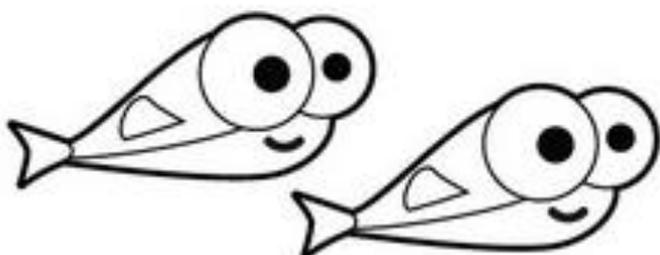
- Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular
- Nuevas Rutas de Aprendizaje 2016

#### **V. ANEXO**

CONTEO DE OBJETOS



1



2

3

## LISTA DE COTEJO

NOMBRES	Utiliza el conteo de pelotas en el juego		Crea juegos haciendo uso de números	
	SI	NO	SI	NO

LEYENDA
NO = Capacidad en Proceso
SI = Capacidad Lograda

## SESION DE APRENDIZAJE N° 09

### I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa :

Grado / Sección : 5 años

Denominación : “Yo me divierto con los números”

Fecha :

Docente :

Duración : 45 minutos

### II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

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

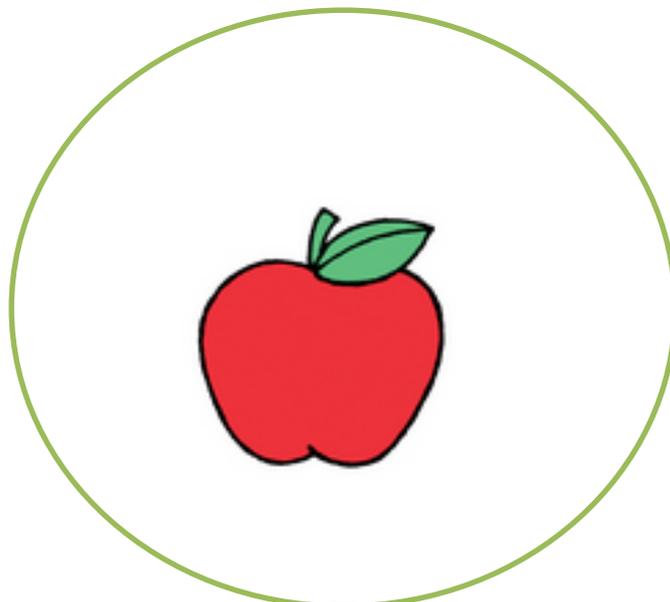
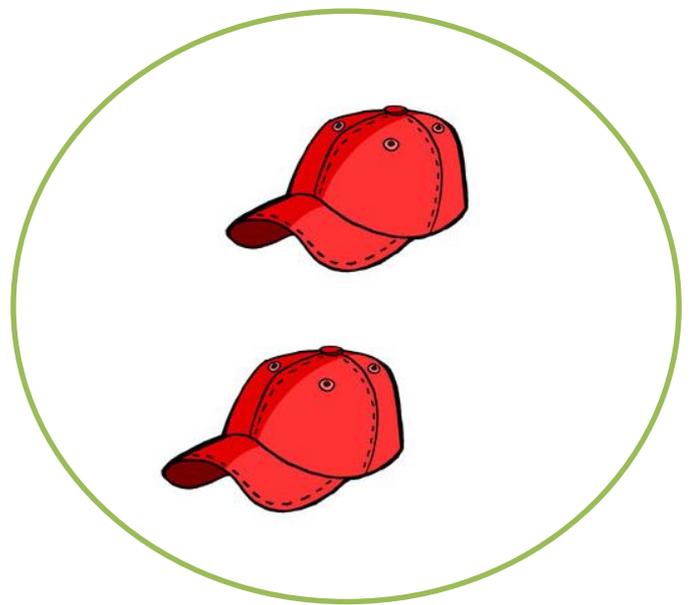
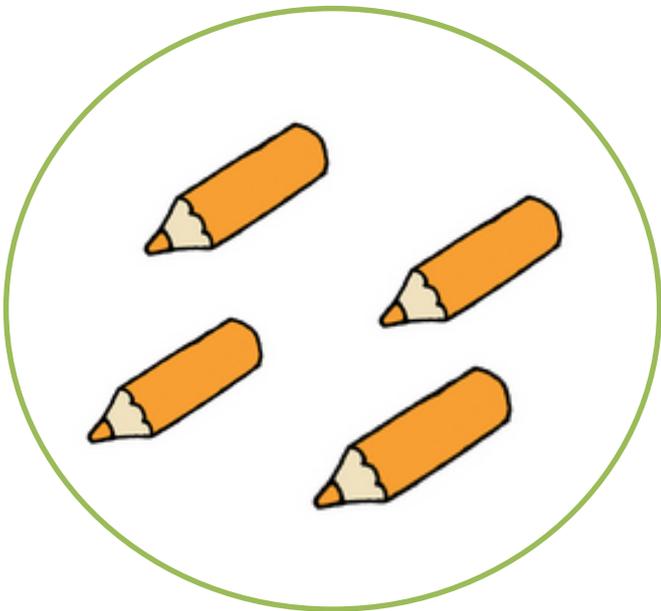
### III. MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

