



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR
EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS
EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 182 DIVINO
NIÑO JESÚS PACANGA 2019.**

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

AUTORA:

Bach. VIOLETA FLOR MEDINA AYAY

ORCID: 0000-0002-6315-6833

ASESOR:

Dr. AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO

ORCID: 0000-0002-8638-6834

TRUJILLO – PERÚ

2019

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA:

Bach. VIOLETA FLOR MEDINA AYAY

ORCID: 0000-0002-6315-6833

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. Mendoza Reyes Domingo Pascual

Presidente

Mgtr. Zavala Chávez Elsa Margot

Secretaria

Dra. Jacinto Reinoso Milagros

Miembro

Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo

Asesor

DEDICATORIA

A DIOS:

Por ser el gran dador de la vida, principal alentador y motivador, por ser quien ha estado a mi lado en todo momento dándome las fuerzas necesarias para continuar luchando día tras día y seguir adelante rompiendo todas las barreras que se me presentaron.

AGRADECIMIENTO

A Dios por permitirme realizar mis sueños, por ser una luz en mi camino y brindarme fortaleza en los momentos más duros de mi carrera

RESUMEN

El trabajo de investigación se ha centrado si el programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 182 divino niño Jesús Pacanga 2019. Esta investigación tiene como objetivo general determinar si la aplicación del programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 182 divino niño Jesús Pacanga 2019. La población estuvo conformada por 64 alumnos y se calculó una muestra constituida por 21 niños, mediante un muestreo no probabilístico. El diseño de estudio empleado en la investigación fue pre experimental con un Pre-test y Post-test aplicado a un solo grupo. Durante la realización del programa de estrategias didácticas se utilizó sesiones de aprendizaje conteniendo diferentes estrategias motivadoras para presentar temas y posteriormente obtener buenos resultados de expresión oral. Ejecutada la investigación y hecho el análisis de resultados tanto a nivel de propuesta como a nivel estadístico se llegó a demostrar que la aplicación del programa de juegos lúdicos mejoró eficientemente el aprendizaje de los alumnos, empleando adecuadamente los recursos estilísticos orales (claridad, concisión, fluidez, sencillez y naturalidad) en diferentes situaciones comunicativas.

Palabras claves: Estrategias, juegos lúdicos, aprendizaje.

ABSTRACT

The research work has been focused if the playful program improves learning in the area of mathematics in children of 5 years of the I.E.I. No. 182 Divine Child Jesus Pacanga 2019. This research has as its general objective to determine if the application of the recreational games program improves learning in the area of mathematics in children of 5 years of the I.E.I. N° 182 divine child Jesús Pacanga 2019. The population consisted of 64 students and a sample consisting of 21 children was calculated, through a non-probabilistic sampling. The study design used in the research was pre-experimental with a Pre-test and Post-test applied to a single group. During the realization of the didactic strategies program, learning sessions containing different motivating strategies were used to present topics and subsequently obtain good oral expression results. After carrying out the research and analyzing the results both at the proposal level and at the statistical level, it was demonstrated that the application of the playful program efficiently improved the students' learning, using the oral stylistic resources (clarity, conciseness, fluency, simplicity and naturalness) in different communicative situations.

Keywords: Strategies, playful games, learning.

CONTENIDOS

TÍTULO	i
EQUIPO DE TRABAJO	ii
JURADO EVALUADOR DE TESIS	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	7
2.2. Bases teóricas de investigación.....	16
2.2.1. Juegos Lúdicos.....	16
2.2.1.1. Clasificación de los juegos.	18
2.2.1.2. Importancia del juego en el nivel inicial.....	20
2.2.1.3. La lúdica como estrategia didáctica.	21
2.2.1.4. El juego y las dimensiones del desarrollo infantil.	22
2.2.1.4.1. Conexiones entre el juego y el desarrollo social.....	23
2.2.1.4.2. Conexiones entre el juego y el desarrollo afectivo-emocional.	23
2.2.1.4.3. Conexiones entre el juego y el desarrollo intelectual.	24
2.2.1.5. Principales elementos del juego.....	25
2.2.1.6. El aprendizaje en las clases de juego.	26
2.2.1.7. Secuencia didáctica de un juego.	27
2.2.2. Aprendizaje en el área de matemática.	27

2.2.2.1. Estrategias en la enseñanza de la matemática.....	29
2.2.2.2. Relaciones lógico matemáticas.....	30
2.2.2.3. Desarrollo del pensamiento lógico matemática.....	33
2.2.2.4. Conocimiento lógico matemático.....	34
2.2.2.5. Etapas de enseñanza-aprendizaje de la matemática.....	35
2.2.2.6. El aprendizaje significativo en las matemáticas.....	36
2.2.2.7. Desarrollo del pensamiento matemático.....	37
2.2.2.8. Actitud hacia el estudio de la matemática.....	39
2.2.2.9. Resolución de problemas en la etapa pre escolar.....	39
III. HIPÓTESIS	41
IV. METODOLOGÍA.....	42
4.1. Diseño de investigación:.....	42
4.2. Poblacion y Muestra	43
4.3. Definición y operacionalización de variables	44
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	45
4.5. Plan de Análisis	45
4.6. Matriz de consistencia	46
4.7. Principios éticos.....	48
V. RESULTADOS	49
5.1. Resultados.....	49
5.2 Análisis de resultados.....	67
VI. CONCLUSIONES.....	71
ASPACTOS COMPLEMENTARIOS	72
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	73
ANEXOS	82

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Población	43
Tabla N° 2: Muestra	43
Tabla N° 3: Matriz de consistencia.....	47
Tabla N° 4: Logro de aprendizaje en el pre test	49
Tabla N° 5: Logro de aprendizaje en la sesión N° 01	50
Tabla N° 6: Logro de aprendizaje en la sesión N° 02	51
Tabla N° 7: Logro de aprendizaje en la sesión N° 03	52
Tabla N° 8: Logro de aprendizaje en la sesión N° 04	53
Tabla N° 9: Logro de aprendizaje en la sesión N° 05	54
Tabla N° 10: Logro de aprendizaje en la sesión N° 06	55
Tabla N° 11: Logro de aprendizaje en la sesión N° 07	56
Tabla N° 12: Logro de aprendizaje en la sesión N° 08	57
Tabla N° 13: Logro de aprendizaje en la sesión N° 09	58
Tabla N° 14: Logro de aprendizaje en la sesión N° 10	59
Tabla N° 15: Logro de aprendizaje en la sesión N° 11	60
Tabla N° 16: Logro de aprendizaje en la sesión N° 12	61
Tabla N° 17: Logro de aprendizaje en el post test	62
Tabla N° 18: Medidas de tendencia central.	63
Tabla N° 19: Medidas de dispersión.	64
Tabla N° 20: Estadístico de Contraste.	66
Tabla N° 21: Estadísticos descriptivos.....	66

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico N° 1: Nivel porcentual de aprendizaje en el pre test.	49
Grafico N° 2: Nivel porcentual de aprendizaje en la sesión N° 01	50
Grafico N° 3: Nivel porcentual de aprendizaje en la sesión N° 02.....	51
Grafico N° 4: Nivel porcentual de aprendizaje en la sesión N° 03.....	52
Gráfico N° 5: Nivel porcentual de aprendizaje en la sesión N° 04.....	53
Gráfico N° 6: Nivel porcentual de aprendizaje en la sesión N° 05.....	54
Gráfico N° 7: Nivel porcentual de aprendizaje en la sesión N° 06.....	55
Gráfico N° 8: Nivel porcentual de aprendizaje en la sesión N° 07.....	56
Gráfico N° 9: Nivel porcentual de aprendizaje en la sesión N° 08.....	57
Gráfico N° 10: Nivel porcentual de aprendizaje en la sesión N° 09.....	58
Gráfico N° 11: Nivel porcentual de aprendizaje en la sesión N° 10.....	59
Gráfico N° 12: Nivel porcentual de aprendizaje en la sesión N° 11	60
Gráfico N° 13: Nivel porcentual de aprendizaje en la sesión N° 12.....	61
Grafico N° 14: Nivel porcentual de aprendizaje en el post test.....	62
Gráfico N° 15: Distribución porcentual de aprendizaje de la muestra.....	63
Gráfico N° 16: Distribución porcentual de aprendizaje de la muestra.....	64

I. INTRODUCCIÓN

Para Motta (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar, así como generar espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas, esta se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

Nos dice Gutiérrez, que los docentes el juego se puede utilizarse como un método de enseñanza en la educación infantil y que se puede tomar como una estrategia, para lograr una adecuada educación, y facilitara la puesta en práctica de diversas actividades haciendo uso del elementos claves para favorecer la presencia del juego en las aulas de clases y que para nuestros niños ir a la escuela sea ir a aprender jugando. La cual se focaliza la mirada en los diseños curriculares y e puede comprender como un diálogo entre la teoría y la práctica del juego y que en el desarrollen su creatividad, imaginación, liderazgo. (Benedito, 2000)

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.

El presente trabajo de investigación denominado programa de juegos lúdicos tiene por objetivo general determinar si la aplicación del programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 182 Pacanga 2019; y como objetivos específicos: identificar a través de un pre test el aprendizaje en el área de matemática de los niños de 5 años; aplicar el programa de juegos lúdicos; y por último evaluar y comparar los resultados de la aplicación del programa de juegos lúdicos a través del pre test y post test en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 182 Pacanga 2019.

La investigación se desarrollará en una muestra conformada por 23 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).

La matemática ha sido considerada un área del conocimiento básica en la educación moderna. Para Goñi (2004) el conocimiento del uso de juegos lúdicos ha sido reconocido a nivel mundial y lo considera como un medio de percibir el mundo. La importancia de la matemática en la enseñanza fue más que una tradición pedagógica

en el siglo XIX en Alemania y fue considerada como la que desarrolla el intelecto, de allí viene el bien ganado espacio en la educación. En la actualidad y en la cultura occidental es un medio, una herramienta importante para el desarrollo de las ciencias y tecnología, dos áreas con gran necesidad de mejoramiento en el mundo moderno (Durán & Ferreiros, 2001). A pesar que se ha resaltado la trascendencia de la matemática, existe un importante sector de la población escolar que se siente frustrada y fracasa en esta materia. El problema más grande de esto es que pudiera convertirse en un mal crónico, situación que se percibe en varios colegios, en los que la enseñanza de la matemática no tiene relación evidente con su utilidad práctica, con la realidad y se la enseña de manera memorística. (Goñi, 2004)

En las sociedades occidentales se ha rotulado como persona inteligente a aquella que tiene más facilidad con lenguaje, matemática y geometría; esta idea viene de la organización, orden y secuencia que desarrollan estas materias (Gardner, 2001). Las personas que no tienen facilidad para matemática, pueden tener problemas para mejorar su rendimiento académico en esta materia, por el temor que tienen al aprender, que llega a convertirse en apatía y hasta en cierta indiferencia. Para estas personas surge la necesidad de buscar nuevas alternativas que motiven el agrado por la matemática relacionando la enseñanza con la realidad y utilizando juegos lúdicos que permitan una mejor comprensión. (Ruiz, 2008)

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.

Uno de los mayores problemas que se ha generado en la Institución Educativa Inicial N° 182 “Divino Niño Jesús” de Pacanga, es la falta de actividades lúdicas como estrategia para mejorar el aprendizaje de la matemática en los niños de cinco años, quienes demuestran dificultad para captar y participar dentro de las actividades en el aula.

El problema radica en que el docente ha olvidado que el juego lúdico es una herramienta básica para el desarrollo de la inteligencia y la socialización del niño. Los métodos de enseñanza han sufrido grandes cambios, la educación moderna, a más de ser un proceso de cambio debe ser de mejoramiento, influyendo en la socialización del niño.

Los niños de cinco años, presentan dificultades en conteo y orden, seriación, comparación; por ello es importante recordar que en las actividades con niños del nivel inicial se deben abordar las dimensiones desde los principios de la integralidad, participación y juegos vivenciales, para favorecer el desarrollo de sus capacidades y lograr paulatinamente una adecuada construcción de conceptos; necesarios para afrontar las vivencias y aprendizajes.

Enunciado del problema

¿En qué medida la aplicación del programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 182 “Divino Niño Jesús” Pacanga 2019?

Objetivos de Investigación

Determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos en el aprendizaje del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 182 “Divino Niño Jesús” Pacanga 2019.

Identificar a través de un pre test el aprendizaje del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 182 “Divino Niño Jesús” Pacanga 2019

Diseñar y Aplicar el programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 182 “Divino Niño Jesús” Pacanga 2019.

Evaluar y comparar los resultados del programa de juegos lúdicos aplicado mediante un pre test y post test a los niños de 5 años de la I.E.I. N° 182 “Divino Niño Jesús” Pacanga 2019.

Esta investigación es conveniente porque permitirá mejorar el aprendizaje en el área de matemática a partir de la aplicación de un programa de juegos lúdicos, es sabido que la matemática ocupa un lugar importante en la educación temprana del individuo, ya que demuestra que en la primera infancia existe una significativa interdependencia entre el desarrollo motor, cognitivo, socioemocional y el lenguaje.

Su relevancia social se acepta ya que las Matemáticas son un idioma universal, por ello asumimos la trascendencia de la presente investigación para la sociedad. De esta manera, Geist (2006) compara que así como los físicos usan las Matemáticas para entender el universo, los niños usan las Matemáticas para entender su mundo. Incluso los bebés entienden el concepto de "más". Dicho autor señala que con los conocimientos actuales en psicología del desarrollo-cognitivo y socialización, conllevan a proponer una didáctica basada en las manipulaciones manuales y mentales, con una mayor cantidad de ejercicios y actividades mentales.

En lo práctico esta investigación va a permitir desarrollar las capacidades matemáticas en los niños de la muestra como contar objetos, leer y escribir números, realizar diversos cálculos aritméticos simples y razonar numéricamente.

En cuanto a lo metodológico, la didáctica de las Matemáticas está centrada mayoritariamente en la transmisión de contenidos, es decir, el educador introduce algunas nociones, presenta los ejercicios y éstos tienen que ejercitarlos una y otra vez. Hoy en día, luego de haber superado este modelo cambia el enfoque y propone una enseñanza centrada en la actividad de los niños, utilizando métodos activos en los cuales cobran importancia los aprendizajes previos, sus intereses, las motivaciones, y sus necesidades.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

Pallasco y Toapanta (2015) en la tesis presentada previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Cultura Física, “Las actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del tercer año de educación básica de la escuela Luis Felipe Borja de la Parroquia de Toacaso Cantón Latacunga durante el periodo abril-agosto del 2015”.

En ella llegó a las siguientes conclusiones:

Los docentes, autoridades y estudiantes están de acuerdo que es de vital importancia la práctica de las actividades lúdicas la cual influye en su totalidad en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de tal manera que manifestaron su deseo en colaborar en la elaboración de una guía de actividades lúdicas.

Los docentes de Cultura Física ejecutan actividades monótonas y no buscan otras estrategias como son las actividades lúdicas la cual ayuda en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas.

Se evidencia un bajo nivel de desarrollo en la motricidad gruesa de los estudiantes lo cual se manifiesta que, si no reciben las actividades lúdicas de manera organizada y planificada se podrá observar la falta de coordinación, equilibrio y lateralidad.

Los estudiantes de la escuela tienen pocos conocimientos acerca de las actividades lúdicas y la motricidad gruesa.

La institución educativa “Luis Felipe Borja” no cuenta con ningún tipo de material didáctico, lo cual influye considerablemente para trabajar de manera adecuada con los estudiantes.

Vega (2015) en la tesis de grado previo a la obtención del título de magister en docencia y currículo “Los juegos didácticos y su efecto en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo del Cantón Babahoyo”. Tuvo como objetivo

Analizar de qué manera influyen los juegos didácticos que emplean los docentes en el aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”.

Y arribó a las siguientes conclusiones:

La mayoría de los maestros no emplean Juegos Didácticos que desarrollen la motricidad en los estudiantes.

Los estudiantes en un gran porcentaje presentan poco desarrollo de la motricidad ya que tiene dificultades para la manipulación de objetos.

Las maestras no cuentan con una guía sobre juegos Didácticos, que estimulen el desarrollo de la Motricidad en los estudiantes.

El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje aumenta la motivación y el interés de los estudiantes hacia el estudio, favoreciendo así la adquisición de conocimientos.

La variedad de recursos didácticos utilizados en el aula es un elemento relevante, puesto que influye directamente en el rendimiento de los alumnos. Una vez analizadas las consecuencias en el aprendizaje que conlleva la utilización de actividades de carácter lúdico en el aula, la idea ahora es extender esta mecánica a otras unidades educativas.

Es conveniente remarcar que los juegos propuestos tienen una estructura que se adapta con gran facilidad, lo que permite parcialmente su reutilización, con pequeñas modificaciones.

Accilio, Chacpa y Gonzales (2017) en la tesis: Efectos de la aplicación del juego en el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes del 2° grado de educación primaria I.E. N° 1193 “Emilio del Solar”- Chosica, 2015. Tesis para optar al título profesional de Licenciado en Educación.

Su objetivo fue demostrar los efectos de la aplicación del juego en el aprendizaje del área de Matemática en los estudiantes del 2° grado de Educación Primaria I.E. N° 1193 “Emilio del Solar” en Chosica.

En ella se llegó a las siguientes conclusiones:

1. Se demostró mediante la ejecución del Programa de Intervención “Juguimate” los efectos de la aplicación del juego del área de matemática en los estudiantes del 2° grado de Educación Primaria I.E. N° 1193 “Emilio del Solar” en Chosica.
2. Se demostró mediante la ejecución del Programa de Intervención “Juguimate” los efectos de la aplicación de los juegos motrices y sensoriales en el aprendizaje conceptual del área de matemática en los estudiantes del 2° grado de Educación Primaria I.E. N° 1193 “Emilio del Solar” en Chosica.
3. Se demostró mediante la ejecución del Programa de Intervención “Juguimate” los efectos de la aplicación de los juegos motrices y sensoriales en el aprendizaje procedimental del área de Matemática en los estudiantes del 2° grado de Educación Primaria I.E. N° 1193 “Emilio del Solar” en Chosica.
4. Se demostró mediante la ejecución del Programa de Intervención “Juguimate” los efectos de la aplicación de los juegos motrices y sensoriales en el aprendizaje actitudinal del área de Matemática en los estudiantes del 2° grado de Educación Primaria I.E. N° 1193 “Emilio del Solar” en Chosica.

5. La aplicación de los juegos motrices y sensoriales contribuyen a mejorar el aprendizaje del área de Matemática en los estudiantes del 2° grado de Educación Primaria I.E. N° 1193 “Emilio del Solar” en Chosica. Según los resultados de la Prueba de Hipótesis, las diferencias de puntajes entre el Grupo de Control y el Grupo Experimental en el Post Test son significativos, a un nivel de confianza del 95%.

Cortés (2014) trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de Licenciado en Pedagogía Infantil, “La lúdica como estrategia fundamental para fortalecer la psicomotricidad en los niños y niñas del nivel preescolar de la Institución Educativa San Francisco”

Su objetivo general fue: Fortalecer la psicomotricidad a través de actividades lúdicas, en los niños y niñas del nivel preescolar de la Institución Educativa San Francisco.

Los objetivos específicos fueron:

Concienciar a los directivos y docentes, sobre la importancia de implementar actividades lúdicas en el espacio Educativo.

Propiciar espacios de integración entre padres de familia y los educandos, con el fin de que se reconozca la importancia de la psicomotricidad en los niños y niñas.

Implementar actividades lúdicas y pedagógicas, que contribuyan al desarrollo de habilidades psicomotrices básicas en los niños y niñas del nivel preescolar.

Sus conclusiones fueron las siguientes:

La orientación de actividades de carácter lúdico, favorece el desarrollo de habilidades psicomotrices básicas para la formación integral de los niños y niñas en el nivel preescolar, por lo tanto, se hace necesaria su aplicación en todos los espacios educativos. Para esto, directivos y docentes deben reconocer la importancia del

desarrollo psicomotor y como la lúdica puede ser una herramienta indispensable para la renovación de las prácticas pedagógicas dentro y fuera del aula.

Teniendo en cuenta que la relación familia –escuela es uno de los aspectos que incide favorable o desfavorablemente en la formación integral de los niños y las niñas, estas dos instituciones deben procurar que haya armonía, trabajando en conjunto para contribuir a una adecuada formación de los menores. Así pues, se debe reconocer que los padres de familia son actores fundamentales y especialmente motivadores en el proceso educativo, por lo que desde casa se requiere fomentar el fortalecimiento de la psicomotricidad, por medio del desarrollo de actividades de carácter lúdico.

El desarrollo psicomotor contribuye a la formación integral de los niños y las niñas; por lo tanto es necesario fortalecerlo desde la aplicación de estrategias lúdicas acordes a los intereses y necesidades de los educandos, a sus características del desarrollo y a sus experiencias de vida, lo cual genera motivación y optimiza el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El desarrollo de las actividades del PPA, permitieron evidenciar que la lúdica es una herramienta muy útil en el nivel preescolar, pues fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

Quito (2017) en la tesis titulada Programa de Juegos Lúdicos para Mejorar el Aprendizaje en los Niños de 4 Años de la Institución Educativa N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017; como objetivos determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017, conocer el aprendizaje mediante el pre test en los niños de 4 años

de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017, diseñar y aplicar el programa de los juegos Lúdicos en los niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017, evaluar los resultados de la aplicación del programa mediante un pre test y post-test, en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017 y comparar los resultados de la aplicación del programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje mediante un pre test y post-test, en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017. La investigación es de tipo cuantitativa, concluyendo que los resultados de la aplicación del pre-test a los niños de la muestra los resultados del Pre-Test demostraron que el 11 % de los niños tienen calificación A, el 33 % de los niños tienen calificación B, y el 56 % tienen de los niños tienen calificación C, se logró conocer mediante el post test que el 94 % de los niños tienen calificación A, el 6 % de los niños tienen calificación B, y el 0 % tienen de los niños tienen calificación C, haciendo el análisis comparativo entre la aplicación de los instrumentos de evaluación en el Pre - test los estudiantes su nivel de logro es bajo y en el Pos-Test lograron desarrollar las capacidades propuestas llegando a obtener en su totalidad un nivel A y se contrasta la hipótesis de investigación, mediante la Prueba T de Student.

Aldana y Páez (2017) en la tesis titulada “El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez sede Progreso y Libertad”.

Su objetivo general fue: Implementar el juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa Soledad Román de Núñez sede progreso y libertad.

Los específicos son:

Identificar las dificultades que presentan los niños y niñas en psicomotricidad.

Diseñar un plan de acción basado en la aplicación del juego para el desarrollo de la psicomotricidad.

Implementar el juego como estrategia para la práctica motriz en los niños y niñas.

Evaluar la psicomotricidad de los estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez sede Progreso y libertad a través de estrategias como: Dactilopintura, arma todo, deporte.

Aquí sus conclusiones:

En el andar de este proyecto se obtuvieron excelentes resultados, teniendo como evidencias las actividades implementadas para potencializar la psicomotricidad por medio del juego. Los educandos despertaron el interés en las actividades.

Por medio de la técnica dactilopintura y arma todo, se les despertó a los niños y las niñas, la imaginación, atención y el trabajo en equipo, ya que gracias a estas técnicas, el niño despierta interés y desarrolla la personalidad.

En este proyecto las actividades que tuvieron lugar en el proceso de la motricidad gruesa, inspirada en la manipulación con los colores, circuito y cada uno a su casa, les aportó habilidades de concentración, equilibrio, respeto por los tiempos y lateralidad.

Monge (2014) En su trabajo de investigación: Estrategias participativas para el desarrollo del razonamiento lógico, en el aprendizaje de matemática de los alumnos

de quinto, sexto, séptimo y octavo años de educación básica de la Unidad Educativa “Antares”, de la Parroquia de Alangasí del Cantón Quito, en el período 2012 – 2013.

Tesis presentada previa a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

En este trabajo llegó a las siguientes conclusiones:

La problemática de la enseñanza – aprendizaje de Matemática de quinto, sexto, séptimo y octavo años de E.G.B. del Colegio “Antares” es compleja. Los estudiantes en las encuestas manifiestan que la metodología utilizada por los docentes en el área no cubren sus expectativas de aprendizaje.

Los docentes al pertenecer a una institución privada, en su mayoría no tienen un acertado conocimiento de las reformas planteadas por el Ministerio de Educación a través del documento de “Actualización Curricular de la Educación Básica”, en particular en el área de Matemática, lo cual incide en la falta de competencias didácticas para planificar por bloques temáticos y destrezas con criterios de desempeño.

Los estudiantes no tienen oportunidad de aprender con una metodología activa y participativa, salvo honrosas excepciones, por lo que su aprendizaje se reduce a actividades mecanicistas exclusivamente dentro del aula, no tienen oportunidad de aprender la Matemática a través de métodos lúdicos, ni mediante la utilización de estrategias cooperativas, o con el empleo de las tecnologías de información y comunicación.

Buitrón y Parco (2014) tesis para optar el grado académico de Magíster en Administración de la Educación, “Influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de

las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 1”.

Su objetivo general fue: Determinar la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Los objetivos específicos fueron los siguientes:

Determinar la influencia de la actividad lúdica en el desplazamiento de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Determinar la influencia de la actividad lúdica en el salto de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Determinar la influencia de la actividad lúdica en el giro de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Determinar la influencia de la actividad lúdica en el manejo y control de objetos de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Llegaron a las siguientes conclusiones:

La actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01 ya que el valor de significación observada $p \approx 0.0001$ es menor al valor de significación teórica $\alpha = 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis general del investigador.

