



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA CLASIFICACIÓN DE
PRISMAS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° 1785 DE LA PROVINCIA DE SATIPO-
2019

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

Br. HUARANGA SANDOVAL, KARIN VIOLETA

CÓDIGO ORCID: 0000-0003-2169-9167

ASESOR

Dr. SALOME CONDORI, EUGENIO

CÓDIGO ORCID: 0000-0001-6920-6662

SATIPO-PERÚ

2019

2. Equipo de trabajo

AUTOR

BR. HUARANGA SANDOVAL, KARIN VIOLETA

ORCID: 0000-0003-2169-9167

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

ASESOR

Dr. SALOME CONDORI, EUGENIO

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:0000-00018366-5507

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

A quienes son mi fortaleza, mi apoyo sin condiciones, mi soporte en todos los sentidos, quienes me acompañaron en las buenas y malas, mi familia y principalmente a mi hija quien es mi luz y mi alegría.

La autora

Dedicatoria

Dedico mi investigación a mi hija, a mi familia, pues sin ellos no conseguiría este pequeño paso en mi vida profesional, y a la universidad quien nos

La autora

5. Resumen

En el presente trabajo de investigación titulado: Juegos didácticos para clasificación de prismas en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo-2019 se utilizó la técnica de la observación y el instrumento pre-test y pos-test asimismo la investigación fue de tipo aplicada. Con diseño pre-experimental, el método empleado para el trabajo de investigación fue: el método general científico, y sus procesos. La población estuvo conformada 32 estudiantes entre damas y varones de 3 años, 4 años y 5 años y una muestra de 20 estudiantes seleccionado con un muestreo no probabilístico a conveniencia del investigador teniendo en consideración que tengan las mismas características de la población en la Institución Educativa Integrado N° 1785 de la provincia de Satipo-2019. En relación al objetivo general que es: Determinar la influencia de juegos didácticos en la clasificación de prismas en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019.

Se observó que el P-valor es menor que α como se muestra a continuación: $0.000 < 0.05$ se ha confirmado de la existencia de una influencia directa entre juegos didácticos en la clasificación de prismas.

El proceso de cuantificación del grado de influencia se basó en el análisis de las medias del Pre-test y Post-test, en tal sentido se pudo afirmar que existió una influencia equivalente a 35.19% de parte de los juegos de didácticos en la Clasificación de prismas.

Palabras claves: juegos didácticos, clasificación de prismas en prismas rectangular, pentagonal y triangular.

Abstract

In the present research work entitled: Educational games for prism classification in students of the Educational Institution No. 1785 of the province of Satipo-2019, the observation technique and the pre-test and post-test instrument were also used. It was applied type. With a pre-experimental design, the method used for the research work was: the general scientific method, and its processes. The population was made up of 32 students between ladies and men of 3 years, 4 years and 5 years and a sample of 20 students selected with a non-probabilistic sampling at the convenience of the researcher considering that they have the same characteristics of the population in the Educational Institution Integrated No. 1785 of the province of Satipo-2019. In relation to the general objective that is: To determine the influence of educational games in the classification of prisms in students of the Educational Institution No. 1785 of the province of Satipo - 2019.

It was observed that the P-value is less than α as shown below: $0.000 < 0.05$ has been confirmed of the existence of a direct influence between didactic games in the prism classification.

The process of quantification of the degree of influence was based on the analysis of the Pre-test and Post-test means, in this sense it was possible to affirm that there was an influence equivalent to 35.19% of part of the didactic games in the Classification of prisms

Keywords: educational games, classification of prisms in rectangular, pentagonal and rectangular prisms.

6. Contenido

1. Título.....	i
2. Equipo de trabajo.....	ii
3. Hoja de firma del jurado.....	iii
4. Hoja de agradecimiento	iv
5. Resumen	vi
6. Contenido	viii
7. Índice de gráficos y tablas	x
I. Introducción.....	12
II. Revisión de la literatura	15
2.1. Antecedentes	15
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	15
2.2. Bases teóricas de la investigación	23
2.2.1. Bases teóricas de juegos didáctico	23
2.2.2. Bases teóricas de clasificación de prisma	25
III. Hipótesis	30
IV. Metodología	31
4.1. Diseño de la investigación.....	31
4.2. Población y muestra	32
a. Población.....	32
4.3. Definición y operacionalización de variables juegos didácticos para clasificación de prismas en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo-2019.....	35
4.4. Técnicas e instrumentos.....	37
a. Técnicas.....	37
b. Instrumentos	37
4.5. Plan de análisis.....	41
4.6. Matriz de consistencia de juegos didácticos para clasificación de prismas en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo-2019	43
4.7. Principios éticos	44
V. Resultados.....	45
5.1. Resultado	45
5.2. Análisis de resultado	64

VI. Conclusiones y recomendaciones	73
6.1. Conclusiones	73
6.2. Recomendaciones.....	75
VII. Referencias bibliográficas	76
ANEXO	82

7. Índice de gráficos y tablas

Índice de Gráficos

Gráfico N° 1: Dimensión Prisma Rectangular.	47
Gráfico N° 2: Dimensión Prisma Pentagonal.	49
Gráfico N° 3: Dimensión Prisma Triangular.	51
Gráfico N° 4: Variable Clasificación de prismas	53

Índice de tablas

Tabla N° 1: Población Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo-2019	33
Tabla N° 2: Muestra Institución Educativa Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo-2019	34
Tabla N° 3: Dimensión Prisma Rectangular.	46
Tabla N° 4 Dimensión Prisma Pentagonal.	48
Tabla N° 5: Dimensión Prisma Triangular.	50
Tabla N° 6: Variable Clasificación de prismas	52

I. Introducción

Los países del mundo en su integridad para avanzar dentro de la ciencia de cualquier índole sean de instrumentales científicos, maquinarias, economía, u otras avanzadas es tan necesaria la creatividad y la matemática por esta razón manifiesto que la matemática está presente en cualquier trabajo por muy elemental que sea, teniendo como logro a largo plazo el progreso de país en cuanto al desarrollo científico, que los estudiantes menores de hoy tienen la responsabilidad de conducir al país en lo posterior. Manifestamos que todas las actividades humanas están vinculadas con las matemáticas en tal razón desde esta perspectiva se tiene que incidir bastante en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del nivel inicial, un trabajo de investigación que se desarrolló buscando mejorar en los niños el aprendizaje de las matemáticas por medio de la aplicación de estrategias adecuadas a la edades de los futuros del país, trabajo científico que benefició a diferente párvulos de diferentes instituciones de la comunidad en general en el conocimiento de las prismas, cantidades, relaciones, números, símbolos, ángulos, rectas y demás temas relacionados a las matemáticas. Pre esta razón se ejecutó la investigación científica titulado Juegos didácticos como estrategia de aprendizaje para clasificación de prismas en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo-2019 cuyo problema general se manifiesta en ¿Cuál es la influencia de juegos didácticos en la

clasificación de prismas en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo- 2019?

La investigación científica desprendido de una línea de investigación, por supuesto nacido dentro de la universidad basado en la necesidad de la comunidad en cuanto al campo de acción de los títulos de la investigación, planteando como objetivo general: Determinar la influencia de juegos didácticos en la clasificación de prismas en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019 a continuación señalado los específicos.

Determinar la influencia juegos didácticos en prisma rectangular en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019.

Determinar la influencia de juegos didácticos en prisma pentagonal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019.

Determinar la influencia de juegos didácticos en prisma triangular en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019

Trabajo científico que se desarrolló bajo los procedimientos de la investigación científica como todo investigador científico necesariamente tiene que tomar las rutas del método general que es el camino correcto para encontrar las verdades a las preguntas planteadas dentro del trabajo científico. Investigación que buscó demostrar la hipótesis por medio de la

prueba demostrando así dentro de la conclusión la certificación de la hipótesis. Trabajado con T student.

Trabajo que se desarrolló para el recojo de datos la técnica de la observación y el instrumento ficha de observación estructurada con 18 reactivos en una población de 32 educandos entre damas y varones de 3 años, 4 años y 5 años en la Institución Educativa N° Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo y una muestra de 20 estudiantes de la misma Institución.

Trabajo que se justificó por ser relevante el aprendizaje de los estudiantes y pertinente el problema descubierto que los niños del nivel inicial conocen muy poco con respecto a los prismas, como son prismas rectangulares, prismas triangulares, prisma pentagonal, u otros prismas que pueden existir dentro de las matemáticas, asegurar que los niños del nivel inicial logren su aprendizaje de las matemáticas.

II. Revisión de la literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

Revisando los trabajos de investigación previa a nivel internacional y nacional se llegó a materializar los siguientes trabajos.

Imacaña (2016), En su tesis titulada “*Juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela República de Uruguay Quito periodo 2014- 2015*” Universidad Central del Ecuador, para optar el título de licenciada en Educación mención profesora Parvularia. Quién plantea el objetivo general: Identificar como los juegos de concentración constituyen una alternativa al desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela República de Uruguay Quito periodo 2014-2015. Siendo el tipo de investigación descriptivo, considerando una población de 50 personas: 1 directora, 5 docentes, 22 estudiantes, 22 padres de familia de la Escuela República de Uruguay, el instrumento utilizado para recoger datos es la encuesta, cuestionario, la tesista llegó a las siguientes conclusiones: El pensamiento lógico matemático se ve desarrollada a través de los juegos de concentración. El nivel cognitivo, la edad, el juego son determinantes en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los escolares. La utilización de materiales concretos como

bloques de construcción de madera o plástico de diferentes tamaños permitió al estudiante a aprender a construir, transformar, concentrar su atención y orientarse en el espacio.

Villavicencio (2016), En su tesis titulada *“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”* 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. El tipo de investigación es descriptivo, contando con una población de: 1 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 utilizada es la observación, encuesta, haciendo uso del instrumento para recoger datos ficha de observación, cuestionario de preguntas la tesista llegó a las siguientes conclusiones: En el proceso de aprendizaje de las matemáticas los juegos matemáticos influyen de manera significativa. Los juegos matemáticos influyen de manera directa en el desarrollo del pensamiento lógico en los escolares sujetos a estudio. La mayoría de los escolares lograron desarrollar pensamientos lógicos a través de los juegos matemáticos.