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

#### **IV. BIBLIOGRAFÍA**

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

#### **V. ANEXO**



## LISTA DE COTEJO

NOMBRES	Expresa libremente con material concreto las agrupaciones que realiza, a partir de las situaciones cotidianas	
	SI	NO

### LEYENDA

NO = Capacidad en Proceso

SI = Capacidad Lograda

## SESION DE APRENDIZAJE N° 10

### I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa :

Grado / Sección : 5 años

Denominación : “Aprendiendo a contar”

Fecha :

Docente :

Duración : 45 minutos

### II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

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

### III. MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

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

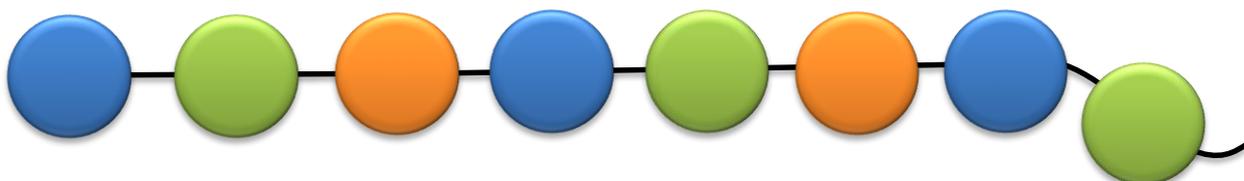
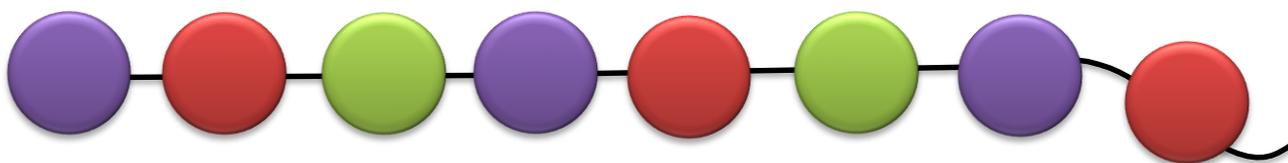
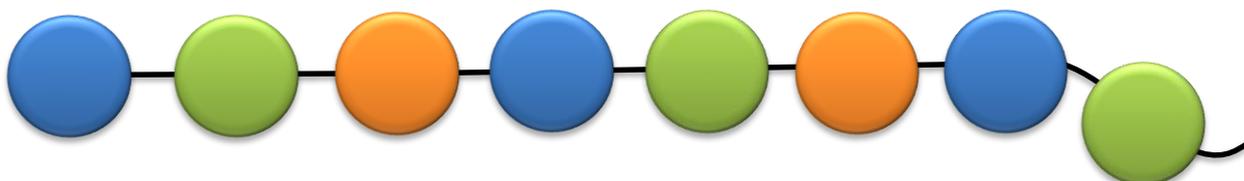
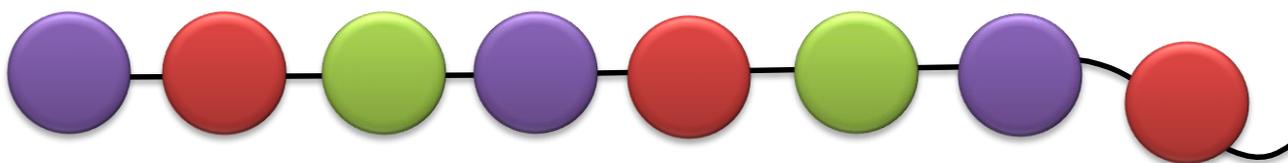
#### **IV. BIBLIOGRAFÍA**

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

#### **V. ANEXOS**



## SECUENCIA DE COLORES





## SESION DE APRENDIZAJE N° 11

### I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa :

Grado / Sección : 5 años

Denominación : “Jugando con mis amigos”

Fecha :

Docente :