La actividad lúdica influye significativamente en el desplazamiento de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01 ya que el valor de significación observada $p \approx 0.0001$ es menor al valor de significación

teórica $\alpha = 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la primera hipótesis específica de investigación.

La actividad lúdica influye significativamente en el saltos de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01 ya que el valor de significación observada $p \approx 0.0001$ es menor al valor de significación teórica $\alpha = 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica de investigación.

La actividad lúdica influye significativamente en el giro de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01 ya que el valor de significación observada $p \approx 0.0001$ es menor al valor de significación teórica $\alpha = 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la tercera hipótesis específica de investigación.

La actividad lúdica influye significativamente en el manejo y control de objetos de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01 ya que el valor de significación observada $p \approx 0.0001$ es menor al valor de significación teórica $\alpha = 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la cuarta hipótesis específica de investigación.

2.2. Bases teóricas de investigación.

2.2.1. Juegos Lúdicos.

El juego es considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. Pero es indudable que cada cultura y cada sociedad formulan su propio concepto sobre juego, es por eso que el concepto de juego ha evolucionado junto con la ciencia y la tecnología. Aquí presentamos algunas definiciones:

Schiller (2002) nos dice que “el hombre es realmente hombre cuando juega”. El juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución. Según la real academia de la lengua española define al juego como “la acción de jugar”, la cual al mismo tiempo se encuentra definida como “hacer algo con alegría”. Es decir, el juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza. Además, nos menciona que el juego infantil es un modelo de procesar un saber sin dificultad ni formalidad, por lo tanto, el niño mientras juega aprende algo de una manera informal, sin la necesidad de un adulto

Abad (2009) nos dice que el juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño, al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente. Por lo tanto, cuando el niño va aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas. Entonces, el juego es una actividad esencial en el ser humano pues le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea.

“El juego como una forma de cultura permite que se exterioricen otras facetas de esta (ritual, derecho, salud, política, amor etc.). El juego es niño, adolescente, adulto, viejo el juego recorre las etapas evolutivas, nace, viaja, acompaña y muere con el ser humano” (Moreno, 2002)

Calero (2003) dice: “los niños reproducen en sus juegos los actos que ejecutaron nuestros antepasados. El niño en sus juegos va evolucionando, del mismo modo como evolucionaron las actividades en el proceso histórico de la humanidad” (p.28).

Ahora bien, “el juego es una forma de comportamiento que incluye tanto dimensiones biológicas como culturales, es agradable, intencional, singular en sus parámetros temporales, cualitativamente ficticio y debe su realización a la irrealidad, comprobamos así que a través del juego el ser humano se introduce en la cultura y como vehículo de comunicación se amplía su capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad” (Moreno, 2002)

2.2.1.1. Clasificación de los juegos.

Ahora bien, otro autor quién también plantea la clasificación de los juegos de acuerdo con su función educativa es “Calero 2003, distingue:

Los juegos que interesan a la movilidad (motores). Estos juegos tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas, etc., hasta juegos con aparatos.

Juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos). Se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, oído, la vista, etc. Se emplean estos procedimientos en forma progresiva.

Los juegos para desenvolver la inteligencia (intelectuales). Estos juegos se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia.

Los juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (efectivos). En estos caben todos aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales. La elección

de los juegos efectivos toca al hogar y a la escuela, con el fin de evitar la proliferación de juegos que no conducen a la formación de buenos hábitos.

Juegos artísticos. Satisfacen principalmente el libre juego de la imaginación, en los que es más viva la ilusión, propenden a la cultura estética de los niños según sus tendencias, habilidades y aptitudes. Pueden ser: pintorescos, épicos, arquitectónicos, de imitación plástica, dramáticos”.

Como dice “Calero 2003 (como se citó en Calzetti) a base de estas clasificaciones podríamos considerar la más acertada en el campo educativo, puesto que clasifica los juegos en dos clases:

Juegos de experimentación son: sensoriales (hacer ruido, examinar colores, escuchar, tocar objetos). Motores (ponen en movimiento los órganos del cuerpo u objetos extraños). Psíquicos (intelectuales: de comparación, reconocimiento, de relación, de razonamiento, de reflexión y de imaginación; Afectivos: en los que intervienen las emociones o sentimientos; y Volitivos: donde interviene la atención voluntaria).

Juegos sociales son: los de lucha corporal o espiritual”.

“Incorporar los videojuegos a la educación nos ayuda a integrar la escuela en este nuevo entorno digital, y al mismo tiempo que ofrece a los educadores la ocasión de acompañar y contextualizar el uso de este recurso entre los alumnos. Actualmente los videojuegos, y el uso que de ellos hacen niños y jóvenes va más allá del puro entretenimiento. Son una fuente de aprendizaje, de expresión de sentimientos, de transmisión de valores, un canal de comunicación y símbolo de una nueva cultura propia de la sociedad digital” (Bañeres et al. 2008)

La definición de videojuego; “es entendido como todo aquel programa informático diseñado para el entretenimiento, que puede ser utilizado en un ordenador y también en otros soportes informáticos como las consolas” (Bañeres et al. 2008)

2.2.1.2. Importancia del juego en el nivel inicial.

La dinámica del juego, entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona. Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias. En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica. El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser. La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple. (Oppenheim, 2000)

Para los niños de 4 a 5 años, no solo porque le ayuda en su desarrollo armónico sino porque es una actividad inherente a su entorno, es el aspecto más significativo de la vida , pues le proporciona conocimientos que ninguna otra actividad le pueda dar, por ello el juego sea cual fuera su modalidad es educativo es la primera introducción a las formas sociales de la vida del niño pues la enseñanza, reglas la necesidad de tener en cuenta a sus compañeros, a tomar conocimiento de la asistencia de los demás. (Aguirre Rosa, 2010)

Considerando lo anterior, el juego debe potenciar el desarrollo de aprendizajes significativos en el niño y niña a través de técnicas entretenidas y dinámicas, que permitan explorar variadas soluciones para un problema, siendo el educando el principal agente en el proceso de enseñanza – aprendizaje. (Calero P., 2006)

2.2.1.3. La lúdica como estrategia didáctica.

Con la aplicación de los juegos didácticos en la clase, se rompe con el formalismo, dándole una participación activa al alumno y alumna en la misma. Se logra además: Mejorar el índice de asistencia y puntualidad a clases, por la disposición que se despierta en el estudiante; de igual modo profundizar los hábitos de estudio, al sentir mayor interés por dar solución correcta a los problemas, incentivando el espíritu competitivo y de superación; interiorizar el conocimiento por medio de la repetición sistemática, dinámicas y variada; lograr el colectivismo del grupo a la hora del juego y desarrollar la responsabilidad y compromiso con los resultados del juego ante el colectivo, lo que eleva el estudio individual. (Arévalo, 2006)

Jugar ayuda a los niños a aprender importantes habilidades sociales como hacer turnos, colaborar, seguir reglas, empatía, autocontrol y control de impulsos. Jugar enseña a los niños las reglas de la interacción social, lo que a su vez les ayuda en sus relaciones. Los niños que juegan bien juntos son capaces de trabajar bien juntos, y estas destrezas se trasladan a buenas habilidades sociales cuando son adultos.

La atención y la concentración son destrezas aprendidas, y el juego es una de las formas más naturales y placenteras para que los niños comiencen a desarrollar esas destrezas. Todos hemos visto a algún niño tan enfrascado en el juego que ni siquiera escucha su nombre cuando se le llama. Esta concentración es especialmente la misma que un niño necesitará años después para escribir un resumen, escuchar una lectura o

interpretar un concierto de piano. Un estudio de patrones de juego en los niños revela cómo la atención y concentración cambian con el tiempo. La atención de los niños entre uno y dos años se dedica a las propiedades físicas de un juguete, lo que les hace perder interés y cambiar de juguetes relativamente deprisa.

2.2.1.4. El juego y las dimensiones del desarrollo infantil.

“Se ha investigado y comprobado que el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional” (Bañeres et al. 2008)

Además como bien lo dice “Bañeres et al. 2008, por medio del juego los niños:

Descubren sensaciones nuevas.

Coordinan los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces.

Desarrollan su capacidad perceptiva.

Estructuran la representación mental del esquema corporal, el esquema de su cuerpo.

Exploran sus posibilidades sensoriales y motoras, y amplían estas capacidades.

Se descubren a sí mismos.

Van conquistando su cuerpo y el mundo exterior”.

Ahora en cuanto al desarrollo social y afectivo, se encontró que cuando los niños y las niñas entran en contacto con sus pares, aprenden normas de comportamiento, y a su vez aprenden a descubrirse a sí mismos, debido a la interacción que surge entre ellos.

Como dice “Bañeres et al. (2008) en los juegos de representación, que los niños realizan desde una temprana edad y en que los representan el mundo social que los rodea, descubren la vida social de los adultos y las reglas que rigen estas relaciones.

Jugando se comunican e interactúan con sus iguales, ampliando su capacidad de comunicación; desarrollan de forma espontánea la capacidad de cooperación (dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común); evolucionan moralmente ya que aprenden normas de comportamiento; y se conocen a sí mismos, formando su yo social a través de las imágenes que reciben de sí mismos por parte de sus compañeros de juego”.

2.2.1.4.1. Conexiones entre el juego y el desarrollo social.

Los juego de representación (simbólico, rol, dramáticos, ficción): Adaptado de “importancia del juego infantil en el desarrollo humano” (Bañeres et al., 2008):

- Estimulan la comunicación y la interacción con los iguales.
- Amplían el conocimiento del mundo social del adulto y preparan al niño para el mundo del trabajo.
- Fomentan de forma espontánea la cooperación y pro-socialidad.
- Promueven el desarrollo moral, ya que son escuela de autodominio, voluntad y asimilación de normas de conducta.
- Facilitan el autoconocimiento y el desarrollo de la conciencia personal.
- Potencian la adaptación socio-emocional.

2.2.1.4.2. Conexiones entre el juego y el desarrollo afectivo-emocional.

Entrando al punto de vista afectivo- emocional, “el juego es una actividad que le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar sus tensiones. Es refugio frente a las dificultades que el niño se encuentra en la vida, le ayuda a reelaborar su experiencia acomodándola a sus necesidades, constituyendo así un importante factor de equilibrio psíquico y de dominio de sí mismo” (Bañeres et al. 2008). Según esta

dimensión además, el juego es un instrumento de expresión y control emocional que les permite a los niños y a las niñas el desarrollo de su personalidad, (aumenta todos los sentimientos de autoaceptación, autoconcepto, y autoestima), un equilibrio afectivo y la salud mental.

Adaptado de “importancia del juego infantil en el desarrollo humano”, por Bañeres et al., 2008:

- El juego es una actividad placentera que genera satisfacción emocional. Es una fuente de placer y procura placer de muy distintas naturalezas; placer de crear, placer de ser causa y provocar efectos, placer de hacer lo prohibido, placer por el movimiento, placer de destruir sin culpa.
- El juego permite la asimilación de experiencias difíciles y facilita el control de la ansiedad asociada a ellas. Los niños representan experiencias felices como un cumpleaños, pero también representan experiencias que les han resultado difíciles, penosas o traumáticas, como una hospitalización con operación, la entrada en la escuela, el nacimiento de un hermano... los niños suelen repetir incasablemente la situación que han sufrido pero invirtiendo el papel, tornando lo activo lo sufrido pasivamente. Y esta repetición simbólica de la experiencia sufrida le permite descargar la ansiedad que le ha creado.

2.2.1.4.3. Conexiones entre el juego y el desarrollo intelectual.

Según “Bañeres et al. (2008) el juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad infantil; es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno... los juegos aplicados de forma sistemática han confirmado que los niños que han disfrutado de estas experiencias de juego han tenido incrementos en la inteligencia, en concreto, mejoras en el coeficiente intelectual, la

capacidad de toma de perspectiva, las aptitudes de madurez para el aprendizaje, la creatividad (verbal, grafica, motriz..), el lenguaje (aptitudes lingüísticas, dialogo creativo, capacidad de contar historias...) y las matemáticas (soltura en matemáticas, aptitud numérica...)"

Finalmente, como bien lo dice "Moreno 2002, lo que se entiende como juego abarca un sinfín de acciones y actividades, el mundo mágico del juego hace posible todo tipo de conexiones o interacciones para poder cumplir todo tipo de realizaciones... El juego se lleva a cabo en situaciones de bienestar sin peligro percibido. El juego tiene un efecto estimulante y a la vez relajante, ningún niño se cansa de jugar, responde a la necesidad de motricidad, de estar o ser activo, moverse, explorar, imitar; la necesidad de enriquecimiento por medio del movimiento. El mundo real y el mundo creado por el juego se mueven en un mismo plano, ya que constantemente están intercambiando información".

2.2.1.5. Principales elementos del juego.

Por lo tanto desarrolla facultades físicas, intelectuales y morales, resolviendo necesidades: psicológicas, recreativas, de expresión, de aventura, de riesgo, de evasión. (Emilio, 2003)

Sería importante conocer las características por parte de los profesores que deben tener los juegos para llevarlos al aula. Cuando los juegos se incorporan a las aulas, se pretenden que no se desvirtúen, hay que cuidar las características que los definen (Chamoso, Duran, García, Martin y Rodríguez, 2004):

Lúdica e improductiva: En el momento de su presentación, mientras los alumnos se familiarizan con ellos, tienen que considerarlos un divertimento y utilizarlos

exclusivamente para jugar.

Libre: Si no se consigue despertar en los estudiantes el deseo de juego, éste perderá su sentido y se convertirá en un simple ejercicio rutinario.

Con reglas propias, limitados espaciales y temporalmente: Las sesiones de clase están limitadas temporalmente por lo que, si queremos sacar provecho de un juego, conviene que éste sea de pocas reglas y de fácil comprensión.

De resultado incierto: Si son muy previsibles los estudiantes se cansarán enseguida.

2.2.1.6. El aprendizaje en las clases de juego.

Una de las cosas que nos diferencia del resto de los animales es que somos una especie a la que le encanta jugar y divertirse con otras personas. El juego es para el ser humano una actividad fundamental. El llamó a la especie humana “hombre jugador”. Esto le da fuerza a la idea de implementar en la enseñanza, juegos y actividades lúdicas que permitan a niños y jóvenes aprender mejor. Además de este argumento, existen otros puntos claves que te harán considerar la idea a la hora de dar clase. (Johan Huizinga, 2003)

Las estrategias cognitivas como formular hipótesis, deducir o inferir reglas, se pueden activar en aquellos juegos en los que se deben descubrir, acertar, adivinar, resolver un problema, descifrar un acertijo o encontrar una palabra oculta. Un ejemplo sería el juego que consiste en adivinar el significado de esta palabra que funciona de comodín contextualizada, es decir, se debe deducir por el contexto qué significa. Los juegos proporcionan a los estudiantes posibilidades de practicar la lengua en una situación real, de forma natural y espontánea; por lo que se tendrán que activar y desarrollar las estrategias de comunicación. En muchos juegos la interacción entre los alumnos es la clave para ganar, especialmente en los juegos de

vacío de información en los que el alumno debe preguntar a sus compañeros para completar una información o resolver un problema; o los juegos de roles y simulaciones, en los que deben representar un personaje con unas características o una personalidad concreta, los estudiantes deben interactuar para convencer, argumentar, pedir consejo o ayuda, o conseguir unos fines concretos. (Emilio, 2003)

El autor manifiesta que el juego podemos usar como una estrategia a la hora de lograr la comunicación, la participación, desarrollar roles y poder argumentar y resolver problemas que se presenten en el momento y por qué no durante la vida. (Emilio, 2003)

2.2.1.7. Secuencia didáctica de un juego.

Ribes (2006) señala que una secuencia didáctica consiste en una serie de actividades con un progresivo nivel de complejidad en cuanto a las aproximaciones que los alumnos deberán realizar para la resolución de un problema dado.

Chacón (2011) para llevar a cabo un juego didáctico en el aula se debe tener en cuenta el nombre del juego, área de conocimiento, objetivos, contenidos, nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego, audiencia a la cual va dirigido, número de jugadores ,duración, materiales utilizados, lista de materiales, etc.

2.2.2. Aprendizaje en el área de matemática.

La enseñanza de las matemáticas de acuerdo con Ávila (2010) parte de diferentes situaciones problemáticas relacionadas con el contexto o campo de aplicación, pues esta debe ser adaptada a las necesidades de cada lugar, tomando en cuenta las características físicas, sociales y culturales. Lo anterior debido a que el sujeto tiende a construir significados a partir de los objetos que se encuentran a su alcance,

asumiendo la realidad matemática como un ambiente problematizado con obstáculos para el pensamiento; por ejemplo un alumno que vive en el campo y aprende matemáticas contando computadoras o celulares representados en un libro, no encontrará la aplicabilidad en su contexto y por lo tanto el interés es el mismo que si aprendiera a contar con animales que ve todos los días.

D'Amore (2000) describe que el problema principal del aprendizaje de las matemáticas, puede entenderse desde dos premisas; el conocimiento situado y el filtrado por un vínculo relacional. El primero que se refiere a la contextualización del aprendizaje que es trasladado por el alumno al contexto real, en donde el maestro sólo tendrá el propósito de ayudar para que se puedan generar las nuevas estructuras cognitivas (Moreno, 1999). El conocimiento filtrado por un vínculo relacional, se genera a través de la creación de los ambientes de aprendizaje y la didáctica aplicada para tal fin, haciendo que el alumno acceda a las estructuras mentales de manera directa pero sin poner en manifiesto su pensamiento crítico y reflexivo. (D'Amore, 2000)

El maestro que enseña matemáticas, debe tener en consideración que para lograr las competencias en esta área, tendrá que ocuparse en motivar al alumno desde edades muy tempranas (Castillo, 2006). Además de mantener su función que es principalmente el diseño de estrategias que partan de los propios intereses de los alumnos, creando los ambientes de aprendizaje adecuados que los lleven al contexto real y los acerque al saber. Lo anterior parte de la premisa de que la motivación es un estado interno que anima, dirige y mantiene al individuo en la realización de actividades diversas, incluso puede ser un factor importante cuando se quiere aprender algo y la forma en que se aprende, ya sea bajo el control personal

(motivación intrínseca) o las influencias externas (motivación extrínseca) (Ormrod, 2005)

2.2.2.1. Estrategias en la enseñanza de la matemática.

El papel de los recursos en el aula de matemática cobra una importancia cada vez mayor, valorando la posibilidad de un “Taller de Matemática o “Laboratorio de Matemática”, teniendo el juego como un recurso primordial. Se considera que un juego bien elegido puede servir para introducir un tema, ayuda a comprender mejor los conceptos o procesos, afianzar los ya adquiridos, descubrir la importancia de una propiedad y consolidar un contenido; ayuda a adquirir altos niveles de destrezas en el desarrollo del pensamiento matemático, se desarrollan estrategias para la resolución de problemas. Una clase con juego es una clase motivada desde el comienzo hasta el final, produce entusiasmo, diversión, interés y gusto por la matemática; el alumno con el juego no solo se divierte, desarrolla su personalidad y lo conduce a la conquista de su autonomía. Según Piaget, los juegos ayudan a construir una amplia red de dispositivos que permiten el desarrollo de su imaginación haciendo uso de los recursos de nuestros medios que tenemos con el fin que los niños observen la solución de problemas que no se enfoque en que si no hay cierto juguete o recurso le impida hacer volar su imaginación y con el desarrollo de sus neuronas y la producción de la sinapsis que se lo consigue mientras más se lo estimule y lograremos un cerebro mayor desarrollado y listo para relacionar una cosa con otra, por lo que la resolución y los resultados. Transferir es comunicar y generalizar los conocimientos matemáticos específicos a otros ámbitos curriculares y extracurriculares. (Barberá, 2001)

Barody (2007) al iniciarse el conocimiento matemático como una actividad cognitiva informal, que evoluciona con el tiempo a través de distintas fases y que gracias a las experiencias numéricas toma formas diferentes que enriquecen y favorecen su aprendizaje; este se constituye en la base para la enseñanza de las matemáticas formales que se trabajan en los primeros años de escolaridad y ambos son la base del conocimiento formal más avanzado.

2.2.2.2. Relaciones lógico matemáticas.

Por su parte, el pensamiento lógico-matemático tiene un “valor específico en la construcción del conocimiento, a través del sistema de acciones y operaciones que el niño y niña realiza, lo que le permite resolver cualquier situación difícil, mediante su habilidad para buscar soluciones a problemas propios y los de la comunidad que le rodea” (González, 2012)

El conocimiento lógico-matemático, se refiere a que “no existe por sí mismo en la realidad (en los objetos). La fuente de este tipo de razonamiento está en el sujeto y este construye por abstracción reflexiva, de hecho, se deriva de la coordinación de las acciones que realiza el sujeto con los objetos” (Santamaría, 2002)

Se entiende por nociones lógico-matemáticas las que “construyen los niños y niñas por medio de la acción con los objetos, a partir de la edad de 4 a 5 años. Pueden dominar las siguientes nociones: espacial, temporal, cantidad, clasificación, seriación e inclusión, cuya complejidad va aumentando en la medida que el infante va adquiriendo conocimiento” (López, 2015). Son la base de las nociones matemáticas, desarrollan el pensamiento lógico y se constituyen por medio de actividades lúdicas y cotidianas.

El aprendizaje inicial de las nociones matemáticas es decisivo porque estimula el desarrollo cognitivo, las habilidades mentales y sirven como un fundamento para la vida, propias del niño y niña. (Torres, 2015)

Partiendo de esta demanda educativa, se podría decir que el desarrollo del pensamiento lógico es una tarea fundamental que debe cumplirse paralelamente a las actividades matemáticas, a partir de la acción hasta la reflexión, mediante el uso de recursos cercanos al niño. (Cofré & Tapia, 2003)

Las relaciones lógico-matemáticas se adquieren a través de un proceso de construcción, continua y permanente, es decir la integración de este núcleo a partir de la más temprana edad, obedece a la necesidad de los niños y niñas de contar con instrumentos, habilidades y conceptos matemáticos que le permitan interactuar, comprender y modificar el mundo que le rodea, dado que les favorece integrarse activamente a su entorno social y tecnológico. (Oyaneder, 2002)

La enseñanza de las relaciones lógico-matemáticas, deben generar en los educandos aprendizajes constructivos, para ello es necesario facilitar situaciones y contextos reales que permitan aplicar los conocimientos en actividades cotidianas. Es decir, “la finalidad de la intervención educativa es enseñar a pensar y actuar sobre contenidos significativos y contextualizados, acordes a la estructura cognitiva y al potencial del contenido de aprendizaje” (Díaz & Hernández, 2002)

Desde la visión de Montessori la formación del pensamiento lógico-matemático se sustenta en dos pilares básicos: la educación sensorial como la oportunidad de organizar y clasificar las percepciones en los niños, desarrollando su inteligencia, jugando con figuras geométricas, condiciones que estimulen en el niño el cerebro y

preparan su intelecto. En segundo lugar, está la motricidad, en el sentido de respetar la actividad del niño y niña. (Paltan, 2011)

El enfoque constructivista es fundamental en la explicación de las relaciones lógico-matemáticas en la medida en que éstas relaciones son fruto de una interacción entre el sujeto y objeto (Boggino, 2000). El niño y niña en primer año de E.G.B va desarrollando su aprendizaje con sus sentidos en interacción con su ambiente. Además de su actuación y experiencia en el manejo de los objetos; a través de esto descubre, explora, relaciona, curioso los objetos que le rodean y a la vez aprende.

“El pensamiento matemático es fruto de la abstracción que el sujeto realiza a partir de los objetos y agrega nuevos elementos a la realidad empírica, y es, justamente, en esta adjunción donde comienza la construcción específica del conocimiento matemático” (Boggino, 2000)

El pensamiento lógico-matemático, es el que “organiza y ordena las relaciones cuantitativas entre los objetos por medio del número; se construye estableciendo relaciones entre los elementos” (Rigal, 2006)

“El pensamiento matemático es constructivo, en la medida en que agrega nuevas relaciones y nociones que hacen inteligible la realidad” (Boggino, 2000)

Por otra parte, Leiva (2006) sostiene que el pensamiento lógico del niño evoluciona, cuando es capaz de realizar con independencia varias funciones especiales como son la clasificación, la simulación, la explicación, y la relación. Estas se vuelven más complejas, conforme se desarrollan las estructuras lógicas del pensamiento, las cuales siguen un orden secuencial, hasta llegar a capacidades de orden superior.

