



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

JUEGOS MATEMÁTICOS PARA EL APRENDIZAJE DE
MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 942 DEL DISTRITO DE
MAZAMARI-2019

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

Br. GUILLEN CERVERA, ROSANA LILIANA

CÓDIGO ORCID: 0000-0002-3000-4382

ASESOR

Dr. SALOME CONDORI, EUGENIO

CÓDIGO ORCID: 0000-0001-6920-6662

SATIPO-PERÚ

2019

2. Equipo del trabajo

AUTORA

Br. GUILLEN CERVERA, ROSANA LILIANA

CÓDIGO ORCID: 0000-0002-3000-4382

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

ASESOR

DR. SALOME CONDORI, EUGENIO

CODIGO ORCID: 0000-0001-6920-6662

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de pedagogía
y humanidades, Escuela Profesional de Educación, Satipo, Perú

JURADO

Dr. CASTILLO MENDOZA, HELSIDES LEANDRO

ORCID: 0000-0001-8366-5507

Mgtr. HUAMANLAZO CHAUPIN, JOHN WATTNER

ORCID: 0000-0001-5390-2794

Mgtr. CUNYAS BORJA, LUIS ALBERTO

ORCID: 0000-0002-1082-6258

3. Hoja de firma del jurado

DR. CASTILLO MENDOZA, HELSIDES LEANDRO

PRESIDENTE

Mgtr. HUAMANLAZO CHAUPIN, JOHN WATTNER

SECRETARIO

Mgtr. CUNYAS BORJA, LUIS ALBERTO

MIEMBRO

4. Hoja de agradecimiento

Agradezco a la Universidad por darme la oportunidad de estudiar y fortalecer los conocimientos y por tratar de apoyarnos en este trabajo.

La autora

Dedicatoria

A Dios, a mis padres, hermanos por darme la fortaleza para continuar con mis estudios y lograr mi objetivo de ser profesional a carta cabal.

La autora

5. Resumen y abstract

Resumen

La investigación Juegos matemáticos para el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 942 del distrito de Mazamari-2019 con un diseño pre-experimental. Los métodos empleados fueron: el método científico y estadístico. La población estuvo conformada 54 estudiantes entre damas y varones de 3 años, 4 años y 5 años y una muestra de 24 estudiantes de 4 y 5 años de edad con un muestreo no probabilístico. En las técnicas de procesamiento y análisis de datos se utilizó el estadígrafo T de student se halló usando paquete estadístico SPSS En apoyo al objetivo general: Determinar la influencia de juegos matemáticos en el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari – 2019.

Se determinó a partir de la prueba estadística de Shapiro wilk que el P valor es menor que 0,05 para el pre y post test estableciendo así que los datos provienen de una población normalmente distribuida. Para la hipótesis general con la aplicación de la T de student se evidencia que el P-valor= 0 significa que hay diferencia significativa entre el pre y post test, pudiendo determinar así que acepta la hipótesis planteada por el investigador determinando así que el grado de influencia que de los juegos matemáticos en el aprendizaje de la matemática es de dirección positiva con una influencia de 72.2%.

Palabras claves: Juegos matemáticos, aprendizaje de matemática, ordinalidad, adición y sustracción.

Abstract

The investigation Mathematical games for the learning of mathematics in students of the Initial Educational Institution N ° 942 of the district of Mazamari-2019 with a pre-experimental design. The methods used were: the scientific and statistical method. The population consisted of 54 students among ladies and men of 3 years, 4 years and 5 years and a sample of 24 students of 4 and 5 years of age with a non-probabilistic sampling. In the techniques of data processing and analysis, the student's statistics were found using the SPSS statistical package. In support of the general objective: To determine the influence of mathematical games in the learning of mathematics in students of the Educational Institution No. 942 of the district of Mazamari - 2019.

It was determined from the statistical test of Shapiro wilk that the value is less than 0.05 for the pre and post test thus establishing that the data comes from a typically distributed population. For the general hypothesis with the application of the student's T it is evident that the P-value = 0 means that there is a significant difference between the pre and post test, being able to determine so that he accepts the hypothesis posed by the researcher thus determining the degree of The influence of mathematical games in the learning of mathematics is a positive direction with an influence of 72.2%.

Keywords: Mathematical games, mathematics learning, ordinality, complements and subtraction.

6. Contenido

1. Títulos de la investigación	i
2. Equipo del trabajo	ii
3. Hoja de firma del jurado	iii
4. Hoja de agradecimiento	iv
5. Resumen y abstract	vi
6. Contenido	viii
7. Índice de Gráfico y tablas	ix
I. Introducción	11
II. Revisión de la literatura	14
2.2. Bases teóricas	22
III. HIPOTESIS	30
IV. Metodología	31
4.1. Diseño de la investigación	31
4.2. Población y muestra	32
4.3. Definición y operacionalización de juegos matemáticos para el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 942 del distrito de Mazamari-2019	35
4.4. Técnicas e instrumentos	37
4.5. Plan de análisis	40
4.6. Matriz de consistencia de juegos matemáticos para el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 942 Mazamari-2019 41	
4.7. Principios éticos	43
V. Resultados	45
5.2. Análisis de resultado	63
VI. Conclusiones y recomendaciones	73
6.1. Conclusiones	73
6.2. Recomendaciones	75
VII. Referencias bibliográficas	77

7. Índice de Gráfico y tablas

Gráfico N° 1 : Comparación del Aprendizaje de Matemática antes y después de la aplicación del instrumento.....	46
Gráfico N° 2: Comparación de la dimensión Seriación antes y después de la aplicación del instrumento	48
Gráfico N° 3: Comparación de la dimensión Coordinación de los dedos antes y después de la aplicación del instrumento	50
Gráfico N° 4: Comparación de la dimensión Geometría antes y después de la aplicación del instrumento	52

Índice de tablas

Tabla N° 1: Población Institución Educativa Inicial N° 942 Mazamari-2019.....	32
Tabla N° 2: Muestra Institución Educativa Inicial N° 942 Mazamari-2019.....	33
Tabla N 3: Comparación de la Aprendizaje de Matemática antes y después de la aplicación del instrumento.	45
Tabla N° 4: Comparación de la dimensión Seriación antes y después de la aplicación del instrumento	47
Tabla N° 5: Comparación de la dimensión Ordenación antes y después de la aplicación del instrumento	49
Tabla N° 6: Comparación de la dimensión Geometría antes y después de la aplicación del instrumento	51

I. Introducción

La enseñanza de la matemática a través de los juegos matemáticos es consecuencia de la matemática moderna, teniendo en cuenta la necesidad del desarrollo para un mejor aprendizaje de la matemática de los estudiantes del nivel inicial contando con el apoyo de una línea de investigación del que proviene bien definido para el logro de los aprendizajes de los estudiantes en forma general buscando mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Por lo que, el presente trabajo de investigación se buscó conocer la importancia de desarrollar el uso de los juegos matemáticos buscando qué influencia existe en el aprendizaje en matemática; tal así que se buscó determinar la influencia de la variable independiente en la variable dependiente. De la misma forma la influencia de la variable independiente en las dimensiones.

Trabajo de investigación justificado por encontrar un nuevo conocimiento suficiente con el uso de los juegos matemáticos en el aprendizaje de las matemáticas en los niños de 4 y 5 años, porque no hay una suficiente información acerca de usar muchas estrategias de enseñanza en el área de matemática en los niños de inicial, es la razón del desarrollo de la tesis que se llevó a cabo porque es conveniente probar y tener un sustento científica acerca de los juegos matemáticos para el logro en el aprendizaje de los niños, logro que trascendió por su relevancia hacia la sociedad, de este modo la investigación aportó nuevos conocimientos a la comunidad científica a la ciudadanía en general a los nuevos investigadores.

Buscando como influyen los juegos matemáticos en el aprendizaje de la matemática, en el salón de los niños de 4 y 5 años. Con los resultados se conoció los beneficios del uso de los juegos matemáticos en el aprendizaje en la misma materia, de la misma forma los resultados sugirieron usar nuevas estrategias de aprendizaje del área que planteamos o sea, el dominio de matemática en los niños de inicial, también sugieren nuevas hipótesis tal como juegos matemáticos u otras estrategias que influyen en el aprendizaje de matemática de los niños, es necesario entregar a los maestros y padres de familia estrategias precisas para desarrollar el área a que nos estamos dedicando en el que se utilizó el método general método científico.

Trabajo de investigación que responde a la solución del siguiente problema:

¿Cuál es la influencia de juegos matemáticos en el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari - 2019? Seguidamente es planteado los objetivos: Determinar la influencia de juegos matemáticos en el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari – 2019.

Determinar la influencia de juegos matemáticos en el aprendizaje de numeración en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari – 2019.

Determinar la influencia de juegos matemáticos en el aprendizaje de seriación en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari – 2019.

Determinar la influencia de juegos matemáticos en el aprendizaje de geometría en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari - 2019.

Dentro de la prueba de hipótesis se ha descubierto que las hipótesis fueron aceptadas. Investigación que se realizó en una población de 54 estudiantes entre las edades de niños de 3, 4, 5 y una muestra de 24 estudiantes en niños de 4 y 5 años.

Por lo tanto, los profesores desempeñan un papel decisivo para mejorar las condiciones y la calidad del aprendizaje, desafortunadamente su preocupación se centra en los contenidos desde la perspectiva de la disciplina y no en problemas de la educación matemática. Particularmente, es complejo poseer el saber enseñar que promueva los espacios pedagógicos. Es por ello, que la tesis se busca por medio de la manipulación de la variable independiente resolver el problema.

II. Revisión de la literatura

En la presente investigación se desarrolló los siguientes antecedentes como son: Internacionales, nacionales

2.1. Antecedentes de la investigación

Antecedentes internacionales

Villavicencio (2016), En su trabajo de investigación *Los juegos matemáticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de nivel inicial del centro de desarrollo infantil el Mundo de Mozart*. Realizado en la Universidad Central del Ecuador del país del Ecuador. Para optar el título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Profesora Parvularia. Quién planteo el siguiente objetivo general: Determinar cómo influyen los juegos matemáticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de nivel inicial del Centro de Desarrollo Infantil el Mundo de Mozart. Utilizando el método científico y sus pasos correctos. El tipo de investigación es descriptiva, considero una población una autoridad, 4 maestras del nivel I y II, 2 maestras de institución educativa aledañas al centro infantil, 48 estudiantes de la institución educativa Mundo de Mozart, la técnica utilizadas es la observación, encuesta, haciendo uso del instrumento para recoger datos ficha de observación, cuestionario de preguntas. La autora llego a las siguientes conclusiones: Los juegos matemáticos favorecen el pensamiento lógico matemático en n los escolares sometidos a estudio. En

el desarrollo del pensamiento matemático los juegos son determinantes en el aprendizaje. La mayoría de los escolares que participaron en el estudio lograron mejorar su pensamiento lógico matemático mediante los diversos juegos matemáticos.

Martinez & Ochoa, (2010), *Influencia del uso del material didáctico en el aprendizaje de matemática para la asimilación de contenidos del segundo ciclo de educación básica en el primer semestre del 2010 del centro escolar Rodrigo J. Leiva*. Universidad de el Salvador. El Salvador, Para optar el título de licenciado en educación matemática. Trabajando en una muestra de 30 alumnos encuestados, 9 alumnos tienen preferencia por la asignatura de lenguaje, 19 por la asignatura de matemática, 1 alumno la materia de sociales y 1 alumno por la materia de ciencia. Una parte fundamental de la metodología, es justamente la utilización de instrumentos que permitan llevar a cabo la investigación de forma objetiva; y para ello se utilizaron en primera instancia lo que es una evaluación diagnóstica a través de entrevista, encuestas y guías de observación en base a los resultados se orientarán estrategias que permitan verificar los avances de los involucrados en la investigación. Llegando a las conclusiones: de Uno de los factores de los mejoramientos en la calidad de la enseñanza de la matemática en segundo ciclo es precisamente la disponibilidad y uso de materiales educativos en la institución escolar, ya que se realizó talleres para construcción de materiales didácticos para la enseñanza de la matemática ya que los mismos no existían en la

institución. El taller que se llevó a cabo para la construcción de material didáctico, se concluye que los medios y los recursos didácticos ayudan a facilitar los procesos de aprendizaje en un contexto educativo determinado y que se utilice con una finalidad didáctica. Con la realización de las capacitaciones y el círculo de estudio se concluye que los docentes deben tener como objetivo que los estudiantes pueden alcanzar las competencias matemáticas necesarias para comprender, utilizar aplicar y comunicar conceptos y procedimientos matemáticos.

Rincón (2010), en su tesis titulada *Importancia del material didáctico en proceso matemático en educación preescolar* Universidad los Andes Venezuela, para optar el título de licenciada en educación. Utilizando una muestra de 2 docentes y 25 niños y niñas cursantes de preescolar sección “C” Utilizando para la recolección de datos el instrumento observación significativa y entrevista formal abierta. Llegando a la conclusión de que el material didáctico favorece el proceso de enseñanza y aprendizaje, les ayuda a los niños y niñas a desarrollar la concentración, permitiendo control sobre sí mismo el material didáctico estimula la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de la habilidades y destrezas, el material didáctico pone a prueba los conocimientos en un ambiente lúdico de manera favorable y satisfactorio en los niños y niñas.

Ávila (2012), en su tesis titulada *El material didáctico y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes* Universidad Tecnológica Equinoccial

Ecuador, para obtener el título de licenciado en ciencias de educación primaria. Trabajando en una muestra de 87 personas, divididas en 20 profesores de la escuela y 67 alumnos de los paralelos “A” y “B” de séptimo año de Educación Básica. Para la recolección de datos se usa la encuesta que es una técnica destinada a tener datos de varias personas donde se utiliza un listado de preguntas escritas que se las entrega con la finalidad de que contesten por escrito. El documento está elaborado como un cuestionario. En la investigación se elaboró un cuestionario para los docentes con diez ítems de preguntas cerradas, para los estudiantes se elaboró otro cuestionario con seis preguntas cerradas y cuatro abiertas. Llegando a la conclusión de la aplicación de modelos pedagógicos significativos donde el uso de material didáctico adecuado despertaría conductas de imitación y reforzaría el aprendizaje de los estudiantes es hecho a un lado en el afán de mantener prácticas obsoletas de enseñanza. Mientras no se parta de las vivencias y experiencias de los niños, mientras la actividad intraula sea más práctica y participativa, el estudiante logrará mejores aprendizajes. La clase resulta más activa y participativa cuando el maestro utiliza material didáctico adecuado a cada una de las asignaturas y áreas de estudio. Así en Matemática, los juegos geométricos y las cartulinas son las más utilizadas. En Lenguaje y Comunicación se prioriza los afiches, textos, poemarios y revistas. En Estudios Sociales, los mapas, la esfera y los textos son los que más se manejan y Ciencias Naturales, el contexto ecológico, los seres vivos, el collage, el texto y las láminas ayudan a fijar nuevos aprendizajes. En el área de Matemáticas, lo que se

debe resaltar es la utilización de juegos geométricos en el 20.14 %, de cartulinas en el 15.67 % y reglas en 11.93 %.

Asimismo tenemos los antecedentes nacionales

Aliaga (2017) En su trabajo de investigación *Efectividad del programa los materiales didácticos, mis mejores amigos para desarrollar el pensamiento matemático en niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. Fe y Alegría Nro 41, La Era Lurigancho*. Realizado en la Universidad Peruana Unión del Perú. Para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, Especialidad Educación Inicial y Puericultura. Planteo el siguiente como objetivo general: Determinar la efectividad del programa los materiales didácticos, mis mejores amigos para desarrollar el pensamiento matemático en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 41, La Era Lurigancho. El tipo de investigación fue cuantitativo de nivel pre experimental, contando con una población 27 estudiantes del aula de 5 años de edad de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 41, Era, Lurigancho y la muestra de estudio fue 27 escolares de 5 años de la misma Institución Educativa. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento para recoger datos guía de observación, lista de cotejo. La autora llegó a las siguientes conclusiones: En relación a las relaciones espaciales, temporalización, numeración el 100% de los escolares lograron el aprendizaje alcanzando el nivel de logro previsto. En el nivel de desarrollo del pensamiento matemático al hacer uso de materiales concretos y Gráfico el 85,2% de los estudiantes lograron

el nivel de logro previsto. Los materiales didácticos tuvieron gran influencia en el aprendizaje de las matemáticas.

Jara (2012), en su tesis titulada *Influencia del software educativo 'fisher price: little people discovery airport en la adquisición de las nociones lógico-matemáticas del diseño curricular nacional, en los niños de 4 y 5 años de la I.E.P newton college Pontificia Universidad Católica del Perú* para optar el título de licenciado en educación con especialidad en educación inicial teniendo como muestra a niños y niñas de 4 y 5 años, conformada por 15 niños y niñas entre los 4 y 5 años, A su vez, se evaluó a 15 niños y niñas de otro salón, "Pandas", quienes no utilizaron el software educativo, en base a los mismos indicadores lógico-matemáticos. Utilizando como instrumentos para el recojo de datos test que consisten en pruebas Para ello se realizó una primera evaluación (Semana 0) para definir la línea base que permitió conocer la situación inicial en que se encontraban los niños y niñas en esta materia. A todos los niños de ambos salones se les aplicó las mismas seis pruebas de evaluación al finalizar cada una de las cuatro semanas para medir los sucesivos avances alcanzados por los niños y niñas en la adquisición de las habilidades lógico-matemáticas. Dichas pruebas se han elaborado tomando en cuenta seis indicadores básicos, que se han identificado como necesarios para la adquisición de competencias básicas en el campo del razonamiento. Llegando a la conclusión: de que existe una relación de influencia positiva y facilitadora del software educativo "Fisher Price: Little People

Discovery Airport” en el proceso de adquisición de las nociones lógico-matemáticas por parte de los niños y niñas de 4 y 5 años. En efecto, el trabajo y pruebas realizadas demostraron que: Al finalizar el mes de uso del software educativo, en el aula Koalas, al menos 3 niños más, alcanzaron cada Indicador utilizado para evaluar la adquisición de competencias y nociones lógico matemáticas, en comparación con el aula “Pandas”, cuyo proceso de aprendizaje se realizó a través de métodos convencionales, especialmente, a través de fichas de aplicación. En la Semana 0 la cantidad de niños del aula “Koalas” que alcanzaron cada Indicador era de un promedio de 5, cantidad que aumentó en la Semana 4 a un promedio de 11 niños. Es decir, después de un mes de uso del software educativo: “Fisher Price: Little People Discovery Airport”, la cantidad de niños que alcanzaron los Indicadores aumentó en un promedio de 6 niños. En el aula “Pandas”, en cambio, la cantidad de niños que alcanzó cada Indicador, aumentó de un promedio de 5 niños en la Semana 0, a 8 niños en la Semana 4. Es decir, un promedio de 3 niños más alcanzaba cada Indicador al finalizar el mes.