Garnica (2014), En su tesis titulada “*Actividades lúdicas para la iniciación en el mundo de la matemática de los niños de 4 a 6 años de edad.*” Universidad Tecnológica Equinoccial Quito Ecuador. Para optar el título de licenciada en Ciencias de la Educación mención Parvularia. Planteando el siguiente objetivo general: Diseñar un manual que contenga orientaciones metodológicas para aplicarlas en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la pre- matemática mediante actividades lúdicas. El tipo de investigación es descriptivo, contando con una población de estudio de: 5 docentes del centro de desarrollo infantil del sector de la Parroquia Conocoto que trabajan con niños de nivel pre escolar. La técnica utilizada en la investigación es la encuesta, el instrumento para recoger datos es cuestionario. La Tesista llegó a las siguientes conclusiones: El juego es una herramienta indispensable en el desarrollo de habilidades de razonamiento matemático. A través de la manipulación de materiales concretos el escolar logro el desarrollo de habilidades matemáticos. Las diferentes actividades lúdicas favorecieron el desarrollo de las habilidades y el pensamiento matemático.

Chamorro (2016), En su tesis titulada “*La lúdica en el desarrollo de la pre- matemática de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la unidad educativa Réplica “24 de Mayo” Quito, año lectivo 2014*” realizado en la Universidad Central del Ecuador. Del país del Ecuador. Para obtener el título de licenciada en ciencias de la educación mención profesora Parvularia en preescolar. Planteando el siguiente objetivo general:

Determinar cómo contribuye la lúdica en el desarrollo de la pre-matemática en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la unidad educativa Réplica 24 de Mayo año lectivo 2014. La investigación fue de carácter cualitativo y tipo descriptivo contando con una población de 101 personas donde 97 son escolares de 4 y 5 años y 4 docentes de la unidad educativa 24 de Mayo. La técnica utilizada fue la observación, encuesta y el instrumento para recoger datos lista de cotejo y cuestionario. La tesista llegó a las siguientes conclusiones: Las actividades lúdicas contribuyeron favorable en desarrollo cognitivo en el desarrollo de las habilidades lógico matemático. Las actividades lúdicas motrices favoreció el control emocional, nociones de espacio, equilibrio en los escolares. Los juegos con actividades de manipulación de objetos estímulo y favoreció la experimentación y el desarrollo lógico matemático.

Antecedentes nacionales

Alfaro (2018), En su tesis titulada “*Desarrollo geométrico espacial en niños de 5 años de la institución educativa Inicial Divina Niña María, Lima 2018.*” Universidad César Vallejo Perú. Para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial, planteando como objetivo general: Determinar el nivel de desarrollo geométrico especial en niños de 5 años de la institución educativa inicial divina niña María Lima 2018, el tipo de investigación fue descriptiva, la población y muestra de estudio

conformó 123 escolares de 5 años de la institución educativa inicial Divina Niña María, la técnica utilizada es la encuesta y entrevista y el instrumento es cuestionario. La tesista llegó a las siguientes conclusiones: los escolares alcanzaron un nivel de logro de 68,29% en el desarrollo geométrico espacial. En relaciones espaciales los escolares lograron un nivel de proceso en 63,41%. El 66,67% de los escolares lograron determinar las formas geométricas.

Arias & García (2016), En su tesis titulada *“Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la institución educativa el jardín de Ibagué- 2015”* realizado en la Universidad Privada Norbert Wiener del Perú. Para optar al grado de Maestro en Educación con mención en pedagogía. Planteando como objetivo general: Determinar de qué manera los juegos didácticos influyen en el pensamiento lógico matemático, en los niños de pre escolar en la institución educativa técnica el jardín de Ibagué- 2015, el tipo de investigación fue aplicada con diseño experimental, contando con una población y muestra 60 escolares de pre escolar de la institución educativa técnica el Jardín de Ibagué, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento ficha de observación. Los autores llegaron a las siguientes conclusiones: Los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático favoreciendo la seriación, clasificación, nociones de conceptos de número, conservación de cantidades en los escolares sujetos a estudio. Los juegos con bloques

lógicos favoreció el aprendizaje en los niños permitiendo el reconocimiento de las características de los objetos, formas, tamaños. Los juegos didácticos benefició el desarrollo de las destrezas mentales en los escolares.

Cama & Santiago (2017), En su tesis titulada *“Estudio de los factores educativos involucrados en la iniciación e las matemáticas de cuatro aulas de 5 años de la institución educativa pública en el distrito de los Olivos”* realizado en la Pontificia Universidad Católica del Perú. Para optar el título profesional de licenciado en Educación con especialidad en Educación Inicial. Planteándose el siguiente objetivo general: Analizar los factores educativos que se involucran en la iniciación a las matemáticas dentro de las cuatro aulas de 5 años de una institución educativa pública del distrito de los Olivos. El nivel de investigación es descriptivo. Las poblaciones consideradas para el estudio fueron: 4 docentes de una institución pública de los Olivos y estudiantes de 5 años, la técnica utilizada es la entrevista, observación, habiendo utilizado el instrumento para recoger datos: ficha de observación, lista de cotejo. Las tesisistas llegaron a las siguientes conclusiones: Las docentes que participaron en la investigación en el 100% consideraron al juego como principal estrategia de aprendizaje. El 100% de las docentes hacen uso de los materiales didácticos en el proceso de enseñanza. El 100% de los docentes hacen uso en las actividades pedagógicas.

Cueto (2016) En su tesis titulada *“Influencia de la estrategia matemática lúdica en el desarrollo de capacidades matemáticas en niños de 04 años de la Institución Educativa N° 304 del distrito de la banda de shilcayo, provincia y región san Martín- 2013”* Universidad César Vallejo del Perú. Para optar el grado académico de Maestra en Educación con mención en docencia y gestión educativa. Planteando el siguiente objetivo general: Determinar la influencia del Taller matemática lúdica en el desarrollo de capacidades matemáticas en niños y niñas de 04 años de la institución educativa N° 304 del distrito de la Banda de shilcayo, provincia y región San Martín-2013. El nivel de investigación es experimental con diseño pre experimental, contando con una población de estudio 200 estudiantes de la institución educativa N° 304 del distrito de la Banda y la muestra de estudio fueron 27 de 4 años de edad de la misma institución educativa, la técnica de investigación es la observación y cuestionario y el instrumento utilizado para recojo de datos encuesta, ficha de observación. La tesista llegó a las siguientes conclusiones: En forma significativa la aplicación de la estrategia matemática lúdica influye en el desarrollo de las capacidades matemáticas. La estrategia lúdica favoreció el desarrollo de las capacidades de orden en los escolares que están sujetos a estudio. A través de la aplicación de estrategia lúdica la capacidad de equivalencia se desarrolló significativamente en los escolares.

Figuroa (2016), En su tesis titulada *“Juegos matemáticos como estrategias para desarrollar aprendizajes de figuras geométricas en los*

niños y niñas de 3 años de la I.E. N° 094 de Moyobamba –Chinchao. Realizado en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Perú. Para obtener el título de licenciada en Educación Inicial. Planteando como objetivo general: Determinar de qué manera los juegos matemáticos como estrategia desarrollan los aprendizajes de figuras geométricas en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N° 094 de Moyobamba –Chinchao 2015. El tipo de investigación fue experimental aplicada con diseño cuasi-experimental, la población y muestra está conformada por 22 estudiantes de tres años de edad de la I.E. N° 094 de Moyobamba –Chinchao, la técnica utilizada es la observación, técnica del fichaje, el instrumento utilizado para recoger datos es pre test y post test. La tesista llegó a las siguientes conclusiones: 71,65% en los estudiantes a través de la aplicación de juegos matemáticos desarrollo noción de cantidades. El 65,66% de los escolares lograron noción de secuencialidad después de haber utilizado los juegos matemáticos con el uso de figuras geométricas. El 69,82% del total de los estudiantes alcanzaron asimilar matemática mediante juegos y utilizando las figuras geométricas.

Cuba & Palpa (2015), En su tesis titulada *“La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E. P. de la localidad de Santa Clara* “realizado en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle para optar el título profesional de Licenciado en Educación especialidad Educación Inicial. Planteando como objetivo general: Determinar si existe relación entre el

juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Integral Particular de la localidad de Santa Clara El nivel de investigación fue de enfoque cuantitativo de nivel correlacional, contando con una población de 100 escolares de 5 años de edad de la Institución educativa Santa Rosita 20 estudiantes, Institución educativa los Alcanfores 20 escolares, Institución educativa Cesar vallejo 20 estudiantes, Institución Virgen del Carmen 20 e Institución educativa Happiness 20 escolares y la muestra de estudio fueron 60 escolares de las instituciones educativas Santa Rosita, los Alcanfores y César Vallejo la técnica utilizada es la observación haciendo uso del instrumento para recoger datos lista de cotejo. Las autoras llegaron a las principales conclusiones: Existe una relación entre el sector hogar y el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa Santa Clara. En relación al desarrollo de la fluidez existe relación con la hora del juego libre en los sectores en los niños de Santa Clara. El juego en los sectores libre permitió mejorar la socialización en los niños.

2.2.Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Bases teóricas de juegos didáctico

Chacón (s. f) Plantea:

El juego didáctico es una estrategia utilizada en cualquier nivel educativo que incluye momentos de acción, reflexión, participación

y objetivos a cumplir. El juego es un excelente medio para lograr aprendizajes significativos, conseguir la concentración, despertar el interés y permite el desarrollo físico- biológico, socio emocional, cognitiva verbal y sobre todo la dimensión académica en todas las áreas teniendo en cuenta la edad cronológica del escolar. (p. 2).

UNICEF (s. f) Sostiene:

Los niños y las niñas se muestran curiosos, desean descubrir lo que les rodea especialmente durante los primeros cinco años de vida donde su cerebro crece rápidamente, las experiencias tempranas contribuyen al desarrollo y permiten el aprendizaje. El juego es una de las grandes oportunidades para que los niños logren desarrollar sus sentidos, comprender, asimilar, perfeccionar sus habilidades, reorganizar las imágenes, conocerse a sí mismo y relacionarse con los demás. (p. 5).

Montero (2017) Define:

Los juegos didácticos es una técnica participativa que está encaminada a desplegar métodos, dirección, una conducta correcta y logros que se van obtener al ser utilizado en el aula. Los juegos didácticos esta dado en base a su etapa de desarrollo infantil y en la etapa preoperatoria o de juego simbólico el juego le permite al escolar recordar imágenes, codificar sus experiencias en símbolos,

beneficiando el desarrollo de sus habilidades cognoscitivas, sociales, creatividad. (p. p. 3,4).

Ministerio de Educación (2014) Sostiene:

El juego nace desde las mismas vivencias, costumbres con plena libertad y creación, y desde el mundo social, el juego es un reflejo cultural donde representan vivencias de su contexto familiar de una forma particular. Los juegos en los niños producen momentos particulares de desarrollo evolutivo y sociocultural en el que aprenden las reglas, los niveles de complejidad del juego, la socialización, descubrir el mundo que le rodea dando soluciones a problemas que se le presenta. (p. 18).