“El pensamiento lógico-matemático, se basa en la actuación del niño con los objetos y más en las relaciones que a partir de esta actividad establece con ellos. A través de sus manipulaciones descubre las características de los objetos, pero aprende también las relaciones entre objetos, de manera que la forma de representación matemática se base en la actividad práctica; en que los contenidos matemáticos serán significativos para el niño” (Fernández, 2001)

2.2.2.3. Desarrollo del pensamiento lógico matemática.

Es la habilidad que presentan los niños para desarrollar el pensamiento lógico, a partir de experiencias obtenidas en la manipulación de los objetos mediante el juego didáctico; sirve para ejercitar y desarrollar el razonamiento lógico. (Ricciardi, 2009)

Es importante tener en cuenta que las diferencias y semejanzas entre los objetos sólo existen en la mente de aquel que puede crearlas, por eso el conocimiento lógico no puede enseñarse de forma directa, en cambio, se desarrolla mientras el sujeto interactúa con el medio ambiente. (Serrano, 2008)

Pensar es la capacidad intelectual que diferencia al hombre del resto de los seres vivos, es un juicio cierto, no cabe duda, basta recordar la actitud feroz de los animales en la jungla. ¿Es que acaso ellos se detienen a pensar, si ataco a este cazador corro riesgo de morir? La respuesta obvia es no, porque no están capacitados para la construcción de pensamientos, el pensamiento es el resultado de un conjunto de operaciones mentales como la observación, la clasificación, el razonamiento; operaciones que todos estamos facultados de realizar, salvo casos de la existencia de una patología. Lamentablemente en nuestro medio, a esta función de pensar no se le concede la importancia que realmente tiene porque no estamos estimulando a niños y jóvenes para que la desarrollen. (Rodríguez, 2012)

Reconociendo la existencia en nuestro medio de un conglomerado de alumnos con tendencia a la pereza de pensar debido a una falta de aplicación de sencillos y adecuados ejercicios fundamentados en el razonamiento, los valores, la construcción de relaciones y la búsqueda de soluciones, es imprescindible la práctica permanente del desarrollo del pensamiento. Principalmente en los primeros años de educación básica, a fin de sentar bases que formen individuos pensantes y futuros seres humanos independientes, solidarios y seguros, capaces de continuar con similar tarea a través de sus actividades diarias. Por lo manifestado, todos quienes nos preparamos diariamente para impartir el sistema de enseñanza-aprendizaje debemos incluir ejercicios que favorezcan el desarrollo del pensamiento en nuestros niños y jóvenes; solo así estaremos apoyando su aprendizaje, el desarrollo de su personalidad en beneficio propio y del grupo social en el que se desenvuelven y, además, facilitando nuestro empeño de enseñar, porque podrán receptarlo con mayor facilidad. (Rodríguez, 2012)

Rodríguez manifiesta que la construcción de conocimientos se lo realiza mediante diferentes observaciones y análisis de datos, en nuestro medio no le están dando la importancia del caso además no están estimulando para un verdadero desarrollo del conocimiento. (Serrano, 2008)

2.2.2.4. Conocimiento lógico matemático.

“El conocimiento lógico-matemático, es aquel que construye el niño al relacionar las experiencias obtenidas en la manipulación de los objetos, el mismo surge de una abstracción reflexiva. Este conocimiento no es observable y es el niño quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos, teniendo presente que el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida, ya que posee

características propias que lo diferencian de otros conocimientos” (Bravo & Cira, 2002)

Rubio (2012) concibe que el conocimiento lógico-matemático comprenda el manejo de las siguientes funciones lógicas que sirven de base para la matemática.

Clasificación: constituye una serie de relaciones mentales en función de las cuales los objetos se reúnen por semejanzas, se separan por diferencias y se define la pertenencia del objeto a una clase.

Seriación: es una operación lógica, que permite establecer relaciones comparativas entre los elementos de un conjunto y ordenarlas según sus diferencias.

Número: es la expresión de una cantidad o magnitud, la cual se construye a través de un proceso de abstracción reflexiva.

Por ende, a medida que el niño y niña establece contacto con los objetos del entorno y comparte sus vivencias con los demás, mejor será la estructuración del conocimiento lógico-matemático.

“La construcción psíquica que desemboca en las operaciones lógicas depende primero de las acciones sensomotoras, después de las representaciones simbólicas y finalmente de las funciones lógicas del pensamiento” (Rubio, 2012)

2.2.2.5. Etapas de enseñanza-aprendizaje de la matemática.

Castro y Barrera (2012) señalan que para un mejor entendimiento en la enseñanza-aprendizaje de la matemática es fundamental estudiar las siguientes etapas:

Concreta: se la conoce como etapa manipulativa y vivencial, porque brinda a los estudiantes la posibilidad de experimentar e interactuar con material concreto determinado.

Gráfica: se la denomina etapa semiconcreta y busca que el estudiante luego de trabajar en la primera etapa, esté en la capacidad de realizar representación matemática de las experiencias e interacciones que tuvo con el material concreto a través del uso de recursos gráficos.

Abstracta o simbólica: es en la que el estudiante demuestra habilidad en el manejo de los conceptos matemáticos aprendidos en las etapas anteriores.

Consolidación: en ella el estudiante transfiere los conocimientos adquiridos en etapas anteriores a diferentes situaciones, con lo cual se logra afianzar y profundizar lo aprendido, puesto que integra diferentes saberes, al enfrentarse con la búsqueda de nuevos problemas para lograr buenos niveles de abstracción. En la enseñanza de la matemática se debe seguir todas las etapas anteriores y conducir al escolar a que aplique el lenguaje matemático.

2.2.2.6. El aprendizaje significativo en las matemáticas.

El aprendizaje significativo, es una teoría que abarca diferentes elementos, factores y condiciones que garantizan la adquisición, la asimilación y la retención de los conocimientos que se pretende ofrecer a los alumnos, de manera que adquieran verdadero significado y aplicabilidad para ellos. (Rodríguez, 2008)

Para aprender significativamente las matemáticas es muy necesario que el docente propicie el ambiente adecuado para que el alumno pueda incorporar a sus estructuras mentales los nuevos conocimientos, pero además tendrá que ser muy consistente en las instrucciones, ser claro y coherente en las explicaciones, para que el aprendizaje sea significativo desde su estructura interna. (Hernández, 1997)

De acuerdo con Rodríguez (2008) para que se produzca aprendizaje significativo se debe cubrir dos condiciones como: una actitud propositiva hacia el aprendizaje y una presentación adecuada del material de apoyo para la enseñanza. De esta manera los agentes educativos deberán crear los ambientes adecuados para que el alumno se mantenga interesado por el aprendizaje, en este caso de los conceptos matemáticos y que vaya convirtiéndolos en elementos significativos para su vida.

2.2.2.7. Desarrollo del pensamiento matemático.

La educación preescolar es reconocida como un servicio del sistema educativo nacional, que pretende mejorar las oportunidades académicas de los niños a lo largo de su vida, posibilitando la calidad educativa a través de la incorporación de nuevas reformas educativas, la provisión de recursos materiales y humanos, la evaluación constante y la capacitación continua de los profesionales que atienden este nivel educativo. (INEE, 2010)

El nivel preescolar cuenta con planes y programas que formalizan los procesos de enseñanza – aprendizaje de este nivel. El programa de educación preescolar (2011) establece que el trabajo educativo en este nivel tendrá que centrarse en el desarrollo de competencias que promuevan el acercamiento del niño con el mundo, propiciando que cada vez sean personas más seguras, creativas, autónomas y participativas.

Con la finalidad de que los niños que cursan el nivel de preescolar vivan experiencias que contribuyan en sus procesos de aprendizaje, el programa de educación preescolar describe entre sus propósitos que gradualmente “usen el razonamiento matemático en situaciones que demanden establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos al contar, estimar, reconocer atributos, comparar y medir;

comprendan las relaciones entre los datos de un problema y usen estrategias o procedimientos propios para resolverlos” (PEP, 2011)

El propósito señalado anteriormente se logra a partir del desarrollo de las competencias en el campo formativo de Pensamiento Matemático (PEP, 2011) a través del cual el niño al establecer las conexiones entre sus experiencias informales o espontáneas, con la educación formal y el juego, comienza a poner en práctica de manera implícita los principios matemáticos como: el sentido numérico y el pensamiento algebraico, la percepción de forma, espacio y medida y el manejo de la información.

Una competencia matemática se vincula con el ser capaz de hacer que según Chamorro (2003) esta capacidad abarca cinco dimensiones: la comprensión conceptual de las nociones, propiedades y relaciones matemáticas; el desarrollo de destrezas procedimentales; el pensamiento estratégico: formular, representar y resolver problemas; las habilidades de comunicación y argumentación matemática, y las actitudes positivas hacia las situaciones matemáticas y a sus propias capacidades matemáticas.

Desde la perspectiva de Fernández (2009) el pensamiento lógico-matemático es favorecido por cuatro capacidades: la observación, la imaginación, la intuición y el razonamiento lógico, que se vinculan con la relación y medición del material con los objetos y sus conjuntos y la representación del número a través de un nombre con el que se identifica.

2.2.2.8. Actitud hacia el estudio de la matemática.

De acuerdo con el programa de educación preescolar (2011) en la educación preescolar, los niños comienzan a mantener algunas actitudes hacia las matemáticas, encontrándoles un sentido para la vida, sin embargo la intervención del maestro en la motivación y el desarrollo positivo de estas actitudes será de gran importancia.

Algunas actitudes son: la expresión de curiosidad por las propiedades matemáticas del entorno; el desarrollo de un concepto de sí mismo como ser humano matemático; la aplicación del razonamiento matemático para, resolver problemas sociales y naturales y aplicarlo a su estilo de vida personal y toma de decisiones; la actitud favorable hacia la conservación del ambiente y sustentabilidad, usando notaciones y el método científico; el desarrollo de hábitos de pensamiento racional y la utilización de evidencias de naturaleza matemática; y la actitud de compartir e intercambiar ideas sobre aplicaciones matemáticas teóricas y prácticas en el mundo.

2.2.2.9. Resolución de problemas en la etapa pre escolar.

En la etapa de preescolar, la didáctica de las matemáticas tiene una gran efectividad mediante la creación de ambientes y situaciones de aprendizaje que promuevan la resolución de problemas matemáticos, basándose en la realidad y el contexto del niño, esto favorecerá e impulsará el desarrollo de habilidades, destrezas, actitudes y la construcción de conocimientos que se traducirán en competencias para la vida. (SEP, 2009)

Villalobos (2008) enfatiza que la enseñanza a partir de la resolución de problemas matemáticos permitirá al estudiante desarrollar diversas habilidades, comprender el contenido de problemas, determinar qué información se tiene, construir sus propios procedimientos y encontrar diferentes soluciones a un mismo problema.

Además de lo anterior, Villalobos señala que la enseñanza a partir de la resolución de problemas constituye una alternativa para propiciar que los estudiantes reflexionen acerca del planteamiento, recuerden sus saberes y los apliquen en la búsqueda de resultados. Los problemas que se trabajen en el aula pueden ser en contextos reales o ficticios, lo importante aquí es darle a los estudiantes un planteamiento que les permita pensar, diseñar procedimientos y encontrar soluciones, para finalmente trasladarlas a las acciones cotidianas.

III. HIPÓTESIS

Hipótesis General

La aplicación de un programa de juegos lúdicos mejora significativamente el aprendizaje del área de matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 182 “Divino Niño Jesús” Pacanga 2019.

Hipótesis Alternativa:

H_a. La aplicación de un programa de juegos lúdicos mejora significativamente el aprendizaje del área de matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 182 “Divino Niño Jesús” Pacanga 2019.

Hipótesis Nula:

H₀. La aplicación de un programa de juegos lúdicos no mejora significativamente el aprendizaje del área de matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 182 “Divino Niño Jesús” Pacanga 2019.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de investigación:

El tipo de investigación es explicativa porque se orientara a explicar si aplicando un programa de juegos lúdicos influye en el aprendizaje del área de matemática y probar la hipótesis.

La investigación se centra en el nivel explicativo. Quiñones (2011) el nivel es explicativo ya que mediante este tipo de investigación que requiere la combinación de los métodos analíticos y sintéticos, lo que trata de responder o dar cuenta del porqué del objeto que se está investigando es decir se orienta a explicar las causas y efectos de la investigación del proyecto.

El diseño de investigación que se utilizó en el presente trabajo es pre experimental con pre-test y post-test.

El Diagrama es el siguiente:

N	Pre-test	Variables	Post-test
GE	O ₁	X	O ₂

GE: Grupo Experimental

O₁: Observación inicial (Pre-test aplicado al grupo experimental)

O₂: Observación final (Post-test aplicada al grupo experimental)

X: Programa de juegos lúdicos.

4.2. Poblacion y Muestra

Población

La población estará constituida por 64 niños de 3, 4 y 5 años y que pertenecen a la I.E.I. N° 182 “Divino Niño Jesús” de Pacanga.

La población y muestra ha sido seleccionada de manera no probabilística por ser una muestra muy pequeña, por este motivo es que se ha tomado a todos los niños de 4 años.

Tabla N° 1: Población

Institución Educativa	Edad	Sección	Total
N° 182 Divino Niño Jesús	3 Años	Única	20
	4 Años	Única	24
	5 Años	Única	20
TOTAL			64

Fuente: Nómina de matrícula 2019

Muestra

Tabla N° 2: Muestra

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	EDAD	NÚMERO DE ESTUDIANTES	
		HOMBRES	MUJERES
N° 182 Divino Niño Jesús	5 Años	12	9
TOTAL		21	

Fuente: Nómina de matrícula niños de 5 años 2019

4.3. Definición y operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Independiente: Programa de juegos lúdicos.	Caba (2004) el juego es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas.	A través del juego, el niño aprende a explorar, desarrollar y dominar las destrezas físicas, sociales y proporciona una liberación de la energía excesiva, que restablece el equilibrio del cuerpo, liberando al niño para nuevas tareas.	Planificación	Selecciona los juegos lúdicos apropiados para las actividades didácticas en el aula acorde a su edad.	Maneja el docente algunas definiciones de juegos. Utiliza el docente juegos para el desarrollo de los contenidos de matemática Conoce el docente las funciones y características de los juegos.
			Ejecución	Promueve y desarrolla estrategias didácticas para potenciar el desarrollo de las capacidades.	Orienta el docente la aplicación de los juegos. Ensayo el docente los juegos. Hace uso de los recursos para la aplicación de los juegos. Crean en los estudiantes las habilidades de trabajo y de colaboración mutuo.
			Evaluación	Determina los efectos del programa y el nivel de logro de las capacidades.	Desarrolla contenidos de matemática a través de los juegos Aplica una evaluación de diagnóstico de proceso y salida. Evalúa el logro de capacidades matemáticas.
Dependiente Aprendizaje en el área de matemática.	La adquisición de conocimientos posee un estado de grados de comprensión y cada infante los va superando. No todos los niños tienen la misma capacidad, pero todos tienen la misma necesidad de aprender Matemáticas. Por lo tanto, la tarea escolar consiste en cubrir las necesidades, y no en clasificar capacidades. (Bravo, 2006).	Los conceptos matemáticos se deben introducir a partir de actividades simples que los alumnos puedan manipular para descubrir principios y soluciones matemáticas. Con objeto de que esta estrategia repercuta en las estructuras, por ello hay que animar a los niños a formar imágenes perceptivas de las ideas matemáticas, llegando a desarrollar una notación para describir la operación.	Conceptos básicos	Usa expresiones que demuestra comprensión	Nomina objetos. Describe objetos. Asigna propiedades a los objetos. Comprende la información del mundo exterior (objetos).
			Números ordinales	Ordena números y series	Establece un orden en base a un criterio. Compara series organizadas de mayor a menor. Evalúa la reproducción de patrones perceptivos. Evalúa la reproducción de números y letras.
			Reproducción de figuras y secuencias	Representa formas y relaciones	Reproduce formas diversas y figuras. Comprende las relaciones de contigüidad y separación entre figuras. Percibe la orientación espacial de figuras
			Reconocimiento y reproducción de números	Identifica posiciones y cantidades	Identifica dentro de una serie el número que le es nombrado. Realiza operaciones simples Dibuja una serie de figuras con un elemento más que el modelo.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La observación.

La observación como técnica permite apreciar de forma natural y espontánea el comportamiento del estudiante en todas sus manifestaciones. Es decir que el docente puede observar directamente todo el proceso de aprendizaje. (Guidaz, 2005).

Utilizar la observación como técnica, permite al investigador evaluar a los niños, lo cual implica aprender a mirar lo que el niño y la niña hace registrando objetivamente.

La docente observa y establece interacciones con el niño y la niña para obtener información, es por eso que se utilizó en la investigación realizada en la I.E.I. N° 182 “Divino Niño Jesús” de Pacanga, la que fue aplicada a los niños y niñas de cinco años y permitió observar el logro de las capacidades en el área de matemática.

Guía de observación.

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. (Grados, J., 2005).

4.5. Plan de Análisis

Rodríguez (2003) el procesamiento de datos, cualquiera que sea la técnica empleada para ello, no es otra cosa, que el registro de los datos obtenidos, por los instrumentos empleados, mediante una técnica analítica en la cual se comprueba la hipótesis y se obtienen las conclusiones. Por lo tanto se trata de especificar, el tratamiento que se dará a los datos: ver si se pueden clasificar, codificar y establecer categorías precisas entre ellos.

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 la contratación de la hipótesis, es decir si se acepta o se rechaza.

Baremo del logro de capacidades

	Escala de calificación		Descripción
	Cuantitativa	Cualitativa	
Tipo de Calificación	15 - 20	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	11 - 14	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.
	0 - 10	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Diseño Curricular Nacional.

4.6. Matriz de consistencia

Tabla N° 3: Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos	Escala de medición
¿En qué medida la aplicación del programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 182 “Divino Niño Jesús” Pacanga 2019?	Objetivo general: Determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos en el aprendizaje del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 182 “Divino Niño Jesús” Pacanga 2019.	Independiente: Programa de juegos lúdicos	Creatividad	Simbolización e imaginación	La observación Guía de observación	Inicio (0 – 10)
			Comunicación	Se relaciona con sus pares		Proceso (11 - 15)
			Nivel de pensamiento	Ordena sin llegar a la rigidez		Previsto (16 – 20)
	Objetivos específicos: Identificar a través de un pre test el aprendizaje del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 182 “Divino Niño Jesús” Pacanga 2019. Aplicar el programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 182 “Divino Niño Jesús” Pacanga 2019. Evaluar y comparar los resultados del programa de juegos lúdicos aplicado mediante un pre test y post test a los niños de 5 años de la I.E.I. N° 182 “Divino Niño Jesús” Pacanga 2019.	Dependiente: Aprendizaje en el área de matemáticas	Conceptos básicos	Usa expresiones que demuestra comprensión	Pre-test y post test	C (En inicio)
			Números ordinales	Ordena números y series		B (En proceso)
			Reproducción de figuras y secuencias	Representa formas y relaciones		A (Logro previsto)
			Reconocimiento y reproducción de números	Identifica posiciones y cantidades		

4.7. Principios éticos

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

V. RESULTADOS

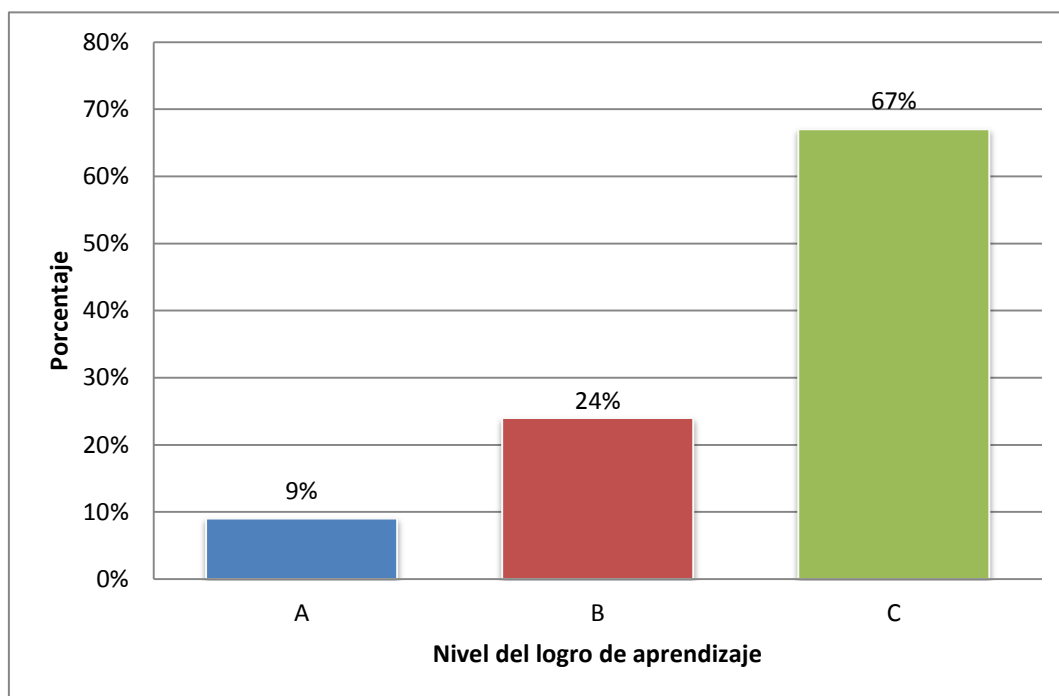
5.1. Resultados

Tabla N° 4: Logro de aprendizaje en el pre test

Calificación	hi	%
Logro previsto	2	9
En proceso	5	24
En inicio	14	67
Total	21	100

Fuente: Matriz de notas

Grafico N° 1: Nivel porcentual de aprendizaje en el pre test.



Fuente: Tabla N° 5

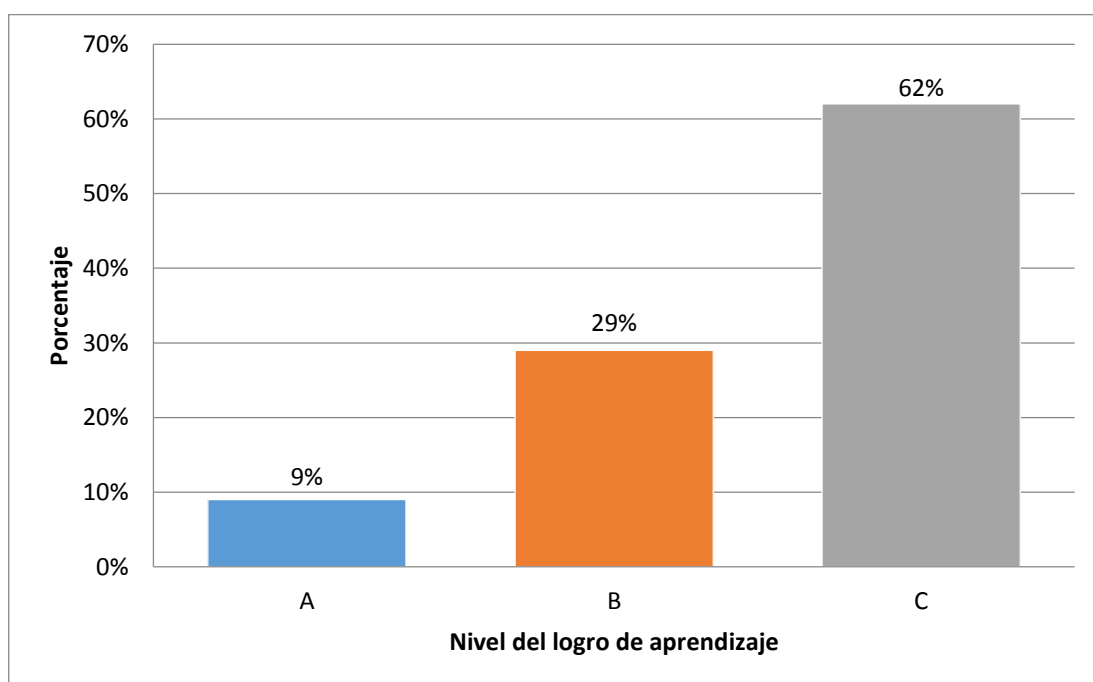
Se observa que el 67 % se encuentra en inicio, el 24 % en proceso y el 9 % el logro previsto.

Tabla N° 5: Logro de aprendizaje en la sesión N° 01

Calificación	hi	%
Logro previsto	2	9
En proceso	6	29
En inicio	13	62
Total	21	100

Fuente: Matriz de notas

Grafico N° 2: Nivel porcentual de aprendizaje en la sesión N° 01



Fuente: Tabla N° 6

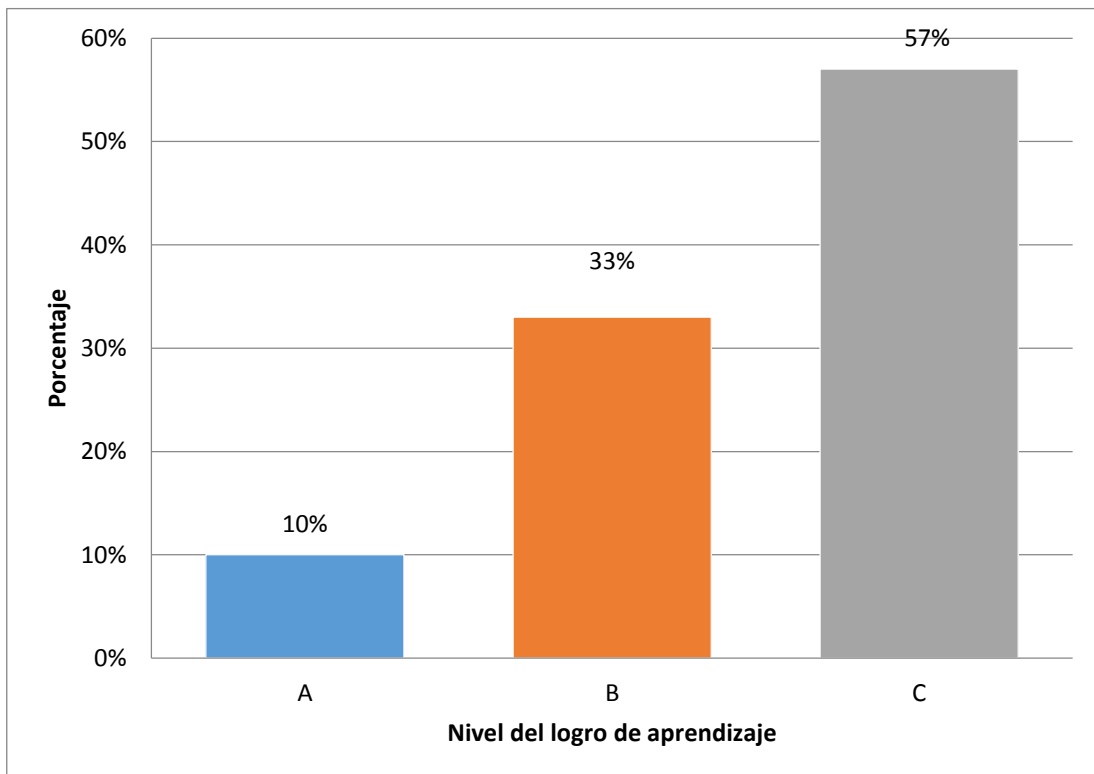
Se observa que el 62 % se encuentra en inicio, el 29 % en proceso y el 9 % el logro previsto.