Alvan, Brugueiro & Mananita, (2014), en su tesis titulada *Influencia del material didáctico en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial n° 657 “niños del saber”- 2014* Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. Perú, para optar el título de licenciadas en educación inicial. Trabajando en una muestra que estuvo conformada por 30 niños de la sección Amarillo. Utilizando los instrumentos para el recojo de datos las fichas de observación que se

aplicaron a los niños y niñas. Llegando a las conclusiones que en la evaluación realizada dentro del salón amarillo, los materiales usados en la construcción de sus aprendizajes que obtuvieron los mayores resultados fueron las maderas con un 93 % que contó con la aceptación de 28 individuos, los bloques lógicos con un 90% que contó con la aceptación de 27 individuos y las semillas con un 83% que contó con la aceptación de 25 individuos entre niños y niñas respectivamente. Mientras que los demás obtuvieron el menor de los resultados como las cubos y carteles con un 33 % que contó con la aceptación de 10 individuos, y las maquetas y rompecabezas con un 17% que contó con la aceptación de 05 individuos entre niños y niñas. De acuerdo a la evaluación realizada dentro del salón amarillo, los materiales didácticos reciclables o de la zona que obtuvieron los mayores resultados fueron los “los niños y niñas se motivan con la presencia de materiales didácticos” con un 83 % que contó con la aceptación de 25 individuos entre niños y niñas respectivamente. Mientras que los demás obtuvieron el menor de los resultados como los Huayruros con un 10 % que contó con la aceptación de 03 individuos, la soga de plátano y *los* trozos de madera con un 07 % que contó con la aceptación de 02 individuos y la *arcilla* con un 03 % que contó con la aceptación de 01 individuos entre niños y niñas.

2.2.Bases teóricas

2.2.1. Base teórica de juegos matemáticos

Unicef (s. f) Plantea:

Los juegos brindan una gran oportunidad para que los niños y niñas se involucren en el aprendizaje, donde todos sus sentidos entran en funcionamiento recogiendo información a partir de la manipulación de materiales concretos, tienen la posibilidad de poner en juego sus habilidades, logran usar la imaginación en la resolución de problemas matemáticos. (p. 2).

Unicef (s. f) Plantea:

Los juegos de rompecabezas circulares ayudan a los escolares a contar números donde cada escolar va encontrar las piezas consecutivas unas de otras de una manera divertida, los escolares observan repetidas veces hasta encontrar la ubicación correcta, además pueden escribir los números. Estos juegos favorecen en el conteo de números, nombrar objetos, reconocer números, logran comprender la palabra de los números del uno hasta donde lo desee, les admite la comprensión de la suma y resta. (p. 58)

Educrea (s. f) plantea:

Los juegos matemáticos tienen un potencial educativo que les permite pensar, construir y reafirmar conocimientos, desarrollar habilidades, promueve los valores y actitudes positivas, donde el escolar encuentra cualquier oportunidad para el juego con cualquier recurso que encuentra, le da funcionalidad, forma idea de cantidades de objetos, considera los tamaños, formas, por lo tanto está desarrollando el sentido numérico, formas, medidas y manejo de información (p. 2).

Perú. Ministerio de Educación (2013) Plantea:

Para propiciar el aprendizaje en los escolares de una manera entretenida y divertida los niños y niñas tienen que participar en actividades lúdicas libres, como en los sectores. El sector de dramatización y juego simbólico; favorecerá al escolar en la expresión oral y describir las características de los objetos. Sector biblioteca; estimula a la lectura, formas, tamaños, comparaciones a través de los diversos dibujos que observa. El sector construcción; promover el orden de los materiales, agrupación, comparar, cuantificar, cantidad de objetos que observa. Sector juegos de atención concentración; accede a la concentración, reconocer la secuenciación, formar colecciones por formas, color, tamaño. Sector dibujo y pintura; fomenta la realización de comparaciones de

colores, agrupar, pertenencia y no pertenencia. Sector música; le favorece en la determinación de patrones, pertenencia y no pertenencia. Experimentos; promueve saberes de medidas, magnitudes, cálculos, diferenciar características físicas y químicas de las sustancias. (pp. 71-72).

Caraballo (2016) Plantea:

El juego en los niños y niñas genera dos reacciones, el odio y el entusiasmo, pero de todas maneras no crea indiferencias, a sí mismo las actividades matemáticas favorecen el aprendizaje de manera divertida, entretenida con participación activa en: Juegos de adivinar números, favorece en el reconocimiento de números. Los acertijos, que estimulan el pensamiento creativo. Ejercicios matemáticos, favorece la iniciación de las operaciones de adición y sustracción. Juegos para aprender a sumar y restar da la oportunidad de iniciar en procesos matemáticos. (P. 2).

El Ministerio de educación en el Diseño curricular básico (2008) p.130 sostiene que el área debe poner énfasis en el desarrollo del pensamiento lógico matemático aplicado a la vida real, procurando la elaboración de conceptos, y desarrollo de habilidades, destrezas y actitudes matemáticas a través del juego como medio de excelencia para el aprendizaje infantil. Debe considerarse indispensable que el

niño manipule material concreto como base para alcanzar el nivel abstracto del pensamiento.

El ministerio de Educación en ambos textos como rutas del aprendizaje y el Diseño curricular básico coinciden en desarrollar habilidades, destrezas, actitudes para potenciar su autonomía imaginación y la creatividad (p. 130)

2.3.Base teórica de matemática

Perú. Ministerio de Educación *Currículo Nacional* (2016) Plantea:

La competencia resuelve problemas de cantidad, los escolares buscan solucionar situaciones problemáticas de cantidad, adquieren nociones de sistema numérico, resuelven algunos problemas de operaciones de cálculos exactos a través de comparaciones de cantidades, teniendo en cuenta sus propiedades e implica que los escolares logren desarrollar las capacidades; Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas. (p. 74).

Dimensiones e indicadores de variable aprendizaje de matemática.

- **Numeración:**
 - Completa el círculo en la pelotitas que faltan
 - Coloca chapitas de color rojo, verde, amarillo siguiendo la secuencia
 - Continúa con el patrón de posición según el modelo
 - Cuenta los elementos que tiene los conjuntos
 - Ubica la lata roja en la fila de latas del mismo color
 - Ordena 4 latas en fila del mismo color
 - Ubica palitos de menor tamaño a más grande
- **Seriación:**
 - Organiza en grupos hojas de la misma forma
 - Agrega 2 elementos en un conjunto y cuenta cuanto hay
 - Expresa cuál de los colores de bolitas hay en mayor cantidad en el grupo
 - Cuenta cuantos elementos hay en el conjunto
 - Separa los colores azules del grupo de elementos
- **Geometría:**
 - De menor a mayor tamaño coloca en filas las cajas
 - Agrupar en dos grupos 5 objetos en cada uno
 - Determina el mayor elementos que tiene un conjunto

Fuente: la autora

Perú. Ministerio de Educación *Currículo Nacional de Educación* (2016)

Plantea:

En matemática los niños y niñas en las actividades pedagógicas y en el logro de la competencia resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio los escolares lograrán las capacidades traduce datos a expresiones algebraicas, que implica evaluar los resultados a partir de una expresión. Comunica su comprensión sobre las

relaciones algebraicas, donde el escolar logra expresar noción de concepto usando lenguaje algebraico. Usa estrategias y procedimientos para encontrar reglas generales; donde es capaz de crear, resolver y algunas situaciones problemáticas. (p 76)

Perú. Ministerio de Educación *Programa curricular* (2019)

Las circunstancias que ayudan el desarrollo de las competencias relacionadas a matemática es insertar actividades que despierten el interés por la resolución de situaciones problemáticas, donde pondrán en práctica sus propias estrategias haciendo uso de materiales concretos. Realizar actividades pedagógicas en otros ambientes como parques, tiendas, campo. dándole la posibilidad de realizar observaciones, comparaciones, agrupar, pesar, determinar tamaños, formas, colores. Se le debe de brindar recursos manipulables concretos que favorecen el pensamiento matemático donde puedan agrupar, ordenar, seriar. Plantearle preguntas que le permitan establecer relaciones y los motive a buscar soluciones y determinar estrategias. (p. 158).

Ministerio de Educación (2012) Refiere:

Para resolver problemas de matemática el estudiante es necesario que se familiarice, logre comprender la situación problemática, busque algunas estrategias para darle una posible solución y buscar estrategias para su resolución según lo establecido, verificar,

examinar las soluciones viendo de qué manera lo ejecuto y como aplicar en la vida. (P. 8).

De Guzmán (1983) Sostiene:

La matemática en el proceso educativo tiene un infinito valor, en la ciencia favorece en el desarrollo de la tecnología, ayuda en la solución de problemas de la vida real. Las matemáticas es una ciencia con fines propios de ordenación racional y lógica en aspectos cuantitativos Un arte porque permite la creación de estructuras mentales y es un instrumento poderoso de exploración. (p. 2).

Perú. Ministerio de Educación (2013) Hace mención:

Para el desarrollo de la competencia números y operaciones, los escolares realizarán actividades de conteo de forma libre, ubicación espacial clasificación, seriación, ordinalidad, correspondencia, uso de cuantificadores haciendo uso de variadas estrategias para lograr resolver un problema, argumentar en forma oral, especificando la forma como lograron con los resultados. En este proceso de matematizar los escolares solucionan problemas a partir de situaciones concretas y con recursos manipulables y en situaciones lúdicas que le favorezca la creatividad y el descubrimiento. (pp. 18-19).

Perú. Ministerio de Educación (2013) Plantea:

Para que el escolar logre comprender el significado de las nociones de matemáticas en cambio y relaciones es necesario que el niño niña participe activamente manipulado objetos, y puede utilizar su cuerpo con movimientos corporales y comprenda que es un patrón. Como una sucesión de movimientos de objetos, sonidos, símbolos, Gráfico considerando criterios, de forma, color, tamaños el cual puede repetirse muchas veces y tienen relación con el aprendizaje de secuencias numérica, equivalencia, relación de números, pertenencia no pertenencia. (p. 43).

Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez (s. f) Plantea.

La matemática está centrada en el enfoque de resolución de problemas, que propicia en el escolar el desarrollo del pensamiento creativo, desarrollo del aprendizaje a través de actividades mentales, afianzamiento en resolución de situaciones problemáticas basados en la realidad. El juego es otra actividad de excelencia que está basado en resolución de problemas donde permite de una manera divertida dirigir la atención de los escolares, estimula la competencia, desarrolla las capacidades y conecta el aprendizaje con la vida. (PP. 27-28).

III. HIPOTESIS

3.1. Hipótesis general

Existe una influencia significativa juegos matemáticos en el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari – 2019.

3.2. Hipótesis específicos

Existe una influencia significativa juegos matemáticos en el aprendizaje de numeración en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari -2019.

Existe una influencia significativa juegos matemáticos en el aprendizaje de seriación en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari – 2019.

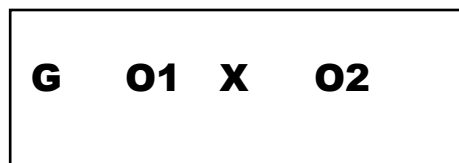
Existe una influencia significativa de juegos matemáticos en el aprendizaje de geometría en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari – 2019.

IV. Metodología

Gonzales, Et al, J. (2014) En el reciente trabajo de investigación el método general a utilizar es el método científico, que le permitió llegar a la realidad de validez y confiabilidad donde se harán investigaciones a las incitaciones, declarando hipótesis, extraer las consecuencias lógicas, buscar la relación hipotética entre las variables, comprobarlas a través de la aplicación de técnicas e instrumentos, válidos confiables en la recopilación de datos empíricos y si las hipótesis son aceptadas o refutadas. (p.79)

4.1. Diseño de la investigación

Gonzales, Et al, J. (2014) El autor limita que el boceto tiene una característica específica que está dentro de los niveles de investigación porque en una misma muestra concreta, se miden dos variables de estudio consecutivamente estas se comparan estadísticamente posterior a la previa prueba de estímulo o tratamiento experimental. En tal sentido las en la presenta investigación se utilizó el diseño de pre-experimental. (p.49)



DONDE

G = Grupo de estudio

O₁ = Medición de pre-test

O₂ = Medición del pos-test

X = Manipulación de la variable independiente

4.2.Población y muestra

4.2.1. Población

Sánchez y Reyes (2017) El actual trabajo de investigación cuenta con una población total de 54 estudiantes entre damas y varones de 3 años, 4 años y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 942 del distrito de Mazamari-2019. Al respecto el especialista lo define que la población o universo objetiva y que involucra al total de sujetos está constituida por la totalidad de elementos que están en un determinado ámbito de una investigación, tiempo y lugar que comparten algunas características comunes. (p.155)

Tabla N° 1: Población Institución Educativa Inicial N° 942 Mazamari-2019

Niños por edades	SEXO		N° DE ESTUDIANTES
	M	F	
3 años inicial	14	16	30
4 años inicial	6	6	12
5 años inicial	8	4	12
Total de estudiantes			54

Fuente: Actas de la I.E.I

a. Muestreo no probabilístico

Sánchez y Reyes (2017) en este tipo de muestreo no es necesaria aplicar ninguna fórmula matemática es a criterio del investigador. El presente caso de

la investigación se utilizará la muestra por conveniencia donde se trata de una muestra fortuita donde se selecciona de acuerdo al investigador siempre y cuando reúnan las mismas características de la población. (p.161)

4.2.2. Muestra

Sánchez y Reyes (2017) La presente investigación cuenta con una muestra de estudio de 24 estudiantes entre damas y varones de 4 años y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 942 del distrito de Mazamari -2019. Al respecto de la muestra el autor plantea que es una parte pequeña representativa de la población determinada que es seleccionada con el propósito de medir las propiedades que le caracteriza a la totalidad de la población. (p.155)

Tabla N° 2: Muestra Institución Educativa Inicial N° 942 Mazamari-2019

Niños de 4-5 años	SEXO		N° DE ESTUDIANTES
	M	F	
4 años inicial	6	6	12
5 años inicial	8	4	12
Total de estudiantes			24

Fuente: Nómina de la Institución educativa N° 942 del Distrito de Mazamari - 2019

Criterio de inclusión y exclusión de la muestra.

Inclusión de la Muestra: Todos los estudiantes de 4 y 5 años de la muestra de la institución educativa inicial N° 942 del distrito de Mazamari - 2019

Criterios de Inclusión y Exclusión de la Muestra

Inclusión de la muestra: se incluyeron a todos los estudiantes de 4 y 5 años participando en las sesiones durante la investigación en la institución educativa inicial N° 942 del distrito de Mazamari - 2019

4.3. Definición y operacionalización de juegos matemáticos para el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 942 del distrito de Mazamari-2019

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de mediciones
JUEGOS MATEMÁTICOS	<p>Son actividades lúdicas que involucran observación, movimientos corporales, acción, exploración utilizando material concreto en interacción con sus pares que posibilita aprendizaje buscando satisfacción en las acciones que realiza, respeto, socialización y cooperación con sus pares. El juego se constituye en una acción pedagógica permitiendo aprendizaje partiendo desde su vivencia y construir las bases para la adquisición de nociones matemáticas básicas y resolución de problemas, desarrollar habilidades del pensamiento, razonamiento.</p> <p>Londoño, C. (2018) “3 simples juegos para motivar al niño y niña con las matemática”(p. 1) Recuperado de https://eligeeducar.cl/3-simples-juegos-motivar-ninos-ninas-la-matematica</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes participaran en juegos con los dedos que les permitirá conteo, cardinalidad, combinaciones, subdivisiones de acuerdo a su interés y de acuerdo a sus habilidades expresaran en forma verbal en cantidades. - Los estudiantes participaran en juegos con los dedos donde cuantificaran, realizaran comparaciones numéricas con los carteles, dados, cartas, metaplanes compitiendo con sus pares en situaciones lúdicas previa la vigilancia de la maestra. - Los estudiantes participaran en actividades de juegos que involucre saltos y en papelotes organizaran datos en cuadros de doble entrada graficaran en números las cantidades de saltos realizados por ellos a sus compañeros con la ayuda de la maestra. 		<ul style="list-style-type: none"> - Realiza conteo, cardinalidad, subdivisión de cantidades con los dedos y los expresa en forma oral. - Identifica cantidades numéricas en carteles e indican a través de sus dedos. - Ejecuta saltos y lo representan en letras en cuadros de doble entrada 	
MATEMÁTICA	<p>Es una ciencia del conocimiento, aprendizaje lógica que utiliza símbolos que están basados en una teoría. Es el eje fundamental en el desarrollo de las sociedad que permite la adquisición de saberes relacionados a cantidades, interpretar la realidad, resolución problemas partiendo desde</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes participarán en actividades lúdicas de forma intencionada e identificarán cantidades de quitar, agregar elementos de un conjunto hasta cinco y / contar con los dedos de la mano u objetos y plantear preguntas ¿Cuántos tengo si pongo un 2 ..mas? ¿Cuántos 	<ul style="list-style-type: none"> - Numeración: Está basado en la comprensión, representación de cantidades en acciones de agregar, quitar, cuantificar en diversas situaciones en el 	<p>Completa el circulo en la pelotitas que faltan</p> <p>Coloca chapitas de color rojo, verde, amarillo siguiendo la secuencia</p> <p>Continúa con el patrón de posición según el modelo</p>	Intervalar