2.2.2. Bases teóricas de clasificación de prisma

Perú, Ministerio de Educación Currículo nacional (2016) Plantea:

El escolar del nivel inicial resuelve problemas relacionados a movimientos, determina diferentes formas geométricas de objetos, localiza objetos en un espacio, ubica objetos en el lugar, realiza comparaciones, desplazamientos, construye objetos con diferentes materiales, intenta resolver situaciones problemáticas a través del uso de diferentes estrategias. (p. 181)

Rojas (2016) plantea:

Los prismas son representaciones físicas de una figura geométrica y se distingue diferentes clases según sea su forma, caras laterales, base, altura. El prisma rectangular tiene seis caras: cuatro laterales y dos bases. Prisma pentagonal: posee siete caras, dos bases y cinco laterales. (p. 3).

Andonequi (2007) Plantea:

Los prismas son figuras geométricas que poseen dos caras congruentes ubicados en planos paralelos con su respectivas aristas homologas. Los prismas rectos tienen las caras laterales perpendiculares con las bases. Los prismas oblicuos tienen bases cuadrangulares. También se le denomina paralelepípedos cuyas bases son paralelogramos con dos caras paralelas y congruentes: romboide, rectangulares, ortoedro. (p. 9).

Figueroa (2016) Sostiene:

El juego de animación con la intención de fortalecer, enlazar crear un ambiente amistoso y participativo, donde el escolar debe relajarse. Juegos de análisis; donde el participante tiene que desempeñar un rol de la vida real. Juegos de actuación; donde el elemento principal es la dramatización, representación de roles. Juegos auditivos y audiovisuales: es a través de la utilización de medios de imágenes, sonidos donde el participante debe expresar sus ideas y realizar interpretaciones. Juegos de construcción; el escolar

debe ser parte activa de diseñar, desarrollar a partir de materiales concretos. (p. p. 24, 25)

Alonso (2011) Plantea:

La enseñanza de la matemática en el nivel inicial tiene su base en el juego a partir de situaciones problemáticas donde puedan construir, dar sus puntos de vista, reflexión, socialización y adquirir conocimientos. En el proceso de resolución de problemas confiar plenamente en su capacidad, guiarlos en su pensamiento, motivar el trabajo autónomo, celebrar sus saberes, prestar atención a las estrategias que el niño utiliza en la adquisición de conocimientos. (p. 13).

Ministerio de Educación y deporte (2005)

La enseñanza y aprendizaje de las figuras y cuerpos geométricos en educación inicial, incluye relaciones espaciales, cuerpos geométricos, tamaños, color, grosor, reconocimiento de formas e implica ampliar marco de experiencias en los niños y niñas a partir desde su entorno social y familiar, desde el ambiente educativo se deben organizar, armar, desarmar, comparar, brindar la oportunidad de transformaciones de objetos donde incluían relaciones espaciales, formas geométricas, planos bidimensionales y tridimensionales, dibujos y construcciones. (P. 13)

Perú, Ministerio de Educación (2013) Sostiene:

En el nivel inicial en escolar debe adquirir algunos conceptos matemáticos de vinculadas a noción de números, donde puedan representar en base a situaciones cotidianas de la vida real, considerando su cardinal, ordinal, inclusión jerárquica. Cuantificadores precisando la cantidad en interacción con materiales concretos utilizando cuantificadores. Comparaciones; a partir de las observaciones, semejanzas, diferencias referidas a colecciones de objetos. Correspondencia, donde pueden determinar si un cuerpo se vincula con otro cuerpo, colección para determinar “cuantos” y precisar igualdad o desigualdad. Clasificación; ordenamiento de objetos según sus formas, tamaños, y otras características. Ordinalidad; ordenar objetos considerando referencias, posición, (p. p. 34, 35).

Barquero (2008) Plantea:

Los escolares a pesar de su corta edad pueden construir figuras tridimensionales a través de materiales concretos, realizar dibujos, ejecutar recortes de figuras como pirámides, prismas, estrellas en forma guiada para luego realizar comparaciones, encontrar diferencias, encontrar el número de cara, describir cada objeto creado. (p. 17).

Romero (2014) Sostiene:

La geometría está presente en la vida cotidiana a partir de todos los objetos que se percibe como los triángulos, cuadrados, círculos, los niños deberían de comenzar a percibir en el proceso de enseñanza aprendizaje la geometría a través de la manipulación, exploración para lograr tener significados reales de la aproximación geométrica a través de comparaciones de cuerpos en objetos reales (p. 7).

III. Hipótesis

Hipótesis general

Existe una influencia directa de juegos didácticos en la clasificación de prismas en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo - 2019.

Hipótesis específico

Existe una influencia directa de juegos didácticos en prisma rectangular en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo- 2019

Existe una influencia directa de juegos didácticos en prisma pentagonal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019.

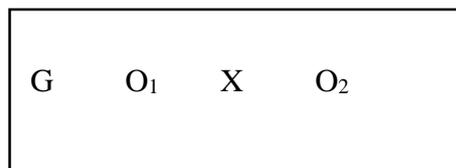
Existe una influencia directa de juegos didácticos en prisma triangular en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019.

IV. Metodología

Valderrama (2015) según manifiesta el autor el método de investigación consiste en descomponer un todo en sus partes con el objetivo de observar las relaciones que existen que pueden ser similitudes, diferencias, causas naturaleza y efectos, el análisis es la observación el examen de un hecho en particular el estudio de todas las ciencias no es ajeno al método analítico por lo que en el presente trabajo de investigación se utilizó el método general científico analítico. (p.98)

4.1.Diseño de la investigación

Valderrama (2015) El autor manifiesta los diseños de las investigaciones pretenden medir y describir el grado de relación como en el presente caso de trabajo investigativo. En la presente labor se acudió al diseño pre-experimental donde la relación es causa efecto responden a preguntas de averiguación, el objetivo fue conocer el grado de influencia de la variable independiente en la variable dependiente (p.179)



DONDE

G = Grupo de estudio.

O₁ = prueba de pre-test

O₂ = Prueba de pos-test

X = Manipulación de variable independiente

4.2.Población y muestra

a. Población

Valderrama (2015) La población de una investigación es el completo de los elementos de seres humanos traducido como finito que tienen características comunes dignos de ser observados en el presente caso el completo de la población es de 32 educandos entre damas y varones de 3 años, 4 años y 5 años en la Institución Educativa N° Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo-2019. Al respecto del universo el metodólogo profundiza que la población o universo es el unido de elementos que son unidades de análisis que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de exploración. (p.182)

Tabla N° 1: Población Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo-2019

ESTUDIANTES DE INICIAL	SEXO		N° DE ESTUDIAN TES
	H	M	
Niños de 3 años	6	6	12
Niños de 4 años	5	2	7
Niños de 5 años	10	3	13
Total de estudiantes			32

Fuente: Nomina Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo-2019

Criterios de inclusión de la muestra

Inclusión de la muestra: todos los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo-2019

Criterio de inclusión y exclusión de la muestra

Inclusión de la muestra: se incluyeron a todos los estudiantes en los juegos durante la investigación sin excluir a ningún estudiante en la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo-2019

b. Muestra

Valderrama (2015) El especialista afirma que es un subconjunto del total de la población tomando en cuenta que tengan la misma característica en el presenta caso de la investigación se tomó una cantidad adecuada que brinda las facilidades para el desarrollo del proceso estadístico y la prueba de hipótesis siendo los estudiantes de 4-5 años de edad que son en total

20 estudiantes entre damas y varones de la misma Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo-2019 que se midió el comportamiento de las variables en cada uno de los educandos (p.184)

Tabla N° 2: Muestra Institución Educativa Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo-2019

ESTUDIANTES INICIAL	SEXO		N° DE ESTUDIAN TES
	H	M	
Niños de 4 años	5	2	7
Niños de 5 años	10	3	13
Total de estudiantes			20

Fuente: Nomina Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo-2019

4.3. Definición y operacionalización de variables juegos didácticos para clasificación de prismas en estudiantes de la Institución

Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo-2019

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de mediciones
JUEGOS DIDÁCTICOS	<p>Es una técnica lúdica participativa que le permite disfrutar de la actividad al escolar y al mismo tiempo desarrollar habilidades intelectuales, sociales, creatividad donde es parte activa en un proceso académico buscando objetivos de aprendizaje de manera divertida y con propósitos bien establecidos.</p> <p>Chacón P. (s f) “El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje Cómo crearlo en el aula?” (p. 5)</p>	<p>Los estudiantes construirán diferentes estructuras como torres, puentes, casas, cuadrados, apilarán objetos con diferentes formas y tamaños colocándolas unas con otras de acuerdo a sus propósitos de juego y podrán explicar sus propósitos, previa guía de la maestra.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes participaran en actividades de juego de memoria que consistirá en reconocer similitudes, diferencias, categorías, nombres, formas, tamaños, de acuerdo a sus características de los objetos según su deseo de participación. - Los estudiantes participaran en actividades de juego donde colocaran figuras geométricas y puedan encajarla considerando sus formas, colores, tamaños según sus habilidades y deseos en forma de competencias a fin de buscar la participación de todos los niños con la vigilancia de la maestra. 		<ul style="list-style-type: none"> - Construir diferentes estructuras como torres, apilar, utilizando diversas figuras geométricas colocándolas unas con otras de acuerdo a sus propósitos de juego. - Reconocer los nombres, las imágenes, formas, tamaños, formas grupos de acuerdo a sus características de los objetos que están en juego - Ubicar las figuras geométricas de acuerdo a sus formas, colores, tamaños según sus habilidades y deseos 	
	El prisma es un cuerpo geométrico que tiene dos bases paralelas entre sí y un número de caras laterales al igual que el número de lados del	Los estudiantes elaboraran y señalaran algunas características que presenta un prisma rectangular como sus caras laterales, bases y altura haciendo uso de	- Prisma Rectangular: Es una figura geométrica que tiene seis caras; cuatro laterales y dos bases y altura	- Señala algunas características que presenta un prisma rectangular después de haber elaborado.	Intervalar

<p>CLASIFICACIÓN DE PRISMAS</p>	<p>polígono y son siempre paralelogramos que se clasifican según su número de lados base asimétrico, base convexo Rojas L. (2016) “Prisma” (p. 1)</p>	<p>diferentes prismas, con el aporte de materiales y conducción de la maestra.</p> <p>Los estudiantes elaboraran un prisma pentagonal con materiales que la maestra favorecerá y previo un diseño para luego contar cuantos lados posee y las bases que tiene, dando inicio a la cuantificación de números.</p> <p>Los estudiantes reconocerán a partir de varias figuras geométricas que presenta la maestra el prima triangular e indica algunas características que tiene el más grande, pequeño, color, lados.</p> <p>-</p>	<p>- Prisma Pentagonal: Es una figura que presea siete caras, dos bases y cinco laterales y altura. - Prisma Triangular: Es una figura geométrica que tiene dos bases, dos caras laterales, vértice, arista.</p> <p>Rojas L. (2016) “Prisma” (p. 3)</p>	<p>- Elabora un prisma pentagonal y cuenta cuanto lados, base posee.</p> <p>- Reconoce a partir de varias figuras geométricas el prisma triangular e indica algunas características que tiene.</p>	
---------------------------------	--	---	--	--	--