Tabla N° 6: Logro de aprendizaje en la sesión N° 02

Nivel de logro de aprendizaje	F	%
Logro previsto	2	10
En proceso	7	33
En inicio	12	57
Total	21	100

Fuente: Matriz de notas

Grafico N° 3: Nivel porcentual de aprendizaje en la sesión N° 02



Fuente: Tabla 7

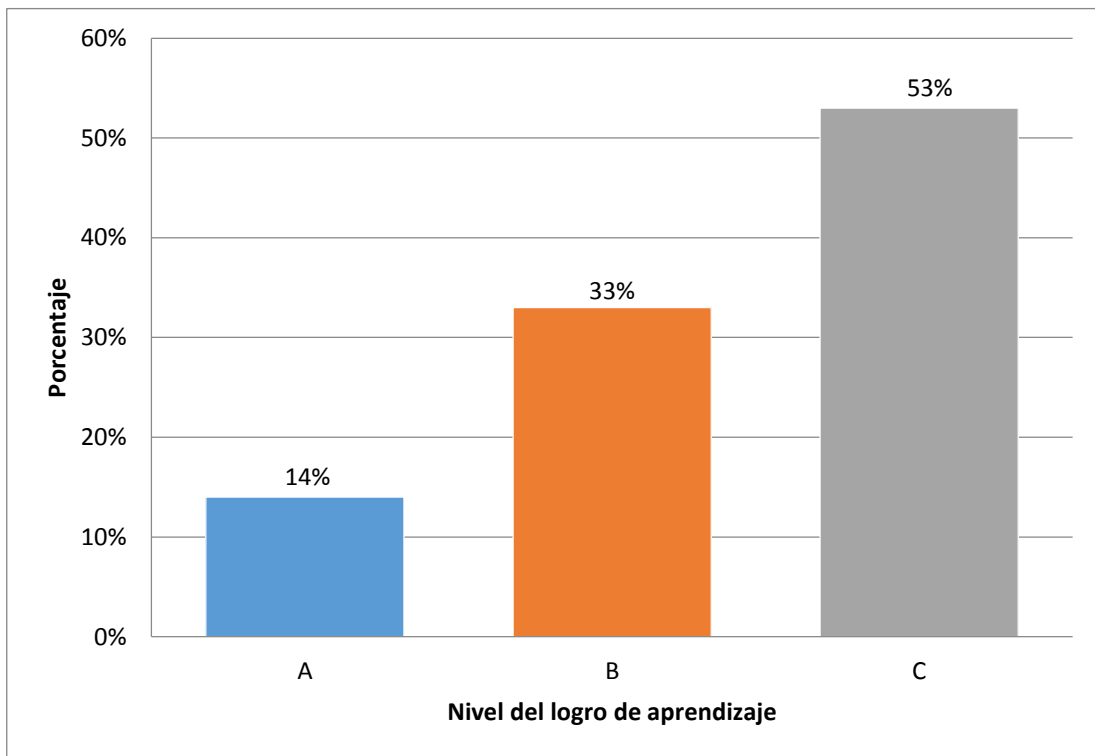
Se observa que el 57 % se encuentra en inicio, el 33 % en proceso y el 10 % el logro previsto.

Tabla N° 7: Logro de aprendizaje en la sesión N° 03

Nivel de logro de aprendizaje	F	%
Logro previsto	3	14
En proceso	7	33
En inicio	11	53
Total	21	100

Fuente: Matriz de notas

Grafico N° 4: Nivel porcentual de aprendizaje en la sesión N° 03



Fuente: Tabla 8

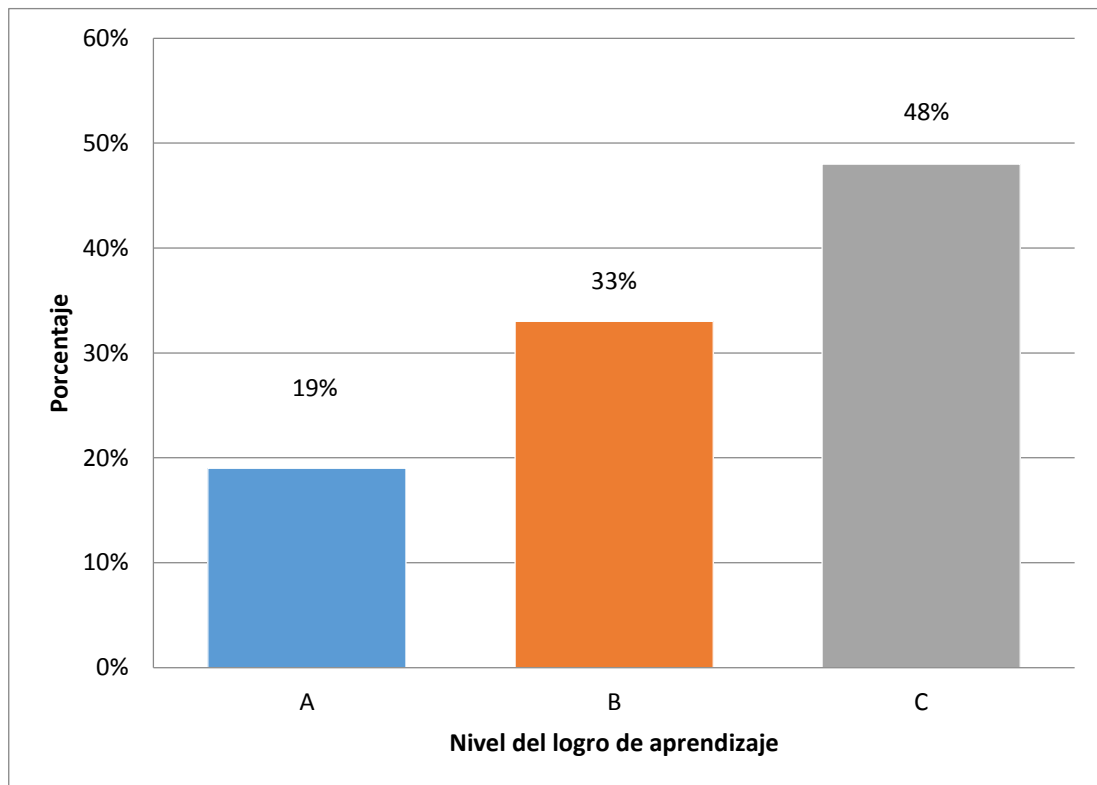
Se observa que el 53 % se encuentra en inicio, el 33 % en proceso y el 14 % el logro previsto.

Tabla N° 8: Logro de aprendizaje en la sesión N° 04

Nivel de logro de aprendizaje	F	%
Logro previsto	4	29
En proceso	7	33
En inicio	10	48
Total	21	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 5: Nivel porcentual de aprendizaje en la sesión N° 04



Fuente: Tabla 9

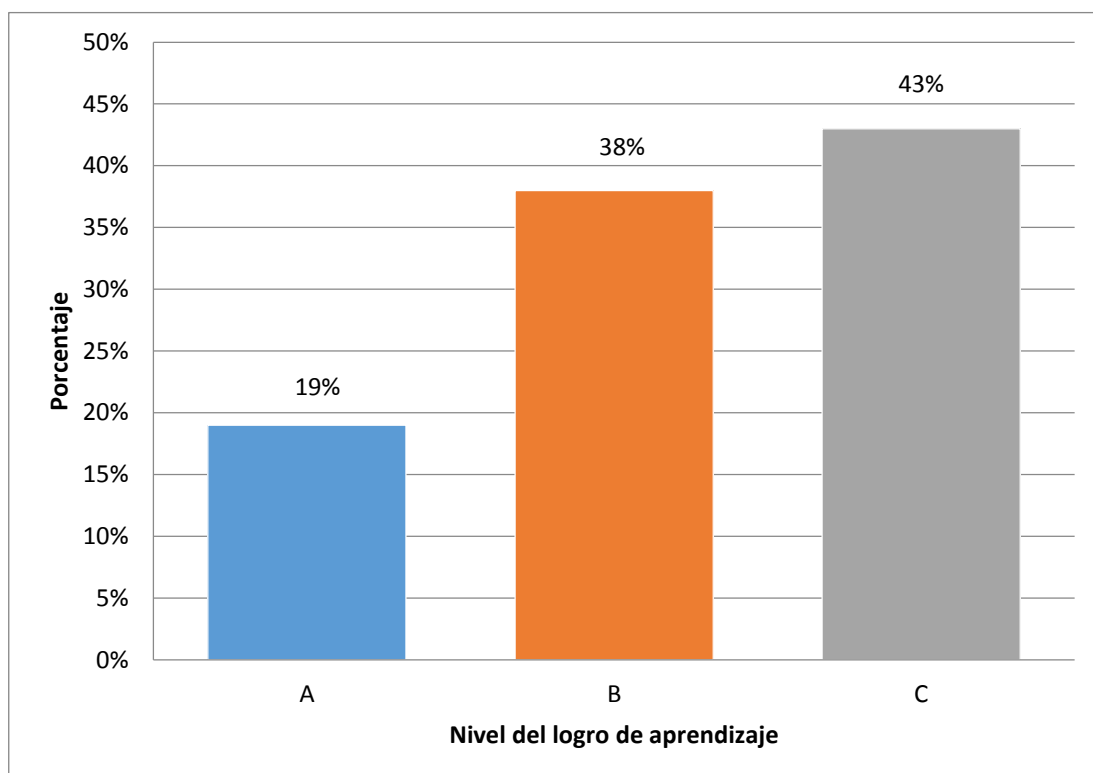
Se observa que el 48 % se encuentra en inicio, el 33% en proceso y el 19 % el logro previsto.

Tabla N° 9: Logro de aprendizaje en la sesión N° 05

Nivel de logro de aprendizaje	F	%
Logro previsto	4	19
En proceso	8	38
En inicio	9	43
Total	21	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 6: Nivel porcentual de aprendizaje en la sesión N° 05



Fuente: Tabla 10

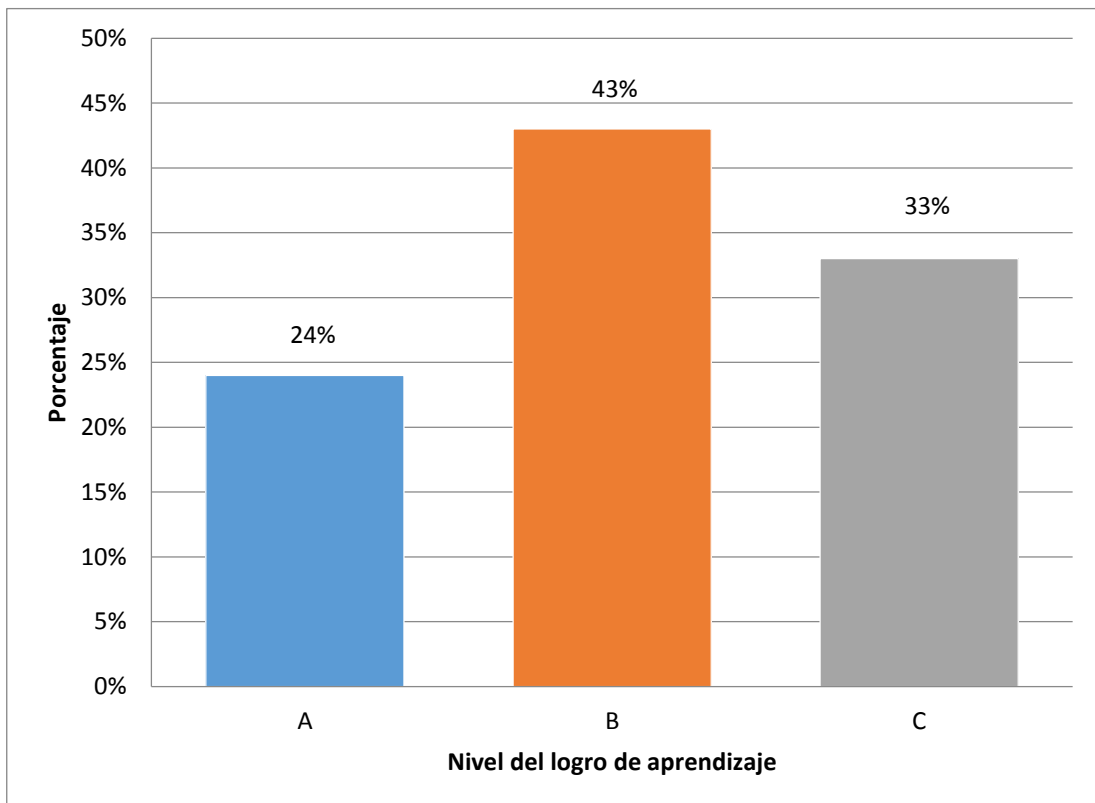
Se observa que el 43 % se encuentra en inicio, el 38 % en proceso y el 19 % el logro previsto.

Tabla N° 10: Logro de aprendizaje en la sesión N° 06

Nivel de logro de aprendizaje	F	%
Logro previsto	5	24
En proceso	9	43
En inicio	7	33
Total	21	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 7: Nivel porcentual de aprendizaje en la sesión N° 06



Fuente: Tabla 11

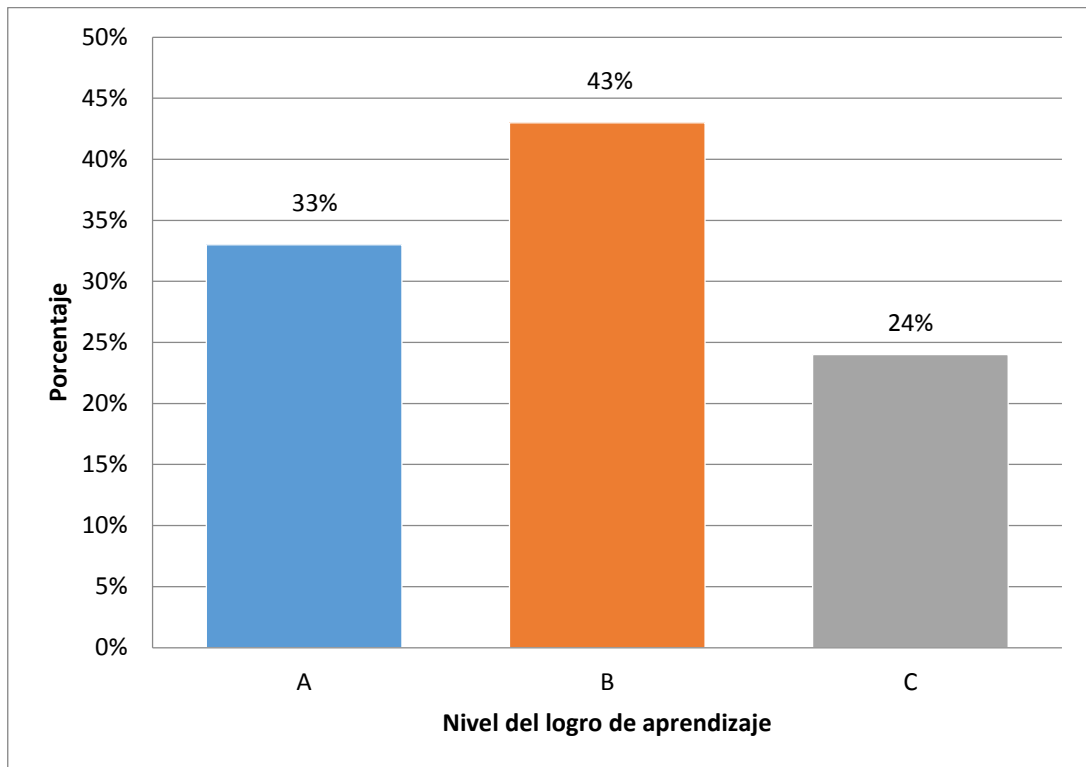
Se observa que el 33 % se encuentra en inicio, el 43 % en proceso y el 24 % el logro previsto.

Tabla N° 11: Logro de aprendizaje en la sesión N° 07

Nivel de logro de aprendizaje	F	%
Logro previsto	7	33
En proceso	9	43
En inicio	5	24
Total	21	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 8: Nivel porcentual de aprendizaje en la sesión N° 07



Fuente: Tabla 12

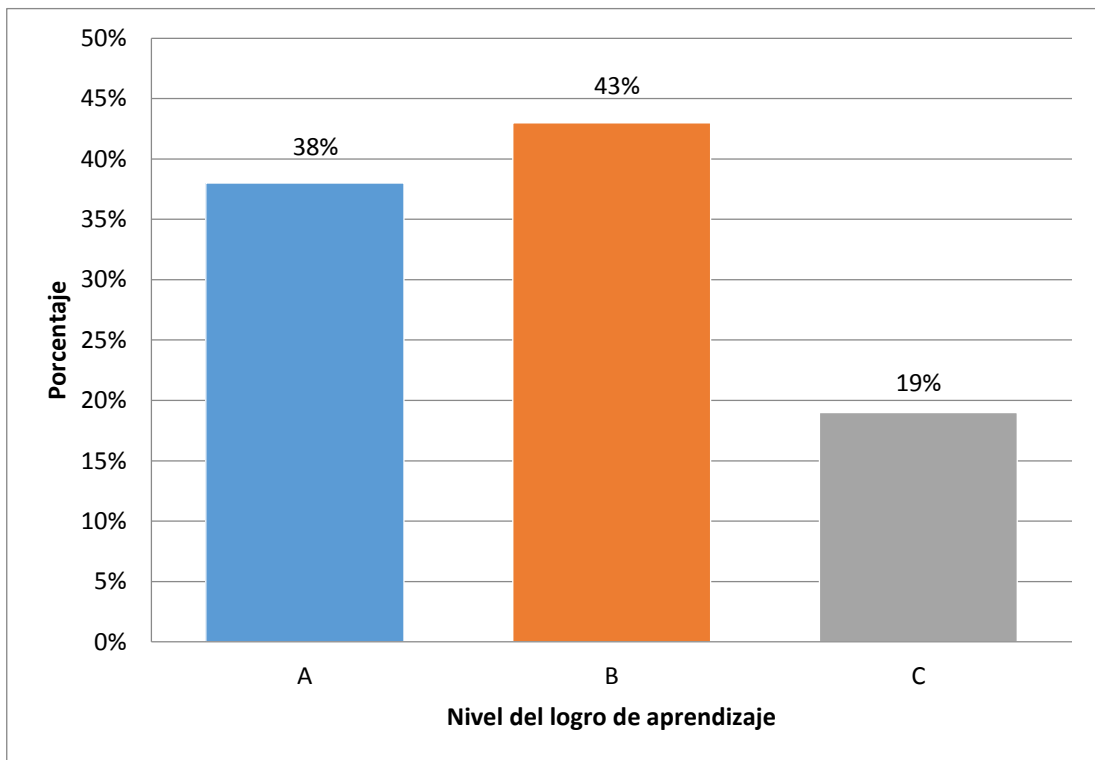
Se observa que el 24 % se encuentra en inicio, el 43 % en proceso y el 33 % el logro previsto.

Tabla N° 12: Logro de aprendizaje en la sesión N° 08

Nivel de logro de aprendizaje	F	%
Logro previsto	8	38
En proceso	9	43
En inicio	4	19
Total	21	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 9: Nivel porcentual de aprendizaje en la sesión N° 08



Fuente: Tabla 13

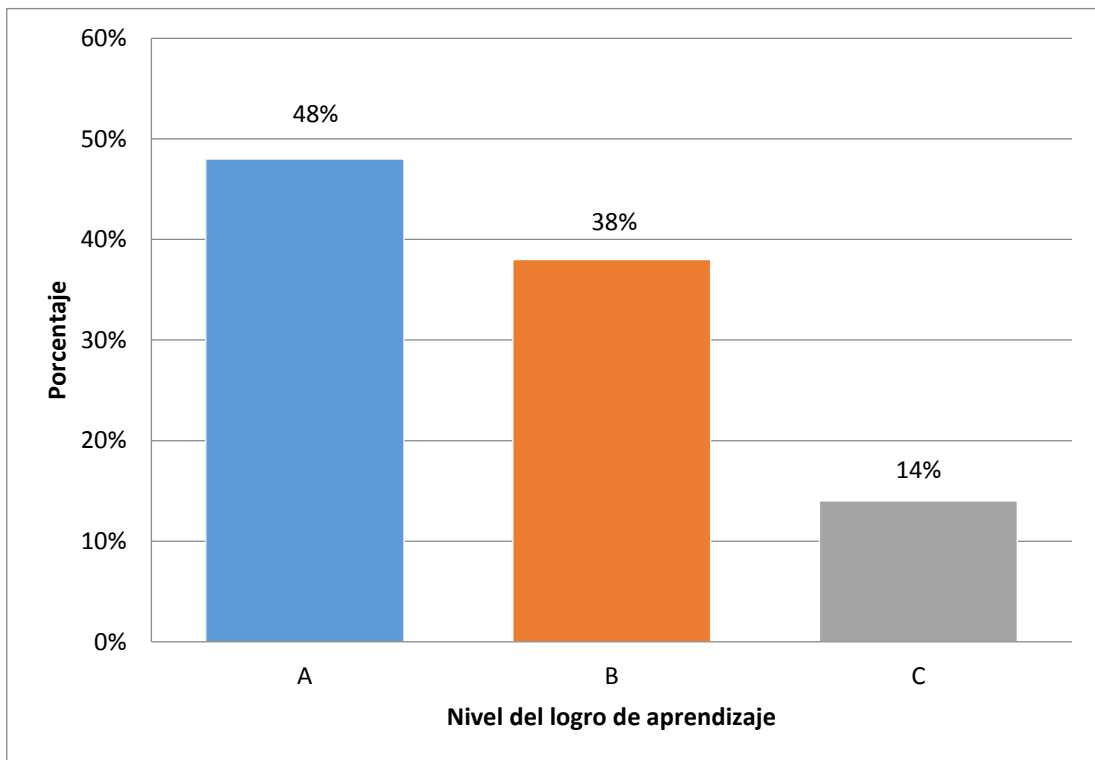
Se observa que el 19 % se encuentra en inicio, el 43 % en proceso y el 38 % el logro previsto.

Tabla N° 13: Logro de aprendizaje en la sesión N° 09

Nivel de logro de aprendizaje	<i>F</i>	%
Logro previsto	10	48
En proceso	8	38
En inicio	3	14
Total	21	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 10: Nivel porcentual de aprendizaje en la sesión N° 09



Fuente: Tabla 14

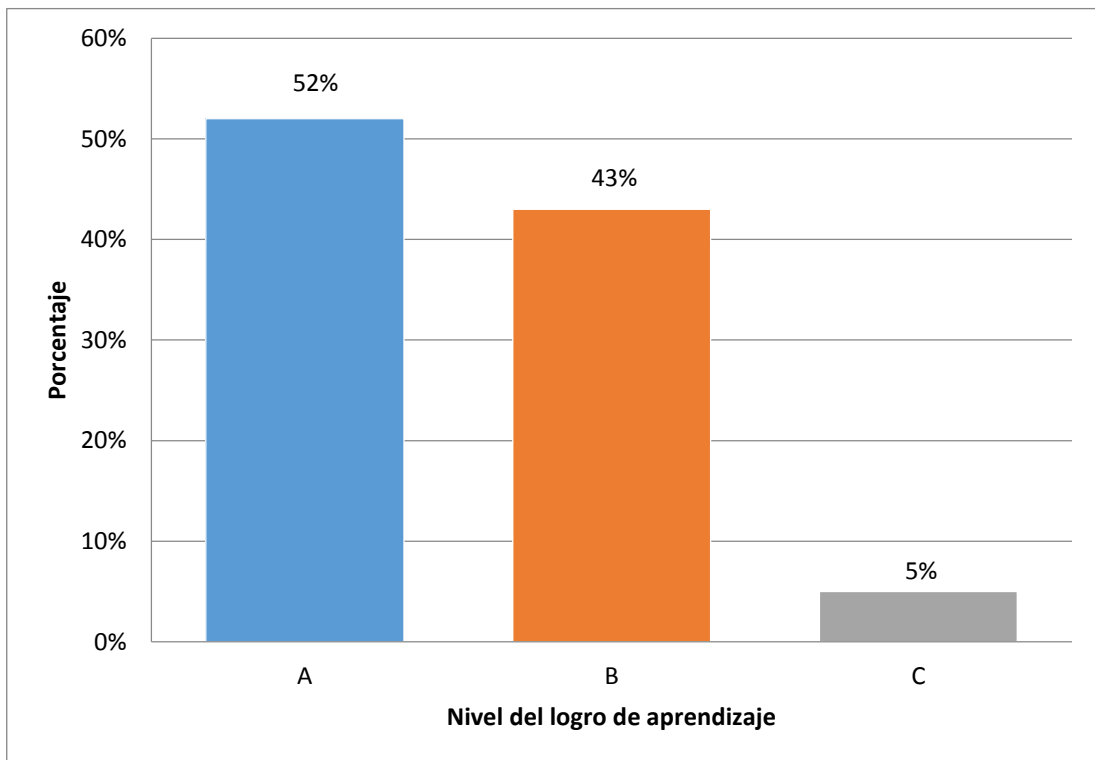
Se observa que el 14 % se encuentra en inicio, el 38 % en proceso y el 48 % el logro previsto.