<p>su entorno, y tiene gran importancia en la educación desde los primeros años de la escolaridad deben adquirir nociones matemáticas para el desarrollo de las competencias.</p> <p>Ministerio de Educación (2015) <i>Rutas del aprendizaje II ciclo matemática 3, 4 y 5 años de educación inicial</i>“(p.18)</p>	<p>nos quedan si nos comimos una...? los representaran en forma de números con la guía de la maestra.</p> <p>- Los estudiantes organizados en grupos y en actividades lúdicas competitivas organizaran objetos y establecerán un orden de los elementos con criterios pre establecidos según los patrones considerando su forma, color, tamaño, textura de los objetos previa la guía de la maestra.</p> <p>- Los estudiantes participaran en equipos de trabajo en actividades lúdicas competitivas y ordenaran objetos en cestas determinadas teniendo como criterio sus formas: cuadrados, rectángulos, circular, pequeños, grandes con la guía de la maestra.</p>	<p>proceso de resolución de problemas.</p> <p>Seriación: Es el proceso de ordenamiento de elementos a partir de una colección de objetos considerando diversas características como color, forma, grosos, textura estableciendo un orden determinado.</p> <p>Ministerio de Educación(2015) “<i>Rutas del aprendizaje II Ciclo matemática 3,4 y 5 años de educación inicial</i>” (p. 77)</p> <p>- Geometría: Tiene relación con los campos físicos espaciales y sus representaciones considerando las formas como: cuadrados, prismas, triángulos, rectángulos de acuerdo a su propia conceptualización.</p> <p>Quaranta, M, E. & De Moreno, B. R.(2019) “<i>la enseñanza de la geometría en el jardín de infantes</i>”(p. 26</p>	Cuenta los elementos que tiene los conjuntos
			Ubica la lata roja en la fila de latas del mismo color
			Ordena 4 latas en fila del mismo color
			Ubica palitos de menor tamaño a más grande
			Organiza en grupos hojas de la misma forma
			Agrega 2 elementos en un conjunto y cuenta cuanto hay
			Expresa cuál de los colores de bolitas hay en mayor cantidad en el grupo
			Cuenta cuantos elementos hay en el conjunto
			Separa los colores azules del grupo de elementos
			De menor a mayor tamaño coloca en filas las cajas
Agrupar en dos grupos 5 objetos en cada uno			
Determina el mayor elementos que tiene un conjunto			

4.4. Técnicas e instrumentos

4.4.1. Técnicas

Sánchez y Reyes (2017) En el presente trabajo de investigación se utilizará la técnica de la observación que consiste en indagar, opinión que tiene un sector de la población sobre un determinado problema al respecto manifiesta son procedimientos sistematizados, operativos que sirven para la solución de problemas prácticos las técnicas deben ser seleccionadas teniendo en cuenta lo que se investiga porqué, para qué y cómo se investiga. (p.164)

4.4.2. Instrumentos

Sánchez y Reyes (2017) En el presente trabajo de investigación se utilizó el instrumento pre-test y pos-test donde el autor manifiesta que los instrumentos consisten en formular preguntas a ciertas personas para que opinen sobre un asunto basado en al respecto nos señala que los instrumentos son medios auxiliares para recoger y registrar los datos obtenidos a través de las técnicas. (p.166)

Variables

Variable independiente : Juegos matemáticos

Variable Dependiente : Aprendizaje de matemática

Confiabilidad de instrumento

Autor : Guillen Cervera Rosana Liliana

Propósito : Elevar el rendimiento académico de los estudiantes

Institución Educativa : Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari-2019

Metodología

El instrumento de la investigación El instrumento aplicado constó de cinco preguntas por cada dimensión y en total 15 de la variable, para evaluar las variables que conforman los juegos matemáticos como estrategia didáctica y aprendizaje de matemática, es decir, un total de quince preguntas para el desarrollo de la investigación. El instrumento se evaluó con la lista de cotejo de la siguiente forma: deficiente = 1; bueno = 2; muy bien = 3; excelente = 4

Confiabilidad y validez del instrumento

Uno de los requisitos esenciales que debe poseer cualquier instrumento de medición son la validez y la confiabilidad. Con la validez se determina la revisión de la presentación del contenido, el contraste de los indicadores con los ítems que miden las variables correspondientes. Se estima la validez como el hecho de que una prueba sea de tal manera concebida, elaborada y aplicada y que permita evaluar lo que se espera medir. En la ejecución inicial de esta fase se realizó la prueba piloto ya validada, con el

total de la muestra de los estudiantes que presentaban las mismas características de los sujetos bajo estudio que forman parte de los resultados.

Alfa de Cronbach: Un coeficiente de fiabilidad

El método de consistencia interna basado en el alfa de Cronbach permite estimar la fiabilidad de un instrumento de medida a través de un conjunto de ítems que se espera que midan al mismo constructo o dimensión teórica. La medida de la fiabilidad mediante el Alfa de Cronbach asume que los ítems miden un mismo constructo y que están altamente correlacionados. Cuanto más cerca se encuentre el valor de alfa a uno mayor es la consistencia interna de los ítems analizados.

Norma de aplicación

Se organizan los reactivos de acuerdo a las dos variables con respecto a los temas planteados con su respectiva puntuación.

Para la aplicación de los instrumentos se solicita responder con toda claridad de acuerdo a las variables o de acuerdo a los temas planteados.

Resultado de prueba de alfa de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,830	2

El resultado presente indica que el instrumento es totalmente confiable y que es apto para aplicar a los estudiantes de la muestra.

Valores de cálculo del coeficiente de alfa de Cromabach

RANGOS	INTERPRETACIÓN
0.81 a 1.00	Muy alta
0.61 a 0.80	Alta
0.41 a 0.60	Moderada
0.21 a 0.40	Baja
0.01 a 0.20	Muy baja

4.5. Plan de análisis

En el presente proyecto de investigación dentro del plan de análisis se tendrá una base de datos a partir de la aplicación de instrumentos de observación, se creará una base de datos temporal en el programa Excel 2013 y se procederá a la tabulación de los mismos. Para el análisis de datos, se utilizará el programa estadístico SPSS (Statistical package for the social sciences) versión 23 a través del cual se obtendrán los resultados estadísticos con las frecuencias, para realizar luego el análisis de distribución de dichas frecuencias con sus respectivas figuras.

4.6. Matriz de consistencia de juegos matemáticos para el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 942 Mazamari-2019

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	METODOLOGÍA																						
¿Cuál es la influencia de juegos matemáticos en el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari - 2019?	Determinar la influencia de juegos matemáticos en el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari - 2019.	H1. Existe una influencia significativa juegos matemáticos en el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari - 2019.	VARIABLE INDEPENDIENTE JUEGOS MATEMÁTICOS - Realiza conteo, cardinalidad, subdivisión de cantidades con los dedos y los expresa en forma oral. - Identifica cantidades numéricas en carteles e indican a través de sus dedos.	Tipo de Investigación: Aplicada Según su finalidad: Aplicada. Según su carácter: Experimental Según su alcance temporal: Transversal Según la orientación que asume: Orientada a la aplicación Diseño de la investigación: Pre - experimental <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> $G \quad O_1 \quad X \quad O_2$ </div>																						
PROBLEMA ESPECÍFICO	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS																								
1. ¿Cuál es la influencia de juegos matemáticos en el aprendizaje de numeración en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari - 2019?	1. Determinar la influencia de juegos matemáticos en el aprendizaje de numeración en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari - 2019.	H1.-Existe una influencia significativa juegos matemáticos en el aprendizaje de numeración en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari -2019.	- Ejecuta saltos y lo representan en letras en cuadros de doble entrada VARIABLE DEPENDIENTE MATEMÁTICA - Identifica cantidades de quitar, agregar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte de material concreto.	Donde: G = Grupo de estudio O ₁ = medición del pre test O ₂ = medición del post test X = Aplicación o manipulación la variable independiente.																						
2. ¿Cuál es la influencia de juegos matemáticos en el aprendizaje de seriación en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari - 2019?	2. Determinar la influencia de juegos matemáticos en el aprendizaje de seriación en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari - 2019.	H2.-Existe una influencia significativa juegos matemáticos en el aprendizaje de seriación en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari - 2019.	- Establece un orden de los elementos del conjunto con criterios según su forma, color, tamaño, textura de los objetos concretos.	POBLACIÓN <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">ESTUDIANTES I.E. N° 942 DE MAZAMARI</th> <th colspan="2">SEXO</th> <th rowspan="2">N° DE ESTUDIANTES</th> </tr> <tr> <th>H</th> <th>M</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3 AÑOS</td> <td>14</td> <td>16</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>4 AÑOS</td> <td>6</td> <td>6</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td>5 AÑOS</td> <td>8</td> <td>4</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Total de población</td> <td>54</td> </tr> </tbody> </table>	ESTUDIANTES I.E. N° 942 DE MAZAMARI	SEXO		N° DE ESTUDIANTES	H	M	3 AÑOS	14	16	30	4 AÑOS	6	6	12	5 AÑOS	8	4	12	Total de población			54
ESTUDIANTES I.E. N° 942 DE MAZAMARI	SEXO		N° DE ESTUDIANTES																							
	H	M																								
3 AÑOS	14	16	30																							
4 AÑOS	6	6	12																							
5 AÑOS	8	4	12																							
Total de población			54																							
3. ¿Cuál es la influencia de juegos matemáticos en el aprendizaje de geometría en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del	3. Determinar la influencia de juegos matemáticos en el aprendizaje de geometría en estudiantes	H3.-Existe una influencia significativa de juegos matemáticos en el	- Organiza los objetos en una cesta teniendo como criterio sus formas: cuadrados,																							

distrito de Mazamari - 2019?	de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari - 2019.	aprendizaje de geometría en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari - 2019.	rectángulos, circular, pequeños, grandes.	MUESTRA <table border="1" data-bbox="1503 341 2051 523"> <thead> <tr> <th rowspan="2">ESTUDIANTES I.E. N° 942 DE MAZAMARI</th> <th colspan="2">SEXO</th> <th rowspan="2">N° DE ESTUDIANTES</th> </tr> <tr> <th>H</th> <th>M</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4 AÑOS</td> <td>6</td> <td>6</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td>5 AÑOS</td> <td>8</td> <td>4</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Total de muestra</td> <td>24</td> </tr> </tbody> </table>	ESTUDIANTES I.E. N° 942 DE MAZAMARI	SEXO		N° DE ESTUDIANTES	H	M	4 AÑOS	6	6	12	5 AÑOS	8	4	12	Total de muestra			24
ESTUDIANTES I.E. N° 942 DE MAZAMARI	SEXO		N° DE ESTUDIANTES																			
	H	M																				
4 AÑOS	6	6	12																			
5 AÑOS	8	4	12																			
Total de muestra			24																			

4.7.Principios éticos

Uladech (2016)

“Protección a las personas.- La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio”.

“En el ámbito de la investigación es en las cuales se trabaja con personas, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no solamente implicará que las personas que son sujetos de investigación participen voluntariamente en la investigación y dispongan de información adecuada, sino también involucrará el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular si se encuentran en situación de especial vulnerabilidad”.

“Beneficencia y no maleficencia. - Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios”.

“Justicia.- El investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurarse de que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren

prácticas injustas. Se reconoce que la equidad y la justicia otorgan a todas las personas que participan en la investigación derecho a acceder a sus resultados. El investigador está también obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación”

V. Resultados

5.1.Resultados

De acuerdo a la investigación presentamos a continuación los resultados obtenidos mediante la aplicación del instrumento a la muestra del juego matemático en el aprendizaje de la matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 942 del distrito de Mazamari – 2019. A continuación, se presentan las tablas resultantes y su representación en Gráfico.

Para el análisis de los resultados se diseñó el baremo por variable y dimensiones.

Categorías	Baremo de Variables	Baremo de Dimensiones
Inicio	15-29	5-9
Proceso	30-44	10-14
Logro previsto	45-60	15-20

Tabla N 3: Comparación del Aprendizaje de Matemática antes y después de la aplicación del instrumento.

APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA

		PRE - TEST		POST - TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	INICIO	15	62,5	0	0
	PROCESO	8	33,3	16	66,7
	LOGRO PREVISTO	1	4,2	8	33,3
	Total	24	100,0	24	100,0

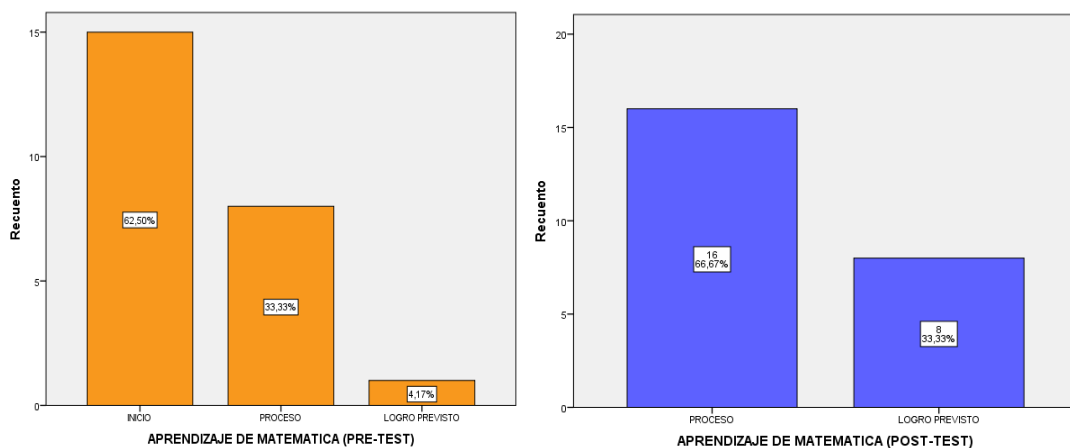
Fuente: A partir de la aplicación del instrumento de pre y post test.

Interpretación:

En la tabla 1: Con respecto al Aprendizaje de Matemática se puede observar que en la categoría INICIO encontramos la reducción considerable de 15 a 0 estudiantes en el nivel más bajo, por otra parte, en la categoría PROCESO hay un incremento positivo de 8 a 16 estudiantes y en la categoría LOGRO PREVISTO podemos observar el incremento considerable y de naturaleza positiva de 1 a 8 estudiantes. Interpretando que los estudiantes participan en actividades lúdicas de forma intencionada e identificaran cantidades de quitar, agregar elementos de un conjunto, contar con los dedos de la mano u objetos y plantear preguntas.

Para una mayor apreciación de los resultados obtenidos se elaboró los Gráfico con los porcentajes estadísticos.

Gráfico N° 1 : Comparación del Aprendizaje de Matemática antes y después de la aplicación del instrumento.



Fuente: A partir de la aplicación del instrumento de pre y post test.

Interpretación:

En el gráfico 1: Con respecto al Aprendizaje de Matemática se puede observar que en la categoría INICIO encontramos la reducción considerable de 62.5% a 0% de estudiantes en el nivel más bajo, por otra parte, en la categoría PROCESO hay un incremento positivo de 33,3% a 66,7% de estudiantes y en la categoría LOGRO PREVISTO podemos observar el incremento considerable y de naturaleza positiva de 4,2% a 33,3% de estudiantes. Interpretando que los estudiantes participan en actividades lúdicas de forma intencionada e identificaran cantidades de quitar, agregar elementos de un conjunto, contar con los dedos de la mano u objetos y plantear preguntas.

Tabla N° 4: Comparación de la dimensión Seriación antes y después de la aplicación del instrumento

		Seriación			
		PRE - TEST		POST - TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	INICIO	15	62,5	2	8,3
	PROCESO	8	33,3	11	45,8
	LOGRO PREVISTO	1	4,2	11	45,8
	Total	24	100,0	24	100,0

Fuente: A partir de la aplicación del instrumento de pre y post test.

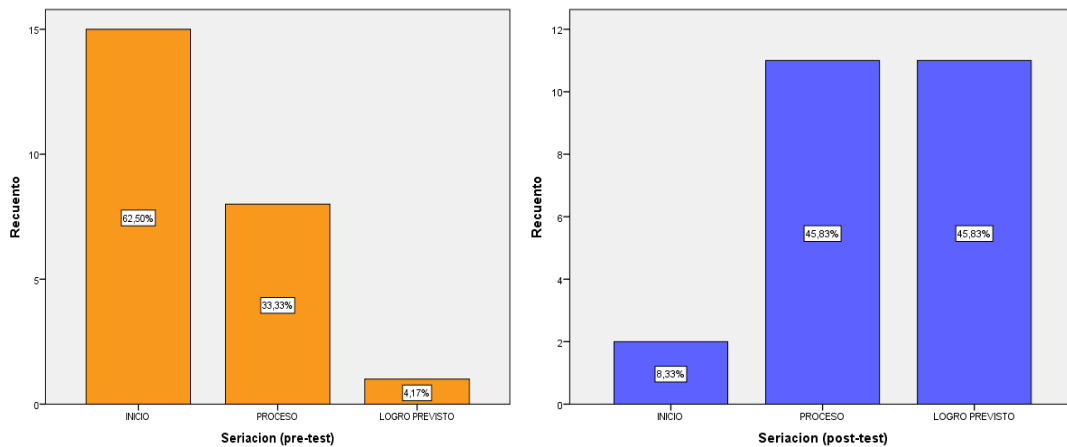
Interpretación:

En la tabla 2: Con respecto a la seriación se puede observar que en la categoría INICIO encontramos la reducción considerable de 15 a 2 estudiantes en el nivel más bajo, por otra parte, en la categoría PROCESO hay un incremento positivo

de 8 a 11 estudiantes y en la categoría LOGRO PREVISTO podemos observar el incremento considerable y de naturaleza positiva de 1 a 11 estudiantes. Interpretando que los estudiantes Identifica cantidades de quitar, agregar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte de material concreto.

Para una mayor apreciación de los resultados obtenidos se elaboró los Gráfico con los porcentajes estadísticos.

Gráfico N° 2: Comparación de la dimensión Seriación antes y después de la aplicación del instrumento



Fuente: A partir de la aplicación del instrumento de pre y post test.