4.4.Técnicas e instrumentos

a. Técnicas

Valderrama (2015) las investigaciones científicas son desarrolladas como cualquier trabajo por medio de una estrategia o técnica. En el presente trabajo de búsqueda de respuestas a los problemas planteados se utilizó la técnica de la observación que el especialista manifiesta que son procedimientos sistematizados, válidos, confiables, sirven para recoger datos pertinentes sobre los insumos de la investigación que son las variables atributos, que se limita a observar las variables hechos, procesos, objetos, conductas que han concurrido o están ocurriendo independientemente a su voluntad, es decir que no existe manipulación de las variables. (p.194)

b. Instrumentos

Valderrama (2015) La herramienta adecuada para el recojo de datos En el trabajo científico de indagación se aplicó el instrumento pre-test y pos-test estructurada con 18 reactivos el autor nos indica que son medios, herramientas o materiales que emplea el investigador para recoger y almacenar información, los reactivos se deben seleccionar coherentemente a fin de recoger sobre hechos y fenómenos sociales o naturales de la realidad, comportamientos individuales y colectivos de personas e

instituciones, respecto a de los cuales se pide que las personas sometidas a observación expresan su opinión y actitud. (p. 195)

Variable

Variable independiente: Juegos Didácticos

Variable dependiente: Clasificación de Prismas

Fiabilidad de prueba

Ficha de instrumento

Datos informativos del instrumento

Autor : Huaranga Sandoval, Karin Violeta

Procedencia : Investigación

Aplicación : Estudiantes del Institución Educativa N° 1785
de la provincia de Satipo-2019

Propósito : elevar el aprendizaje del conocimiento de los
estudiantes

Descripción del Instrumento

El instrumento presente pretende evaluar el aprendizaje de clasificación de prismas en los estudiantes de estudiantes del Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo-2019 que consiste en un pre test y un pos test con 15 reactivos en forma general.

Manifestamos que todo instrumento necesariamente tiene que provocar o estimular lo que se pretende evaluar conteniendo con un conjunto estructurado de ítems los cuales posibilitaron la obtención de a información deseada

Norma de aplicación

Se organizan los ítems de acuerdo a las 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 ítems planteados.

Norma de puntuación

La elección de ésta estructura se basa en sus ventajas con respecto a otros posibles instrumentos de medición, está constituida por 15 ítems que se agrupan en forma general de acuerdo a las dos variables y de acuerdo a las dimensiones todo esto según la operacionalización de variables y su valoración es puntaje menor 1 punto y puntaje mayor 4 puntos.

En concordancia con la validez de instrumento de medición tenemos a los autores Mucha & Hospinal (2011, p.18) en donde manifiesta que no es común encontrar pruebas sólidas que sustenten la validez de la mayor parte de las mediciones de carácter psicológico, esto se debe a que mientras la confiabilidad sería esencialmente una cuestión empírica donde la validez persigue la explicación con todas sus explicaciones.

La validación se hizo a través del método juicio de expertos, en el presente caso es validado por

EXPERTO	INTERVALO	CATEGORÍA
Dr. Salomé Condori Eugenio	1	Validado
Rómulo Antonio Miguel Rodríguez	1	Validado
Flores Meza Alejandro	1	Validado
Seas Menéndez Amelia flora	1	Validado

Este tipo de validez enjuicia lo apropiado el instrumento.

Confiabilidad de prueba

La prueba se aplica en una muestra de 20 estudiantes Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo-2019 con el objetivo de hallar la confiabilidad de consistencia interna del instrumento para ello usamos el paquete estadístico SPSS versión 23 se procede analizar los datos obtenidos a través del instrumento para comprobar su fiabilidad por medio del Alfa de cronbach Siendo el valor cercano a 1 de mayor fiabilidad y valores menores a 0,8 confiabilidad no buena. Se puede observar que el alfa de cronbach es superior a 0,8, podemos garantizar la fiabilidad de la información recolectada por el instrumento

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,935	2

Interpretación de coeficiente de confiabilidad

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

La planificación de la investigación obedece a una serie de procedimientos que se llevó a cabo en el campo o escenario de la investigación es en profundidad una planificación con respecto a realizar el trabajo de sondeos sobre un nuevo discernimiento científico. En la presente investigación se tuvo un plan bien definido como es aplicación de los instrumentos diseñados previamente los indicadores. A la totalidad de la muestra una vez aplicado por primera y segunda vez por cada variable se procedió, a crear una base de datos momentáneo en el programa Excel 2013 y se procedió a la sumatoria automática de los mismos. Para el análisis de datos, se utilizó el programa estadístico SPSS (Statistical package for the social sciences) versión 23 a través del cual se obtuvo los resultados estadísticos

con las frecuencias, para realizar luego el análisis de distribución de dichas frecuencias con sus respectivos gráficos y demostrando así las conclusiones manteniendo el aspecto ético.

4.6. Matriz de consistencia de juegos didácticos para clasificación de prismas en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo-2019

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	METODOLOGÍA																																												
¿Cuál es la influencia de juegos didácticos en la clasificación de prismas en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo- 2019?	Determinar la influencia de juegos didácticos en la clasificación de prismas en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019.	H1. Existe una influencia directa de juegos didácticos en la clasificación de prismas en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo - 2019.	VARIABLE I JUEGOS DIDÁCTICOS - Construir diferentes estructuras como torres, apilar, utilizando diversas figuras geométricas colocándolas unas con otras de acuerdo a sus propósitos de juego. - Reconocer los nombres, las imágenes, formas, tamaños, formas grupos de acuerdo a sus características de los objetos que están en juego - Ubicar las figuras geométricas de acuerdo a sus formas, colores, tamaños según sus habilidades y deseos VARIABLE D CLASIFICACIÓN DE PRISMAS - Señalar algunas características que presenta un prisma rectangular después de haber elaborado. - Elabora un prisma pentagonal y cuenta cuanto lados, base posee. - Reconoce a partir de varias figuras geométricas el prisma triangular e indica algunas características que tiene.	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: 10px auto;"> $G \quad O_1 \quad X \quad O_2$ </div> Donde: G = Grupo de estudio O ₁ = medición del pre test O ₂ = medición del post test X = Aplicación o manipulación la variable independiente. POBLACIÓN <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin: 10px auto;"> <thead> <tr> <th colspan="4" style="text-align: center;">ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1785</th> </tr> <tr> <th style="width: 30%;">GRADO</th> <th style="width: 15%;">H</th> <th style="width: 15%;">M</th> <th style="width: 10%;">TOTAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3 AÑOS</td> <td>6</td> <td>6</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td>4 AÑOS</td> <td>5</td> <td>2</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>5 AÑOS</td> <td>10</td> <td>3</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center;">TOTAL DE ESTUDIANTES</td> <td>32</td> </tr> </tbody> </table> MUESTRA <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin: 10px auto;"> <thead> <tr> <th colspan="4" style="text-align: center;">ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1785</th> </tr> <tr> <th style="width: 30%;">GRADO</th> <th style="width: 15%;">H</th> <th style="width: 15%;">M</th> <th style="width: 10%;">TOTAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4 AÑOS</td> <td>5</td> <td>2</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>5 AÑOS</td> <td>10</td> <td>3</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center;">TOTAL DE ESTUDIANTES</td> <td>20</td> </tr> </tbody> </table>	ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1785				GRADO	H	M	TOTAL	3 AÑOS	6	6	12	4 AÑOS	5	2	7	5 AÑOS	10	3	13	TOTAL DE ESTUDIANTES			32	ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1785				GRADO	H	M	TOTAL	4 AÑOS	5	2	7	5 AÑOS	10	3	13	TOTAL DE ESTUDIANTES			20
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1785																																																
GRADO	H	M	TOTAL																																													
3 AÑOS	6	6	12																																													
4 AÑOS	5	2	7																																													
5 AÑOS	10	3	13																																													
TOTAL DE ESTUDIANTES			32																																													
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1785																																																
GRADO	H	M	TOTAL																																													
4 AÑOS	5	2	7																																													
5 AÑOS	10	3	13																																													
TOTAL DE ESTUDIANTES			20																																													
PROBLEMA ESPECÍFICO	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS																																														
1. ¿Cuál es la influencia de juegos didácticos en prisma rectangular en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo - 2019? 2. ¿Cuál es la influencia de juegos didácticos en prisma pentagonal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019? 3. ¿Cuál es la influencia de juegos didácticos en prisma triangular en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo - 2019?	1. Determinar la influencia de juegos didácticos en prisma rectangular en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019. 2. Determinar la influencia de juegos didácticos en prisma pentagonal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019. 3. Determinar la influencia de juegos didácticos en prisma triangular en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019.	H1.-Existe una influencia directa de juegos didácticos en prisma rectangular en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo-2019 H2.-Existe una influencia directa de juegos didácticos en prisma pentagonal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019. H3.-Existe una influencia directa de juegos didácticos en prisma triangular en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019.																																														

4.7.Principios éticos

En la Universidad existe el código de ética donde manifiesta que todos los productos de la investigación deben de tener originalidad desarrollados por los mismos estudiantes y en caso de falta tienen el elemento sancionador por esta razón se mantendrá el gran respeto a la misma investigación al APA, el reglamento de investigación N° 11 de la universidad, la nueva ley universitaria son reglas que proporcionan para una investigación y que serán respetadas en el desarrollo del trabajo científico. En este sentido los principios éticos si corresponde porque se respetarán a todos los autores que se extraerán la información, existen los principios y los valores dentro de toda la investigación, porque se observó cuidadosamente a cada estudiante dentro de sus laboras académicas, se respetó el derecho de autor a través de las citas y referencias bibliográficas y finalmente se respetó a la máxima intendencia del control de producciones que es la SUNEDU.

V. Resultados

5.1. Resultado

Se mostraron los resultados encontrados tras el análisis estadístico de la influencia directa de juegos didácticos en la clasificación de prismas en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019 a través del software estadístico SPSS en su versión 23, con una muestra de 20 estudiantes que fueron seleccionados para un proceso de muestreo no probabilístico, para todas las pruebas realizadas se usó una significancia equivalente a 0.05.

Presentación de resultados descriptivos.