Tabla N° 14: Logro de aprendizaje en la sesión N° 10

Nivel de logro de aprendizaje	F	%
Logro previsto	11	52
En proceso	9	43
En inicio	1	5
Total	21	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 11: Nivel porcentual de aprendizaje en la sesión N° 10



Fuente: Tabla 15

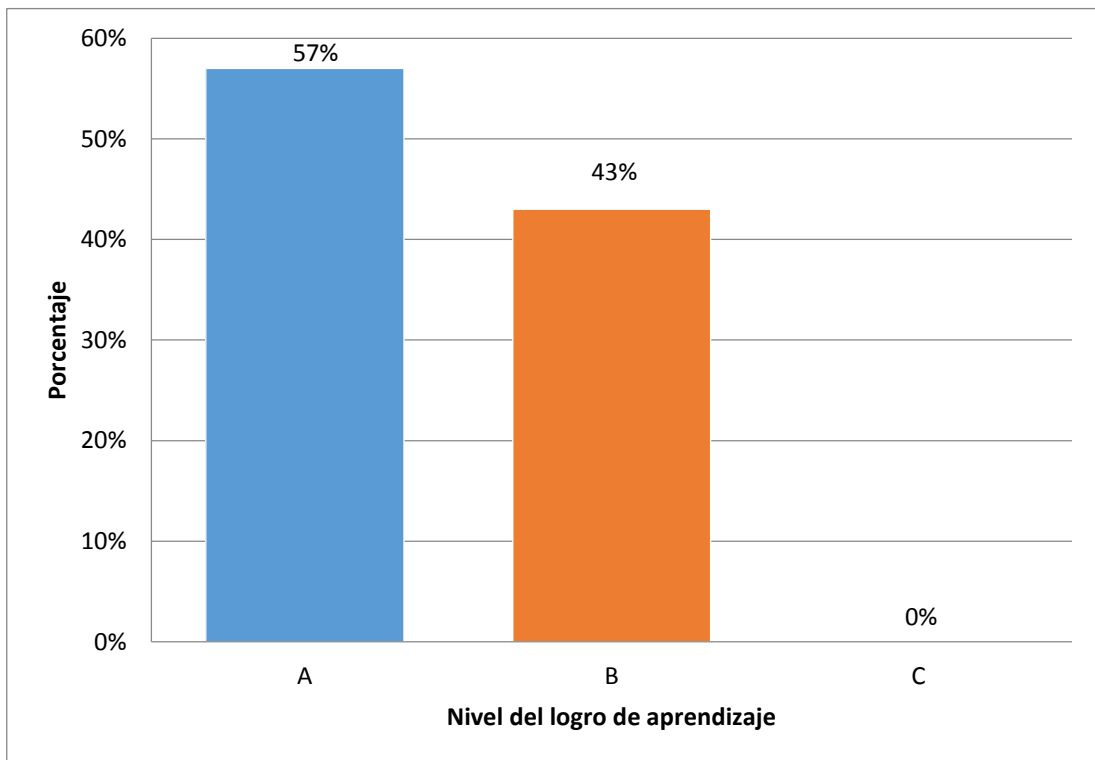
Se observa que el 5 % se encuentra en inicio, el 43 % en proceso y el 52 % el logro previsto.

Tabla N° 15: Logro de aprendizaje en la sesión N° 11

Nivel de logro de aprendizaje	F	%
Logro previsto	12	57
En proceso	9	43
En inicio	0	0
Total	21	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 12: Nivel porcentual de aprendizaje en la sesión N° 11



Fuente: Tabla 16

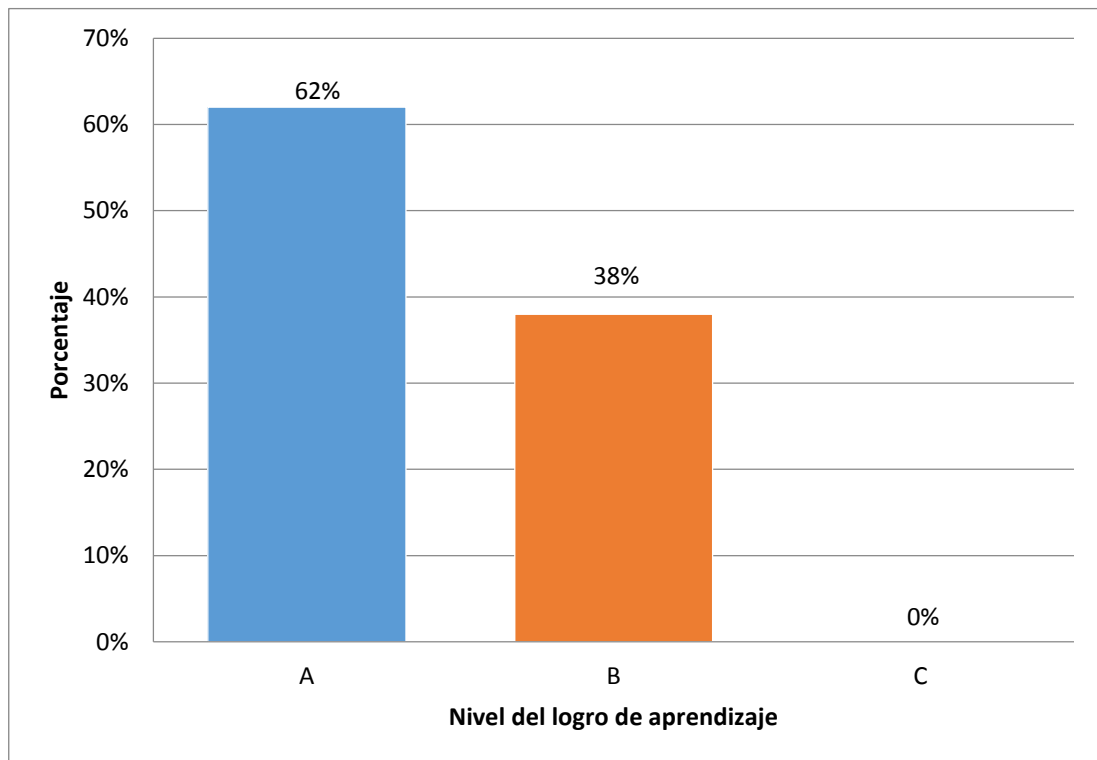
Se observa que el 0 % se encuentra en inicio, el 43 % en proceso y el 57 % el logro previsto.

Tabla N° 16: Logro de aprendizaje en la sesión N° 12

Nivel de logro de aprendizaje	F	%
Logro previsto	13	62
En proceso	8	38
En inicio	0	0
Total	21	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 13: Nivel porcentual de aprendizaje en la sesión N° 12



Fuente: Tabla 10

Se observa que el 0 % se encuentra en inicio, el 38 % en proceso y el 62 % el logro previsto.

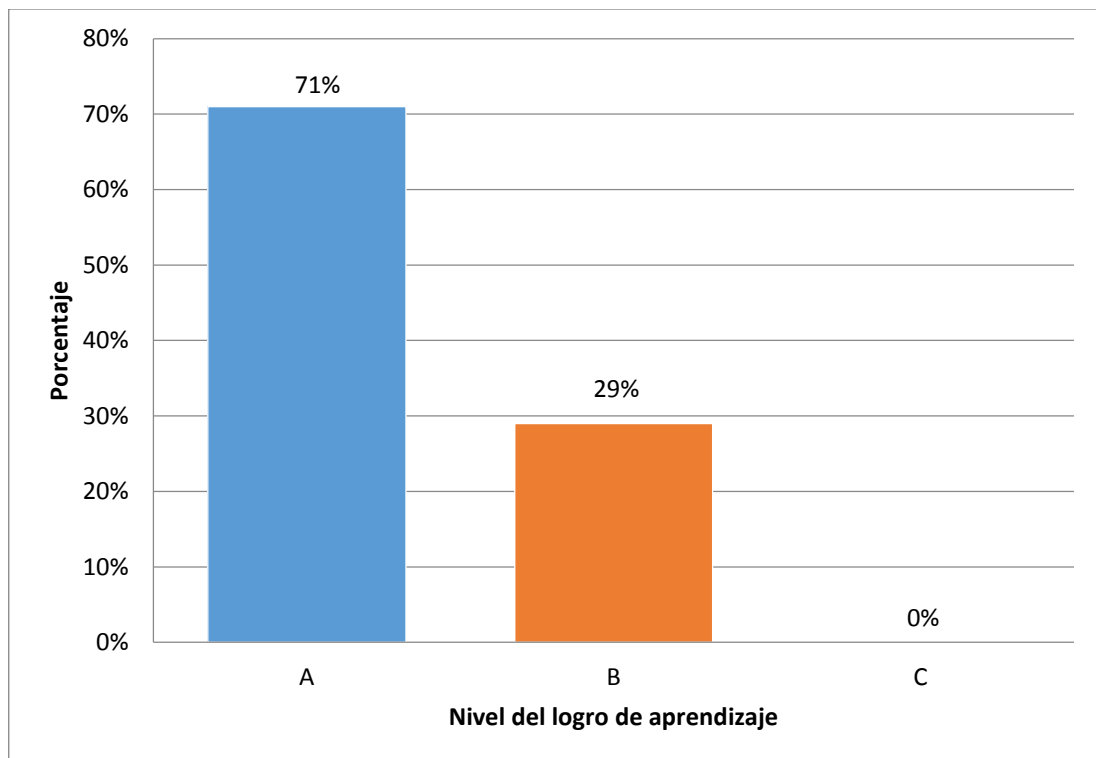
Evaluar el nivel de logro de aprendizaje en el área de Matemática a través de un post- test.

Tabla N° 17: Logro de aprendizaje en el post test

Nivel de logro de aprendizaje	F	%
Logro previsto	15	71
En proceso	6	29
En inicio	0	0
Total	21	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 14: Nivel porcentual de aprendizaje en el post test



Fuente: Tabla 18

En la tabla 17 y en el gráfico 14, se observó que el 71% tuvieron un nivel de logro de aprendizaje A (previsto), el 29% tuvieron un nivel de logro de aprendizaje B (proceso), y 0% obtuvo un nivel logro de aprendizaje C (inicio).

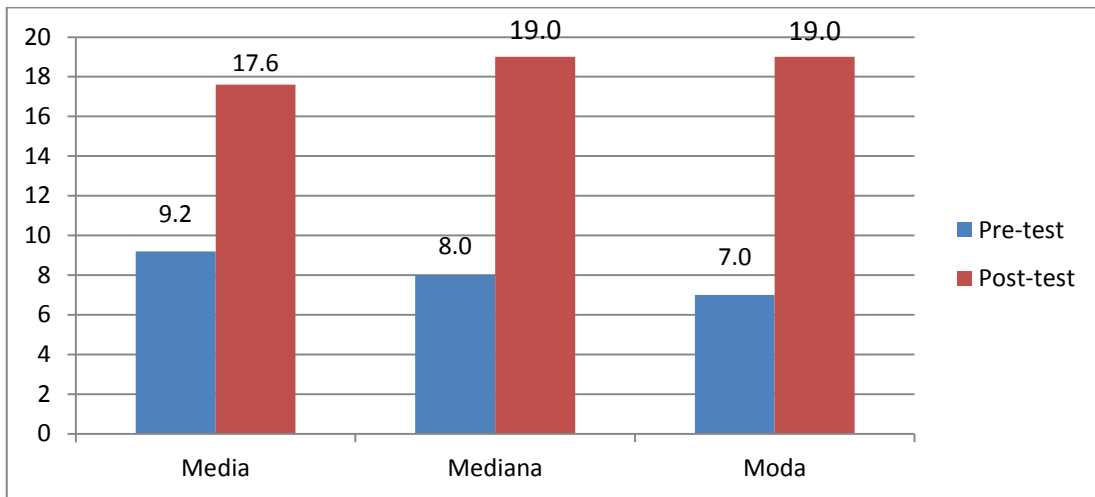
Consolidado estadístico de las medidas de tendencia central del pre-test y post-test aplicados a los estudiantes de la muestra.

Tabla N° 18: Medidas de tendencia central.

Medidas de tendencia central	Pre-test	Post-test
Media	9.2	17.6
Mediana	8.0	19.0
Moda	7.0	19.0

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 15: Distribución porcentual de aprendizaje de la muestra.



Fuente: Tabla N° 19

En la Tabla 19, la media del pre-test es de 9.2, y el pos-test es de 17.6 lo cual muestra que ha habido una mejora significativa en el logro del aprendizaje. Se aprecia que en el pre-test la mediana es de 8.0 y en el pos-test es de 19.0 el cual indica que se está estandarizando y mejorando en el logro del aprendizaje. También se observa, la moda del pre-test es de 7.0 y en el post-test es de 19.0 el cual muestra que ha habido una mejora significativa en el aprendizaje.

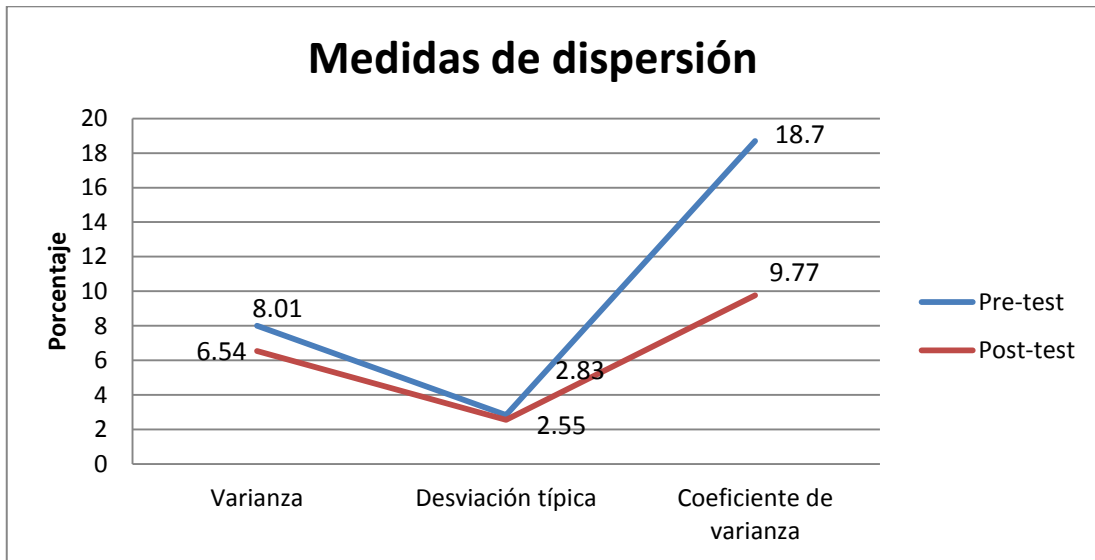
Consolidado estadístico de las medidas de dispersión del pre-test y post-test aplicados a los estudiantes de la muestra.

Tabla N° 19: Medidas de dispersión.

Medidas de dispersión	Pre-test	Post-test
Varianza	8.01	6.54
Desviación típica	2.83	2.55
Coefficiente de varianza	18.70	9.77

Fuente: Matriz de datos

Gráfico N° 16: Distribución porcentual de aprendizaje de la muestra.



Fuente: Tabla N° 20

En la tabla 20, la varianza del pre-test es de 8.01, y en el post-test es de 6.54 el cual muestra que ha habido una mejora significativa en el logro de aprendizaje. Se aprecia en el pre-test una desviación típica de 2.83 y en el post test de 2.55 el cual indica que se está estandarizando y mejorando en el logro de aprendizaje. También se observa, el coeficiente de varianza del pre-test es de 18.70 y en el post-test es de 9.77, el cual muestra una mejora significativa del aprendizaje.

En relación a la hipótesis de la investigación: la aplicación de un programa de juegos matemáticos, influye significativamente en la resolución de problemas, en los niños de la muestra

Para estimar la incidencia del programa de juegos matemáticos en el logro de aprendizaje, se ha utilizado la estadística no paramétrica, la prueba t student para comparar la mediana de dos muestras relacionadas, y utilizando el análisis de “Estática crosstabulation” procesada en el software SPSS Vs. 18.0 para el Sistema Operativo Windows.

Hipótesis Nula:

No existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas por los estudiantes en el pre test y el post test.

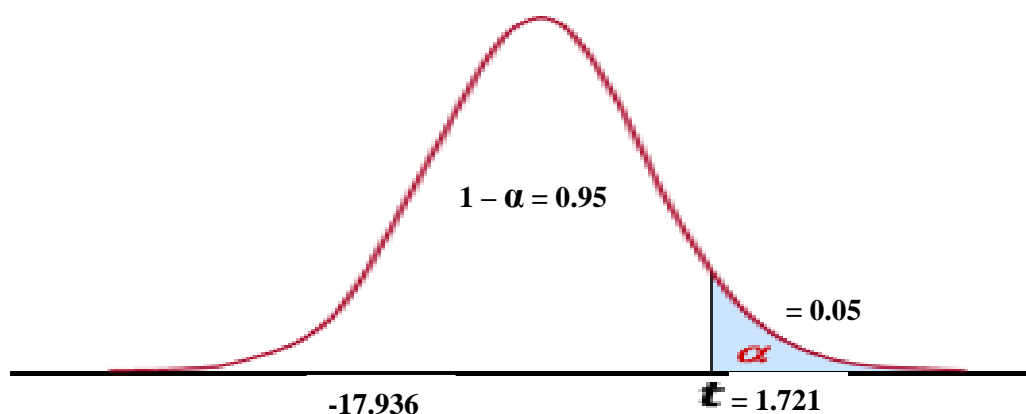
Hipótesis Alternativa:

Existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas por los estudiantes en el pre test y el post test.

Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

Estadística de prueba: Prueba T de Student.

REGIONES:



H_a se acepta, por lo tanto hay diferencia significativa entre los grupos, mediante la prueba estadística T Student a un nivel de significancia del 5%.

Tabla N° 20: Estadístico de Contraste.

Estadísticos de Contraste ^a

	VAR00025 - VAR00027
T	-17.936
Sig. (bilateral)	,000

a. Basado en los rangos negativos.

b. Prueba de los rangos con signo de Student.

Tabla N° 21: Estadísticos descriptivos.

	N°	Media	Desviación típica	Mínima	Máxima
Pre-test	21	9.2	2.830	6.00	13.00
Post-test	21	17.6	2.558	15.00	20.00

Fuente: Matriz de notas.

En la tabla 21 y 22 se puede apreciar que según estadístico de contraste el valor de $t = -17.936 < 1.721$, es decir, existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo

tanto se concluye que la aplicación del programa de juegos matemáticos, mejoró significativamente el logro de capacidades de los estudiantes de la muestra.

5.2 Análisis de resultados.

En relación al primer objetivo específico:

Al aplicar el instrumento de investigación, los resultados del Pre-Test demostraron que el 9% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto; es decir A, un 24% tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso; es decir B, y un 67% de los alumnos tiene un nivel del logro en inicio; es decir C; de acuerdo al Ministerio de Educación. (2009), este nivel se presenta cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes en proceso o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención de acuerdo con su ritmo de aprendizaje.

En relación al segundo objetivo específico:

Al aplicar el instrumento de investigación el cuestionario a manera de post-test, los resultados demostraron que el 0% de los niños obtuvieron C, es decir los niños evidencian haber superado el logro de aprendizajes en inicio, un 29% tienen un nivel del logro de aprendizaje B, es decir los estudiantes evidencian haber superado también el logro de aprendizaje en proceso, finalmente el 71% de los niños obtuvieron A, dando a entender que los niños lograron desarrollar las capacidades propuestas, demostrando un manejo solvente y satisfactorio. Entonces se puede determinar que la aplicación del programa de juegos matemáticos, mejoró la resolución de problemas de los niños de la muestra.

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

.En relación al tercer objetivo específico:

Al aplicar el instrumento de investigación a manera de pre-test podemos observar que la mayoría los niños, es decir el 67% tienen un nivel de aprendizaje C, en cambio en el Pos-Test, los resultados fueron diferentes, mostraron que el 71% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje A, es decir un logro previsto; mostrando claramente que los niños lograron desarrollar las capacidades propuestas; mientras

que el 29% de los niños tienen como nivel de logro de aprendizaje B, es decir en proceso y 0% tiene C, es decir en inicio.

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

En relación a la hipótesis de la investigación:

Se determinó que hay una diferencia significativa en la resolución de problemas después de la aplicación del programa de juegos matemáticos, lo cual se puede

apreciar según el estadístico de contraste para dos muestras relacionadas la prueba no paramétrica de $t = -17.936 < 1.721$ es decir, el programa aplicado mejoró el aprendizaje en el área de matemáticas de los niños de la muestra.

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. Para identificar el nivel de resolución de problemas se aplicó el instrumento de investigación, los resultados del pre-test demostraron que no han logrado desarrollar las capacidades básicas propuestas, esto se debe a que no se había implementado un programa de juegos matemáticos.

2. Se logró conocer el aprendizaje en los niños, observando que el 67% tienen un nivel de aprendizaje C (Logro en inicio); el 24% obtuvieron B (Logro en proceso); el 9% obtuvieron A (Logro previsto).

3. Luego de diseñar y aplicar el Programa de Juegos ludicos se demostró que el aprendizaje de los niños ha mejorado, evidenciándose claramente en el Post-Test, observándose que el 0% tienen un nivel de aprendizaje C (En inicio); el 29% obtuvieron B (En proceso) y el 71% obtuvieron A (Logro previsto).

4. Luego de evaluar los resultados se hizo la comparación entre la aplicación de los instrumentos de evaluación, en el Pre-test los alumnos demostraron un nivel de logro en inicio y en el Pos-Test lograron desarrollar las capacidades propuestas llegando a obtener en su mayoría un nivel A.

5. Se afirma que se acepta la hipótesis de investigación, los resultados de la Prueba T Student así lo evidencian $t = -17.936 < 1.721$, es decir la aplicación del programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 182 divino niño Jesús Pacanga.2019

ASPACTOS COMPLEMENTARIOS

Los docentes deben hacer uso de los juegos lúdicos 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 estudiantes, posibilitando de esta manera una mejora en el aprendizaje en el área de matemática.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Abad, J. (2009). *Tesis Doctoral. "Iniciativas de Educacion artistica a través del arte contemporaneo para la escuela infantil."*. Madrid: Universidad complutense .
- Accilio Escandon L., Chacpa Vizcarra M. y Gonzales Giraldo F. (2017). *Efectos de la aplicación del juego en el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes del 2º grado de educación primaria I.E. N° 1193 "Emilio del Solar"- Chosica, 2015*. Lima: Universidad Nacional de Educación "Enrique Guzmán y Valle"
- Aguirre Rosa. (2010). *Dificultades de aprendizaje de la lectura y escritura*. Quito Ecuador: Quinta Edición Omega.
- Aldana Medina R. y Páez Ramos Y. (2017). *"El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez sede Progreso y Libertad"*. Universidad de Cartagena en convenio Universidad del Tolima. Cartagena de Indias.
- Arévalo, H. (2006). *Los juegos didácticos. Una estrategia en innovación educativa*. Caracas- Venezuela: Editorial Episteme.
- Ashcraft, M. (2002). *Math anxiety: personal, educational, and cognitive consequences*. *Current Directions in Psychological Science*, (11) 5, 181-185.
- Avila R., Ibarra S., & Grijalva A. (2010). *El contexto y los significados matemáticos*. *Relime*. 13 (4-11), recuperado de: <http://www.clame.org.mx/relime/201019d.pdf>
- Bañeres D., Bishop A., Cardona M., Comas I Coma O., Escuela Infantil platero y yo, Garaigordobil M., Hernandez T., Lobo E., Marrón M., Ortí J., Pubill B., Velasco A., Soler M. & Vida T. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Grao.
- Barberá. (2001). *Estrategias en la enseñanza matemática*. Cali : Trillas .

- Barody, A. (2007). *El pensamiento matemático de los niños*. Edit. Visor S.A.
- Benedito, E. (2000). *Didáctica de la matemática moderna*. Cali: Editorial Trillas.
- Boggino, N. (2000). *El Constructivismo entra al aula* . Rosario-Argentina: Homo Sapiens.
- Bravo, P., & Cira, V. (2002). *Desarrollo de la inteligencia*. Quito: MC producciones
- Buitrón Arévalo J. y Parco Fernández M. (2014). *Influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 "Sasakawa" UGEL 1*. Universidad Cesar Vallejo. Perú.
- Calero, M. (2003). *Educar jugando*. México: Alfaomega.
- Calero, P. (2006). *Educar jugando*. México D.F: Sexta edición Editorial Almaomega.
- Castaño (2007). *La Recreación, Estrategia Para El Desarrollo Social*. [Documento en línea] http://salud.ucaldas.edu.co/pdf/edu_jornadas/21.pdf Consulta: 2012, Noviembre 26)
- Castillo S., Arrieta L., & Rodríguez M. (2006). *Epistemología y Método en educación matemática*. COPÉRNICO Revista Arbitrada Interdisciplinaria, 4 (4), 51-58. Recuperado de: http://copernico.uneg.edu.ve/numeros/c04/c04_07.pdf
- Castro, E., & Barrera, M. (2012). *Guía didáctica para la aplicación de material didáctico no convencional en el área de matemáticas, del segundo al quinto año de educación básica de la unidad educativa ángel Galeas del sector San Ramón del Catón Morona* . Cuenca-Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.