Interpretación:

En el gráfico 2: Con respecto a la seriación se puede observar que en la categoría INICIO encontramos la reducción considerable de 62.5% a 8.3% de estudiantes en el nivel más bajo, por otra parte, en la categoría PROCESO hay un incremento positivo de 33.3% a 45.8% de estudiantes y en la categoría LOGRO PREVISTO podemos observar el incremento considerable y de naturaleza positiva de 4.2% a 45.8% de estudiantes. Interpretando que los estudiantes Identifica cantidades de quitar, agregar hasta cinco objetos en situaciones

lúdicas y con soporte de material concreto.

Tabla N° 5: Comparación de la dimensión Ordenación antes y después de la aplicación del instrumento

		Ordenación			
		PRE - TEST		POST - TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	INICIO	12	50,0	2	8,3
	PROCESO	10	41,7	13	54,2
	LOGRO PREVISTO	2	8,3	9	37,5
	Total	24	100,0	24	100,0

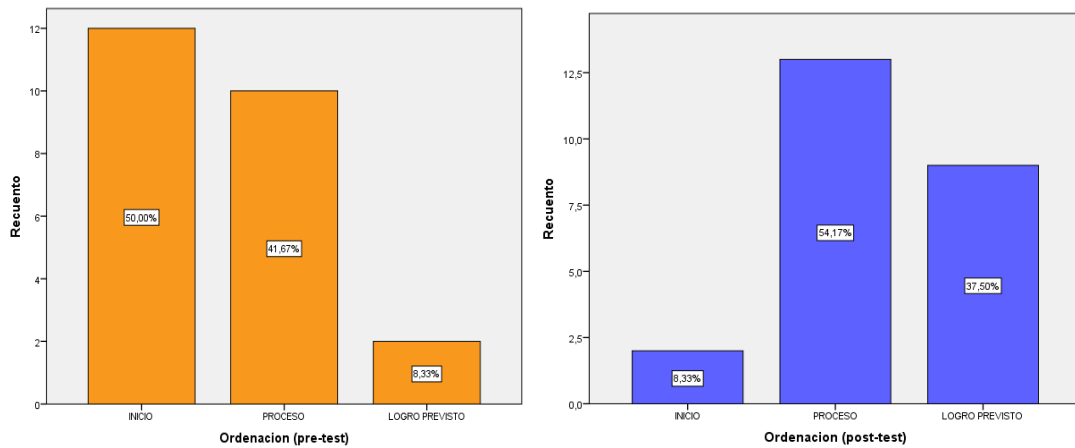
Fuente: A partir de la aplicación del instrumento de pre y post test.

Interpretación:

En la tabla 3: Con respecto a la Ordenación se puede observar que en la categoría INICIO encontramos la reducción considerable de 12 a 2 estudiantes en el nivel más bajo, por otra parte, en la categoría PROCESO hay un incremento positivo de 10 a 13 estudiantes y en la categoría LOGRO PREVISTO podemos observar el incremento considerable y de naturaleza positiva de 2 a 9 estudiantes. Interpretando que los estudiantes Establecen un orden de los elementos del conjunto con criterios según su forma, color, tamaño, textura de los objetos concretos.

Para una mayor apreciación de los resultados obtenidos se elaboró los Gráfico con los porcentajes estadísticos.

Gráfico N° 3: Comparación de la dimensión Coordinación de los dedos antes y después de la aplicación del instrumento



Fuente: A partir de la aplicación del instrumento de pre y post test.

Interpretación:

En el gráfico 3: Con respecto a la Ordenación se puede observar que en la categoría INICIO encontramos la reducción considerable de 50% a 8.3% de estudiantes en el nivel más bajo, por otra parte, en la categoría PROCESO hay un incremento positivo de 41.7% a 54.2% de estudiantes y en la categoría LOGRO PREVISTO podemos observar el incremento considerable y de naturaleza positiva de 8.3% a 37.5% de estudiantes. Interpretando que los estudiantes Establecen un orden de los elementos del conjunto con criterios según su forma, color, tamaño, textura de los objetos concretos.

Tabla N° 6: Comparación de la dimensión Geometría antes y después de la aplicación del instrumento

		Geometría (pre-test)			
		PRE - TEST		POST - TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	INICIO	12	50,0	2	8,3
	PROCESO	10	41,7	11	45,8
	LOGRO PREVISTO	2	8,3	11	45,8
	Total	24	100,0	24	100,0

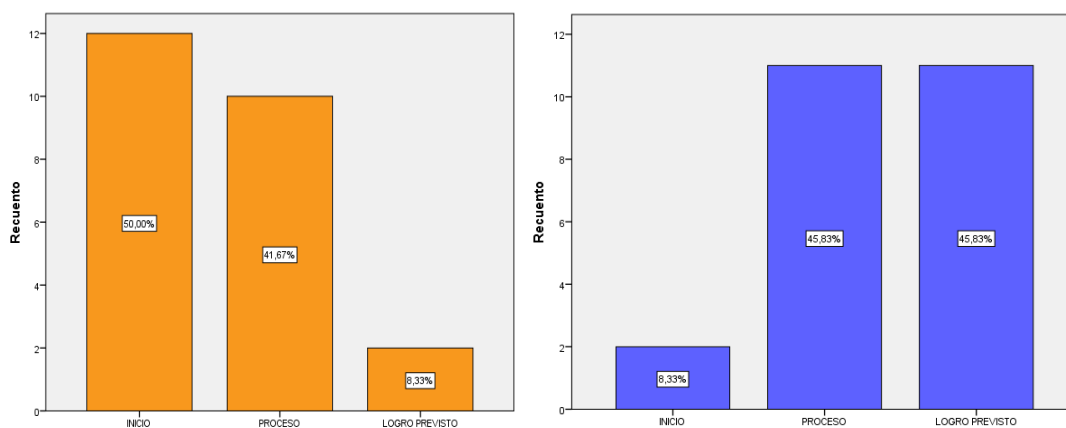
Fuente: A partir de la aplicación del instrumento de pre y post test.

Interpretación:

En la tabla 4: Con respecto a la Geometría se puede observar que en la categoría INICIO encontramos la reducción considerable de 12 a 2 estudiantes en el nivel más bajo, por otra parte, en la categoría PROCESO hay un incremento positivo de 10 a 11 estudiantes y en la categoría LOGRO PREVISTO podemos observar el incremento considerable y de naturaleza positiva de 2 a 11 estudiantes. Interpretando que los estudiantes Organiza los objetos en una cesta teniendo como criterio sus formas: cuadrados, rectángulos, circular, pequeños, grandes.

Para una mayor apreciación de los resultados obtenidos se elaboró los Gráfico con los porcentajes estadísticos.

Gráfico N° 4: Comparación de la dimensión Geometría antes y después de la aplicación del instrumento



Fuente: A partir de la aplicación del instrumento de pre y post test.

Interpretación:

En el gráfico 3: Con respecto a la Geometría se puede observar que en la categoría INICIO encontramos la reducción considerable de 50% a 8.3% de estudiantes en el nivel más bajo, por otra parte, en la categoría PROCESO hay un incremento positivo de 41.7% a 45.8% de estudiantes y en la categoría LOGRO PREVISTO podemos observar el incremento considerable y de naturaleza positiva de 8.3% a 45.8% de estudiantes. Interpretando que los estudiantes Organiza los objetos en una cesta teniendo como criterio sus formas: cuadrados, rectángulos, circular, pequeños, grandes.

FIABILIDAD DE INSTRUMENTO A TRAVES DEL SPSS v.24

METODO: ALFA DE CRONBACH

En el cuadro presenta, podemos ver el resultado de Alfa. De acuerdo al autor García-Bellido, R.; González Such, J. y Jornet Meliá, J.M (2010). A mayor valor de Alfa, mayor fiabilidad. El mayor valor teórico de Alfa

es 1, y en general 0.80 se considera un valor aceptable. En el caso de nuestro cuadro el resultado es el siguiente:

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,830	2

Pruebas de normalidad de Shapiro wilk: APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA

Se analizó el comportamiento de la aplicación del instrumento del pre y post test

Pruebas de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Juegos Matemáticos	,936	24	,131
Matemáticas funcionales	,949	24	,253
Matemáticas formativas	,948	24	,242
Matemática instrumental	,962	24	,474
Aprendizaje en matemáticas	,947	24	,233
Aprendizaje por crecimiento	,977	24	,838
Aprendizaje por reestructuración	,960	24	,434
Aprendizaje por ajuste	,971	24	,683

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación

En la tabla determinamos a partir de la prueba estadística de Shapiro wilk que el P valor es menor que 0,05 para el pre y post test estableciendo así que los datos provienen de una población normalmente distribuida.

Procesamiento de la Hipótesis general:

Ha: Existe una influencia significativa juegos matemáticos en el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari – 2019.

Ho: No existe una influencia significativa juegos matemáticos en el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari – 2019.

Prueba de muestras emparejadas con la T de student: APRENDIZAJE DE MATEMATICA

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas			
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior
Par 1	APRENDIZAJE DE MATEMATICA (POST-TEST) - APRENDIZAJE DE MATEMATICA (PRE-TEST)	,91667	,40825	,08333	,74428

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas			
		95% de intervalo de confianza de la diferencia			
		Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par 1	APRENDIZAJE DE MATEMATICA (POST-TEST) - APRENDIZAJE DE MATEMATICA (PRE-TEST)	1,08905	11,000	23	,000

Fuente: Datos resultantes antes y posterior al tratamiento.

Resultados alcanzados para la hipótesis general con la aplicación de la T de student se evidencia que el P-valor= 0 significa que hay diferencia significativa entre el pre y post test, pudiendo determinar así que acepta la hipótesis planteada por el investigador.

Procesamiento del objetivo general: Determinar la influencia de juegos matemáticos en el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari – 2019.

Influencia de muestras emparejadas

		N	Influencia	Sig.
Par 1	APRENDIZAJE DE MATEMATICA (POST-TEST) & APRENDIZAJE DE MATEMATICA (PRE-TEST)	24	,722	,000

Fuente: Datos resultantes antes y posterior al tratamiento.

Resultados alcanzados para el objetivo general: Se determinó que el grado de influencia que de los juegos matemáticos en el aprendizaje de la matemática es de dirección positiva con una influencia de 72.2%. Interpretando que los estudiantes participan en actividades lúdicas de forma intencionada e identificaran cantidades de quitar, agregar elementos de un conjunto, contar con los dedos de la mano u objetos y plantear preguntas.

Pruebas de normalidad de Shapiro wilk: Seriación

Se analizará el comportamiento de la aplicación del instrumento del pre y post test

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Seriacion (pre-test)	,387	24	,000
Seriacion (post-test)	,291	24	,000

Interpretación

En la tabla determinamos a partir de la prueba estadística de Shapiro wilk que el P valor es menor que 0,05 para el pre y post test estableciendo así que los datos provienen de una población normalmente distribuida.

Procesamiento de la Hipótesis Especifica 1:

Existe una influencia significativa juegos matemáticos en el aprendizaje de numeración en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari -2019.

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas			
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior
Par 1	Seriacion (post-test) - Seriacion (pre-test)	,95833	,55003	,11228	,72607

Prueba de muestras emparejadas

Diferencias emparejadas			
95% de intervalo de confianza de la diferencia Superior	t	gl	Sig. (bilateral)

Par 1	Seriacion (post-test) - Seriacion (pre-test)	1,19059	8,536	23	,000
-------	---	---------	-------	----	------

Fuente: Datos resultantes antes y posterior al tratamiento.

Resultados alcanzados para la hipótesis específica 1: Para la prueba de la hipótesis específica 1. se evidencia que el P-valor= 0 significa que hay diferencia significativa entre el pre y post test.

Procesamiento del objetivo específico 1: Determinar la influencia juegos matemáticos en el aprendizaje de numeración en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari – 2019

Influencia de muestras emparejadas

		N	Influencia	Sig.
Par 1	Seriacion (post-test) & Seriacion (pre-test)	24	,605	,002

Fuente: Datos resultantes antes y posterior al tratamiento.

Resultados alcanzados para el objetivo específico 01: Se determinó que el grado de influencia que de los juegos matemáticos en la seriación es de dirección positivo e influencia en 60.5%. Interpretando que los estudiantes Identifica cantidades de quitar, agregar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte de material concreto.

Pruebas de normalidad de Shapiro wilk: Ordenación

Se analizará el comportamiento de la aplicación del instrumento del pre y post test

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Ordenacion (pre-test)	,314	24	,000
Ordenacion (post-test)	,305	24	,000

Interpretación

En la tabla determinamos a partir de la prueba estadística de Shapiro wilk que el P valor es menor que 0,05 para el pre y post test estableciendo así que los datos provienen de una población normalmente distribuida.

Procesamiento de la Hipótesis Específica 2:

Existe una influencia significativa juegos matemáticos en el aprendizaje de seriación en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari – 2019.

Prueba de muestras emparejadas

Diferencias emparejadas			
Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia

					Inferior
Par 1	Ordenacion (post-test) - Ordenacion (pre-test)	,70833	,62409	,12739	,44480

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas			
		95% de intervalo de confianza de la diferencia			
		Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par 1	Ordenación (post-test) - Ordenación (pre-test)	,97186	5,560	23	,000

Fuente: Datos resultantes antes y posterior al tratamiento.

Resultados alcanzados para la hipótesis: Para la prueba de la hipótesis específica 2. se evidencia que el P-valor= 0 significa que hay diferencia significativa entre el pre y post test.

Procesamiento del objetivo específico 2: Determinar la influencia de juegos matemáticos en el aprendizaje de seriación en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari – 2019.

Influencia de muestras emparejadas

		N	Influencia	Sig.
Par 1	Ordenacion (post-test) & Ordenacion (pre-test)	24	,524	,009

Fuente: Datos resultantes antes y posterior al tratamiento.

Resultados alcanzados para el objetivo específico 02: Se determinó que el grado de influencia de juegos matemáticos en el aprendizaje de seriación es de dirección positivo e influencia en 52.4%. Interpretando que los estudiantes Establecen un orden de los elementos del conjunto con criterios según su forma, color, tamaño, textura de los objetos concretos.

Pruebas de normalidad de Shapiro wilk: Geometría

Se analizará el comportamiento de la aplicación del instrumento del pre y post test

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Geometría (pre-test)	,314	24	,000
Geometría (post-test)	,291	24	,000

Interpretación

En la tabla determinamos a partir de la prueba estadística de Shapiro wilk que el P valor es menor que 0,05 para el pre y post test estableciendo así que los datos provienen de una población normalmente distribuida.

Procesamiento de la Hipótesis Especifica 3:

Existe una influencia significativa de juegos matemáticos en el aprendizaje de geometría en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari – 2019.

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas			
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior
Par 1	Geometría (post-test) - Geometría (pre-test)	,79167	,72106	,14719	,48719

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas			
		95% de intervalo de confianza de la diferencia Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par 1	Geometría (post-test) - Geometría (pre-test)	1,09614	5,379	23	,000

Fuente: Datos resultantes antes y posterior al tratamiento.

Resultados alcanzados para la hipótesis: Para la prueba de la hipótesis específica

3. se evidencia que el P-valor= 0 significa que hay diferencia significativa entre el pre y post test.

Procesamiento del objetivo específico 3: Determinar la influencia de juegos matemáticos en el aprendizaje de geometría en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari -2019.

Influencia de muestras emparejadas

		N	Influencia	Sig.
Par 1	Geometría (post-test) & Geometría (pre-test)	24	,385	,063

Fuente: Datos resultantes antes y posterior al tratamiento.

Resultados alcanzados para el objetivo específico 3: Se determinó que el grado de influencia que de juegos matemáticos en el aprendizaje de geometría es de dirección positivo e influencia en 38.5%. Interpretando que los estudiantes Organiza los objetos en una cesta teniendo como criterio sus formas: cuadrados, rectángulos, circular, pequeños, grandes.

5.2.Análisis de resultado

Hipótesis General: Existe una influencia significativa juegos matemáticos en el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari – 2019.

Se determinó a partir de la prueba estadística de Shapiro wilk que el P valor es menor que 0,05 para el pre y post test estableciendo así que los datos provienen de una población normalmente distribuida. Para la hipótesis general con la aplicación de la T de student se evidencia que el P-valor= 0 significa que hay diferencia significativa entre el pre y post test, pudiendo

determinar así que acepta la hipótesis planteada por el investigador determinando así que el grado de influencia que de los juegos matemáticos en el aprendizaje de la matemática es de dirección positiva con una influencia de 72.2%. Interpretando que los estudiantes participan en actividades lúdicas de forma intencionada e identificaran cantidades de quitar, agregar elementos de un conjunto, contar con los dedos de la mano u objetos y plantear preguntas.

Resultados que están sustentados en la teoría de: Perú. Ministerio de Educación *Currículo Nacional* (2016) donde plantea: La competencia resuelve problemas de cantidad, los escolares buscan solucionar situaciones problemáticas de cantidad, adquieren nociones de sistema numérico, resuelven algunos problemas de operaciones de cálculos exactos a través de comparaciones de cantidades, teniendo en cuenta sus propiedades e implica que los escolares logren desarrollar las capacidades; Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas.

De la misma manera manteniendo una concomitancia con las conclusiones de Villavicencio (2016), En su trabajo de investigación *Los juegos matemáticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de nivel inicial del centro de desarrollo infantil el Mundo de Mozart*. Concluyendo de la manera siguiente Los juegos matemáticos favorecen el pensamiento lógico matemático en n los escolares sometidos

a estudio. En el desarrollo del pensamiento matemático los juegos son determinantes en el aprendizaje. La mayoría de los escolares que participaron en el estudio lograron mejorar su pensamiento lógico matemático mediante los diversos juegos matemáticos.