Los datos presentados en el capítulo se basan en la categorización de las dimensiones y variables en 3 niveles: regular, bueno y excelente. En tal sentido se siguió el siguiente esquema: Dimensión

Nivel Regular	Nivel Bueno	Nivel Excelente
<ul style="list-style-type: none">• Dimensión: de 6 a 11• Variable: de 18 a 35	<ul style="list-style-type: none">• Dimensión: de 12 a 17• Variable: de 36 a 53	<ul style="list-style-type: none">• Dimensión: de 18 a 24• Variable: de 54 a 72

Tabla N° 3: Dimensión Prisma Rectangular.
tipos

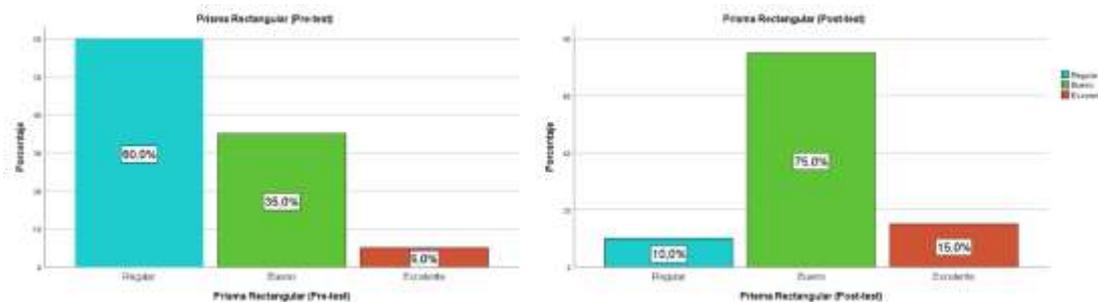
		Pre-test		Post-test	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Prisma Rectangular	Regular	12	60,0%	2	10,0%
	Bueno	7	35,0%	15	75,0%
	Excelente	1	5,0%	3	15,0%
	TOTAL	20	100%	20	100%

Fuente: Datos provenientes de la aplicación del pre-test y post-test.

Interpretación:

En la tabla N° 03 se muestran los resultados encontrados del análisis del pre-test y post-test del prisma rectangular por los estudiantes, observándose la reducción de estudiantes presentes en el nivel regular tras la aplicación de los juegos didácticos de 12 en el pre-test a 2 en el post-test. Por otra parte, se incrementó la cantidad de estudiantes presentes en el Nivel bueno de 7 en el pre-test a 15 en el post-test. También se evidencio incremento en la cantidad de estudiantes presentes en el Nivel excelente de 1 en el pre-test a 3 en el post-test. Se puede apreciar que la aplicación de los juegos didácticos como estrategia didáctica tuvo un impacto significativo en la cantidad de estudiantes que mejoraron la comprensión de la característica del prisma rectangular.

Gráfico N° 1: Dimensión Prisma Rectangular.



Fuente: Datos provenientes de la aplicación del pre-test y post-test.

Interpretación:

En el Figura N° 1 se muestran los resultados porcentuales encontrados del análisis del pre-test y post-test del prisma rectangular por los estudiantes, observándose la reducción de estudiantes presentes en el nivel regular tras la aplicación de los juegos didácticos de 60% en el pre-test a 10% en el post-test. Por otra parte, se incrementó la cantidad de estudiantes presentes en el Nivel bueno de 35% en el pre-test a 75% en el post-test. También se evidencio incremento en la cantidad de estudiantes presentes en el Nivel excelente de 5% en el pre-test a 15% en el post-test. Se puede apreciar que la aplicación de los juegos didácticos como estrategia didáctica tuvo un impacto significativo en la cantidad de estudiantes que mejoraron la comprensión de la característica del prisma rectangular.

Tabla N° 4 Dimensión Prisma Pentagonal.

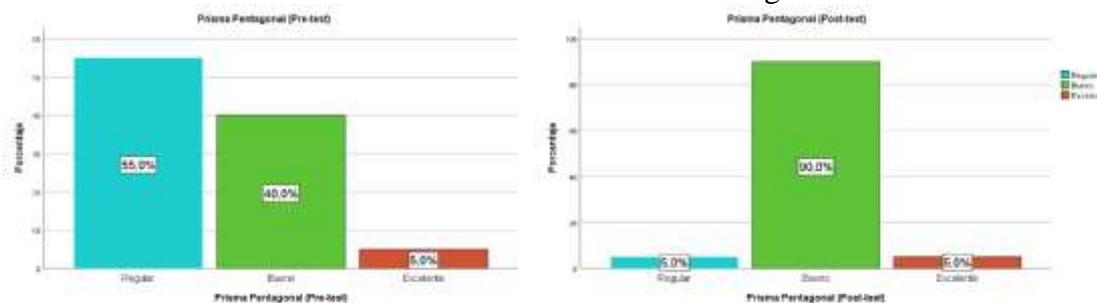
		tipos			
		Pre-test		Post-test	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Prisma Pentagonal	Regular	11	55,0%	1	5,0%
	Bueno	8	40,0%	18	90,0%
	Excelente	1	5,0%	1	5,0%
	TOTAL	20	100%	20	100%

Fuente: Datos provenientes de la aplicación del pre-test y post-test.

Interpretación:

En la tabla N° 04 se muestran los resultados encontrados del análisis del pre-test y post-test del prisma pentagonal por los estudiantes, observándose la reducción de estudiantes presentes en el nivel regular tras la aplicación de los juegos didácticos de 11 en el pre-test a 1 en el post-test. Por otra parte, se incrementó la cantidad de estudiantes presentes en el Nivel bueno de 8 en el pre-test a 18 en el post-test. También se evidencio una estabilidad en la cantidad de estudiantes presentes en el Nivel excelente de 1 en el pre-test a 1 en el post-test. Se puede apreciar que la aplicación de los juegos didácticos como estrategia didáctica tuvo un impacto significativo en la cantidad de estudiantes que mejoraron la elaboración de prismas pentagonales.

Gráfico N° 2: Dimensión Prisma Pentagonal.



Fuente: Datos provenientes de la aplicación del pre-test y post-test.

Interpretación:

En la Figura N° 1 se muestran los resultados encontrados del análisis del pre-test y post-test del prisma pentagonal por los estudiantes, observándose la reducción de estudiantes presentes en el nivel regular tras la aplicación de los juegos didácticos de 55% en el pre-test a 5% en el post-test. Por otra parte, se incrementó la cantidad de estudiantes presentes en el Nivel bueno de 40% en el pre-test a 90% en el post-test. También se evidenció una estabilidad en la cantidad de estudiantes presentes en el Nivel excelente de 5% en el pre-test a 5% en el post-test. Se puede apreciar que la aplicación de los juegos didácticos como estrategia didáctica tuvo un impacto significativo en la cantidad de estudiantes que mejoraron la elaboración de prismas pentagonales.

Tabla N° 5: Dimensión Prisma Triangular.

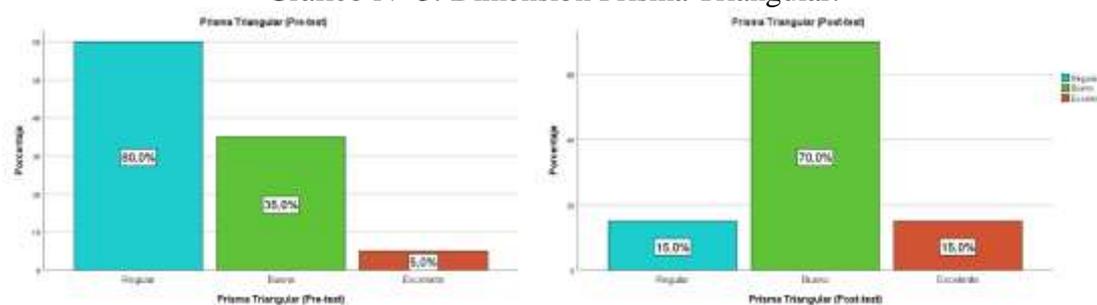
		tipos			
		Pre-test		Post-test	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Prisma Triangular	Regular	12	60,0%	3	15,0%
	Bueno	7	35,0%	14	70,0%
	Excelente	1	5,0%	3	15,0%
	TOTAL	20	100%	20	100%

Fuente: Datos provenientes de la aplicación del pre-test y post-test.

Interpretación :

En la tabla N° 05 se muestran los resultados encontrados del análisis del pre-test y post-test del prisma triangular por los estudiantes, observándose la reducción de estudiantes presentes en el nivel regular tras la aplicación de los juegos didácticos de 12 en el pre-test a 3 en el post-test. Por otra parte, se incrementó la cantidad de estudiantes presentes en el Nivel bueno de 7 en el pre-test a 14 en el post-test. También se evidencio incremento en la cantidad de estudiantes presentes en el Nivel excelente de 1 en el pre-test a 3 en el post-test. Se puede apreciar que la aplicación de los juegos didácticos como estrategia didáctica tuvo un impacto significativo en la cantidad de estudiantes que mejoraron el reconocimiento de la característica del prisma triangular.

Gráfico N° 3: Dimensión Prisma Triangular.



Fuente: Datos provenientes de la aplicación del pre-test y post-test.

Interpretación :

En la Figura N° 2 se muestran los resultados encontrados del análisis del pre-test y post-test del prisma triangular por los estudiantes, observándose la reducción de estudiantes presentes en el nivel regular tras la aplicación de los juegos didácticos de 60% en el pre-test a 15% en el post-test. Por otra parte, se incrementó la cantidad de estudiantes presentes en el Nivel bueno de 35% en el pre-test a 70% en el post-test. También se evidenció incremento en la cantidad de estudiantes presentes en el Nivel excelente de 5% en el pre-test a 15% en el post-test. Se puede apreciar que la aplicación de los juegos didácticos como estrategia didáctica tuvo un impacto significativo en la cantidad de estudiantes que mejoraron el reconocimiento de la característica del prisma triangular.

Tabla N° 6: Variable Clasificación de prismas

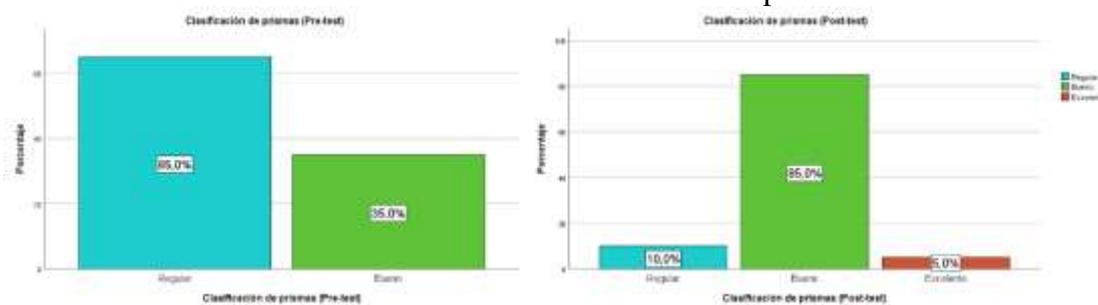
		tipos			
		Pre-test		Post-test	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Clasificación de prismas	Regular	13	65,0%	2	10,0%
	Bueno	7	35,0%	17	85,0%
	Excelente	0	0,0%	1	5,0%
	TOTAL	20	100%	20	100%

Fuente: Datos provenientes de la aplicación del pre-test y post-test.