Duración : 45 minutos

### II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

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

### III. MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

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

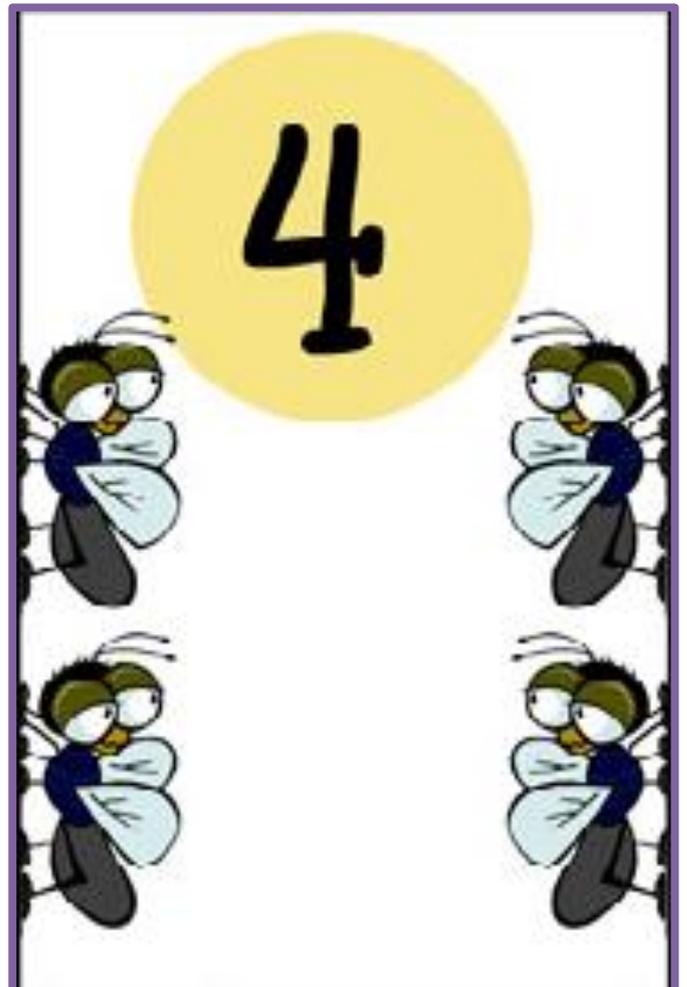
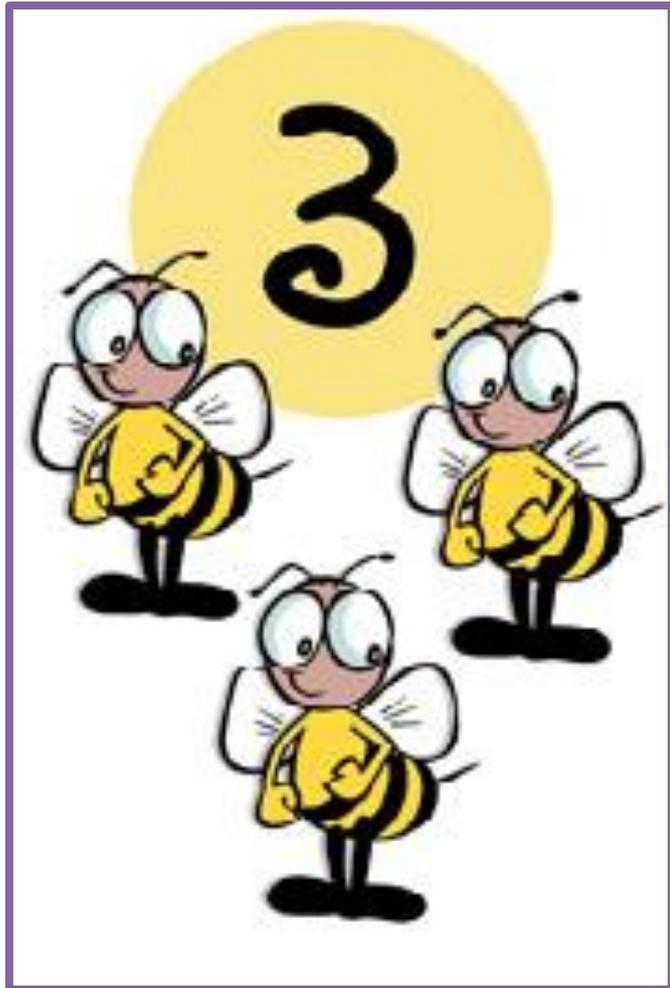
#### **IV. BIBLIOGRAFÍA**

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

#### **V. ANEXO**

#### **LOS NUMEROS**







## LISTA DE COTEJO

<b>NOMBRES</b>	<b>Muestra disposición al momento de trabajar en grupo</b>		<b>Argumenta los contenidos que ha aprendido en clase</b>	
	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>