- Chacón, P. (2011). *“El juego didáctico como estrategia de enseñanza ¿cómo crearlo en el aula?”*. Caracas: universidad pedagógica experimental libertador. Disponible en paulach. elpipecegmail.com.
- Chacón, P. (2011). *El juego didactico como estrategia de enseñanza ¿cómo crearlo en el aula?*. Caracas: Universidad pedagógica experimental libertador.
- Chamorro, M. (2003). *La didáctica de las matemáticas para primaria*. España: Síntesis Educación.
- Chamoso Sánchez, J. M., Durán Palmero, J., García Sánchez, J- F., Martín Lalanda, J. & Rodríguez Sánchez, M. (2004). *Análisis y experimentación de juegos como instrumentos para enseñar matemáticas*. Revista Suma. Noviembre, 47-58.
- Cofré, A., & Tapia, L. (2003). *Como desarrollar el razonamiento lógico-matemático*. Chile: Fundación Educacional Arauco.
- Cortés Rodríguez J. (2014). *La lúdica como estrategia fundamental para fortalecer la psicomotricidad en los niños y niñas del nivel preescolar de la Institución Educativa San Francisco*. Universidad del Tolima. Ibagué.
- D’Amore, B. (2000). *Escolarización del saber y las relaciones: efectos sobre el aprendizaje de las matemáticas*. Revista latinoamericana de Investigación en Matemática Educativa, 3 (3), 321-338. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=33503304>
- De la Peña, J. (2004). *Algunos problemas de la educación en matemáticas en México*. México: Siglo XXI editores.
- Díaz, F., & Hernández, G. (2002). *Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo*. Mexico: McGraw-Hill.
- Echenique, I. (2006). *Matemáticas resolución de problemas*. Gobierno de Navarra. Departamento de Educación.
- Emilio, H. (2003). *Juegos y actividades Preescolares: Los juegos Infantiles*. .

- Barcelona: Ed. CEAC. Barcelona Oppenheim.
- Esparza, M. (2010). *Las dificultades en el aprendizaje de las matemáticas en el aprendizaje de la matemáticas*. México Ciencia uanl.
- Esteban, J. (2009). *El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica*. Educación Infantil. Universidad de Valladolid.
- Feldman, R. (2010). *Psicología con aplicación en países de habla hispana*. Octava Edición. México: McGraw-Hill.
- Fernández, J. (2009). *Háblame con gracia de lógica y Matemática*. Centro universitario de enseñanza superior Don Bosco. Madrid: España. Recuperado de: <file:///A:José%20Antonio%20Fernández%20Bravo.htm>.
- Fernández. (2001). *Aprender a hacer y conocer: el pensamiento lógico*. Aprender a ser, aprender a vivir juntos, 2.
- Gilbert, I. (2005). *Motivar para aprender en el aula*. Recuperado de: https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_05/0014_para_el_aula_05.pdf
- Godino, J. (2004). *Didáctica de las matemática para maestros*. España: Universidad de Granada.
- González, M. (2012). *Desarrollo del pensamiento lógico-matemático y su incidencia en el aprendizaje de niños y niñas*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Gregorio, J. (2004). *El cálculo en el primer ciclo de primaria*. SIGMA, 71-97.
- Grados, J. (2005). *Evaluación de la interacción*. Lima: San Marcos.
- Hernández, F (1997). *La enseñanza de las matemáticas en el primer ciclo de la educación Primaria*. Universidad de Murcia: Editum.

- Iglesias, J. & Sánchez, C. (2007). *Diagnóstico e intervención didáctica del lenguaje escolar*. España.
- INEE, (2010). *La Educación Preescolar en México*. Condiciones para la enseñanza y el aprendizaje. México.
- Jiménez, B. (2002). *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.
- Julca Tamayo F. (2015). *Uso del método Polya para mejorar la capacidad de resolución de problemas en matemática de los alumnos del primer grado de educación secundaria de la I.E.N°81746 Almirante Miguel Grau Seminario de Trujillo 2014*. Trujillo. Universidad Privada Antenor Orrego.
- Leiva, M. d. (2006). *El pensamiento lógico en la Educación infantil*. Investigación y Educación, 3.
- Liu Sun, K. (2014). *Reset how we think and talk about math*. USA Today.
- Lopez, A. (2002). *Un juego para cada día*. Madrid España: Editorial OMEGA.
- López, J. (2015). *Guía Didáctica de estrategias Metodológica para el área lógica Matemática dirigida a maestros/a de niños/a de 4-5 años del nivel inicial*. Quito: Universidad politécnica salesiana sede Quito.
- Ministerio de Educación (2009). *Diseño curricular básico nacional de educación básica alternativa*. Lima: MINEDU.
- Ministerio de Educación (2009). *Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular*. 2da ed. Lima: MINEDU.
- Monge Lovato J. (2014). *Estrategias participativas para el desarrollo del razonamiento lógico, en el aprendizaje de matemática de los alumnos de quinto, sexto, séptimo y octavo años de educación básica de la Unidad Educativa "Antares", de la Parroquia de Alangasí del Cantón Quito, en el período 2012 – 2013*. Latacunga – Ecuador. Universidad Técnica de Cotopaxi.

- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego*. Aprendizaje a través del juego. Ediciones Aljibe.
- Motta, C. (2004) *Fundamentos de la educación*. Colombia: Cerlibre.
- Oppenheim, J. (2000). *Los juegos Infantiles*. . Barcelona. Barcelona: Ed. Martínez Roca.
- Ormrod, J. (2005). *Aprendizaje Humano*. Madrid: Pearson education.
- Ortecho, R. & Quijano, R. (2011). *Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 “Alfredo pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo, en el año 2011”*, Universidad César Vallejo.
- Oyaneder, M. (2002). *Relaciones Lógico-matemáticas y cuantificación*. Chile: UNICEF.
- Pallasco T. y Toapanta V. (2015). “*Las actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del tercer año de educación básica de la escuela Luis Felipe Borja de la Parroquia de Toacaso Cantón Latacunga durante el periodo abril-agosto del 2015*”. Universidad Técnica de Cotopaxi. Latacunga - Ecuador
- Paltan, Q. (2011). *Estrategias metodológicas para desarrollar el razonamiento lógico-matemático en los niños y niñas de cuarto año*. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Quispe, L. (2011) *Desarrollo de habilidades cognitivas en el proyecto de Aprendizaje*. México: Universidad de Monterrey.
- Quito Mendoza M. (2017). *Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017*. (Tesis para optar el Título de Licenciada en

Educación Inicial). Recuperado de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000045627>

- Ribes, D. (2006). *Técnicos de la educación infantil*. España Madrid.
- Ricciardi, R. (2009). *Porque la educación es la clave del desarrollo*. Quito Ecuador: Impret.
- Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria*. España: INDE Publicaciones.
- Rodríguez M. (2008). *La teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva*. Octaedro: Barcelona.
- Rodríguez, F. (2012). *Pensamiento Lógico Matemático*. Recuperado de: https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_05/0014_para_el_aula_05.pdf
- Rosen, M. (2013). *Brain region tied to math progress*. Science News, 183 (12), 11.
- Rubio, R. (2012). *El desarrollo lógico matemático del niño a través de las tecnologías de la información y la comunicación*. Segovia: Universidad de Valladolid.
- Santamaría, S. (2002). *Teorías de Piaget*. Quito: MC Producciones.
- SEP (2009). *Programas de formación continua*. Curso: lenguaje escrito y pensamiento matemático, México: SEP.
- Serrano, F. (2008). *Clases lógicas y colectivas: ¿dos modos de interpretación de la realidad*. México: Trillas.
- Skemp, R. (1999). *La psicología del aprendizaje de las matemáticas*. Madrid: Morata.
- Sparks, S.D. (2011). *Brain Imaging Provides Clues on Math Anxiety*. Education

Week, 31(9), 5.

Sparks, S.D. (2013). *Neuroscience of math*. Education Week, 32(18), 5.

Tobón, N. (2012) *Una aventura por las matemáticas.... “estrategias pedagógicas-didácticas para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños de 3- 4 años, del hogar campanitas”*. Tesis de Licenciatura. Corporación Universitaria Lasallista, Colombia.

Torres, A. (2008). Tesis “*Efecto de un programa basado en el juego y el juguete como mediadores lúdicos en la transmisión y adquisición de valores y actitudes en el alumnado de 5 años*”. Universidad de Granada.

Torres, C. (2002). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Núcleo Universitario Rafael Rangel de la Universidad de los Andes (ULA) – Venezuela

Urbina, E. (2013). Tesis “*Desarrollo de las habilidades comunicativas a través de actividades lúdicas en niños menores de 4 años de las salas de estimulación temprana Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle*”. Lima

Valderrama, A. (2010) tesis, *Implementación de la lúdica como estrategia metodológica para un aprendizaje significativo de las matemáticas en niños de grado primero del centro educativo nueva Jerusalén del municipio de Florencia Caquetá*.

Vanegas, M. (2005). Tesis. *Incidencia del uso de juegos didacticos en el aprendizaje de las operaciones de multiplicacion y division*. Maracaibo: La universidad del Zulia.

Vega Jiménez V. (2015). *Los juegos didácticos y su efecto en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de primer año de educación básica de la unidad educativa “Adolfo María Astudillo” del Cantón Babahoyo*. Tesis de grado previo a la obtención del título de magister en docencia y currículo.

Villalobos, X. (2008). *Resolución de problemas matemáticos: Un cambio en educación. Reice*. Revista sobre calidad, eficiencia y cambio en educación, 4 (3). 36-58. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55160303>

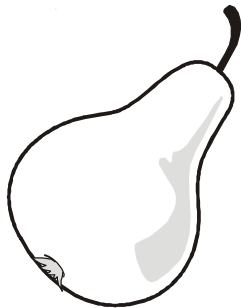
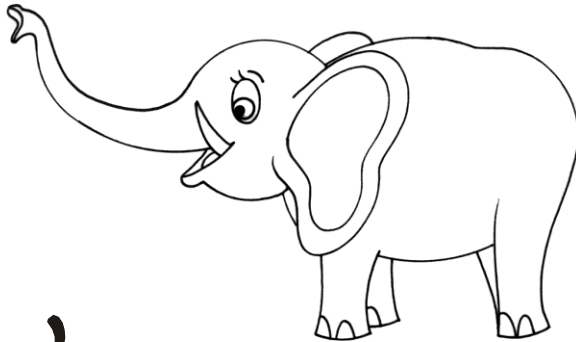
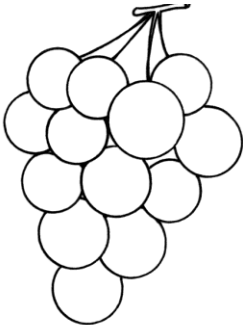
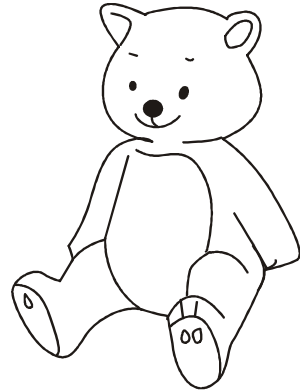
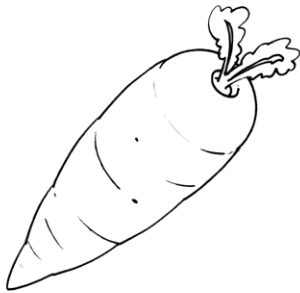
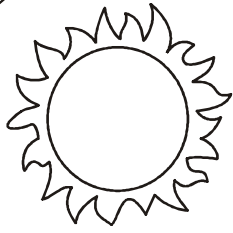
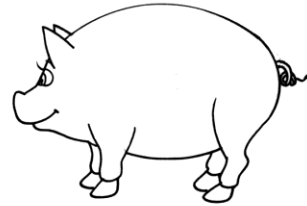
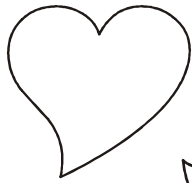
Wallon. (2000). *Revista Internacional de la Infancia del Preescolar Como la Inducción del Acto por un Modelo Exterior*.

ANEXOS

PRE-TEST

1. Reconoce colores y los nombra.

(Pinta del color que corresponde según la figura)

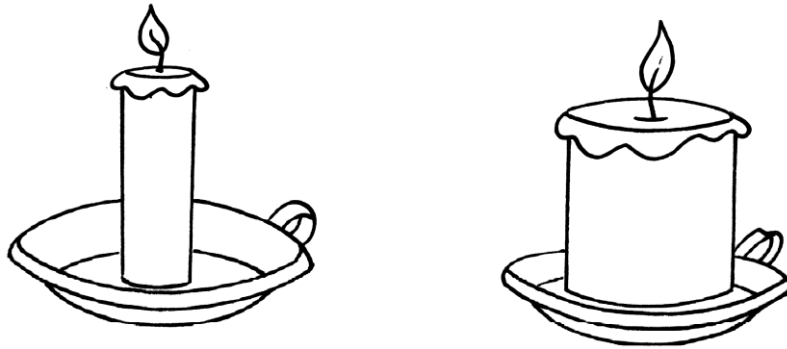


2. Dimensiones: Marca según se te indica.

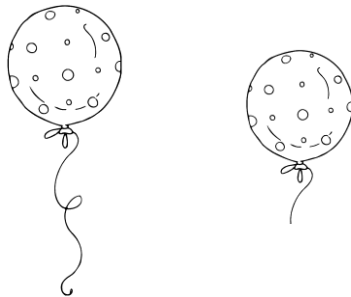
- Marca el perrito mediano y encierra el pequeño



- Marca la vela más delgada



- Marca el globo de pita más corta

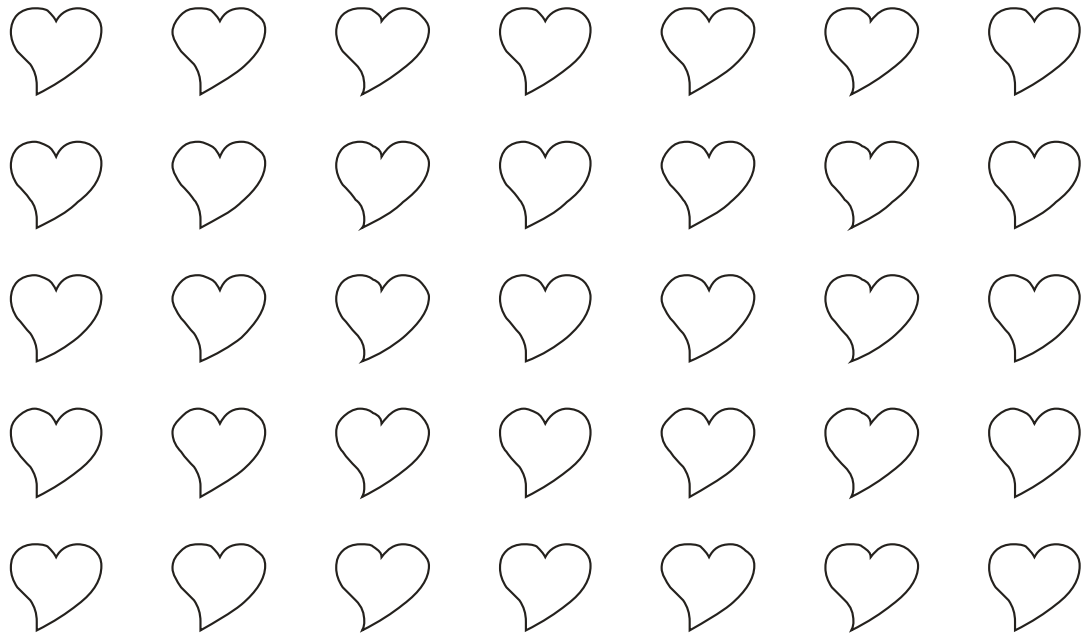


- Marca el niño más alto



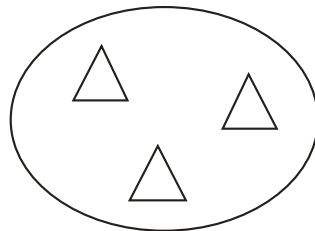
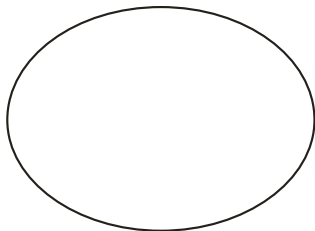
3. Cuantificadores:

- Pinta de amarillo un corazón, de rojo pocos corazones y de azul muchos corazones

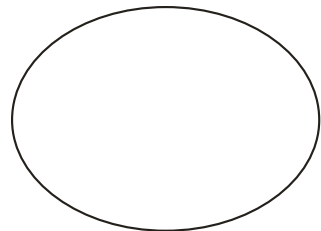


4. Completa las colecciones de objetos

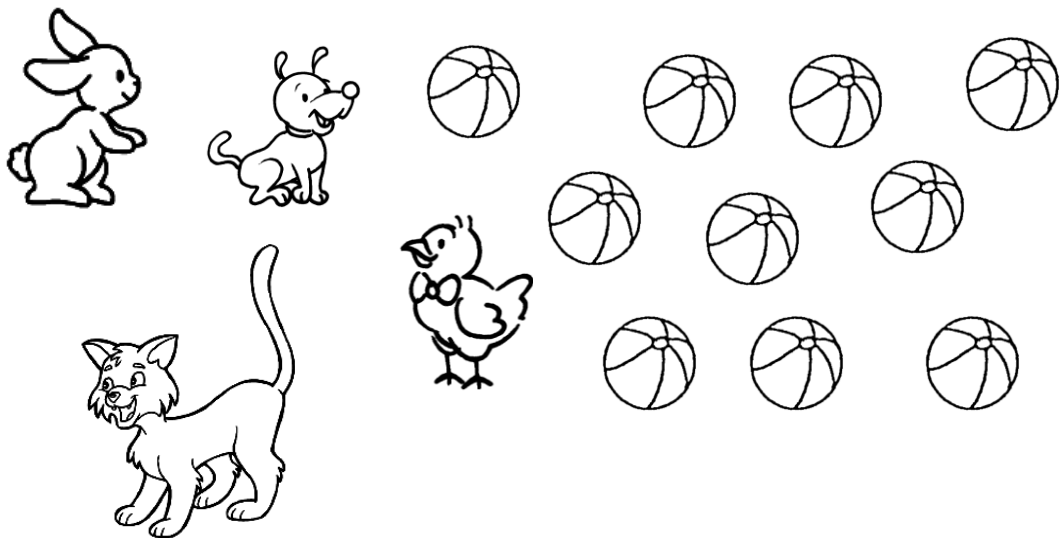
Más que



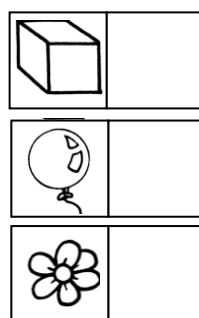
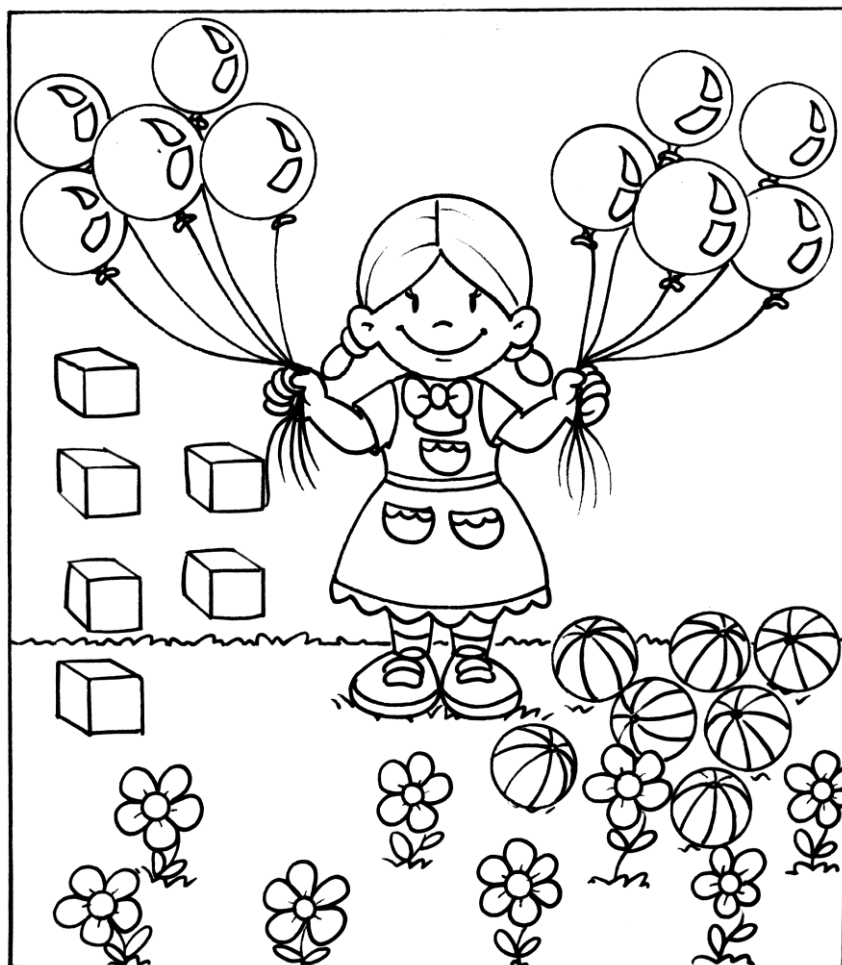
Menos que



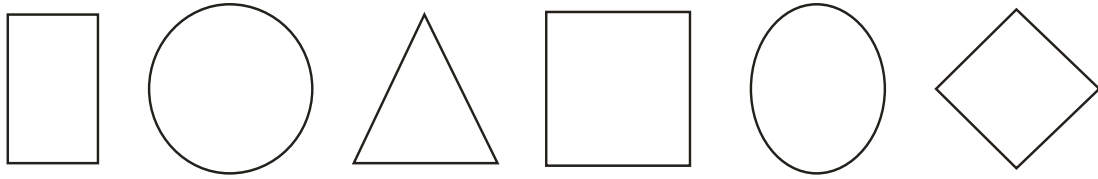
5. Encierra las colecciones que encuentres



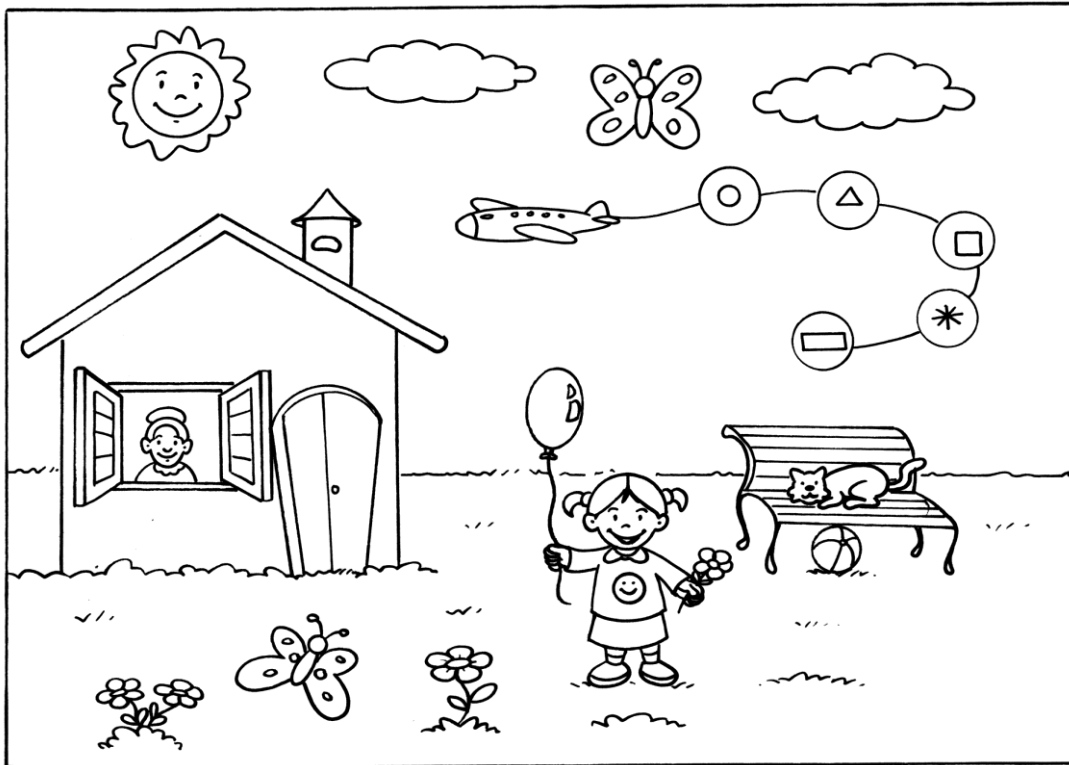
6. Cuento y escribo el número de elementos del gráfico



7. Reconoce las figuras geométricas: Pinta de rojo el cuadrado, amarillo el círculo, azul el triángulo, verde el rectángulo, anaranjado el rombo y café el óvalo.