Interpretación :

En la tabla N° 06 se muestran los resultados encontrados del análisis del pre-test y post-test de la clasificación de prismas por los estudiantes, observándose la reducción de estudiantes presentes en el nivel regular tras la aplicación de los juegos didácticos de 13 en el pre-test a 2 en el post-test. Por otra parte, se incrementó la cantidad de estudiantes presentes en el Nivel bueno de 7 en el pre-test a 17 en el post-test. También se evidencio incremento en la cantidad de estudiantes presentes en el Nivel excelente de 0 en el pre-test a 1 en el post-test. Se puede apreciar que la aplicación de los juegos didácticos como estrategia didáctica tuvo un impacto significativo en la cantidad de estudiantes que mejoraron la clasificación de prismas.

Gráfico N° 4: Variable Clasificación de prismas



Fuente: Datos provenientes de la aplicación del pre-test y post-test.

Interpretación :

En la Figura N° 4 se muestran los resultados encontrados del análisis del pre-test y post-test de la clasificación de prismas por los estudiantes, observándose la reducción de estudiantes presentes en el nivel regular tras la aplicación de los juegos didácticos de 85% en el pre-test a 10% en el post-test. Por otra parte, se incrementó la cantidad de estudiantes presentes en el Nivel bueno de 35% en el pre-test a 85% en el post-test. También se evidenció incremento en la cantidad de estudiantes presentes en el Nivel excelente de 0% en el pre-test a 5% en el post-test. Se puede apreciar que la aplicación de los juegos didácticos como estrategia didáctica tuvo un impacto significativo en la cantidad de estudiantes que mejoraron la clasificación de prismas.

Cuantificación de la influencia de los juegos de didácticos en la clasificación de prismas.

Se procedo a evaluar la normalidad los datos recolectados de las dimensiones y variables con el objetivo de poder verificar su normalidad:

Pruebas de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Clasificación de prismas (Pre-test)	,951	20	,380
Prisma Rectangular (Pre-test)	,931	20	,160
Prisma Pentagonal (Pre-test)	,980	20	,936
Prisma Triangular (Pre-test)	,968	20	,708
Clasificación de prismas (Post-test)	,921	20	,105
Prisma Rectangular (Post-test)	,943	20	,270
Prisma Pentagonal (Post-test)	,950	20	,364
Prisma Triangular (Post-test)	,920	20	,099

Se utilizo la prueba de Shapiro-Wilk ya que se tuvo menos de 30 unidades muestral es, la toma de decisión se base en el siguiente expuesto:

- Sí se tuvo un P-valor superior que α , se consideró que los datos procedentes de la distribución cuentan con carácter normal y debido a esto se utilizó la prueba de T de Student para la evaluación de la hipótesis de la investigación.
- Sí se tuvo un P-valor inferior o igual que α , se consideró que los datos procedentes de la distribución cuentan con carácter no normal y debido a esto se utilizó la prueba de U Mann-Whitney para la evaluación de la hipótesis de la investigación.

Se pudo concluir que todas las dimensiones y variables del pre-test y post-test proviene de una distribución normal ya que se pudo observar que el P-valor es mayor que el α en todos los casos.

Hipótesis y el objetivo general de la investigación.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,935	2

Se tuvo la premisa que cuan más cerca el alfa de Cronbach a 1 mayor será el grado de fiabilidad, viendo la prueba realizada para la clasificación de prismas se observa que el alfa de Cronbach está muy cerca de 1 por tanto podemos afirmar que los datos obtenidos contaron con una fiabilidad aceptable.

Formulación de la Hipótesis general:

Ha: Existe una influencia directa de juegos didácticos en la clasificación de prismas en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo - 2019.

Ho: No existe una influencia directa de juegos didácticos en la clasificación de prismas en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo - 2019.

Prueba de T de student

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Clasificación de prismas (Pre-test) - Clasificación de prismas (Post-test)	-11,7	3,358	,751	-13,271	-10,129	-15,5	19	,000

Fuente: Datos provenientes de la aplicación del pre-test y post-test.

Interpretación:

Se tuvo en consideración el protocolo de toma de decisión establecido :

- Si se tiene P-valor $< \alpha$: se consideró el rechazo la hipótesis nula
- Si se tiene P-valor $\geq \alpha$: se consideró la aceptación la hipótesis nula

Se observó que el P-valor es menor que α como se muestra a continuación:

$$0.000 < 0.05$$

Por tanto, podemos confirmar la existencia de una influencia directa entre juegos didácticos en la clasificación de prismas en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo - 2019.

Formulación del objetivo general

Determinar la influencia de juegos didácticos en la clasificación de prismas en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019.

Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Clasificación de prismas (Pre-test)	33,25	20	7,340	1,641
	Clasificación de prismas (Post-test)	44,95	20	6,253	1,398

Fuente: Datos provenientes de la aplicación del pre-test y post-test.

Interpretación:

El proceso de cuantificación del grado de influencia se basó en el análisis de las medias del Pre-test y Post-test, en tal sentido se pudo afirmar que existió una influencia equivalente a 35.19% de parte de los juegos de didácticos en la Clasificación de prismas en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54

Hipótesis y el objetivo específico 01 de la investigación.

Formulación de la Hipótesis específica 01:

Ha: Existe una influencia directa de juegos didácticos en prisma rectangular en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo-2019

Ho: No existe una influencia directa de juegos didácticos en prisma rectangular en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo-2019

Prueba de T student

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Prisma Rectangular (Pre-test) - Prisma Rectangular (Post-test)	-4,150	1,755	,393	-4,972	-3,328	-10,5	19	,000

Fuente: Datos provenientes de la aplicación del pre-test y post-test.

Interpretación:

Se tuvo en consideración el protocolo de toma de decisión establecido:

- Si se tiene P-valor $< \alpha$: se consideró el rechazo la hipótesis nula
- Si se tiene P-valor $\geq \alpha$: se consideró la aceptación la hipótesis nula

Se observó que el P-valor es menor que α como se muestra a continuación:

$$0.000 < 0.05$$

Por tanto, podemos confirmar la existencia de una influencia directa entre juegos didácticos en la caracterización del prisma rectangular en

estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo - 2019.

Formulación del objetivo específico 01

Determinar la influencia juegos didácticos en prisma rectangular en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019.

Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Prisma Rectangular (Pre-test)	11,05	20	2,665	,596
	Prisma Rectangular (Post-test)	15,20	20	2,375	,531

Fuente: Datos provenientes de la aplicación del pre-test y post-test.

Interpretación:

El proceso de cuantificación del grado de influencia se basó en el análisis de las medias del Pre-test y Post-test, en tal sentido se pudo afirmar que existió una influencia equivalente a 37.56% de parte de los juegos de didácticos en la caracterización del prisma rectangular en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54

Hipótesis y el objetivo específico 02 de la investigación.

Formulación de la Hipótesis específica 02:

Ha: Existe una influencia directa de juegos didácticos en prisma pentagonal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019.

Ho: No existe una influencia directa de juegos didácticos en prisma pentagonal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019.

Prueba de T de student

	Diferencias emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior Superior			
Prisma Pentagonal (Pre-test) - Prisma Pentagonal (Post-test)	-3,300	1,809	,405	-4,147 -2,453	-8,15	19	,000

Fuente: Datos provenientes de la aplicación del pre-test y post-test.

Interpretación:

Se tuvo en consideración el protocolo de toma de decisión establecido :

- Si se tiene P-valor $< \alpha$: se consideró el rechazo la hipótesis nula
- Si se tiene P-valor $\geq \alpha$: se consideró la aceptación la hipótesis nula

Se observó que el P-valor es menor que α como se muestra a continuación:

$$0.000 < 0.05$$

Por tanto, podemos confirmar la existencia de una influencia directa entre juegos didácticos en la elaboración del prisma pentagonal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo - 2019.

Formulación del objetivo específico 02

Determinar la influencia de juegos didácticos en prisma pentagonal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019.

Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Prisma Pentagonal (Pre-test)	11,30	20	2,867	,641
	Prisma Pentagonal (Post-test)	14,60	20	2,062	,461

Fuente: Datos provenientes de la aplicación del pre-test y post-test.

Interpretación:

El proceso de cuantificación del grado de influencia se basó en el análisis de las medias del Pre-test y Post-test, en tal sentido se pudo afirmar que existió una influencia equivalente a 29.20% de parte de los juegos de didácticos en la elaboración del prisma pentagonal en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54

Hipótesis y el objetivo específico 03 de la investigación.

Formulación de la Hipótesis específica 03:

Ha: Existe una influencia directa de juegos didácticos en prisma triangular en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019.

Ho: No Existe una influencia directa de juegos didácticos en prisma triangular en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019.

Prueba de T de student

	Media	Diferencias emparejadas		95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
		Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior			
Prisma Triangular (Pre-test) - Prisma Triangular (Post-test)	-3,600	2,037	,455	-4,553	-2,647	-7,90	19	,000

Fuente: Datos provenientes de la aplicación del pre-test y post-test.

Interpretación:

Se tuvo en consideración el protocolo de toma de decisión establecido :

- Si se tiene $P\text{-valor} < \alpha$: se consideró el rechazo la hipótesis nula
- Si se tiene $P\text{-valor} \geq \alpha$: se consideró la aceptación la hipótesis nula

Se observó que el P-valor es menor que α como se muestra a continuación:

$$0.000 < 0.05$$

Por tanto, podemos confirmar la existencia de una influencia directa entre juegos didácticos en el reconocimiento del prisma triangular en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo - 2019.

Formulación del objetivo específico 03

Determinar la influencia de juegos didácticos en prisma triangular en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019.

Estadísticas de muestras emparejadas

	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Prisma Triangular (Pre-test)	10,90	20	2,882	,644
Prisma Triangular (Post-test)	14,50	20	2,800	,626

Fuente: Datos provenientes de la aplicación del pre-test y post-test.

Interpretación:

El proceso de cuantificación del grado de influencia se basa en el análisis de las medias del Pre-test y Post-test, en tal sentido se pudo afirmar que existió una influencia equivalente a 33.03% de parte de los juegos de didácticos en el reconocimiento del prisma triangular en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54

5.2. Análisis de resultado

En apoyo a la hipótesis general: Existe una influencia directa de juegos didácticos en la clasificación de prismas en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo - 2019.