Hipótesis Especifica 01: Existe una influencia significativa juegos matemáticos en el aprendizaje de numeración en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari -2019. Se determinó a partir de la prueba estadística de Shapiro wilk que el P valor es menor que 0,05 para el pre y post test estableciendo así que los datos provienen de una población normalmente distribuida. Para la prueba de la hipótesis especifica 1. se evidencia que el P-valor= 0 significa que hay diferencia significativa entre el pre y post test determinando así que el grado de influencia que de los juegos matemáticos en la seriación es de dirección positivo e influencia en 60.5%. Interpretando que los estudiantes Identifica cantidades de quitar, agregar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte de material concreto

Resultados que están sustentados en la teoría de: Perú. Ministerio de Educación *Currículo Nacional de Educación* (2016) Plantea: En matemática los niños y niñas en las actividades pedagógicas y en el logro de la competencia resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio los escolares lograrán las capacidades traduce datos a expresiones algebraicas, que implica evaluar los resultados a partir de una expresión. Comunica su comprensión sobre las relaciones algebraicas, donde el

escolar logra expresar noción de concepto usando lenguaje algebraico. Usa estrategias y procedimientos para encontrar reglas generales; donde es capaz de crear, resolver y algunas situaciones problemáticas

De la misma manera manteniendo una concomitancia con las conclusiones de Aliaga (2017) En su trabajo de investigación *Efectividad del programa los materiales didácticos, mis mejores amigos para desarrollar el pensamiento matemático en niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. Fe y Alegría Nro 41, La Era Lurigancho* En relación a las relaciones espaciales, temporalización, numeración el 100% de los escolares lograron el aprendizaje alcanzando el nivel de logro previsto. En el nivel de desarrollo del pensamiento matemático al hacer uso de materiales concretos y Gráfico el 85,2% de los estudiantes lograron el nivel de logro previsto. Los materiales didácticos tuvieron gran influencia en el aprendizaje de las matemáticas.

Hipótesis Especifica 02: Existe una influencia significativa juegos matemáticos en el aprendizaje de seriación en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari – 2019. Se determinó a partir de la prueba estadística de Shapiro wilk que el P valor es menor que 0,05 para el pre y post test estableciendo así que los datos provienen de una población normalmente distribuida. Para la prueba de la hipótesis especifica 2. se evidencia que el P-valor= 0 significa que hay diferencia significativa entre el pre y post test determinando así que el grado de

influencia de juegos matemáticos en el aprendizaje de seriación es de dirección positivo e influencia en 52.4%. Interpretando que los estudiantes Establecen un orden de los elementos del conjunto con criterios según su forma, color, tamaño, textura de los objetos concretos.

Resultados que están sustentados en la teoría de: De Guzmán (1983) donde sostiene que la matemática en el proceso educativo tiene un infinito valor, en la ciencia favorece en el desarrollo de la tecnología, ayuda en la solución de problemas de la vida real. Las matemáticas es una ciencia con fines propios de ordenación racional y lógica en aspectos cuantitativos Un arte porque permite la creación de estructuras mentales y es un instrumento poderoso de exploración

De la misma manera manteniendo una concomitancia con las conclusiones de Jara (2012), en su tesis titulada *Influencia del software educativo 'fisher price: little people discovery airport en la adquisición de las nociones lógico-matemáticas del diseño curricular nacional, en los niños de 4 y 5 años de la I.E.P newton college* Concluyendo del modo siguiente En efecto, el trabajo y pruebas realizadas demostraron que: Al finalizar el mes de uso del software educativo, en el aula Koalas, al menos 3 niños más, alcanzaron cada Indicador utilizado para evaluar la adquisición de competencias y nociones lógico matemáticas, en comparación con el aula "Pandas", cuyo proceso de aprendizaje se realizó a través de métodos convencionales, especialmente, a través de fichas de aplicación.

Hipótesis Especifica 03: Existe una influencia significativa de juegos matemáticos en el aprendizaje de geometría en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari – 2019. Se determinó a partir de la prueba estadística de Shapiro wilk que el P valor es menor que 0,05 para el pre y post test estableciendo así que los datos provienen de una población normalmente distribuida. Para la prueba de la hipótesis específica 3. se evidencia que el P-valor= 0 significa que hay diferencia significativa entre el pre y post test determinando así que el grado de influencia que de juegos matemáticos en el aprendizaje de geometría es de dirección positivo e influencia en 38.5%. Interpretando que los estudiantes Organiza los objetos en una cesta teniendo como criterio sus formas: cuadrados, rectángulos, circular, pequeños, grandes.

Resultados que están sustentados en la teoría de: Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez (s. f) Plantea. Que la matemática está centrada en el enfoque de resolución de problemas, que propicia en el escolar el desarrollo del pensamiento creativo, desarrollo del aprendizaje a través de actividades mentales, afianzamiento en resolución de situaciones problemáticas basados en la realidad. El juego es otra actividad de excelencia que está basado en resolución de problemas donde permite de una manera divertida dirigir la atención de los escolares, estimula la competencia, desarrolla las capacidades y conecta el aprendizaje con la vida.

De la misma manera manteniendo una concomitancia con las conclusiones de Alvan, Brugueiro & Mananita, (2014), en su tesis titulada *Influencia*

del material didáctico en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial n° 657 “niños del saber”- 2014 donde ha concluido de la siguiente manera “

Los estudiantes menores de edad fueron motivados con los materiales didácticos *con* un 83 % que contó con la aceptación de 25 individuos entre niños y niñas respectivamente. Mientras que los demás obtuvieron el menor de los resultados como los Huayruros con un 10 % que contó con la aceptación de 03 individuos, la sogá de plátano y *los* trozos de madera con un 07 % que contó con la aceptación de 02 individuos y la *arcilla* con un 03 % que contó con la aceptación de 01 individuos entre niños y niñas.

OBJETIVOS	RESULTADOS	ANTECEDENTES	FUNDAMENTACION CIENTÍFICA	APORTES Y PREDICCIONES
<p>Determinar la influencia de juegos matemáticos en el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari – 2019.</p>	<p>Se determinó a partir de la prueba estadística de Shapiro wilk que el P valor es menor que 0,05 para el pre y post test estableciendo así que los datos provienen de una población normalmente distribuida. Para la hipótesis general con la aplicación de la T de student se evidencia que el P-valor= 0 significa que hay diferencia significativa entre el pre y post test, pudiendo determinar así que acepta la hipótesis planteada por el investigador Se determinó así que el grado de influencia de los juegos matemáticos en el aprendizaje de la matemática es de dirección positiva con una influencia de 72.2%. Interpretando que los estudiantes participan en actividades lúdicas de forma intencionada e identificaran cantidades de quitar, agregar elementos de un conjunto, contar con los dedos de la</p>	<p>Villavicencio (2016), En su trabajo de investigación <i>Los juegos matemáticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de nivel inicial del centro de desarrollo infantil el Mundo de Mozart</i>. Concluyendo de la manera siguiente Los juegos matemáticos favorecen el pensamiento lógico matemático en n los escolares sometidos a estudio. En el desarrollo del pensamiento matemático los juegos son determinantes en el aprendizaje. La mayoría de los escolares que participaron en el estudio lograron mejorar su pensamiento lógico matemático mediante los diversos juegos matemáticos.</p>	<p>Está basado en la estadística educativa inferencial que emplea usualmente mecanismos que nos permiten llevar a cabo dichas deducciones, se utilizó para la fiabilidad de instrumento el Alfa de Cronbach, utilizado la prueba de normalidad Shapiro wilk, con la aplicación de la T de student que surge del problema de estimar la medida de una población a partir de una muestra significativa.</p>	<p>El aporte científico dentro de este objetivo influencia de juegos matemático en el aprendizaje de matemáticas ejerce una gran influencia en el aprendizaje de las matemáticas. Y en las predicciones en el futuro se invita a todos los maestros y padres de familia motiven a sus hijos a aprender matemáticas por medio de los juegos matemáticos.</p>

	mano u objetos y plantear preguntas.			
1. Determinar la influencia de juegos matemáticos en el aprendizaje de numeración en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari – 2019.	Se determinó a partir de la prueba estadística de Shapiro wilk que el P valor es menor que 0,05 para el pre y post test estableciendo así que los datos provienen de una población normalmente distribuida. Para la prueba de la hipótesis específica 1. se evidencia que el P-valor= 0 significa que hay diferencia significativa entre el pre y post test. Se determinó así que el grado de influencia de los juegos matemáticos en la seriación es de dirección positivo e influencia en 60.5%. Interpretando que los estudiantes Identifica cantidades de quitar, agregar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte de material concreto	Aliaga (2017) En su trabajo de investigación <i>Efectividad del programa los materiales didácticos, mis mejores amigos para desarrollar el pensamiento matemático en niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. Fe y Alegría Nro 41, La Era Lurigancho</i> En relación a las relaciones espaciales, temporalización, numeración el 100% de los escolares lograron el aprendizaje alcanzando el nivel de logro previsto. En el nivel de desarrollo del pensamiento matemático al hacer uso de materiales concretos y Gráfico el 85,2% de los estudiantes lograron el nivel de logro previsto. Los materiales didácticos tuvieron gran influencia en el aprendizaje de las matemáticas.	Está basado en la estadística educativa inferencial que emplea usualmente mecanismos que nos permiten llevar a cabo dichas deducciones, se utilizó para la fiabilidad de instrumento el Alfa de Cronbach, utilizado la prueba de normalidad Shapiro wilk, con la aplicación de la T de student que surge del problema de estimar la medida de una población a partir de una muestra significativa.	El aporte científico dentro de este objetivo es que los números ejercen una gran influencia en el aprendizaje de contar cantidades Y en las predicciones en el futuro se invita a todos los estudiantes a crear sus propios juegos utilizando las matemáticas.
2. Determinar la influencia de juegos matemáticos en el aprendizaje de seriación en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari – 2019.	Se determinó a partir de la prueba estadística de Shapiro wilk que el P valor es menor que 0,05 para el pre y post test estableciendo así que los datos provienen de una población normalmente distribuida. Para la prueba de la hipótesis específica 2. se evidencia que el P-valor= 0 significa que hay diferencia significativa entre el	Guzmán (1983) donde sostiene que la matemática en el proceso educativo tiene un infinito valor, en la ciencia favorece en el desarrollo de la tecnología, ayuda en la solución de problemas de la vida real. Las matemáticas es una ciencia con fines propios de ordenación racional y lógica en aspectos cuantitativos Un arte porque permite la creación de estructuras	Está basado en la estadística educativa inferencial que emplea usualmente mecanismos que nos permiten llevar a cabo dichas deducciones, se utilizó para la fiabilidad de instrumento el Alfa de Cronbach, utilizado la prueba de normalidad Shapiro wilk, con la aplicación de la T de student	El aporte científico dentro de este objetivo es que la seriación ejerce una gran influencia en el aprendizaje de escribir números y en cuanto a las predicciones se invoca a los estudiantes cultivar los aprendizajes y practicar los juegos matemáticos para resolver problemas matemáticos.

	pre y post test determinando así que el grado de influencia de los juegos matemáticos en el aprendizaje de seriación es de dirección positivo e influencia en 52.4%. Interpretando que los estudiantes Establecen un orden de los elementos del conjunto con criterios según su forma, color, tamaño, textura de los objetos concretos.	mentales y es un instrumento poderoso de exploración	que surge del problema de estimar la medida de una población a partir de una muestra significativa. estimar la medida de una	
3. Determinar la influencia de juegos matemáticos en el aprendizaje de geometría en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari -2019.	Se determinó a partir de la prueba estadística de Shapiro wilk que el P valor es menor que 0,05 para el pre y post test estableciendo así que los datos provienen de una población normalmente distribuida. Para la prueba de la hipótesis específica 3. se evidencia que el P-valor= 0 significa que hay diferencia significativa entre el pre y post test determinando así que el grado de influencia de los juegos matemáticos en el aprendizaje de geometría es de dirección positivo e influencia en 38.5%. Interpretando que los estudiantes organizan los objetos en una cesta teniendo como criterio sus formas: cuadrados, rectángulos, circular, pequeños, grandes.	Néstor Cáceres Velásquez (s. f) Plantea. Que la matemática está centrada en el enfoque de resolución de problemas, que propicia en el escolar el desarrollo del pensamiento creativo, desarrollo del aprendizaje a través de actividades mentales, afianzamiento en resolución de situaciones problemáticas basados en la realidad. El juego es otra actividad de excelencia que está basado en resolución de problemas donde permite de una manera divertida dirigir la atención de los escolares, estimula la competencia, desarrolla las capacidades y conecta el aprendizaje con la vida.	Está basado en la estadística educativa inferencial que emplea usualmente mecanismos que nos permiten llevar a cabo dichas deducciones, se utilizó para la fiabilidad de instrumento el Alfa de Cronbach, utilizado la prueba de normalidad Shapiro wilk, con la aplicación de la T de student que surge del problema de estimar la medida de una población a partir de una muestra significativa.	El aporte científico dentro de este objetivo es que los aprendizajes de geometría ejercen una gran influencia en el aprendizaje de matemáticas, escribir números y resolver problemas matemáticos en el futuro se invoca a los jóvenes estudiantes que practiquen los problemas matemáticos a fin de que puedan resolver problemas matemáticos.

VI. Conclusiones y recomendaciones

6.1. Conclusiones

De acuerdo a nuestro objetivo general: Determinar la influencia de juegos matemáticos en el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari – 2019.

Se determinó a partir de la prueba estadística de Shapiro wilk que el P valor es menor que 0,05 para el pre y post test estableciendo así que los datos provienen de una población normalmente distribuida. Para la hipótesis general con la aplicación de la T de student se evidencia que el P-valor= 0 significa que hay diferencia significativa entre el pre y post test, pudiendo determinar así que acepta la hipótesis planteada por el investigador determinando así que el grado de influencia que de los juegos matemáticos en el aprendizaje de la matemática es de dirección positiva con una influencia de 72.2%. Interpretando que los estudiantes participan en actividades lúdicas de forma intencionada e identificaran cantidades de quitar, agregar elementos de un conjunto, contar con los dedos de la mano u objetos y plantear preguntas.

De acuerdo a nuestro objetivo específico 01: Determinar la influencia juegos matemáticos en el aprendizaje de numeración en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari – 2019.

Se determinó a partir de la prueba estadística de Shapiro wilk que el P valor es menor que 0,05 para el pre y post test estableciendo así que los datos provienen de una población normalmente distribuida. Para la prueba de la hipótesis específica 1. se evidencia que el P-valor= 0 significa que hay diferencia significativa entre el pre y post test determinando así que el grado de influencia que de los juegos matemáticos en la seriación es de dirección positivo e influencia en 60.5%. Interpretando que los estudiantes identifica cantidades de quitar, agregar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte de material concreto

De acuerdo a nuestro objetivo específico 02: Determinar la influencia de juegos matemáticos en el aprendizaje de seriación en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari – 2019.

Se determinó a partir de la prueba estadística de Shapiro wilk que el P valor es menor que 0,05 para el pre y post test estableciendo así que los datos provienen de una población normalmente distribuida. Para la prueba de la hipótesis específica 2. se evidencia que el P-valor= 0 significa que hay diferencia significativa entre el pre y post test determinando así que el grado de influencia que juegos matemáticos en el aprendizaje de seriación es de dirección positivo e influencia en 52.4%. Interpretando que los estudiantes Establecen un orden de los elementos del conjunto con criterios según su forma, color, tamaño, textura de los objetos concretos.

De acuerdo a nuestro objetivo específico 03: Determinar la influencia de juegos matemáticos en el aprendizaje de geometría en estudiantes de la Institución Educativa N° 942 del distrito de Mazamari -2019.

Se determinó a partir de la prueba estadística de Shapiro wilk que el P valor es menor que 0,05 para el pre y post test estableciendo así que los datos provienen de una población normalmente distribuida. Para la prueba de la hipótesis específica 3. se evidencia que el P-valor= 0 significa que hay diferencia significativa entre el pre y post test determinando así que el grado de influencia que de juegos matemáticos en el aprendizaje de geometría es de dirección positivo e influencia en 38.5%. Interpretando que los estudiantes Organiza los objetos en una cesta teniendo como criterio sus formas: cuadrados, rectángulos, circular, pequeños, grandes.

6.2.Recomendaciones

Se recomienda al MINEDU a través de la UGEL utilizar las estrategias de operadores matemáticos para el aprendizaje de matemática.

Se recomienda a la Institución Educativa y los maestros utilizar las estrategias de los juegos matemáticos para mejorar el aprendizaje en matemática en el segundo grado de primaria.

Se recomienda a los padres de familia a utilizar las estrategias de los juegos matemáticos para mejorar el aprendizaje en matemática en el segundo grado de primaria.

Se recomienda a los estudiantes utilizar las estrategias de los juegos matemáticos para mejorar el aprendizaje en matemática en el segundo grado de primaria.