<b>LEYENDA</b>
<b>NO</b> = Capacidad en Proceso
<b>SI</b> = Capacidad Lograda

## SESION DE APRENDIZAJE N° 12

### I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa :

Grado / Sección : 5 años

Denominación : “Construyendo mis números”

Fecha :

Docente :

Duración : 45 minutos

### II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

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

### III. MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

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

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

#### **IV. BIBLIOGRAFÍA**

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

#### **V. ANEXO**

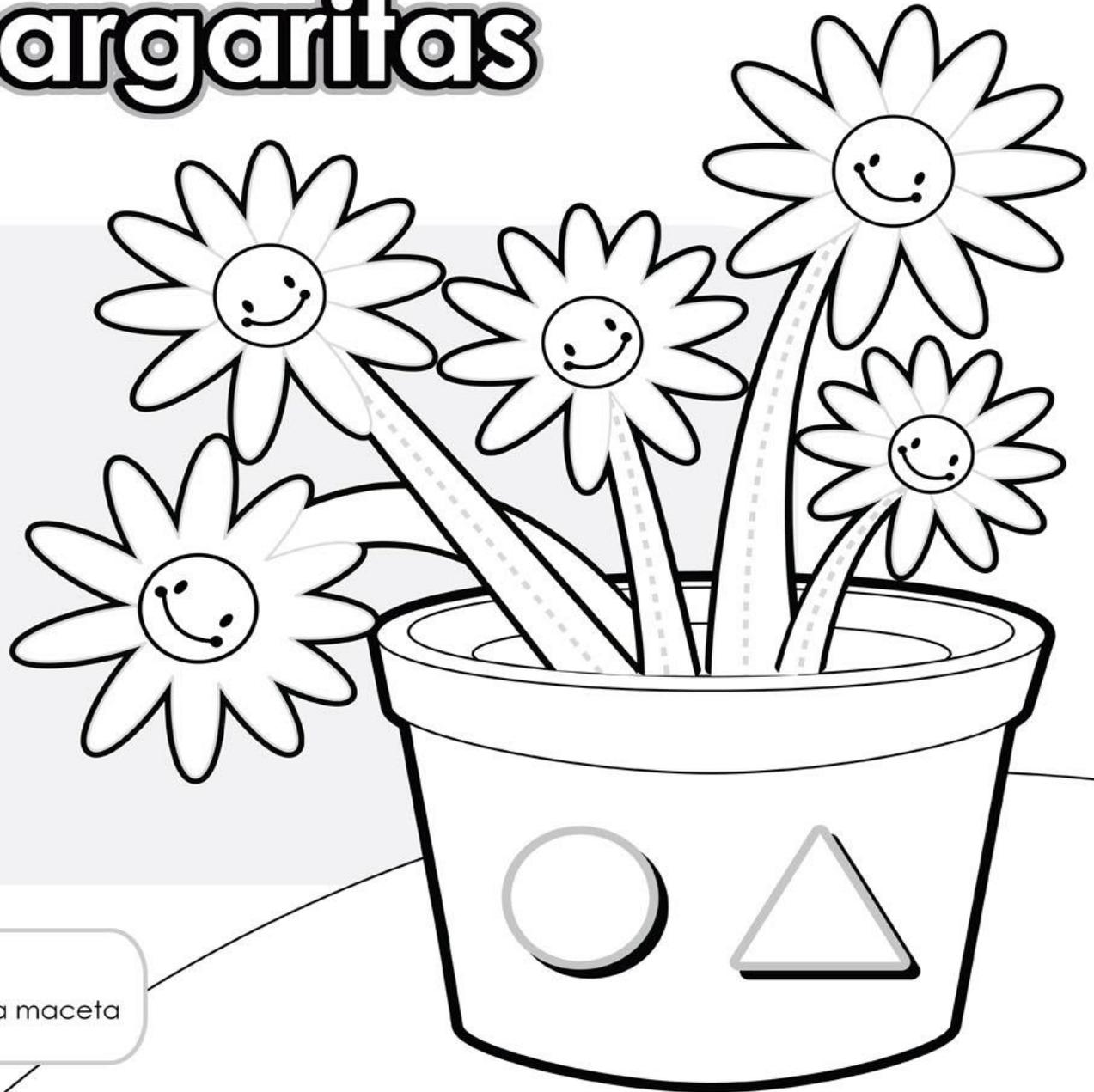




Nombre: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

# Cinco margaritas



- Repasa el numeral 5.
- Cuenta las flores que hay en la maceta y repasa su tallo.



**ANEXO# 03**

# **EVIDENCIAS**