8. Ubicación espacial: Marca con (X) lo que se te indica



ITEMS	SI	NO
La mariposa que está abajo		
La persona que está dentro de la casa		
Lo que tiene la niña en la mano izquierda		
La nube que está lejos del sol		
Lo que está debajo de la banca		
El primer cartel que lleva el avión		

9. Pinta al pez que va hacia la derecha



10. ANTES Y DESPUES

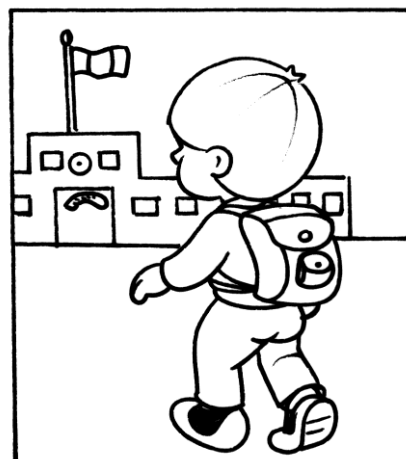
Juan estudia en su colegio



Observa y marca ¿Qué hizo Juan después de estudiar en su colegio?



Juan almuerza



Juan va al colegio

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

**PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE
EN EL ÁREA DE MATEMATICAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I.
Nº 182 DIVINO NIÑO JESÚS PACANGA 2019.**

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa: "

1.2. Nivel Educativo: Inicial

1.3. Aula: 5 años

1.4. Fecha de inicio

1.5. Fecha de término

II. FUNDAMENTACIÓN:

El ser humano utiliza las matemáticas como un elemento indispensable para su supervivencia, por ello desde niños debemos enseñarla de una manera agradable.

A pesar de ello, los jardines de infancia no tienen en cuenta que las matemáticas son parte de nuestra realidad y muchas veces los docentes caemos en el error de convertirla en una materia tediosa.

Pero gracias a las investigaciones y estudios realizados por diversos autores, es que surge el método lúdico y logra que esta materia sea dinámica y fácil.

Es por esta razón que proponemos un programa basado en el método lúdico para que los niños tengan la oportunidad de mejorar su aprendizaje en el área de matemática, ya que es indispensable en nuestra vida cotidiana.

III. OBJETIVOS:

3.1. General:

Mejorar a través deL programa de juegos lúdicos el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 182 divino niño Jesús Pacanga

3.2. Específicos:

- a. Proporcionar información metodológica a la docente sobre juegos matemáticos para la resolución de problemas.
- b. Promover la participación de todos los niños mediante los juegos matemáticos.
- c. Incentivar la resolución de problemas de una forma entretenida y divertida.
- d. Impulsar la práctica de juegos matemáticos de una manera continua dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

IV. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

4.1. Cronograma de sesiones:

SESIÓN	ACTIVIDADES	FECHA
	APLICACIÓN DEL PRE TEST	
01	Jugando ubicamos objetos	
02	Jugando a la noción de “ cerca – lejos”	
03	Contamos y nos divertimos	
04	Aprendemos agrupar por forma y color	
05	Seriación por tamaño	
06	Relación numérica hasta el número 5	
07	Aprenderemos los números ordinales	
08	Aprendiendo los números ordinales hasta el 5° lugar	
09	Jugando a la correspondencia de cantidad	
10	“Ubicamos objetos y personas”	
11	Contamos frutas hasta 5	
12	Juntamos y aumentamos	
	APLICACIÓN DEL POST TEST	

4.2. Área, competencia, capacidad, desempeños y técnicas e instrumentos de evaluación:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	TEC. INST.
MATEMÁTICAS	Establece relaciones espaciales.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Expresa su comprensión de las nociones espaciales como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera” “delante de”, “detrás de”, “encima” o “debajo” o desplazamiento como “hacia adelante” o “hacia atrás” representándolas con su cuerpo y con objetos.	OBSERVACIÓN Y ESCALA VALORATIVA
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Expresa su comprensión de las nociones espaciales como “cerca” “lejos” o de desplazamiento como “hacia adelante” o “hacia atrás” representándolas con su cuerpo y con objetos.	
	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa de forma oral o escrita el uso de los números, en contextos de la vida diaria (conteo).	
	Resuelve problemas de forma movimiento y localización.	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas	Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra.	
	Construye la noción de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.	Relaciona los objetos de su entorno, por propia iniciativa, según sus características perceptuales, los agrupa sin un criterio fijo: puede ser color, forma, tamaño. Seria por tamaño hasta 3 objetos y los ordena hasta el tercer lugar.	

MATEMÁTICA	Resuelven problemas de cantidad.	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto.	OBSERVACIÓN Y ESCALAVALORATIVA
		Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Utiliza los números ordinales primero, segundo y tercero. Para establecer la posición de un objeto o persona.	
		Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Utiliza los números ordinales primero, segundo y tercero. Para establecer la posición de un objeto o persona.	
		Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	
	Resuelve problemas de forma, movimientos y localización.	Usa estrategias y procedimientos para orientar el espacio.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra, partir de ello organiza sus movimientos y acciones para desplazarse de derecha a izquierda.	
	Resuelve problemas de cantidad.	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto.	Expresa de forma oral o escrita, el uso de los números, en contextos de la vida diaria (conteo).	
		Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Usa sus expresiones que muestren su comprensión acerca de la cantidad.	

V. RECURSOS:

a. Humano

- Investigadora
- Niños
- Asesor

b. Materiales

- Papel bond
- Lapiceros
- Lápices
- Borradores
- Fólderes
- Tajador
- Resaltador
- Corrector

VI. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Se elaboró actividades de juegos matemáticos de 12 sesiones de aprendizaje para mejorar el nivel de resolución de problemas. Este programa se realizó en 4 semanas, teniendo como referencia tres veces por semana. Trabajando una sesión de 45' por clase.

Para la realización de cada actividad se contó con la participación de todos los niños y de la adecuada y suficiente implementación de medios y materiales.

La metodología a escoger es según el Ministerio de Educación:

- Inicio

- Desarrollo
- Cierre

VII. EVALUACIÓN

Evaluación de inicio: PRE TEST

Evaluación de progreso: Observación

Evaluación final: POST TEST

- Ejecución de las 12 sesiones del programa.
- Escala valorativa al término de cada clase.

VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Diseño Curricular Nacional. (2009).
Editorial MV. Lima- Perú.
- Lexus (2009). Libro de la Educadora. Ediciones Euroméxico. S.A.

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

ÁREA: Matemática EDAD: 5 años SECCIÓN: Única NIVEL: Inicial

I.- Título de la Sesión : JUGANDO UBICAMOS OBJETOS “arriba – abajo”
“delante – detrás”

II.- Aprendizaje Esperado: Hoy aprenderán a utilizar las nociones “arriba – abajo”
“detrás” y “delante”, para señalar y ubicar objetos del aula.

III. Información Curricular.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Establece relaciones espaciales.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Expresa su comprensión de las nociones espaciales como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera” “delante de”, “detrás de”, “encima” o “debajo” o de desplazamiento como “hacia adelante” o “hacia atrás” representándolas con su cuerpo y con objetos.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
	ESTRATEGIAS / METODOLOGÍA	
INICIO: - Despertar el interés. - Recuperar los saberes previos. - Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo.	Recoge los saberes previos de los niños y las niñas a partir de juegos o canciones. Para ello, puedes adaptar o crear canciones o juegos, donde incorpores el uso de las nociones “arriba”, “abajo”, “detrás” y “delante”. Comunica a los estudiantes el propósito de la sesión. Enfatiza que hoy aprenderán a utilizar las nociones “arriba”, “abajo”, “detrás” y “delante”, para señalar y ubicar objetos del aula. Acuerda con los niños y las niñas algunas normas de convivencia que ayuden a trabajar y aprender mejor entre todos.	pelotas cajas C.D Radio
DESARROLLO: - Acercar nueva información. - Construir el conocimiento. - Aplicar - Realizar el	Se sugiere plantear situaciones o problemas relacionados con las actividades cotidianas de los niños y las niñas. Por ejemplo: Josefa le pide a su hijo Martín que le ayude a ordenar la mesa. Le dice que ponga la canasta con frutas detrás del florero y la jarra delante de los Platos. ¿Cómo creen que Martín ubicó la canasta	Papelote

<p>recuento de lo aprendido metacognición evaluación.</p>	<p>con frutas y la jarra?</p> <p>Ayuda a los estudiantes a comprender el problema. Para ello, léelo en voz alta y plantea preguntas a fin de asegurar la comprensión: ¿qué le pide Josefa a Martín?, ¿dónde debe ubicar la canasta con frutas? Pide a los niños y a las niñas que planteen sus alternativas de solución. Para ello, pregúntales: ¿qué pueden hacer para saber cómo ubicó Martín la canasta con frutas? Estas deben estar orientadas a que los estudiantes puedan representar el problema vivenciando y mediante el uso de los materiales del sector de Matemática. Acuerda con los niños y las niñas cómo solucionar el problema. Guíalos con preguntas, por ejemplo: ¿qué materiales podemos utilizar para resolver el problema?, ¿por qué? Si adviertes que tienen dificultad en representar (vivencial) el problema, vuelve a leerlo en voz alta. Indica a cada estudiante que represente mediante un dibujo la solución del problema y pide que la verbalicen.</p>	<p>Plumones</p> <p>Hojas boom</p> <p>Crayolas</p>
<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar, metacognición. - Aplicar en una nueva situación cotidiana (transferencia). 	<p>Valorando el aprendizaje de tus los estudiantes, pidiéndoles que señalen la ubicación de algunos objetos del aula, utilizando las nociones trabajadas en la sesión. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué lo aprendí?</p>	

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 02

ÁREA: Matemática EDAD: 5 años SECCIÓN: Única NIVEL: Inicial

I.- Título de la Sesión : JUGANDO A LA NOCION DE “ CERCA – LEJOS”

II.- Aprendizaje Esperado: Hoy aprenderán a reconocer la noción de cerca – lejos.

III. Información Curricular.		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Expresa su comprensión de las nociones espaciales como “cerca” “lejos” o de desplazamiento como “hacia adelante” o “hacia atrás” representándolas con su cuerpo y con objetos.

IV. Desarrollo de la sesión:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
	ESTRATEGIAS / METODOLOGÍA	
INICIO: - Despertar el interés. - Recuperar los saberes previos. - Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo.	Realizamos una dinámica , invitamos a los estudiantes para salir al patio pero antes Pronunciamos las reglas del juego para respetar. Con una pregunta la docente recupera los saberes previos ¿María esta ceca o lejos de la pizarra?. Comunica a los estudiantes el propósito de la sesión. Enfatiza que hoy aprenderán a utilizar las nociones “cerca – lejos” para señalar y ubicar objetos del aula.	
DESARROLLO: - Acercar nueva información. - Construir el conocimiento. - Aplicar - Realizar el recuento de lo aprendido metacognición evaluación.	- Salimos al patio, realizamos ejercicios de calentamiento caminando de puntas, de talones, saltando con un pie, con el otro. - La docente dice: voy a narrarles una historia para lo cual utilizaré estas Ula-Ulas que serán las casitas y cada uno de ustedes será un gatito ¿cómo caminan los gatitos? - Se coloca los ula-ulas en el piso y van realizando los movimientos según el cuento. Había una vez unos gatitos que estaban durmiendo en su casita, el señor sol que ya estaba alumbrando los despertó, los gatitos abrieron los ojitos y levantaron sus patitas	Una caja de cartón hecha casita Ula- ulas Paliz papel boom

	<p>arriba, luego las bajaron, se rascaron su barriguita porque tenían hambre, entonces pensaron ¿dónde estará la comida? Salieron de su casa y empezaron a buscar, caminaron y caminaron y se fueron muy lejos de su casa encontraron la comida y se vinieron a comer cerca de su casa”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Luego recogen los ula-ulas y los guardan. - Se colocan cerca de la profesora, lejos de la profesora, cerca y lejos de la puerta cerca y lejos del baño. Dialogamos sobre lo realizado en el aula dibujan lo que más les gustó. 	Crayolas
<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar, metacognición. - Aplicar en una nueva situación cotidiana (transferencia). 	<p>Valorando el aprendizaje de tus los estudiantes, pidiéndoles que señalen la ubicación de algunos objetos del aula, utilizando las nociones trabajadas en la sesión. Plasman en papel lo que realizaron y exponen sus trabajos ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué lo aprendí?</p>	

NOMBRE DE LA SESIÓN	JUGANDO A LA NOCION DE “ CERCA – LEJOS”
COMPETENCIA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.
CAPACIDAD:	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.
DESEMPEÑO:	Expresa su comprensión de las nociones espaciales como “cerca” “lejos” o de desplazamiento como “hacia adelante” o “hacia atrás” representándolas con su cuerpo y con objetos.

N°	ESTUDIANTES	Expresa su comprensión de las nociones espaciales como “cerca” “lejos” o de desplazamiento como “hacia adelante” o “hacia atrás” representándolas con su cuerpo y con objetos.		
		A	B	C

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

ÁREA: Matemática EDAD: 5 años SECCIÓN: Única NIVEL: Inicial

I.- Título de la Sesión: Contamos y nos divertimos.

II.- Aprendizaje Esperado: “Hoy aprenderán a contar y usar los números hasta cinco, en situaciones de la vida diaria”.

III. Información Curricular.		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa de forma oral o escrita el uso de los números, en contextos de la vida diaria (conteo).

IV. Desarrollo de la sesión:

PROCESOS DE LOS MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
	ESTRATEGIAS / METODOLOGÍA	
INICIO: - Despertar el interés. - Recuperar los saberes previos. - Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo.	Para ello, invítalos a jugar “Simón dice...”, utilizando un dado numérico donde debes haber colocado los números 1-2-3-4-5-6. Luego, pide a un niño o niña que, ante la indicación “Simón dice que se agrupen en....”, en ese instante lance el dado. Los niños deberán agruparse de acuerdo a la cantidad que marque el dado. Repite el juego 3 o 4 veces. Formula preguntas sobre la cantidad de grupos que formaron, por ejemplo: ¿Cuántos estudiantes hay en el grupo? ¿Por qué se agruparon con esa cantidad? ¿Pueden contar para saber si hay esa cantidad? ¿Cuántos estudiantes se quedaron sin grupo?, etc. Comunica el propósito de la sesión: “Hoy aprenderán a contar y usar los números hasta cinco, en situaciones de la vida diaria”.	Papelote Plumones Pandereta

<p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acercar nueva información. - Construir el conocimiento. - Aplicar - Realizar el recuento de lo aprendido metacognición evaluación. 	<p>Orienta a la comprensión de la situación mediante las siguientes preguntas: ¿De qué trata el problema? ¿Qué ha traído la maestra Hortensia? ¿Para quiénes los ha traído? ¿De qué colores son los globos? ¿Qué cantidad de globos azules hay? ¿Qué color de globo hay en menor cantidad? Pide que algunos niños o niñas expliquen el problema con sus propias palabras. Guíalos en la búsqueda de estrategias. Para ello, formula estas interrogantes: ¿Qué se les pide? ¿Cómo podrán saber cuántos globos de color amarillo hay? ¿Qué deben hacer para saber la cantidad exacta de cada color de globo? ¿Qué materiales los ayudarían a contar?, Organiza a los estudiantes en grupos de dos o tres integrantes y oriéntalos para que se pongan de acuerdo en la forma de resolver la situación y en los materiales que necesitarán. Sobre esto último, comenta que pueden usar cubitos de las regletas de colores u otro material concreto, como chapitas, semillas, piedritas, etc., para representar los globos de diferentes colores. Pide a los integrantes de cada grupo que manipulen el material. Luego, pídeles que dibujen y escriban en un papelote la representación. Acompaña a cada uno cuando lo haga y, principalmente, al expresar (verbalizar) la respuesta. Monitorea el desarrollo de la actividad y observa cómo representan la situación. Registra los sucesos importantes para el desarrollo de los aprendizajes y despeja las dudas. Ayuda a los estudiantes a comprender la noción de cantidad. Para ello, hazles las siguientes preguntas: ¿ cinco globos amarillos? ¿Qué haces para saber que hay cinco globos? ¿Cómo los cuentas? ¿De qué número partes para poder contar? Se espera que demuestren sus respuestas con material concreto. Asegúrate de que puedan señalar la totalidad de la colección en sus representaciones.</p>	<p>Dado numérico con números plegables: 1-2-3-4-5-6. Papelotes, plumones, colores, borrador, etc. Tapas de colores, piedritas, granos, palitos, cuentas.</p>
<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar, metacognición. - Aplicar en una nueva situación cotidiana (transferencia). 	<p>Luego, indica que realicen el conteo de las cantidades (¡uno!, ¡dos!, ¡tres!, ¡cuatro!, ¡cinco!) y expresen el cardinal correspondiente en cada colección. Dialoga con ellos acerca de sus aprendizajes en la presente sesión. Pregúntales: lo siguiente:¿Qué aprendieron hoy sobre los números?¿En qué situaciones usamos los números?¿De qué manera? ¿Cómo debemos contar?</p>	

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 04

ÁREA: Matemática EDAD: 5 años SECCIÓN: Única NIVEL: Inicial

I.- Título de la Sesión: APRENDEMOS AGRUPAR POR FORMA Y COLOR.

II.- Aprendizaje Esperado: “Hoy aprenderán agrupar de diferentes formas y tamaños”

III. Información Curricular.		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Resuelve problemas de forma movimiento y localización.	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas	Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra.

IV. Desarrollo de la sesión:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
	ESTRATEGIAS / METODOLOGÍA	
INICIO: - Despertar el interés. - Recuperar los saberes previos. - Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo.	Entrega a cada niño una gorra de diferente color (rojo, amarillo, verde) , los niños se desplazan nuevamente por el patio al compás de una pandereta al dejar de sonar la maestra nuevamente invita a los niños a agruparse luego de otro desplazamiento la maestra pide agruparse por colores ¿Qué hemos hecho? ¿Cómo se han agrupado? ¿Por qué? ¿De cuántos niños podemos hacer agrupaciones? ¿Cómo se agruparon? ¿Sólo podemos agrupar personas? ¿Qué más podemos agrupar? ¿Qué es una agrupación? ¿Para qué nos servirá agruparnos? ¿Todos los grupos tuvieron la misma cantidad de niños al momento de agruparse? ¿Qué significa cantidad? ¿De qué tratara la clase de hoy día?	Pandereta Gorros de colores
DESARROLLO: - Acercar nueva información. - Construir el conocimiento. - Aplicar - Realizar el recuento de lo	Los niños representan la matematización realizada eligiendo la manera que desean hacerlo: dibujar, pintar, modelar, Luego haciendo uso de tablas gráficas la maestra agrupa a los niños a través de una dinámica para formar equipos, luego los invita a completar dicho cuadro donde de manera horizontal están dibujados tres cuadros pintados con los colores utilizados en las	Menestras Papel boom Colores Cinta de colores

<p>aprendido metacognición evaluación.</p>	<p>gorras. Los niños de manera ordenada comunican a sus compañeros sus estrategias para darle solución a la pregunta planteada la maestra copia todas las posible soluciones al problema dejando este escrito en una parte visible durante toda la actividad. Luego cada niño recibe las cintas de colores y van formando colecciones con dichas menestras entregadas de acuerdo a la consigna que la maestra indica, agrupando libremente y luego de manera dirigida ¿hay la misma cantidad de menestras? ¿Todas son de la misma forma y color? ¿Cuántas menestras tienen? ¿Cuántas agrupaciones podemos hacer? ¿Para qué nos servirán conocer los cuantificadores?</p>	<p>Lápiz plumones</p>
<p>CIERRE: - Reflexionar, metacognición - Aplicar en una nueva situación cotidiana (transferencia)</p>	<p>¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué? ¿Qué hemos aprendido? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo las superaron? ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido hoy? Debemos considerar necesario colocar al final de cada actividad un espacio vacío donde podamos escribir ¿qué logros y dificultades? tuvimos durante la actividad</p>	

ESCALA VALORATIVA.....Nº 04

NOMBRE DE LA SESIÓN	APRENDEMOS AGRUPAR POR FORMA Y COLOR.
COMPETENCIA	Resuelve problemas de forma movimiento y localización.
CAPACIDAD:	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas
DESEMPEÑO:	Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra.

Nº	ESTUDIANTES	Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra.		
		A	B	C

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

ÁREA: Matemática EDAD: 5 años SECCIÓN: Única NIVEL: Inicial

I.- Título de la Sesión: SERIACIÓN POR TAMAÑO.

II.- Aprendizaje Esperado: Aprenderemos a seriar por tamaño.

III. Información Curricular.		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Construye la noción de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.	Relaciona los objetos de su entorno, por propia iniciativa, según sus características perceptuales, los agrupa sin un criterio fijo: puede ser color, forma, tamaño. Seria por tamaño hasta 3 objetos y los ordena hasta el tercer lugar.

IV. Desarrollo de la sesión:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
	ESTRATEGIAS / METODOLOGÍA	
INICIO: - Despertar el interés. - Recuperar los saberes previos. - Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo.	La docente narra a los niños la historia de Ricitos de Oro, adaptada con la variante: “Ricitos de oro, que ahora es amiga de la familia de Osos: mamá oso, papá oso y osito, va a visitarlos llevando con ella los cilindros de diferentes tamaños y colores ordenados del más grande al más pequeño, que le habían regalado el día de su cumpleaños. Fue a buscar a Osito porque quería enseñarle su juguete nuevo y jugar con él, ella estaba muy emocionada. Pero, al ingresar al cuarto de Osito, y abrir su caja se encontró que todo estaba desordenado, Ricitos de oro se puso muy triste pues no sabía cómo ordenarlo”.	Títeres de papel Material didácticos Cajita con cilindros de conos de papel pintados de colores
DESARROLLO: - Acercar nueva información. - Construir el conocimiento - Aplicar - Realizar el recuento de lo aprendido metacognición	La docente realiza a los niños las siguientes interrogantes: ¿Cómo podrá solucionar este problema Ricitos de Oro?, ¿Qué creen Uds. que harán ?, ¿Cómo ordenaran el plantado de colores?, ¿Cuál cilindro irá primero?.La docente escribirá en la pizarra los aportes de los niños que luego se les lee para que realicen la solución planteada y verifiquen sus hipótesis. Luego se pide a un niño que los ordene según su criterio mientras sus compañeros observan y	Plumones Goma Tijeras Lápiz Papelotes Colores

<p>evaluación.</p>	<p>dan sus opiniones sobre el orden que realizó. Se procede así con todos los niños que decidan salir a ordenar los cilindros. Terminada la acción se interroga a los niños: ¿Cómo ordenaron los cilindros?, ¿De cuántas maneras se pueden ordenar? La docente a una consigna les motiva a salir al patio para formarse en grupos, les plantea ordenarse de más grande a más pequeño, luego les pregunta a cada grupo ¿Quién es el más grande?, ¿Quién es el más pequeño?, ¿Quién es más grande que...? Quién es más pequeño que...? Regresan al aula y cada equipo de trabajo recibe un sobre conteniendo siluetas de objetos de diferentes alturas para que los ordenen según su criterio y peguen en un papelote.</p>	
<p>CIERRE: - Reflexionar, metacognición - Aplicar en una nueva situación cotidiana (transferencia)</p>	<p>Cada grupo expone y dialoga sobre las colecciones que ordenaron. La docente realiza las sistematización del aprendizaje mencionando el orden de cada colección Luego, individualmente los niños recortan siluetas ordenando del más bajo al más alto los colores y pegan en ficha de trabajo. ¿Qué hicimos?, ¿cómo lo hicimos?, ¿qué aprendimos?, ¿qué les pareció?</p>	

ESCALA VALORATIVA.....N° 05

NOMBRE DE LA SESIÓN	SERIACIÓN POR TAMAÑO.
COMPETENCIA	Construye la noción de cantidad.
CAPACIDAD:	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.
DESEMPEÑO:	Relaciona los objetos de su entorno, por propia iniciativa, según sus características perceptuales, puede ser color, forma, tamaño. Seria por tamaño hasta 3 objetos y los ordena hasta el tercer lugar.

N°	ESTUDIANTES	Relaciona los objetos de su entorno, por propia iniciativa, según sus características perceptuales, puede ser color, forma, tamaño. Seria por tamaño hasta 3 objetos y los ordena hasta el tercer lugar.		
		A	B	C

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

ÁREA: Matemática EDAD: 5 años SECCIÓN: Única NIVEL: Inicial

I.- Título de la Sesión: RELACIÓN NUMÉRICA HASTA EL NÚMERO 5.

II.- Aprendizaje Esperado: Hoy aprenderemos a reconocer el número y cantidad.

III. Información Curricular.		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Resuelve problemas de cantidad.	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto.