VII. Referencias bibliográficas

- Abanto, W. (2015). *Citas y referencias: Estilo de la American Psychological Association (APA)*, sexta edición Perú Manual Moderno
- Abanto, W. (2015). *Diseño y desarrollo del proyecto de investigación: Univesidad Cesar Vallejo.*
- Ávila, L. (2012), tesis *El material didáctico y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes* Universidad Tecnológica Equinoccial Ecuador
- Amador, M. (2013), tesis *El uso de tres tipos de material didáctico en la solución de una situación problema con objetos tridimensionales* Universidad Tecnológica de Pereira. Colombia,
- Alvan, P. Brugueiro, T. & Mananita, T. (2014), tesis *Influencia del material didáctico en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial n° 657 “niños del saber”- 2014* Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. Perú
- Domínguez, J. (2015). *Manual de la investigación científica* Chimbote Perú: Editorial Grafica Real
- Domínguez, J. (2008). *Dinámica de tesis* Chimbote Perú: Editorial Grafica Real
- Ecuador. Ministerio de Educación. (2011), *Curso uso de material didáctico* Quito Ecuador Editorial Ministerio de Educación.
- Fröbel, F. (1872). *La educación del hombre* <https://www.google.com.pe/>
- Figueiras, E. (2014) en su trabajo investigador “*La adquisición del número en educación infantil*” Universidad dela Rioja Logroña España

- García, P. (2013), tesis *Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática* Universidad Rafael Landívar Guatemala,
- Gonzales, A., Oseda, J. Ramires, F. & Gave, J. L. (2014) *¿Cómo aprender y enseñar investigación científica?* Huancayo Perú. Editorial Soluciones Gráficas SAC.
- Guzman, M. (2004) *Juegos matematicos en la enseñanza* <https://www.google.com.pe/>
- Martines, J. & Ochoa, P. (2010), *Influencia del uso del material didáctico en el aprendizaje de matemática para la asimilación de contenidos del segundo ciclo de educación básica en el primer semestre del 2010 del centro escolar Rodrigo J. Leiva.* Universidad de el Salvador
- Mucha, L.F. & Hospinal, M. (2011). *Metodología validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación.* Huancayo Perú. Editorial Impresos S.R.L.
- Perú, Ministerio de Educación. (2008) *Diseño curricular básico de la Educación básica regular* Lima Perú. Editorial World Color Perú.
- Perú Ministerio de Educación. (2010) *catálogo de recursos y materiales educativos materiales de Educación Básica Regular nivel de educación primaria.* <https://www.google.com.pe>
- Perú Ministerio de Educación en su fascículo rutas del aprendizaje N° 1 (2011) *Número y operaciones en la escuela* <https://www.google.com.pe>

- Perú, Ministerio de Educación Rutas del aprendizaje (s.f.) *fascículo 1 Números y operaciones* Lima Perú Editorial Corporación grafica Navarrete S.A.
- Perú, Ministerio de Educación Rutas del aprendizaje (s.f.) *fascículo 2 hacer uso de saberes matemáticos para afrontar desafíos diversos* Lima Perú Editorial Corporación grafica Navarrete S.A.
- Rincon, A. (2010), tesis *Importancia del material didáctico en proceso matemático en educación preescolar* Universidad los Andes Venezuela
- Uladech (2016) *Código de ética para la investigación* Aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución N° 0108-2016-CU-ULADECH Católica, de fecha 25 de enero de 2016

ANEXOS

"Año de la Lucha contra la Corrupción y la Impunidad"

**SOLICITO: AUTORIZACION PARA LA
APLICACIÓN DE MI INVESTIGACION
CIENTIFICA.**

LIC. Yolanda, ONOFRE SALCEDO

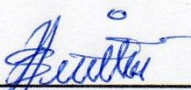
DIRECTORA DE LA I. E. N° 942. "JUNTA VECINAL PRIMAVERA" - MAZAMARI

Yo, Rosana Liliana, GUILLEN CERVERA identificada con DNI N° 41684480, domiciliada en la Av. 1° de Mayo N° 1230 – Junta Vecinal Primavera, con Bachiller en Educación de la Especialidad de Educación Inicial, solicito Autorización para realizar la aplicación de mi Instrumento de Evaluación de mi Investigación Científica en la Institución Educativa N° 942 "Junta Vecinal Primavera" en la sección de 5 años.

Por lo expuesto y segura de contar con su amable comprensión, solicito a usted Sra. Directora considere mi petición, me despido reiterando mis saludos cordiales.

Satipo, 06 de mayo del 2019

Atentamente.


Rosana Liliana, GUILLEN CERVERA
DNI N° 41684480

C.c.
RLGC/rlgc




Yolanda Onofre Salcedo
DNI N° 20053180
DIRECTORA



Ministerio de
Educación



I. E. N° 942
JUNTA VECINAL PRIMAVERA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 942 "JUNTA VECINAL PRIMAVERA - MAZAMARI"

"Año de la Lucha contra la Corrupción y la Impunidad"

AUTORIZACION

La directora de la Institución Educativa N° 942 – Junta Vecinal Primavera del distrito de Mazamari, Provincia de Satipo, región Junín, Yolanda, ONOFRE SALCEDO, identificada con DNI N° 20053180, Autorizo a la señorita Rosana Liliana, GUILLEN CERVERA, identificada con DNI N° 41684480, para realizar la aplicación de su Instrumento de Evaluación de su Investigación Científica en la institución educativa N° 942 – Junta Vecinal Primavera.

Se expide la presente autorización para los fines que estime pertinente.

Mazamari, 06 de mayo del 2019



Yolanda
Yolanda Dina Onofre Salcedo
DNI N° 20053180
DIRECTORA



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del Juez
- 1.2. Grado Académico / mención
- 1.3. DNI / Teléfono y/o celular
- 1.4. Cargo e institución donde labora
- 1.5. Autor del instrumento(s)
- 1.6. Lugar y fecha

BASTIDAS VILA, VICTOR
 Mg. GESTION EDUCATIVA
 20040300 - 981641723
 ESPECIALISTA UGEL SATIPO
 GUILLEN CERVERA ROSANA
 SATIPO, 04/06/2019

2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	BAJA	REGULAR	BUENA	MUY BUENA
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					5
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					5
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					5
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					5
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					5
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					5
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basado en teorías o modelos teóricos.					5
8. COHERENCIA	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems.					5
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					5
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					5

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	A	B	C	D	E

CALIFICACIÓN GLOBAL: Coeficiente de validez = $\frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{50}{50} = 1$

3. OPINIÓN DE APLICABILIDAD (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado).

CATEGORÍA		INTERVALO
No válido, reformular	<input type="radio"/>	[0,20 – 0,40]
No válido, modificar	<input type="radio"/>	<0,41 – 0,60]
Válido, mejorar	<input type="radio"/>	<0,61 – 0,80]
Válido, aplicar	<input checked="" type="radio"/>	<0,81 – 1,00]

4. RECOMENDACIONES:

.....



[Handwritten Signature]
 Mg. Víctor R. Bastidas Vila
 ESPECIALISTA EDUCACIÓN SECUNDARIA
 UGEL SATIPO

Firma del Juez



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

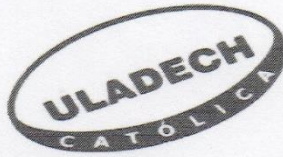
JUEGOS MATEMÁTICOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 942 MAZAMARI -2019

APELLIDOS Y NOMBRES: ASCENCIO CARRANZA, ALEJANDRO

N°	DIMENSIONES	ITEMS	Excelente	Muy bien	Bien	Deficiente
			4	3	2	1
1	APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA					
2	Seriación	Completa el círculo en la pelotitas que faltan				
3		Coloca chapitas de color rojo, verde, amarillo siguiendo la secuencia				
4		Continua con el patrón de posición según el modelo				
5		Cuenta los elementos que tiene los conjuntos				
6		Ubica la lata roja en la fila de latas del mismo color				
7	Ordenación	Ordena 4 latas en fila del mismo color				
8		Ubica palitos de menor tamaño a más grande				
9		Organiza en grupos hojas de la misma forma				
10		De menor a mayor tamaño coloca en filas las cajas				
11	Uso de Cuantificadores	Expresa cuál de los colores de bolitas hay en mayor cantidad en el grupo				
12		Cuenta cuantos elementos hay en el conjunto				
13		Separa los colores azules del grupo de elementos				
14		Agrega 2 elementos en un conjunto y cuenta cuanto hay				
15		Agrupar en dos grupos 5 objetos en cada uno				
		Determina el mayor elementos que tiene un conjunto				

Rosana Liliana, GUILLEN CERVERA

Mg. Rosana Liliana Guillen Cervera
ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL
MAYO DE 2018



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del Juez
- 1.2. Grado Académico / mención
- 1.3. DNI / Teléfono y/o celular
- 1.4. Cargo e institución donde labora
- 1.5. Autor del instrumento(s)
- 1.6. Lugar y fecha

MIGUEL RODRIGUEZ, ROMULO
 Mg. GESTION EDUCATIVA
 19858161-975659770
 ESPECIALISTA UGEL SATIPO
 GUILLEN CERVERA ROSANA
 SATIPO, 04 DE JUNIO DE 2019

2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	BAJA	REGULAR	BUENA	MUY BUENA
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					5
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					5
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					5
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					5
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					5
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					5
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basado en teorías o modelos teóricos.					5
8. COHERENCIA	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems.					5
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					5
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					5

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	A	B	C	D	E

CALIFICACIÓN GLOBAL: Coeficiente de validez = $\frac{1xA + 2xB + 3xC + 4xD + 5xE}{50} = \frac{50}{50} = 1$

3. OPINIÓN DE APLICABILIDAD (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado).

CATEGORÍA		INTERVALO
No válido, reformular	<input type="radio"/>	[0,20 – 0,40]
No válido, modificar	<input type="radio"/>	<0,41 – 0,60]
Válido, mejorar	<input type="radio"/>	<0,61 – 0,80]
Válido, aplicar	<input checked="" type="radio"/>	<0,81 – 1,00]

4. RECOMENDACIONES:

.....

ROMULO MIGUEL RODRIGUEZ
 MAGISTER EN EDUCACION
 Firma del Juez



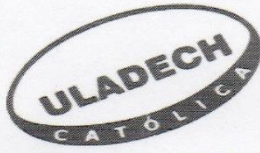
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
 JUEGOS MATEMÁTICOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y MATEMÁTICA EN
 ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 942 MAZAMARI -2019

APELLIDOS Y NOMBRES:..... *DA SILVA PINO MARIA VICTORIA*

N°	DIMENSIONES	ITEMS	Excelente	Muy bien	Bien	Deficiente
			4	3	2	1
1	APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA					
2	Seriación	Completa el círculo en la pelotitas que faltan				
3		Coloca chapitas de color rojo, verde, amarillo siguiendo la secuencia				
4		Continua con el patrón de posición según el modelo				
5		Cuenta los elementos que tiene los conjuntos				
6		Ubica la lata roja en la fila de latas del mismo color				
7	Ordenación	Ordena 4 latas en fila del mismo color				
8		Ubica palitos de menor tamaño a más grande				
9		Organiza en grupos hojas de la misma forma				
10		De menor a mayor tamaño coloca en filas las cajas				
11	Uso de Cuantificadores	Expresa cuál de los colores de bolitas hay en mayor cantidad en el grupo				
12		Cuenta cuantos elementos hay en el conjunto				
13		Separa los colores azules del grupo de elementos				
14		Agrega 2 elementos en un conjunto y cuenta cuanto hay				
15		Agrupar en dos grupos 5 objetos en cada uno				
		Determina el mayor elementos que tiene un conjunto				

Rosana Liliana, GUILLEN CERVERA


 ROMULO MIGUEL RODRIG
 MAGÍSTER EN EDUCACIÓN
 N° 074



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del Juez : SALOME CONDORI, EUGENIO
- 1.2. Grado Académico / mención : DOCTOR CIENCIAS DE LA ED.
- 1.3. DNI / Teléfono y/o celular : 23227633 -
- 1.4. Cargo e institución donde labora : DOCENTE UNIVERSITARIO
- 1.5. Autor del instrumento(s) : GUILLEN CERVERA ROSANA
- 1.6. Lugar y fecha : SATIPO, 04/06/2019

2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	BAJA	REGULAR	BUENA	MUY BUENA
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					5
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					5
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					5
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					5
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					5
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					5
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basado en teorías o modelos teóricos.					5
8. COHERENCIA	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems.					5
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					5
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					5

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	A	B	C	D	E

CALIFICACIÓN GLOBAL: Coeficiente de validez = $\frac{1xA + 2xB + 3xC + 4xD + 5xE}{50} = \frac{50}{50} = 1$

3. OPINIÓN DE APLICABILIDAD (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado).

CATEGORÍA		INTERVALO
No válido, reformular	<input type="radio"/>	[0,20 – 0,40]
No válido, modificar	<input type="radio"/>	<0,41 – 0,60]
Válido, mejorar	<input type="radio"/>	<0,61 – 0,80]
Válido, aplicar	<input checked="" type="radio"/>	<0,81 – 1,00]

4. RECOMENDACIONES:

.....

Eugenio Salomé Condori

Eugenio Salomé Condori

Dr en Ciencias de la Educación

.....
 Firma del Juez

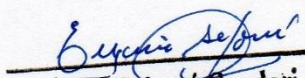


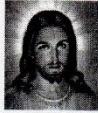
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
 JUEGOS MATEMÁTICOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y MATEMÁTICA EN
 ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 942 MAZAMARI -2019

APELLIDOS Y NOMBRES:.....MALPARTIDA MEZA, SHIN STAN

N°	DIMENSIONES	ITEMS	Excelente	Muy bien	Bien	Deficiente
			4	3	2	1
1	APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA					
2	Seriación	Completa el círculo en la pelotitas que faltan				
3		Coloca chapitas de color rojo, verde, amarillo siguiendo la secuencia				
4		Continúa con el patrón de posición según el modelo				
5		Cuenta los elementos que tiene los conjuntos				
6		Ubica la lata roja en la fila de latas del mismo color				
7	Ordenación	Ordena 4 latas en fila del mismo color				
8		Ubica palitos de menor tamaño a más grande				
9		Organiza en grupos hojas de la misma forma				
10		De menor a mayor tamaño coloca en filas las cajas				
11		Expresa cuál de los colores de bolitas hay en mayor cantidad en el grupo				
12	Uso de Cuantificadores	Cuenta cuantos elementos hay en el conjunto				
13		Separa los colores azules del grupo de elementos				
14		Agrega 2 elementos en un conjunto y cuenta cuanto hay				
15		Agrupar en dos grupos 5 objetos en cada uno				
		Determina el mayor elementos que tiene un conjunto				

Rosana Liliana, GUILLEN CERVERA


Eugenio Salomé Condori
 Dr. en Ciencias de la Educación



SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 01

NOMBRE DE LA SESIÓN:		" PLANIFICAMOS EL PROYECTO"		
1.- DATOS INFORMATIVOS:				
1.1.- UGEL:		SATIPO		
1.2.- I.E. Nº:		942 "JUNTA VECINAL PRIMAVERA"		
1.3.- DIRECTOR:		LIC. YOLANDA, ONOFRE SALCEDO		
1.4.- DOCENTE:		PROF. TEODORA, CCORPA HUAMAN		
1.5.- EDAD/SECCIÓN:		4 y 5 años		
1.6.- FECHA.		03/06/-2019		
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	ESTÁNDAR	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana".		
	ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	MATEMÁTICA	<i>Resuelve problemas de cantidad</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<ul style="list-style-type: none"> 4• Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. 5• Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.
SECUENCIA DIDACTICA				
SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS			TIE M PO
Actividades permanentes de Entrada	<ul style="list-style-type: none"> - Saludo a Dios - asistencia - Calendario cronológico - Calendario meteorológico - Normas de convivencia - Cuadro de responsabilidad 			15
UTILIZACION LIBRE DE LOS SECTORES.	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación: sentados en sus lugares, conversamos sobre lo que haremos en los sectores. • Organización: los niños eligieran el sector donde jugar. • Ejecución o desarrollo: los niños realizan las actividades elegidas, la docente monitorea, no interviene mientras los niños no lo soliciten. • Orden: cinco minutos antes comunican la culminación del juego y los niños devuelven los objetos utilizados y se ubican en sus lugares. • Socialización: Voluntariamente algunos niños comentaban lo realizado ¿Qué hicieron? ¿les gusto? • Presentación: dibujan lo que más le gusto de su juego en los sectores. 			60
DESA RROLL O INI CIO	MOTIVACIÓN: participamos en la dinámica un elefante se balanceaba sobre una de la tela de araña			60
				Dinámica

	<p>SABERES PREVIOS: los niños se sientan en círculo y responden ¿Por qué les justo la dinámica? ¿Qué otro dinámica o canción saben dónde contamos?, ¿me enseñan por favor?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Los niños(as) como sería nuestra vida si no podríamos contar o hacer el conteo los objetos.</p> <p>PROPÓSITO: Niños y niñas el día de hoy vamos ser el conteo de los materiales que hay en el salón.</p>		
	<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <p>Vivencial: Salen al patio y recolectamos palitos hojas piedritas y otros objetos para que luego la docente realice la dinámica del conteo para decir según lo que realicen el conteo los niños se agrupan. Luego ¿Qué otros objetos podemos contar? ¿Podemos contar las partes de su cuerpo y cómo?</p> <p>Manipulación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Retornan al aula, la maestra les da diferentes materiales a los niños y las niñas donde observan y dialogando, luego colocaran en la mesa ordenadamente y realizaran el conteo cada uno. ❖ La maestra realiza las siguientes interrogantes a los niños y niñas: <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Qué hicimos? ○ ¿Cómo lo haces? <p>La maestra les da a conocer a los niños y niñas que vamos a "Aprender formular hipótesis: ¿Qué cantidades tiene el número 5? ¿Qué objetos tienen la cantidad de 6? ¿Qué pasaría si no hubiera el número 5?</p> <p><i>La maestra presenta unas siluetas acerca del número 5 donde los niños y niñas van observando y dialogamos cuantas cantidades tienen.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>La maestra realiza a los niños y niñas las siguientes interrogantes: ¿Qué cantidad tiene el número 5? ¿Cuántos objetos encontramos con el número 4? ¿Qué diferencia hay entre el 4 y el 5?</i> ▪ <i>La docente evalúa a los niños y niñas aplicando su instrumento de evaluación.</i> <p>Representación: Los niños dibujan la cantidad que contaron y lo que más les gustó. Aquellos niños que desean enseñan y comentan acerca del dibujo que realizaron.</p>		<p>Materiales no estructurados. Bandera del Perú.</p>
	<p style="text-align: center;">CIERRE</p> <p>Responden preguntas: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo hicimos para aprender el conteo? ¿Qué materiales hemos utilizado? ¿Por qué será importante aprender el conteo? ¿Cumplimos el propósito de la actividad? ¿Cumplimos los acuerdos para la actividad? ¿Por qué?</p>		<p>Dialogo</p>
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE REFRIGERIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Oración y canción por los alimentos. • Recordamos el comportamiento a la hora de comer los alimentos. • Recordamos que la basura se bota al tacho, con la canción el tacho de basura también quiere comer. Salen al patio a jugar al aire libre. • Hacen uso del agua y jabón para lavarse las manos. 	<p>50</p>	<p>Agua Jabón Toalla Lonchera</p>
<p>TALLER DE APRENDIZAJE</p>	<p>PSICOMOTRICIDAD</p>		
<p>Actividades permanentes de salida</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Meta personal: la docente pregunta ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron? ¿para que aprendimos eso? • Orden del aula, arreglo de cada niño y niña. <p>Recomendaciones, indicaciones y canción de despedida.</p>	<p>10</p>	<p>Canto Dialogo</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