El proceso de cuantificación del grado de influencia se basó en el análisis de las medias del Pre-test y Post-test, en tal sentido se pudo afirmar que existió una influencia equivalente a 35.19% de parte de los juegos de didácticos en la Clasificación de prismas en estudiantes.

Esta afirmación se consolida con lo expuesto por Chacón (s. f) pues el juego didáctico es una estrategia utilizada en cualquier nivel educativo que incluye momentos de acción, reflexión, participación y objetivos a cumplir. El juego es un excelente medio para lograr aprendizajes significativos, conseguir la concentración, despertar el interés y permite el desarrollo físico- biológico, socio emocional, cognitiva verbal y sobre todo la dimensión académica en todas las áreas teniendo en cuenta la edad cronológica del escolar, comparten conclusiones las investigadoras Cama. A E. & Santiago R. M. (2017) En su tesis titulada *“Estudio de los factores educativos involucrados en la iniciación e las matemáticas de cuatro aulas de 5 años de la institución educativa pública en el distrito de los Olivos”* realizado en la Pontificia Universidad Católica del Perú, docentes que participaron en la investigación en el 100% consideraron al juego como principal estrategia de aprendizaje. El 100% de las docentes hacen uso de

los materiales didácticos en el proceso de enseñanza. El 100% de los docentes hacen uso en las actividades pedagógicas.

En apoyo a la primera hipótesis específico: Existe una influencia directa de juegos didácticos en prisma rectangular en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo-2019

El proceso de cuantificación del grado de influencia se basó en el análisis de las medias del Pre-test y Post-test, en tal sentido se pudo afirmar que existió una influencia equivalente a 37.56% de parte de los juegos de didácticos en la caracterización del prisma rectangular.

Montero (2017) fortalece esta conclusión con la definición de los juegos didácticos es una técnica participativa que está encaminada a desplegar métodos, dirección, una conducta correcta y logros que se van obtener al ser utilizado en el aula. Los juegos didácticos esta dado en base a su etapa de desarrollo infantil y en la etapa preoperatoria o de juego simbólico el juego le permite al escolar recordar imágenes, codificar sus experiencias en símbolos, beneficiando el desarrollo de sus habilidades cognoscitivas, sociales, creatividad. Nuestra conjetura es tiene cierta similitud con lo indicado por (Arias C. M. & García L. 2016), En su tesis titulada *“Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la institución educativa el jardín de Ibagué- 2015”* realizado en la Universidad Privada Norbert Wiener del Perú, Los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático favoreciendo la seriación, clasificación, nociones de

conceptos de número, conservación de cantidades en los escolares sujetos a estudio. Los juegos con bloques lógicos favorecieron el aprendizaje en los niños permitiendo el reconocimiento de las características de los objetos, formas, tamaños. El juego didáctico benefició el desarrollo de las destrezas mentales en los escolares.

En apoyo a la segunda hipótesis específico: Existe una influencia directa de juegos didácticos en prisma pentagonal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019.

El proceso de cuantificación del grado de influencia se basó en el análisis de las medias del Pre-test y Post-test, en tal sentido se pudo afirmar que existió una influencia equivalente a 29.20% de parte de los juegos de didácticos en la elaboración del prisma pentagonal.

Rojas (2016) brinda soporte teórico pues nos dice que los prismas son representaciones físicas de una figura geométrica y se distingue diferentes clases según sea su forma, caras laterales, base, altura. El prisma rectangular tiene seis caras: cuatro laterales y dos bases. Prisma pentagonal: posee siete caras, dos bases y cinco laterales; (Imacaña M. D. 2016), En su tesis titulada “*Juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela República de Uruguay Quito periodo 2014- 2015*” Universidad Central del Ecuador, al igual que los juegos de memoria mediante los juegos de concentración concluyo: El pensamiento lógico matemático se

ve desarrollada a través de los juegos de concentración. El nivel cognitivo, la edad, el juego son determinantes en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los escolares. La utilización de materiales concretos como bloques de construcción de madera o plástico de diferentes tamaños permitió al estudiante a aprender a construir, transformar, concentrar su atención y orientarse en el espacio.

En apoyo a la tercera hipótesis específico: Existe una influencia directa de juegos didácticos en prisma triangular en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019.

Este procesado cuantificado del grado de influencia se basó en el análisis de las medias del Pre-test y Post-test, en tal sentido se afirmó que existió una influencia equivalente a 33.03% de parte de los juegos de didácticos en el reconocimiento del prisma triangular.

Barquero (2008) refuerza nuestra postura al indicar que los escolares a pesar de su corta edad pueden construir figuras tridimensionales a través de materiales concretos, realizar dibujos, ejecutar recortes de figuras como pirámides, prismas, estrellas en forma guiada para luego realizar comparaciones, encontrar diferencias, encontrar el número de cara, describir cada objeto creado. Sobre este aspecto (Garnica G. M. 2014), En su tesis titulada *“Actividades lúdicas para la iniciación en el mundo de la matemática de los niños de 4 a 6 años de edad.”* Universidad Tecnológica Equinoccial Quito Ecuador, al arribar conclusiones: El juego es una herramienta indispensable en el desarrollo de habilidades de razonamiento

matemático. A través de la manipulación de materiales concretos el escolar logro el desarrollo de habilidades matemáticos. Las diferentes actividades lúdicas favorecieron el desarrollo de las habilidades y el pensamiento matemático.

OBJETIVOS	RESULTADOS	ANTECEDENTES	FUNDAMENTACION CIENTÍFICA	APORTES Y PREDICCIONES
<p>Determinar la influencia de juegos didácticos en la clasificación de prismas en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019.</p>	<p>Se observó que el P-valor es menor que α como se muestra a continuación: $0.000 < 0.05$ se ha confirmado de la existencia de una influencia directa entre juegos didácticos en la clasificación de prismas.</p> <p>El proceso de cuantificación del grado de influencia se basó en el análisis de las medias del Pre-test y Post-test, en tal sentido se pudo afirmar que existió una influencia equivalente a 35.19% de parte de los juegos de didácticos en la Clasificación de prismas en estudiantes.</p>	<p>A E. & Santiago R. M. (2017) En su tesis titulada “<i>Estudio de los factores educativos involucrados en la iniciación e las matemáticas de cuatro aulas de 5 años de la institución educativa pública en el distrito de los Olivos</i>” realizado en la Pontificia Universidad Católica del Perú, docentes que participaron en la investigación en el 100% consideraron al juego como principal estrategia de aprendizaje. El 100% de las docentes hacen uso de los materiales didácticos en el proceso de enseñanza. El 100% de los docentes hacen uso en las actividades pedagógicas.</p>	<p>Está basado en la estadística educativa inferencial en la cual se procede de la distribución y debido a esto se utilizó la prueba de alfa de Cronbach que deducen propiedades de una población siendo la matemática un área obligados a utilizar estrategias. Siendo uno de los aspectos principales de la inferencia la estimación de parámetros estadísticos por lo tanto resulta una técnica por demás efectiva con base.</p>	<p>Los juegos aportan una gran influencia en el aprendizaje de los niños mediante los juegos de prismas. Y en las predicciones en el futuro se obtendrán niños y niñas con capacidades de desarrollar competencias en diferentes concursos, se invita a todos los maestros y padres de familia a motivar a sus hijos Al juego libre.</p>

<p>Determinar la influencia juegos didácticos en prisma rectangular en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019.</p>	<p>Se observó que el P-valor es menor que α como se muestra a continuación: $0.000 < 0.05$ se ha confirmado de la existencia de una influencia directa entre juegos didácticos en el reconocimiento del prisma rectangular.</p> <p>El proceso de cuantificación del grado de influencia se basó en el análisis de las medias del Pre-test y Post-test, en tal sentido se pudo afirmar que existió una influencia equivalente a 37.56% de parte de los juegos de didácticos en la caracterización del prisma rectangular.</p>	<p>(Arias C. M. & García L. 2016), En su tesis titulada “<i>Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la institución educativa el jardín de Ibagué-2015</i>” realizado en la Universidad Privada Norbert Wiener del Perú, Los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático favoreciendo la seriación, clasificación, nociones de conceptos de número, conservación de cantidades en los escolares sujetos a estudio. Los juegos con bloques lógicos favorecieron el aprendizaje en los niños permitiendo el reconocimiento de las características de los objetos, formas, tamaños. El juego didáctico benefició el desarrollo de las destrezas mentales en los escolares.</p>	<p>Está basado en la estadística educativa inferencial en la cual se procede de la distribución y debido a esto se utilizó la prueba de alfa de Cronbach que deducen propiedades de una población siendo la matemática un área obligados a utilizar estrategias. Siendo uno de los aspectos principales de la inferencia la estimación de parámetros estadísticos por lo tanto resulta una técnica por demás efectiva con base.</p>	<p>Los juegos aportan una gran influencia en el aprendizaje de los niños mediante los juegos de prismas. Y en las predicciones en el futuro se obtendrán niños y niñas con capacidades de desarrollar competencias en diferentes concursos, se invita a todos los maestros y padres de familia a motivar a sus hijos Al juego libre.</p>
--	--	--	---	--

<p>Determinar la influencia de juegos didácticos en prisma pentagonal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019.</p>	<p>Se observó que el P-valor es menor que α como se muestra a continuación: $0.000 < 0.05$ se ha confirmado de la existencia de una influencia directa entre juegos didácticos en el reconocimiento del prisma pentagonal.</p> <p>El proceso de cuantificación del grado de influencia se basó en el análisis de las medias del Pre-test y Post-test, en tal sentido se pudo afirmar que existió una influencia equivalente a 29.20% de parte de los juegos de didácticos en la elaboración del prisma pentagonal.</p>	<p>(Imacaña M. D. 2016), En su tesis titulada “<i>Juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela República de Uruguay Quito periodo 2014-2015</i>” Universidad Central del Ecuador, al igual que los juegos de memoria mediante los juegos de concentración concluyo: El pensamiento lógico matemático se ve desarrollada a través de los juegos de concentración. El nivel cognitivo, la edad, el juego son determinantes en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los escolares. La utilización de materiales concretos como bloques de construcción de madera o plástico de diferentes tamaños permitió al estudiante a aprender a construir, transformar, concentrar su atención y orientarse en el espacio.</p>	<p>Está basado en la estadística educativa inferencial en la cual se procede de la distribución y debido a esto se utilizó la prueba de alfa de Cronbach que deducen propiedades de una población siendo la matemática un área obligados a utilizar estrategias. Siendo uno de los aspectos principales de la inferencia la estimación de parámetros estadísticos por lo tanto resulta una técnica por demás efectiva con base.</p>	<p>Los juegos aportan una gran influencia en el aprendizaje de los niños mediante los juegos de prismas. Y en las predicciones en el futuro se obtendrán niños y niñas con capacidades de desarrollar competencias en diferentes concursos, se invita a todos los maestros y padres de familia a motivar a sus hijos Al juego libre.</p>
<p>Determinar la influencia de juegos didácticos en prisma triangular en estudiantes de la Institución Educativa N°</p>	<p>Se observó que el P-valor es menor que α como se muestra a</p>	<p>(Garnica G. M. 2014), En su tesis titulada “<i>Actividades lúdicas para la iniciación en el mundo de la matemática de los niños de 4 a 6 años de edad.</i>” Universidad Tecnológica</p>	<p>Está basado en la estadística educativa inferencial en la cual se procede de la distribución y debido a esto se</p>	<p>Los juegos aportan una gran influencia en el aprendizaje de los niños mediante los juegos de</p>