IV. Desarrollo de la sesión:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
	ESTRATEGIAS / METODOLOGÍA	
INICIO: - Despertar el interés. - Recuperar los saberes previos. - Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo.	La docente anuncia a los estudiantes que saldrán al patio para jugar un juego llamado la pesca. Antes la docente establece las normas del juego y el uso de los materiales. La docente les presentara a los niños una tina llena de peces de cartón, la docente tiene cinco carteles con números que se les mostrará cuando estén listos en grupos y alrededor de sus tina con peces. Antes la docente formula una pregunta ¿La mamá de Juanita le pide que traiga 5 peces a casa podremos ayudar a Juanita? ¿Cómo lo aremos?	
DESARROLLO - Acercar nueva información. - Construir el conocimiento. - Aplicar - Realizar el recuento de lo aprendido metacognición evaluación.	Formaremos 5 grupos de 4, de acuerdo al número que se le muestre correrán a su tina de peces, llenándola en la cesta. Una vez en fila, los niños correrán hacia la docente a mostrarle la cantidad, y la docente cuenta entre todos y afirma la sesta correcta, y así realizan varias veces el mismo procedimiento pero con diferentes cantidades. La docente pide que cada representante lo plasme en su papelote la cantidad y el número. Dibujan y escriben simbólicamente los números	Peces de cartón. Cestas Papelotes colores plumones papel boom

	La docente pregunta a los estudiantes sobre la pregunta anterior ¿Cuántos peces pidió la mamá de Juanita? ¿Ahora podremos ayudar?	Goma
<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar, metacognición - Aplicar en una nueva situación cotidiana (transferencia) 	<p>Finalmente expresan otros ejercicios y usan otros materiales como chapitas, palitos. Y exponen sus trabajos y la docente pregunta.</p> <p>¿Qué hicimos?, ¿cómo lo hicimos?, ¿qué aprendimos?, ¿qué les pareció?</p>	

ESCALA VALORATIVA.....N° 06

NOMBRE DE LA SESIÓN	RELACIÓN NUMÉRICA HASTA EL NÚMERO 5.
COMPETENCIA	Resuelve problemas de cantidad.
CAPACIDAD:	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.
DESEMPEÑO:	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto.

N°	ESTUDIANTES	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto.		
		A	B	C

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 07

ÁREA: Matemática EDAD: 5 años SECCIÓN: Única NIVEL: Inicial

I.- Título de la Sesión: Aprenderemos los números ordinales.

II.- Aprendizaje Esperado: hoy aprenderán los números ordinales para su vida cotidiana.

III. Información Curricular.		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Resuelven problemas de cantidad.	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Utiliza los números ordinales primero, segundo y tercero. Para establecer la posición de un objeto o persona.

IV. Desarrollo de la sesión:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
	ESTRATEGIAS / METODOLOGÍA	
<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Despertar el interés. - Recuperar los saberes previos. - Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo. 	<p>Para ello, invítales a participar del juego “Viajamos en el microbús”. Utiliza un cordelito o cinta rafia para representar al microbús. Luego, determina un paradero inicial en algún extremo del patio de tu escuela y, como lugar de embarcación, otro lugar del patio. Da una indicación para que suban al microbús. Si no tienes muchos niños, invita a otros a subir hasta reunir 15. Probablemente los niños y las niñas suban en desorden, causando algunos problemas. Motívalos a vivir la experiencia. Seguidamente, pregúntales: ¿Cómo subieron al microbús?, ¿hubo algún problema al subir?, ¿cómo te sentiste al ser empujado?, ¿cuántos subieron al microbús?, ¿cómo deben subir a un microbús?, ¿en qué orden subieron?, ¿quién subió primero?, ¿quién subió después?, ¿quién subió último?</p> <p>Comunica el propósito diciéndoles: “hoy aprenderán a utilizar los números ordinales en situaciones cotidianas”.</p> <p>Acuerda las normas de convivencia que ayudarán a trabajar mejor: Respetar a tus compañeros</p>	

	Comparte los materiales.	
<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acercar nueva información. - Construir el conocimiento. - Aplicar - Realizar el recuento de lo aprendido <p>metacognición evaluación.</p>	<p>La docente plantea un problema:</p> <p>Lupita, una niña huérfana de madre, fue invitada a viajar en el microbús que tiene capacidad para 15 personas. Irán de paseo a la playa, por lo que Lupita se siente muy emocionada. Sin embargo, cuando llega a la cola para abordar el microbús, observa que muchos niños llegaron antes que ella y su mejor amiga está detrás de Eduardo en la cola, por lo que se pregunta ¿qué lugar ocuparé en la cola?, ¿En qué lugar llegaré?</p> <p>La docente pide que lo dramaticen el problema y luego pregúntales ¿Qué harían para saber en qué número de orden debe ubicarse Lupita?, ¿qué número de orden le corresponde a Lupita si está ubicada después de 10 personas? Pídeles que representen en un papelote la ubicación de Lupita, encerrando en un círculo el lugar en que llegó al microbús. Si aún no pueden hacerlo, pídeles que observen lo que han trabajado con el material concreto. Guíalos en sus dibujos.</p> <p>Concluye con los niños diciéndoles: “Los números ordinales representan un orden. Cuando se colocan objetos o personas en orden, se utilizan los números ordinales para nombrar su posición. Fíjense cómo están escritos en sus tarjetas (1º, 2º, 3º,....., 10º). Se lee: primero, segundo y tercero...”</p>	<p>Papelotes, plumones, limpia tipo, cordel o cinta rafia, tarjetas con números ordinales, siluetas de niños y niñas</p>
<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar, metacognición - Aplicar en una nueva situación cotidiana (transferencia) 	<p>Para terminar, haz un recuento de los números ordinales y luego pregúntales: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿cómo te sentiste cuando lograste ubicar el número ordinal?, ¿qué número ordinal te pareció más difícil de ubicar?, ¿qué parte fue la más fácil?, ¿para qué nos servirá aprender a ubicar los números ordinales?, ¿en qué casos podemos utilizar lo aprendido en nuestras vivencias diarias?, ¿será fácil aplicar lo que hemos aprendido hoy?.</p>	

ESCALA VALORATIVA.....N° 07

NOMBRE DE LA SESIÓN	Aprenderemos los números ordinales.
COMPETENCIA	Resuelven problemas de cantidad.
CAPACIDAD:	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.
DESEMPEÑO:	Utiliza los números ordinales primero, segundo y tercero. Para establecer la posición de un objeto o persona.

N°	ESTUDIANTES	Utiliza los números ordinales primero, segundo y tercero. Para establecer la posición de un objeto o persona.		
		A	B	C

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 08

ÁREA: Matemática EDAD: 5 años SECCIÓN: Única NIVEL: Inicial

I.- Título de la Sesión: Aprendiendo los números ordinales hasta el 5° lugar.

II.- Aprendizaje Esperado: aprendan a usar los ordinales del primer al quinto lugar, al resolver problemas o situaciones.

III. Información Curricular.		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Resuelven problemas de cantidad.	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Utiliza los números ordinales primero, segundo y tercero. Para establecer la posición de un objeto o persona.

IV. Desarrollo de la sesión:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
	ESTRATEGIAS / METODOLOGÍA	
INICIO: - Despertar el interés. - Recuperar los saberes previos. - Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo.	Realiza las actividades permanentes. Para recuperar los saberes previos, conversa con los estudiantes sobre la sesión anterior. Comunícales que en la sesión de hoy demostrarán el uso de los ordinales del primer al quinto lugar.	
DESARROLLO: - Acercar nueva información. - Construir el conocimiento. - Aplicar - Realizar el recuento de lo aprendido metacognición evaluación.	Puedes presentar la siguiente situación problemática para la actividad. José encuentra en el álbum de la familia las siguientes fotografías. Quiere saber el orden en el que nacieron sus familiares. 1: Lee en voz alta la indicación y pídeles que observen las imágenes. Ayúdalos poniendo ejemplos como: ¿Quién es mayor tú o tu mamá? ¿Quién nació primero? Luego, solicita	Papelotes, plumones, limpia tipo, o cinta rafia, tarjetas con números ordinales, siluetas de niños y niñas. Fotografías

	<p>que escriban el ordinal correspondiente para cada imagen. Diles que lo hagan despacio y verifica que todos realicen la actividad. Una vez que todos hayan completado los cardinales, invítalos a desarrollar la actividad</p> <p>2. Lee en voz alta la indicación y escribe la palabra AMOR en la pizarra. Luego, pide que identifiquen las letras que la componen, según el orden que ocupan de izquierda a derecha.</p> <p>Después, vuelve a leer la indicación más los ordinales del recuadro de abajo e indica que realicen la actividad. Dale un tiempo prudencial y observa cómo resuelven. Una vez que hayan concluido el desarrollo de las actividades, pide que desglosen la hoja del Cuaderno de trabajo y la organicen en sus portafolios.</p>	familiares
<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar, metacognición. - Aplicar en una nueva situación cotidiana (transferencia). 	<p>Conversa con los estudiantes sobre las actividades realizadas. Pregúntales qué actividad fue fácil o difícil de realizar, y por qué.</p> <p>Los ganadores se harán acreedores a su carita feliz.</p>	

NOMBRE DE LA SESIÓN	Aprendiendo los números ordinales hasta el 5° lugar.
COMPETENCIA	Resuelven problemas de cantidad.
CAPACIDAD:	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.
DESEMPEÑO:	Utiliza los números ordinales primero, segundo y tercero. Para establecer la posición de un objeto o persona.

N°	ESTUDIANTES	Utiliza los números ordinales primero, segundo y tercero. Para establecer la posición de un objeto o persona.		
		A	B	C

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 09

ÁREA: Matemática EDAD: 5 años SECCIÓN: Única NIVEL: Inicial

I.- Título de la Sesión: Jugando a la correspondencia de cantidad.

II.- Aprendizaje Esperado: Aprenderán a resolver problemas comparando colecciones de objetos y aplicando las nociones “más que” y “menos que”, mediante el uso de material.

III. Información Curricular.		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Resuelven problemas de cantidad.	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.

IV. Desarrollo de la sesión:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
	ESTRATEGIAS / METODOLOGÍA	
INICIO: - Despertar el interés. - Recuperar los saberes previos. - Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo.	La docente pide que se sienten formando un semicírculo a la altura de La tiendita y la observen; luego, plantea preguntas con el objetivo de que señalen qué productos hay más que otros, y qué productos hay menos que otros, por ejemplo: ¿hay más cajitas de jugo que empaques de galleta?, ¿qué hay menos: bolsitas de caramelos o botellas de refresco? Valora la participación de todos los estudiantes y guíalos durante el aprendizaje. Comunica el propósito de la sesión: hoy aprenderán a comparar colecciones de objetos aplicando las nociones “más que” y “menos que”. Acuerda con los estudiantes algunas normas de convivencia que los ayudarán a trabajar y a aprender mejor. Escuchar y respetar la opinión de los compañeros. Mantener el orden y la limpieza.	
DESARROLLO: - Acercar nueva información. - Construir el	Conversa con los estudiantes acerca de la participación y el desenvolvimiento que cada uno ha mostrado en su grupo durante las sesiones anteriores. Pregúntales: ¿cómo se	Papelotes, plumones, limpia tipo, o

<p>conocimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplicar - Realizar el recuento de lo aprendido metacognición evaluación. 	<p>sienten al trabajar en grupo?, ¿están de acuerdo?</p> <p>Con el número de integrantes?, ¿todos los integrantes cumplen sus responsabilidades? Anímalos a seguir trabajando de esta manera y a cumplir las responsabilidades que se les asignen. Organiza a los niños y a las niñas en grupos de cinco o seis integrantes y plantea la siguiente situación problemática leyéndola en voz alta:</p> <p>En el taller de Arte, todos los grupos presentarán una danza típica; para ello, primero deben organizarse y, luego, cada integrante determinará si en el grupo hay más niñas que niños o más niños que niñas.</p> <p>Indica a los estudiantes que, por grupo, formen filas de niños y de niñas, y, luego, comparen las cantidades, de manera que logren saber si hay más niñas que niños o más niños que niñas. Mientras realizan la comparación, formula las siguientes preguntas: ¿hay más niños que niñas?, ¿por qué?, ¿hay más niñas que niños?, ¿por qué? Felicítalos por su participación y retórnalos al aula, para representar con material concreto.</p> <p>Posteriormente, pega láminas o tarjetas con dibujos de colecciones de objetos en la pizarra y escribe debajo de ellas las expresiones “más que” y “menos que”, según corresponda.</p>	<p>cinta rafia, tarjetas con números ordinales, siluetas de niños y niñas.</p> <p>Fotografías familiares</p>
<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar, metacognición. - Aplicar en una nueva situación cotidiana (transferencia). 	<p>Verifica el aprendizaje de los estudiantes a través de estas preguntas: ¿qué aprendieron hoy?, ¿para qué les servirá lo aprendido?; ¿tuvieron dificultades para aprender?, ¿cómo las solucionaron?</p>	

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

ÁREA: Matemática EDAD: 5 años SECCIÓN: Única NIVEL: Inicial

I.- TÍTULO DE LA SESIÓN : “UBICAMOS OBJETOS Y PERSONAS”

II.- Aprendizaje Esperado: En esta sesión, se espera que los niños y las niñas aprendan a resolver problemas de ubicación utilizando las nociones de lateralidad “derecha” e “izquierda”.

III. Información Curricular.		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Resuelve problemas de forma, movimientos y localización.	Usa estrategias y procedimientos para orientar el espacio.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra, partir de ello organiza sus movimientos y acciones para desplazarse de derecha a izquierda.

IV. Desarrollo de la sesión:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
	ESTRATEGIAS / METODOLOGÍA	
INICIO: - Despertar el interés. - Recuperar los saberes previos. - Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo.	Recoge los saberes previos de los niños y las niñas sobre las nociones “derecha” e “izquierda”. Para ello, indica que ejecuten las siguientes consignas: hagan una señal de adiós con la mano derecha, señalen la puerta del salón con el dedo índice de la mano izquierda, abracen al compañero o a la compañera que está a su derecha, etc. Comunica el propósito de la sesión: hoy aprenderán a reconocer su derecha y su izquierda, y de quien se encuentre al frente, al lado, delante o detrás de ustedes. Acuerda con los estudiantes las normas de convivencia que los ayudarán a trabajar en un ambiente favorable.	
DESARROLLO: - Acercar nueva información. - Construir el conocimiento.	Presenta la siguiente situación problemática: Los estudiantes se han organizado en equipos para jugar “Tumbalatas”. A fin de diferenciarse entre ellos, decidieron colocarse pulseras de sorbetes en las manos. Los integrantes del equipo Estrella	Dos pulseras

<p>- Aplicar - Realizar el recuento de lo aprendido metacognición evaluación.</p>	<p>se colocaron una pulsera azul en la mano derecha y una pulsera blanca en la mano izquierda. Los integrantes del equipo Alegría se colocaron una pulsera roja en la mano derecha y una pulsera blanca en la mano izquierda. Los integrantes del equipo Girasol se colocaron una pulsera verde en la mano derecha y una pulsera blanca en la mano izquierda.</p> <p>Organícense con sus compañeros de igual forma para jugar “Tumbalatas”.</p> <p>Asegúrate de que comprendan la situación mediante las siguientes preguntas: ¿de qué trata?, ¿cómo se organizaron los estudiantes?, ¿por qué?, ¿ustedes qué deben hacer? Pide que se organicen en los tres equipos correspondientes y, luego, pregunta en orden: ¿qué color de pulsera se han puesto en la mano izquierda y en la mano derecha? Promueve que busquen sus estrategias mediante algunas preguntas de forma individual: ¿sabes cuál es tu mano derecha?, ¿cómo te das cuenta?, ¿sabes cuál es tu mano izquierda?, ¿cómo te das cuenta?, ¿qué acciones realizas con la mano derecha?, ¿por qué?, ¿qué acciones realizas con la mano izquierda?, ¿por qué?</p> <p>Confirma que todos tengan las pulseras de acuerdo al equipo que les corresponde y lee las instrucciones del juego.</p> <p>Inicia el juego y verifica el uso correcto de la mano derecha o izquierda en los estudiantes.</p> <p>Luego, cambia las consignas para que usen el pie derecho o el izquierdo. Durante el juego, puedes plantear otros retos que refuercen el aprendizaje. En este último caso, pregunta: ¿quién está a tu izquierda y quién está a tu derecha?, ¿cómo lo sabes? También puedes orientarlos con otras acciones, por ejemplo: antes de un lanzamiento, pide que formen una fila y, luego, que levanten su pierna derecha, su brazo izquierdo, etc.</p> <p>Posteriormente, pregunta: ¿quién está a tu mano derecha?; coge la mano de tu compañero que está a tu derecha, ¿has cogido su mano izquierda o su mano derecha?, ¿por qué? Valora los aprendizajes de los estudiantes utilizando la lista de cotejo.</p>	<p>por estudiante. 10 latas y una pelota pequeña. Útiles escolares: cartuchera, lápices, colores</p>
---	--	--

<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar, metacognición - Aplicar en una nueva situación cotidiana (transferencia) 	<p>Plantea preguntas como las siguientes a fin de propiciar la metacognición: ¿qué han aprendido hoy?, ¿pueden reconocer la derecha o la izquierda de un compañero cuando están en frente, detrás, delante o al lado de él?, ¿para qué les será útil este aprendizaje en la vida diaria?</p> <p>Tarea a trabajar en casa</p> <p>Indica a los niños y a las niñas que, con sus padres u otros familiares, realicen acciones similares a las que vivenciaron en el aula y las describan en su cuaderno.</p>	
--	---	--

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 11

ÁREA: Matemática EDAD: 5 años SECCIÓN: Única NIVEL: Inicial

I.- Título de la Sesión: Contamos frutas hasta 5.

II.- Aprendizaje Esperado: En esta sesión los niños y las niñas dicen de forma oral o escrita, los números hasta el 5, en situaciones reales.

III. Información Curricular.		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Resuelve problemas de cantidad.	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto.	Expresa de forma oral o escrita, el uso de los números, en contextos de la vida diaria (conteo).

IV. Desarrollo de la sesión:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
	ESTRATEGIAS / METODOLOGÍA	
INICIO: - Despertar el interés. - Recuperar los saberes previos. - Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo.	Conversa con los niños y las niñas sobre la sesión anterior y formula algunas preguntas al respecto. Recoge los saberes previos relacionados con el conocimiento y el uso de los números hasta el 5. Para ello, indica a los estudiantes que saquen sus colores de su cartuchera, pide que lance el dado numérico y formen grupos de acuerdo al número que salga en el dado, los niños pueden turnarse para lanzar el dado. Finalmente, pregunta: ¿cuántos objetos hay en cada grupo? o ¿Cuántos colores hay en cada grupo? ¿Puedes contarlos para constatar el total de objeto?	
DESARROLLO: - Acercar nueva información. - Construir el conocimiento. - Aplicar - Realizar el recuento de lo aprendido metacognición	Ayuda a los niños a construir en número 5, realizando algunas preguntas tales como: ¿Cuántas manzanas verdes hay? ¿Cuántas manzanas rojas hay? Qué debes hacer para saber cuántas manzanas hay en total? ¿Cómo puedes contarlas? Señala que cuando los objetos aparecen ordenados en línea recta, se realiza el conteo recorriéndolos en orden, de un extremo al otro (de izquierda a derecha). Para ello, puedes preguntar lo siguiente: ¿Si las	Papelotes, plumones, colores, borrador, etc. Tapas de colores, piedritas, cuentas, dado numérico,

<p>evaluación.</p>	<p>pedritas están desordenadas, podrás contarlas de corrido? ¿De qué manera podremos contar sin equivocarnos o volver a contar el mismo objeto? ¿Es fácil contarlas cuando no están alineadas? Invítalos a contar verbalmente y en voz alta, señalando con su dedo índice: “¡uno!, ¡dos!, ¡tres!, ¡cuatro!, ¡cinco!”</p> <p>Entrega a cada estudiante un juego de tarjetas numéricas, del 1 al 5. Luego, pide a los niños y niñas que coloquen la tarjeta en los grupos formados:</p> <p>Revisa con los estudiantes sus representaciones y pide que verbalicen lo que hicieron. Se espera que los niños respondan de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La niña Lily: El vendedor le vendió a Mariel tres plátanos y cuatro naranjas. ❖ Rosita: también compró cinco manzanas, dos son verdes y tres son rojas. ❖ El alumno Leonidas: el vendedor solo le dio una pera. <p>Refuerza la noción de cardinal (número asignado al último objeto contado). Para ello, orienta a los niños y niñas a señalar la totalidad de la colección. Asegúrate de que utilicen el material concreto para vincular el conteo de la cantidad de objetos de una colección con su representación gráfica, y luego simbólica. Ayuda a formalizar lo aprendido junto con los estudiantes: “Los números se usan para contar en cualquier situación de la vida diaria, como en el caso de las frutas que compró Mariel”. Pide nuevamente que cuenten en voz alta: 1-2-3-4-5, señalando los objetos.</p> <p>Concluye que las cantidades de cualquier colección se pueden representar de diferentes maneras, por ejemplo, con objetos y con símbolos; y que el número que se coloca (cardinal) expresa el total de la colección. Para ello es importante realizar el conteo de cada objeto en forma adecuada o buscando cualquier estrategia. Por ejemplo, conteo de uno en uno (uno, dos, tres...) o tachado en la representación.</p> <p>Reflexiona con todos sobre los procedimientos realizados al resolver el problema. Formula</p>	<p>etc. Tarjetas numéricas del 1 al 5.</p>
--------------------	--	--

	<p>algunas preguntas: ¿Cómo resolvieron el problema? ¿Qué hicieron primero? ¿Cómo supieron las cantidades de las frutas? ¿Qué hicieron para saber el cardinal o la cantidad total? ¿Qué les resultó más difícil representar? ¿Cómo se sintieron durante la actividad?</p>	
<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar, metacognición. - Aplicar en una nueva situación cotidiana (transferencia). 	<p>Propicia la metacognición a través de algunas preguntas: ¿Qué aprendieron hoy al contar los objetos de nuestro entorno? ¿En qué situaciones cotidianas usamos los números y de qué manera? ¿Cómo aprendieron a contar los números? ¿Habrá alguna forma más sencilla de contar sin repetir el mismo objeto? ¿Qué estrategias puedes usar para contar? ¿Qué les gustó más de la sesión?, ¿por qué?</p>	

PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 12

ÁREA: Matemática EDAD: 5 años SECCIÓN: Única NIVEL: Inicial

I.- Título de la Sesión: Juntamos y aumentamos.

II.- Aprendizaje Esperado: hoy aprenderán a resolver problemas trabajando con colecciones de objetos.

III. Información Curricular.		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Resolución de problemas de cantidad.	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Usa sus expresiones que muestren su comprensión acerca de la cantidad.

IV. Desarrollo de la sesión:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
	ESTRATEGIAS / METODOLOGÍA	
INICIO: - Despertar el interés. - Recuperar los saberes previos. - Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo.	Comenta con los estudiantes la tarea encargada en la sesión anterior. Recoge los saberes previos sobre situaciones que implican acciones de juntar. Para ello, entrégales dos cajitas o bolsas oscuras que contengan semillas, botones, chapitas, etc., en cantidades menores o iguales que 10 en cada una. Pregunta: ¿cómo pueden saber cuántos objetos hay en total en las dos cajitas o bolsas oscuras? Pide que resuelvan la situación de forma gráfica y simbólica. Comunica el propósito de la sesión: hoy aprenderán a resolver problemas trabajando con colecciones de objetos. Acuerda con los estudiantes normas de convivencia que favorezcan el aprendizaje y el trabajo en equipo.	
DESARROLLO: - Acercar nueva información. - Construir el conocimiento.	Propón el siguiente problema: Jack y Rocío han comprado dos cajas con las manzanas para la ensalada. ¿Qué cantidad de manzanas hay en total? Expliquen cómo	Colores y objetos pequeños de

<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar - Realizar el recuento de lo aprendido metacognición evaluación. 	<p>encontraron la solución.</p> <p>Coloca la ilustración de las manzanas en un lugar del aula visible para todos los estudiantes. Ayúdalos en la comprensión del problema. Pide que lo lean de forma individual; luego, vuelve a leer pausadamente y formula preguntas: ¿de qué trata el problema?; ¿quiénes trajeron las manzanas?; ¿cuántas manzanas trajo Rocío?, ¿y cuántas trajo Jack?; ¿qué pide el problema? Promueve la búsqueda de estrategias. Para ello, plantea algunas preguntas, por ejemplo: ¿cómo harán para resolver el problema?, ¿qué es lo primero que deben hacer?, ¿utilizarán material concreto del aula?, ¿para qué? Solicita que se organicen en parejas. Deben conversar sobre sus estrategias y ponerse de acuerdo. Brinda el tiempo necesario a fin de que se percaten de las cantidades de manzanas y de lo que tienen que hacer. Orienta la observación mediante preguntas, por ejemplo: ¿cómo se puede representar cada cantidad?, ¿ambos grupos de frutas son de la misma clase?, ¿hay el mismo número en cada caja?, ¿en el resultado habrá más o menos manzanas que en las cajas? Acompaña el proceso acercándote a cada pareja y observa cómo aplican sus estrategias. Responde sus preguntas y aclara sus dudas; puedes dar información adicional, pero sin dirigir la respuesta. Sugiere que utilicen material concreto para representar los datos del problema y continuar con el proceso. Por ejemplo, utilizando botones.</p>	<p>conteo (semillas, botones, chapitas, etc.). Cajitas o bolsas oscuras. Hojas bond, crayolas, lápices, reglas y cinta adhesiva. Papelote con la ilustración de las manzanas</p>
<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar, metacognición. - Aplicar en una nueva situación cotidiana (transferencia). 	<p>Revisa conjuntamente con los estudiantes el logro del propósito de la sesión. Haz preguntas que te permitan promover la valoración de su proceso de aprendizaje: ¿qué han aprendido?, ¿cómo lo han aprendido?, ¿los ha ayudado utilizar material concreto?, ¿para qué les servirá lo que han aprendido?</p>	

ESCALA VALORATIVA.....N° 12

NOMBRE DE LA SESIÓN	Juntamos y aumentamos
COMPETENCIA	Resolución de problemas de cantidad.
CAPACIDAD:	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.
DESEMPEÑO:	Usa sus expresiones que muestren su comprensión acerca de la cantidad.

N°	ESTUDIANTES	Usa sus expresiones que muestren su comprensión acerca de la cantidad.		
		A	B	C