TÍTULO DE LA SESIÓN:		" LOS PECES EN EL MAR"	
POSITO		Establecen correspondencia por color.	
DATOS INFORMATIVOS:			
1.1.- UGEL:		SATIPO	
1.2.- I.E. N°:		942 "JUNTA VECINAL PRIMAVERA	
1.3.- DIRECTOR:		LIC. YOLANDA, ONOFRE SALCEDO	
1.4.- DOCENTE:		PROF. TEODORA, CCORPA HUAMAN	
1.5.- EDAD/SECCIÓN:		4 Y 5 AÑOS	
1.6.- FECHA:		04/06/-2019	
ESTÁNDAR	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana".		
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	<i>Resuelve problemas de cantidad</i>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ❖ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ❖ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<ul style="list-style-type: none"> • 5 AÑOS: Establece correspondencia uno a uno en situaciones Cotidianas. Ejemplo: Antes de desarrollar una actividad de dibujo, la docente le pide a una niña que le ayude a repartir los materiales a sus compañeros. Le comenta que a cada mesa le tocará un pliego de cartulina y le pregunta: "¿Cuántas cartulinas necesitaremos?". La niña cuenta las mesas y dice: "seis cartulinas". • 4 AÑOS: Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. Ejemplo: Durante el juego libre en los sectores, Oscar juega al restaurante en el sector del hogar con sus compañeros. Prepara el almuerzo, una vez que está listo pone la mesa, coloca una cuchara y un vaso para cada uno, y luego reparte un plato con comida para cada uno.
GENIA DIDACTICA			
GENIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS		TIE M PO
Actividades manentes de Entrada	<ul style="list-style-type: none"> - Saludo a Dios - asistencia - Calendario cronológico - Calendario meteorológico - Normas de convivencia - Cuadro de responsabilidad 		15
			RECURSOS Y MATERIALES
			Canción Carteles

UTILIZACIÓN LIBRE DE LOS SECTORES.		<p>PLANIFICACIÓN: Los niños y niñas de manera ordenada acuerdan donde y con quien jugar.</p> <p>ORGANIZACIÓN: Una vez que ha ubicado el sector se agrupan por afinidad.</p> <p>EJECUCIÓN O DESARROLLO: Los niños(as) inician el juego en los sectores que libremente han elegido.</p> <p>SOCIALIZACIÓN: Los niños (as) comentan del juego, individualmente o en grupo.</p> <p>REP. GRAF: Los niños y niñas dibujan, y pintan del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • ORDEN: Los niños devuelven ordenadamente los juguetes al lugar de donde cogieron 	60	Material de los sectores
DESARROLLO DE LA UNIDAD	INICIO	<p>MOTIVACION: Presentamos una bolsa de sorpresa, con el juego de peces y tiburón.</p> <p>SABERES PREVIOS: ¿Quién trajo la bolsa de regalo? ¿Para quién es? ¿Qué haremos hoy?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: preguntamos ¿porque que existen los peces? Explican y anotamos sus ideas</p> <p>PROPOSITO: Niños (as) hoy día vamos a jugar con peces y tiburón.</p>	60	Dinámica
	DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO: Invita a los niños jugar a juntarse por color de prendas de vestir, los que tienen zapato, colocamos ganchos de color dependiendo la cantidad de grupo que deseas que organizarse en parejas o grupos de cinco o más.</p> <p>Mostramos el contenido de la bolsa de sorpresa, observan y mencionan el nombre de los materiales preguntamos ¿para qué será? ¿Cómo jugaremos?</p> <p>Mencionamos algunas reglas de juego, Diles que por turnos cada uno debe lanzar el dado de colores. Si cae en algún color específico debe coger un pez de ese color y colocarlo encima del tablero en el color que corresponde. Pero si el dado cae en el lado que tiene la cara del tiburón debe colocar una de las piezas del rompecabezas de tiburón.</p> <p>Explícales que la idea del juego es que logren colocar todo los peces de colores antes de armar el rompecabezas del tiburón que se come a todo los peces.</p> <p>El juego termina cuando todos los participantes logran poner todo los peces o completaron el rompecabezas del tiburón.</p>		<p>Materiales no estructurados.</p> <p>Bandera del Perú.</p>
	CIERRE	<p>EVALUACIÓN: Durante la clase observamos el desempeño de cada niño en el desarrollo de la actividad, estando pendiente de sus debilidades los niños y niñas en asamblea comentan sobre lo que realizaron Y lo grafican.</p> <p>.META COGNICIÓN: ¿Qué aprendimos?, ¿Como hicimos?, ¿para qué es importante?</p>		Dialogo
ACTIVIDADES PERMANENTES DE REFRIGERIO	<ul style="list-style-type: none"> • Oración y canción por los alimentos. • Recordamos el comportamiento a la hora de comer los alimentos. • Recordamos que la basura se bota al tacho, con la canción el tacho de basura también quiere comer. Salen al patio a jugar al aire libre. • Hacen uso del agua y jabón para lavarse las manos. 	50	<p>Agua</p> <p>Jabón</p> <p>Toalla</p> <p>Lonchera</p>	
TALLER DE APRENDIZAJE	PSICOMOTRICIDAD			
Actividades permanentes de salida	<ul style="list-style-type: none"> • Meta personal: la docente pregunta ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron? ¿para que aprendimos eso? • Orden del aula, arreglo de cada niño y niña. <p>Recomendaciones, indicaciones y canción de despedida.</p>	10	<p>Canto</p> <p>Dialogo</p>	



SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 03

NOMBRE DE LA SESIÓN:		" DIFERENCIAMOS TAMAÑOS EN OBJETOS"		
1.- DATOS INFORMATIVOS:				
1.1.- UGEL:		SATIPO		
1.2.- I.E. Nº:		942 "JUNTA VECINAL PRIMAVERA"		
1.3.- DIRECTOR:		LIC. YOLANDA, ONOFRE SALCEDO		
1.4.- DOCENTE:		PROF. TEODORA, CCORPA HUAMAN		
1.5.-EDAD/SECCIÓN:		4 y 5 años		
1.6.-FECHA.		05/06/-2019		
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	ESTÁNDAR	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana".		
	ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	MATEMÁTICA	<i>Resuelve problemas de cantidad</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<p>4• Establece relación entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin y dejar algunos elementos sueltos. Ejemplo: Una niña quiere construir una casa y para ello selecciona de sus bloques de madera aquellos que le pueden servir y realizar su construcción colocando lo más pequeños y livianos encima y los más grandes y pesados como base.</p> <p>5• Establece relación entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que uso para agrupar. Ejemplo: Después de una salida al parque, la docente les pregunta a los niños como creen que pueden agrupar las cosas que han traído. Un niño después de observar y comparar las cosas que ha recolectado, dice que puede separar las piedritas de las hojas de los árboles.</p>
SECUENCIA DIDACTICA				
SECUENCIA DIDACTICA		ESTRATEGIAS METODOLOGICAS		TIE M PO
Actividades permanentes de Entrada		<ul style="list-style-type: none"> - Saludo a Dios - asistencia - Calendario cronológico - Calendario meteorológico - Normas de convivencia - Cuadro de responsabilidad 		15
UTILIZACION LIBRE DE LOS SECTORES.	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación: sentados en sus lugares, conversamos sobre lo que haremos en los sectores. • Organización: los niños elijan el sector donde jugar. 		60	RECURSOS Y MATERIALES
				Canción Carteles
				Material de los sectores

		<ul style="list-style-type: none"> • Ejecución o desarrollo: los niños realizan las actividades elegidas, la docente monitorea, no interviene mientras los niños no lo soliciten. • Orden: cinco minutos antes comunican la culminación del juego y los niños devuelven los objetos utilizados y se ubican en sus lugares. • Socialización: Voluntariamente algunos niños comentaban lo realizado ¿Qué hicieron? ¿les gusto? • Presentación: dibujan lo que más le gusto de su juego en los sectores. 	
DESARROLLO DE LA UNIDAD	INICIO	<p>MOTIVACIÓN: participamos en la dinámica un elefante se balanceaba sobre la tela de araña</p> <p>SABERES PREVIOS: los niños se sientan en círculo y responden ¿Por qué les justo la dinámica? ¿Qué otra dinámica o canción saben dónde contamos?, ¿me enseñan por favor?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: los niños(as) como sería nuestra vida si no podríamos contar o hacer el conteo los objetos.</p> <p>PROPÓSITO: Niños y niñas el día de hoy vamos a diferenciar objetos por tamaños de todo lo recolectado en el patio.</p>	Dinámica
	DESARROLLO	<p>Vivencial: Salen al patio y recolectamos palitos hojas piedritas y otros objetos para luego la docente realice la dinámica del conteo por tamaños y diferenciamos los tamaños. Los niños agrupan por tamaños. Luego ¿Qué otros objetos podemos agrupar? ¿Podemos agrupar las partes del cuerpo y cómo?</p> <p>Manipulación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Retornan al aula, la maestra les da diferentes materiales a los niños y las niñas donde observan y dialogando, luego colocaran en la mesa ordenadamente y agrupan por tamaños cada uno. ❖ La maestra realiza las siguientes interrogantes a los niños y niñas: <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Qué hicimos? ○ ¿Cómo lo haces? <p>La maestra les da a conocer a los niños y niñas que vamos a "Aprender formular hipótesis: ¿Qué cantidades tiene el número 5? ¿Qué objetos tienen la cantidad de 6? ¿Qué pasaría si no hubiera el número 5?</p> <p><i>La maestra presenta unas siluetas acerca del número 5 donde los niños y niñas van observando y dialogamos cuantas cantidades tienen.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La maestra realiza a los niños y niñas las siguientes interrogantes: ¿Qué cantidad tiene el número 5? ¿Cuántos objetos encontramos con el número 4? ¿Qué diferencia hay entre el 4 y el 5? ▪ La docente evalúa a los niños y niñas aplicando su instrumento de evaluación. <p>Representación:</p>	60 Materiales no estructurados. Bandera del Perú.




Yvianca Dilla Ochoa Salcedo
 DNI N° 200931190
 DIRECTORA

		Los niños dibujan lo que hicieron y lo que más les gustó. Aquellos niños que desean enseñan y comentan acerca del dibujo que realizaron.		
	CIERRE	Responden preguntas: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo hicimos para aprender a diferenciar por tamaños? ¿Qué materiales hemos utilizado? ¿Por qué será importante aprender a diferenciar tamaños? ¿Cumplimos el propósito de la actividad? ¿Cumplimos los acuerdos para la actividad? ¿Por qué?		Dialogo
ACTIVIDADES PERMANENTES DE REFRIGERIO		<ul style="list-style-type: none"> • Oración y canción por los alimentos. • Recordamos el comportamiento a la hora de comer los alimentos. • Recordamos que la basura se bota al tacho, con la canción el tacho de basura también quiere comer. Salen al patio a jugar al aire libre. • Hacen uso del agua y jabón para lavarse las manos. 	50	Agua Jabón Toalla Lonchera
TALLER DE APRENDIZAJE		PSICOMOTRICIDAD		
Actividades permanentes de salida		<ul style="list-style-type: none"> • Meta personal: la docente pregunta ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron? ¿para que aprendimos eso? • Orden del aula, arreglo de cada niño y niña. Recomendaciones, indicaciones y canción de despedida. 	10	Canto Dialogo



 Yolanda Dina Onofre Salcedo
 DNI N° 20053180
 DIRECTORA

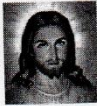


SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 04

NOMBRE DE LA SESIÓN:		"JUGANDO CON LOS NUMEROS"	
1.- DATOS INFORMATIVOS:			
1.1.- UGEL:		SATIPO	
1.2.- I.E. Nº:		942 "JUNTA VECINAL PRIMAVERA"	
1.3.- DIRECTOR:		LIC. YOLANDA, ONOFRE SALCEDO	
1.4.- DOCENTE:		PROF. TEODORA, CCORPA HUAMAN	
1.5.- EDAD/SECCIÓN:		4 y 5 años	
1.6.- FECHA:		06/06/-2019	
PROPOSITO DE APRENDIZAJE	ESTÁNDAR	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana".	
	ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD
	MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.
			<ul style="list-style-type: none"> 4• Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos. Ejm: Luisa ayuda a su mama a ordenar los platos en la cocina. Ella decide colocar primero los platos grandes luego los medianos y después los pequeños. 5• Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. Ejm: Durante su juego Oscar ordena sus bloques de madera formando cinco torres de diferentes tamaños. Las ordena desde las más pequeñas hasta las más grandes.
SECUENCIA DIDACTICA			
SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS		TIE M PO
Actividades permanentes de Entrada	<ul style="list-style-type: none"> - Saludo a Dios - asistencia - Calendario cronológico - Calendario meteorológico - Normas de convivencia - Cuadro de responsabilidad - 		15
UTILIZACION LIBRE DE LOS SECTORES.	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación: Sentados en sus lugares, conversamos sobre lo que haremos en los sectores. • Organización: Los niños eligieran el sector donde jugar. • Ejecución o desarrollo: Los niños realizan las actividades elegidas, la docente monitorea, no interviene mientras los niños no lo soliciten. • Orden: Cinco minutos antes comunican la culminación del juego y los niños devuelven los objetos utilizados y se ubican en sus lugares. • Socialización: Voluntariamente algunos niños comentaban lo realizado ¿Qué hicieron? ¿les gusto? • Presentación: Dibujan lo que más le gusto de su juego en los sectores. 		60
			RECURSOS Y MATERIALES
			Canción Carteles
			Material de los sectores

DESARROLLO DE LA UNIDAD	INICIO	<p>MOTIVACION: Escuchan la historia " El Campesino Siembra"</p> <p>SABERES PREVIOS. Preguntamos: ¿Les gustó la historia?, ¿De qué trata la historia? ¿Qué productos siembra el campesino?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN. Niños y niñas qué pasaría con nosotros si el campesino no siembra los productos, de qué nos alimentaríamos.</p> <p>PROPOSITO. Menciono a los niños y niñas que hoy aprenderemos a contar los productos que siembra el campesino.</p>	60	Dinámica
	DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</p> <p>Familiarización del Problema: La docente comunica a los niños y niñas que el día de hoy vamos aprender a contar los productos que el campesino siembra.</p> <p>Búsqueda y Ejecución de Estrategias La docente les dice a los niños que tenemos que realizar una dinámica grupal para aprender a contar. Recordando a los niños y niñas nuestros acuerdos dentro y fuera del aula.</p> <p>Vivencial Los niños y niñas escogen una tarjeta de número para que se agrupen según el número indicado(1,2,3,etc)</p> <p>Material Concreto la docente, los niños y niñas ingresan al aula a observar y contar los productos que el campesino siembra. Luego también cogerán materiales del aula para agrupar y contar.</p> <p>Material Gráfico Los niños y niñas utilizan siluetas de los productos que siembra el campesino y empiezan a pegar en la pizarra para poder contar. La docente explica sobre la importancia de los productos que siembra el campesino.</p> <p>Reflexión y Formalización La docente realiza pequeñas preguntas a los niños y niñas y ellos responden en forma ordenada.</p>		Materiales no estructurados. Bandera del Perú.
	CIERRE	<p>Responden preguntas: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo hicimos para aprender el conteo? ¿Qué materiales hemos utilizado? ¿Por qué será importante aprender el conteo? ¿Cumplimos el propósito de la actividad? ¿Cumplimos los acuerdos para la actividad? ¿Por qué?</p>		Dialogo
ACTIVIDADES PERMANENTES DE REFRIGERIO	<ul style="list-style-type: none"> • Oración y canción por los alimentos. • Recordamos el comportamiento a la hora de comer los alimentos. • Recordamos que la basura se bota al tacho, con la canción el tacho de basura también quiere comer. Salen al patio a jugar al aire libre. • Hacen uso del agua y jabón para lavarse las manos. 	50	Agua Jabón Toalla Lonchera	
TALLER DE APRENDIZAJE	PSICOMOTRICIDAD			
Actividades permanentes de salida	<ul style="list-style-type: none"> • Meta personal: la docente pregunta ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron? ¿para que aprendimos eso? • Orden del aula, arreglo de cada niño y niña. <p>Recomendaciones, indicaciones y canción de despedida.</p>	10	Canto Dialogo	



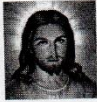


SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 05

NOMBRE DE LA SESIÓN:		" PREPARAMOS UNA BROCHETAS DE FRUTAS ENTRE AMIGOS"		
PROPOSITO		SERIACION POR COLORES		
1.- DATOS INFORMATIVOS:				
1.1.- UGEL:		SATIPO		
1.2.- I.E. Nº:		942 "JUNTA VECINAL PRIMAVERA"		
1.3.- DIRECTOR:		LIC. YOLANDA, ONOFRE SALCEDO		
1.4.- DOCENTE:		PROF. TEODORA, CCORPA HUAMAN		
1.5.- EDAD/SECCIÓN:		4 y 5 años		
1.6.- FECHA.		07/06/-2019		
PROPOSITO DE APRENDIZAJE	ESTÁNDAR	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana".		
	ÁREA	COMP ETEN CIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	MATEMATICA	<i>Resuelve problemas de cantidad</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	4• Realiza secuencias con dos patrones de repetición. 5• Realiza secuencias con tres patrones de repetición.
SECUENCIA DIDACTICA				
SECUENCIA DIDACTICA		ESTRATEGIAS METODOLOGICAS		TIE M PO
Actividades permanentes de Entrada		<ul style="list-style-type: none"> - Saludo a Dios - asistencia - Calendario cronológico - Calendario meteorológico - Normas de convivencia - Cuadro de responsabilidad - 		15
UTILIZACION LIBRE DE LOS SECTORES.		<ul style="list-style-type: none"> • Planificación: Sentados en sus lugares, conversamos sobre lo que haremos en los sectores. • Organización: Los niños eligieran el sector donde jugar. • Ejecución o desarrollo: Los niños realizan las actividades elegidas, la docente monitorea, no interviene mientras los niños no lo soliciten. • Orden: Cinco minutos antes comunican la culminación del juego y los niños devuelven los objetos utilizados y se ubican en sus lugares. 		60
				RECURSOS Y MATERIALES
				Canción Carteles
				Material de los sectores

		<ul style="list-style-type: none"> • Socialización: Voluntariamente algunos niños comentaban lo realizado ¿Qué hicieron? ¿les gusto? • Presentación: dibujan lo que más le gusto de su juego en los sectores. 		
DESARROLLO DE LA UNIDAD	INICIO	<p>MOTIVACION: La docente muestra a los niños las frutas: plátanos, uva, papaya y los palitos de anticucho.</p> <p>SABERES PREVIOS. Preguntamos: ¿Qué son?, ¿De qué color son? ¿Para qué lo habré traído?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: A ustedes qué les gustaría preparar con estas frutas.</p> <p>PROPOSITO. Niños y niñas el día de hoy vamos a preparar un anticucho de frutas siguiendo una secuencia.</p>	60	Dinámica
	DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ La docente reparte en tazones: plátanos picados, uva y papaya picada. Para cada niño su palito de anticucho dialogando sobre el cuidado que debemos tener y respetando acuerdos. ○ Los niños y niñas con apoyo de la docente empiezan a preparar su anticucho de frutas siguiendo una secuencia. ○ Los niños y niñas degustan y luego ellos lo vuelven a repetir siguiendo un patrón en forma individual. ○ La docente luego trabaja con materiales del aula siguiendo patrones de repetición. ○ Los niños y niñas trabajan luego con material gráfico pegando en la pizarra su patrón de repetición (secuencia). ○ La docente evalúa a los niños y niñas aplicando su instrumento de evaluación. 		Materiales no estructurados. Papelote Pizarra Plumones Dialogo Imágenes Dados
	CIERRE	Responden preguntas: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo hicimos para aprender el conteo? ¿Qué materiales hemos utilizado? ¿Por qué será importante aprender el conteo? ¿Cumplimos el propósito de la actividad? ¿Cumplimos los acuerdos para la actividad? ¿Por qué?		Dialogo
ACTIVIDADES PERMANENTES DE REFRIGERIO		<ul style="list-style-type: none"> • Oración y canción por los alimentos. • Recordamos el comportamiento a la hora de comer los alimentos. • Recordamos que la basura se bota al tacho, con la canción el tacho de basura también quiere comer. Salen al patio a jugar al aire libre. • Hacen uso del agua y jabón para lavarse las manos. 	50	Agua Jabón Toalla Lonchera
TALLER DE APRENDIZAJE		PSICOMOTRICIDAD		
Actividades permanentes de salida		<ul style="list-style-type: none"> • Meta personal: la docente pregunta ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron? ¿para que aprendimos eso? • Orden del aula, arreglo de cada niño y niña. Recomendaciones, indicaciones y canción de despedida.	10	Canto Dialogo





SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

NOMBRE DE LA SESIÓN:		" CORRESPONDENCIA POR COLORES"	
1.- DATOS INFORMATIVOS:			
1.1.- UGEL:	SATIPO		
1.2.- I.E. N°:	942 "JUNTA VECINAL PRIMAVERA"		
1.3.- DIRECTOR:	LIC. YOLANDA, ONOFRE SALCEDO		
1.4.- DOCENTE:	PROF. TEODORA, CCORPA HUAMAN		
1.5.- EDAD/SECCIÓN:	5 años "LIRIO"		
1.6.- FECHA:	07/06/-2019		
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	ESTÁNDAR	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana".	
	ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD
	MATEMÁTICA	<i>Resuelve problemas de cantidad</i>	Traduce cantidades a expresiones numéricas <ul style="list-style-type: none"> • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.
			<ul style="list-style-type: none"> • Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. Ejemplo: Durante el juego libre en los sectores, Oscar juega al restaurante en el sector del hogar con sus compañeros. Prepara el almuerzo, una vez que está listo pone la mesa, coloca una cuchara y un vaso para cada uno, y luego reparte un plato con comida para cada uno. • Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. Ejemplo: Durante el juego libre en los sectores, Oscar juega al restaurante en el sector del hogar con sus compañeros. Prepara el almuerzo, una vez que está listo pone la mesa, coloca una cuchara y un vaso para cada uno, y luego reparte un plato con comida para cada uno. • Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. Ejemplo: Antes de desarrollar una actividad de dibujo, la docente le pide a una niña que le ayude a repartir los materiales a sus compañeros. Le comenta que a cada mesa le tocará un pliego de cartulina y le pregunta: "¿Cuántas cartulinas necesitaremos?". La niña cuenta las mesas y dice: "seis cartulinas".
SECUENCIA DIDÁCTICA			
SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		TIE M PO
Actividades permanentes de Entrada	<ul style="list-style-type: none"> - Saludo a Dios - asistencia - Calendario cronológico - Calendario meteorológico - Normas de convivencia - Cuadro de responsabilidad 		15
UTILIZACIÓN LIBRE DE LOS SECTORES.	PLANIFICACIÓN: Los niños y niñas de manera ordenada acuerdan donde y con quien jugar. ORGANIZACIÓN: Una vez que ha ubicado el sector se agrupan por afinidad. EJECUCIÓN O DESARROLLO: los niños y niñas inician el juego en los sectores que libremente han elegido.		60
			RECURSOS Y MATERIALES
			Canción Carteles
			Material de los sectores

		<p>SOCIALIZACIÓN: los niños comentan del juego, individualmente o en grupo.</p> <p>• Presentación: dibujan lo que más le gusto de su juego en los sectores.</p>		
DESARROLLO DE LA UNIDAD	INICIO	<p>MOTIVACION: Escuchan el cuento La Sirenita</p> <p>SABERES PREVIOS: Preguntamos: ¿Cómo se llama el cuento?, ¿Cómo termina el cuento?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Niños y niñas qué pasaría con nosotros si no existiera el mar.</p> <p>PROPOSITO: Menciono a los niños y niñas que hoy aprenderemos a trabajar correspondencia a través de colores.</p>		Dinámica
	DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</p> <p>Familiarización del Problema La docente comunica a los niños y niñas que el día de hoy vamos aprender a trabajar correspondencia por colores.</p> <p>Búsqueda y Ejecución de Estrategias La docente les dice a los niños que vamos a viajar en avión para conocer el mar. Recordando a los niños y niñas nuestros acuerdos dentro y fuera del aula.</p> <p>Vivencial La docente invita a los niños y niñas a sentarse cada uno en su silla para poder empezar con el viaje imitando los sonidos del avión. Observando el mar y la costa donde tomaremos fotografías. La docente les explica que el agua es de color celeste porque el agua es muy salada ahí viven muchos peces, moluscos, lobos, tiburones, etc. Luego aterrizamos. La docente realiza preguntas.</p> <p>Material Concreto la docente, los niños y niñas utilizan materiales del aula para trabajar correspondencia en forma individual y grupal.</p> <p>Material Gráfico Los niños y niñas utilizan siluetas de los peces y tiburón para jugar.</p> <p>Invitando a formar grupos, lanzando el dado de colores sí sale en un lugar específico se coloca el pez del mismo color que salió cuando lanzo el dado.</p> <p>Sí sale el tiburón se arma una pieza del rompecabezas y sí se termina de armar el tiburón se come a todos los peces y termina el juego.</p> <p>Verbalización y Formalización La docente realiza pequeñas preguntas a los niños y niñas y ellos responden en forma ordenada.</p>	60	<p>Materiales no estructurados.</p> <p>Bandera del Perú.</p>
	CIERRE	<p>Responden preguntas: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo hicimos para aprender el conteo? ¿Qué materiales hemos utilizado? ¿Por qué será importante aprender el conteo? ¿Cumplimos el propósito de la actividad? ¿Cumplimos los acuerdos para la actividad? ¿Por qué?</p>		Dialogo
ACTIVIDADES PERMANENTES DE REFRIGERIO	<ul style="list-style-type: none"> • Oración y canción por los alimentos. • Recordamos el comportamiento a la hora de comer los alimentos. 		50	<p>Agua</p> <p>Jabón</p> <p>Toalla</p> <p>Lonchera</p>



	<ul style="list-style-type: none"> Recordamos que la basura se bota al tacho, con la canción el tacho de basura también quiere comer. Salen al patio a jugar al aire libre. Hacen uso del agua y jabón para lavarse las manos. 		
TALLER DE APRENDIZAJE	PSICOMOTRICIDAD		
Actividades permanentes de salida	<ul style="list-style-type: none"> Meta personal: la docente pregunta ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron? ¿para que aprendimos eso? Orden del aula, arreglo de cada niño y niña. Recomendaciones, indicaciones y canción de despedida.	10	Canto Dialogo



Yolanda
Yolanda Dina Onofre Salcedo
DNI N° 20053180
DIRECTORA

THIAGO UBICA EN FILAS DE MENOR A MAYOR TAMAÑO



JAMES UBICA EN FILAS DE MENOR A MAYOR TAMAÑO



PARIS UBICA EN FILAS DE MENOR A MAYOR TAMAÑO LAS FIGURAS



LOS NIÑOS UBICAN EN FILAS DE MENOR A MAYOR TAMAÑO



LOS NIÑOS ESCUCHAN LA CONSIGNA QUE SE LES INDICA PARA ORDENAR EN FILA DE MENOR A MAYOR TAMAÑO



SHANIA CUENTA LOS ELEMENTOS QUE TIENE LOS CONJUNTO



LOS NIÑOS CUENTAN MAS DE 6 OBJETOS DEL GRUPO



LOS NIÑOS FORMAN GRUPOS CON ELEMENTOS DEL MISMO COLOR





LOS NIÑOS FORMAN 2 CONJUNTOS DE OBJETOS DE COLORES DIFERENTES



LOS NIÑOS UBICAN LOS PALITOS DE MENOR TAMAÑO A MAS GRANDE





PREPARANDO BROCHETAS CON LOS NIÑOS (SERIACION EN FRUTAS)



APLICANDO EL INSTRUMENTO DE EVALUACION A LOS NIÑOS DE 5 AÑOS









NÓMINA DE MATRÍCULA - 2019

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo				Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica									
		Número y/o Nombre del Estudiante	Característica ⁽⁴⁾	Forma ⁽⁵⁾	Esc	Inicio	Fin	31/12/2019	Dpto.	Prov.	Dist.	Institución Educativa de procedencia ⁽⁹⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - R./JRD					
Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)		Fecha de Nacimiento		Datos del Estudiante		Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾		País ⁽¹¹⁾		Trabaja el Estudiante SI / NO		Horas semanales que labora		Evolución de la Madre ⁽¹³⁾		Nacimiento Registrado SI/NO		Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	
N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾		Fecha de Nacimiento		Datos del Estudiante		Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾		País ⁽¹¹⁾		Trabaja el Estudiante SI / NO		Horas semanales que labora		Evolución de la Madre ⁽¹³⁾		Nacimiento Registrado SI/NO		Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	
1	D.N.I. 9-0-2-9-5-9-4-4	ASCENCO CARRANZA, Alejandro Humberto	28	03	2014	H	P	P	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2	D.N.I. 7-8-0-7-2-4-8-4	BORQUEZ QUINTANA, Allens Jeansbil	19	04	2013	H	P	P	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
3	D.N.I. 7-8-4-8-2-5-6-6	BRAVO FERNANDEZ, Mauricio Alexander	28	02	2014	H	P	P	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4	D.N.I. 7-8-4-8-2-5-9-5	BRAVO FERNANDEZ, Yandy Alexandra	28	02	2014	M	P	P	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5	D.N.I. 7-8-7-3-1-7-0-4	DA SILVA PINO, María Victoria	06	02	2014	M	P	P	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
6	D.N.I. 7-8-1-2-8-3-6-0	MALPARTIDA MEZA, Shin Stan	08	05	2013	H	P	P	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7	D.N.I. 7-8-4-2-1-6-6-9	OCHOA SINCHI, Benjhamin Smith	16	01	2014	H	P	P	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8	D.N.I. 7-8-1-7-7-8-6-0	OJANAMA CHAHUAYLACC, Maryon Jazmin	28	06	2013	M	P	P	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9	D.N.I. 7-8-4-5-1-7-4-5	ORDÓÑEZ MEDRANO, Russbel Luis	02	12	2013	H	P	P	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10	D.N.I. 7-8-5-3-1-0-6	QUISPE GABRIEL, Max Alexander	23	03	2014	H	P	P	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11	D.N.I. 7-8-2-2-3-9-5-4	QUISPE UNTIVEROS, Oxel Bekam Boyka	03	08	2013	H	P	P	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12	D.N.I. 8-0-8-3-5-7-2-1	ZARATE SANTOS, Adayvits Xiomara	11	08	2013	M	P	P	NO	SI	OT	C	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO

(9) Turno (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
 (10) Situación de Matrícula (1) Ingresante, (2) Promovido, (3) Permanente en el grado, (RE) Reenrante, (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (O) Otro, (OT) Otro, (L) Lengua extranjera, (Q) Quechua, (A) Aymara, (O) Otra lengua, (E) Lengua extranjera, (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
 (11) País (D) Inicial, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordociega (OT) Otro
 (12) Tipo de discapacidad (13) Escala de la Madre
 (14) Tipo de discapacidad (15) IE de procedencia
 (16) N° de DNI o Cod. Del Est. Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra institución educativa. Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra institución educativa. El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I. Est.

[Handwritten signature]
 Lic. César Gutiérrez
 SUPERINTENDENTE



NÓMINA DE MATRÍCULA - 2019

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siage.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo				Período Lectivo				Ubicación Geográfica				
Código	1 2 0 0 0 0 7	Número y/o Nombre	1 5 2 1 7 0 1 8 4	Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	11/03/2019	Fin	31/12/2019	Dpto.	JUNIN	Prov.	SATIPO	
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Satipo	Código Modular	Característica ⁽⁴⁾	Programa ⁽⁸⁾	-	Datos del Estudiante				Dist.	MAZAMARI			
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁰⁾	Resolución de Creación N°	Forma ⁽⁵⁾	Esc	Trabaja el Estudiante si / NO				Escuela de la Madre ⁽¹³⁾			Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾		
		Nivel/Ciclo ⁽⁶⁾	Grado/Edad ⁽⁹⁾	Sección ⁽⁶⁾	Padre vive si / NO	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Horas semanales que labora	Naemiento Registrado S/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾				
		Modalidad ⁽²⁾	Nombre Sección (Solo Inicial)	Fecha de Nacimiento		País ⁽¹¹⁾		Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾		Número y/o Nombre - RJRD				
		EBR	GRASOL	Día	Mes	Año	Sexo H/M		Código Modular					
1	D.N.I. 7-9-5-5-1-1-5-3		APOLINARIO CARVAJAL, Gerardi Sami	08	02	2016	M	I	P	S	I	C		
2	D.N.I. 7-9-4-6-4-1-4-5		CAISAHUANA URCUCULLAY, Lian Saul	26	12	2015	H	I	P	S	I	C		
3	D.N.I. 7-9-1-0-7-4-3-2		CAMARGO NAVARRO, Daymer Dawi	06	05	2015	H	I	P	S	I	C		
4	D.N.I. 7-9-6-3-3-8-7-4		CARRANZA HUALLULLO, Isamar Valeria	25	03	2016	M	I	P	S	I	C		
5	D.N.I. 7-9-2-2-1-1-1-5		FERNANDEZ HASSINGER, Julio Gilberto	15	07	2015	H	I	P	S	I	C		
6	D.N.I. 6-3-3-9-5-3-9-2		GARCIA GERONIMO, Meryluz Shinyado	02	07	2015	M	I	P	S	I	OT	C	
7	D.N.I. 7-9-4-6-4-4-1-1		GRANADOS CAMARGO, Kenyi Angel	14	12	2015	H	I	P	S	I	C		
8	D.N.I. 7-9-3-2-1-0-7-1		LACTAHUAMAN JAUREGUI, Lianna Mafer	10	09	2015	M	I	P	S	I	C		
9	D.N.I. 7-9-4-1-5-1-5-2		MENDOZA SOLANO, Andrea Avlet	29	11	2015	M	I	P	S	I	C		
10	D.N.I. 7-9-4-9-7-8-9		PANDURO ARCA, Milet Xoana	29	01	2016	M	I	P	S	I	C		
11	D.N.I. 7-9-1-2-1-1-1-0		QUISPE CHUMPATI, Ruth Nicol	18	11	2015	M	I	P	S	I	C		
12	D.N.I. 7-9-1-2-1-1-1-0		SIMON FLORES, Keyti Kartmel	13	04	2015	M	I	P	S	I	C		
13	D.N.I. 7-9-2-5-0-3-5-7		VALENCIA CAMPOS, Liam Geremias	20	07	2015	H	I	P	S	I	C		
14	D.N.I. 7-9-5-4-0-0-2-2		VILLON PEREZ, Keylor Dereck	12	02	2016	H	I	P	S	I	C		
15	D.N.I. 7-9-5-3-9-9-6-3		VILLON PEREZ, Yeico Yoshiro	12	02	2016	H	I	P	S	I	C		
16														
17														
18			BALDEON PALLARTA Malik Jency											
19			SCORPA CAHARGO Josep Noe											
20			COAGUILA RIVAS Juan Carlos											
21			HUAMAN HUAMAN Yamila											

[Handwritten signature]



- (1) Nivel / Codo
- (2) Modalidad
- (3) Grado/Edad
- (4) Caracterist.
- (5) Forma
- (6) Sección
- (7) Gestión
- (8) Programa
- (9) Turno
- (10) Situación de Matrícula
- (11) País
- (12) Lengua
- (13) Escuelas de la Madre
- (14) Tipo de discapacidad
- (15) IE de procedencia
- (16) N° de DNI o Cod. Del Est.
- (17) Tarde
- (18) Noche
- (19) Reintegrado
- (20) Permanece en el grado
- (21) Reintegrante
- (22) Logrante
- (23) Solo en el caso de EBR
- (24) Colombia
- (25) Brasil
- (26) Bolivia
- (27) Chile
- (28) Otro
- (29) Peru
- (30) Ecuador
- (31) Colombia
- (32) Brasil
- (33) Bolivia
- (34) Chile
- (35) Otro
- (36) Castellano
- (37) Quechua
- (38) Aymara
- (39) Otra lengua
- (40) Lengua extranjera
- (41) Sin Escuelas
- (42) Primaria
- (43) Secundaria
- (44) Superior
- (45) Intelectual
- (46) Auditiva
- (47) Visual
- (48) Psicomotora
- (49) Sordociega
- (50) Otro
- (51) En caso de no abolicer discapacidad
- (52) Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa
- (53) El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.