<p>1785 de la provincia de Satipo – 2019.</p>	<p>continuación: $0.000 < 0.05$ podemos confirmar la existencia de una influencia directa entre juegos didácticos en el reconocimiento del prisma triangular. Este procesado cuantificado del grado de influencia se basó en el análisis de las medias del Pre-test y Post-test, en tal sentido se afirmó que existió una influencia equivalente a 33.03% de parte de los juegos de didácticos en el reconocimiento del prisma triangular.</p>	<p>Equinoccial Quito Ecuador, al arribar conclusiones: El juego es una herramienta indispensable en el desarrollo de habilidades de razonamiento matemático. A través de la manipulación de materiales concretos el escolar logro el desarrollo de habilidades matemáticas. Las diferentes actividades lúdicas favorecieron el desarrollo de las habilidades y el pensamiento matemático.</p>	<p>utilizó la prueba de alfa de Cronbach que deducen propiedades de una población siendo la matemática un área obligados a utilizar estrategias. Siendo uno de los aspectos principales de la inferencia la estimación de parámetros estadísticos por lo tanto resulta una técnica por demás efectiva con base.</p>	<p>prismas. Y en las predicciones en el futuro se obtendrán niños y niñas con capacidades de desarrollar competencias en diferentes concursos, se invita a todos los maestros y padres de familia a motivar a sus hijos Al juego libre.</p>
---	--	---	---	---

VI. Conclusiones y recomendaciones

6.1. Conclusiones

En relación al objetivo general que es: Determinar la influencia de juegos didácticos en la clasificación de prismas en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019.

Se observó que el P-valor es menor que α como se muestra a continuación: $0.000 < 0.05$ se ha confirmado de la existencia de una influencia directa entre juegos didácticos en la clasificación de prismas.

El proceso de cuantificación del grado de influencia se basó en el análisis de las medias del Pre-test y Post-test, en tal sentido se pudo afirmar que existió una influencia equivalente a 35.19% de parte de los juegos de didácticos en la Clasificación de prismas en estudiantes.

En relación al primer objetivo específico: Determinar la influencia juegos didácticos en prisma rectangular en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019.

Se observó que el P-valor es menor que α como se muestra a continuación: $0.000 < 0.05$ se ha confirmado de la existencia de una influencia directa entre juegos didácticos en el reconocimiento del prisma rectangular.

El proceso de cuantificación del grado de influencia se basó en el análisis de las medias del Pre-test y Post-test, en tal sentido se pudo afirmar que

existió una influencia equivalente a 37.56% de parte de los juegos de didácticos en la caracterización del prisma rectangular.

En relación al segundo objetivo específico: Determinar la influencia de juegos didácticos en prisma pentagonal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019.

Se observó que el P-valor es menor que α como se muestra a continuación: $0.000 < 0.05$ se ha confirmado de la existencia de una influencia directa entre juegos didácticos en el reconocimiento del prisma pentagonal.

El proceso de cuantificación del grado de influencia se basó en el análisis de las medias del Pre-test y Post-test, en tal sentido se pudo afirmar que existió una influencia equivalente a 29.20% de parte de los juegos de didácticos en la elaboración del prisma pentagonal.

En relación al tercer objetivo específico: Determinar la influencia de juegos didácticos en prisma triangular en estudiantes de la Institución Educativa N° 1785 de la provincia de Satipo – 2019.

Se observó que el P-valor es menor que α como se muestra a continuación: $0.000 < 0.05$ podemos confirmar la existencia de una influencia directa entre juegos didácticos en el reconocimiento del prisma triangular.

Este procesado cuantificado del grado de influencia se basó en el análisis de las medias del Pre-test y Post-test, en tal sentido se afirmó que existió una influencia equivalente a 33.03% de parte de los juegos de didácticos en el reconocimiento del prisma triangular.

6.2.Recomendaciones

El presente trabajo de investigación me motiva a ofrecer recomendaciones a los futuros investigadores y docentes:

Siendo la matemática un área que muchas veces resulta difícil a los estudiantes, el docente nos sentimos obligados a utilizar estrategias que no cohíban a los estudiantes en el aprendizaje, por lo que el juego es una alternativa de enseñanza, pues esta actividad ofrece no solo enseñanza divertida, sino también sirve para expresar, investigar, por lo tanto resulta una técnica por demás efectiva los juegos didácticos, por lo que deben ser utilizados regularmente.

Re comendamos a los padres de familia a trabajar con los pequeños estudiantes con reconocimiento de los prismas de diferentes figuras geométricas.

Recomendamos a las autoridades educativas que organicen capacitaciones en cuanto al manejo de estrategias educativas a fin de que los maestros lleguen mejor a los estudiantes porque considero que la base de la formación de las matemáticas está en el nivel inicial.

VII. Referencias bibliográficas

Alfaro F. A. (2018), En su tesis *Desarrollo geométrico espacial en niños de 5 años de la institución educativa Inicial Divina Niña María, Lima 2018.*

Universidad César Vallejo Perú.

Alonso G. (2011) *Didáctica de la matemática en el nivel inicial* Editorial: novedades Educativas Argentina.

Andonequi M. (2007) *Series del desarrollo del pensamiento matemático N° 16*

Cuerpos geométricos recuperado de

https://www.google.com/search?q=Series+del+desarrollo+del+pensamiento+matem%C3%A1tico+N%C2%B0+16+Cuerpos+geom%C3%A9tricos&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=jurq4LM1w_oVxM%253A%252CYw0FZGXrYsVgRM%252C_&usg=AI4_-kR-

[Kkpgkh3BBJDzXfAoFnrmCDNDrg&sa=X&ved=2ahUKEwj2oNmkrN](https://www.google.com/search?q=Series+del+desarrollo+del+pensamiento+matem%C3%A1tico+N%C2%B0+16+Cuerpos+geom%C3%A9tricos&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=jurq4LM1w_oVxM%253A%252CYw0FZGXrYsVgRM%252C_&usg=AI4_-kR-Kkpgkh3BBJDzXfAoFnrmCDNDrg&sa=X&ved=2ahUKEwj2oNmkrNTgAhUjU98KHTnrAJUQ9QEwAHoECAyQBA&biw=1366&bih=608#imgrc=jurq4LM1w_oVxM)

[TgAhUjU98KHTnrAJUQ9QEwAHoECAyQBA&biw=1366&bih=608#](https://www.google.com/search?q=Series+del+desarrollo+del+pensamiento+matem%C3%A1tico+N%C2%B0+16+Cuerpos+geom%C3%A9tricos&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=jurq4LM1w_oVxM%253A%252CYw0FZGXrYsVgRM%252C_&usg=AI4_-kR-TgAhUjU98KHTnrAJUQ9QEwAHoECAyQBA&biw=1366&bih=608#imgrc=jurq4LM1w_oVxM)

[imgrc=jurq4LM1w_oVxM:](https://www.google.com/search?q=Series+del+desarrollo+del+pensamiento+matem%C3%A1tico+N%C2%B0+16+Cuerpos+geom%C3%A9tricos&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=jurq4LM1w_oVxM%253A%252CYw0FZGXrYsVgRM%252C_&usg=AI4_-kR-) en febrero del 2019.

Arias C. M. & García L. (2012), En su tesis titulada *Los juegos didáctico y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de*

la Institución Educativa el Jardín de Ibagué – 2015 Universidad Privada

Norbert Wiener lima Perú.

Barquero L. (2008) *La geometría a través del arte recuperado de*

<https://www.um.es/documents/299436/550133/LEANDRO+BARQUERO,+CARMEN+M.pdf>

[O,+CARMEN+M.pdf](https://www.um.es/documents/299436/550133/LEANDRO+BARQUERO,+CARMEN+M.pdf) en febrero del 2018.

Cama. A. E. & Santiago R. M. (2017), En su tesis *Estudio de los factores educativos involucrados en la iniciación e las matemáticas de cuatro aulas de 5 años de la institución educativa pública en el distrito de los Olivos* Pontificia Universidad Católica del Perú.

Chacón P. (2008) *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje* *Cómo crearlo en el aula* recuperado de <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>

Chacón P. (s. f) *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje* *¿Cómo crearlo en el aula?* Recuperado de <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf> en febrero 2019.

Chamorro A. C. (2016), En su tesis titulada “La lúdica en el desarrollo de la pre-matemática de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la unidad educativa Réplica “24 de Mayo” Quito, año lectivo 2014” realizado en la Universidad Central del Ecuador. Del país del Ecuador

Colombia Ministerio de Educación (2014) *El juego en la Educación inicial* recuperado de <http://www.ccolombiaaprende.edu.co/primerainfancia> en febrero del 2019.

Cuba N. L. & Palpa E. (2015), En su tesis *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E. P. de la*

localidad de Santa Clara Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.

Cueto M. (2016), En su tesis *Influencia de la estrategia matemática lúdica en el desarrollo de capacidades matemáticas en niños de 04 años de la Institución Educativa N° 304 del distrito de la banda de shilcayo, provincia y región san Martín- 2013* Universidad César Vallejo del Perú.

Domínguez, J. (2008). *Dinámica de tesis* Editorial Grafica Real Chimbote Perú.

Domínguez, J. (2015). *Manual de la investigación científica* Chimbote Perú: Editorial Grafica Real

Figuroa D. S.(2016), En su tesis titulada *Juegos matemáticos como estrategias para desarrollar aprendizajes de figuras geométricas en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N° 094 de Moyobamba –Chinchao*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Perú.

Figuroa D. S.(2016) *Juegos matemáticos como estrategia para desarrollar aprendizajes de figuras geométricas en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 094 de Moyobamba- Chinchao, 2015*.

Flores P. (s. f) *Aprendizaje en matemáticas*
www.ugr.es/~pflores/textos/cLASES/CAP/APRENDI.pdf

Garnica G. M. (2014), En su tesis *Actividades lúdicas para la iniciación en el mundo de la matemática de los niños de 4 a 6 años de edad*. Universidad Tecnológica Equinoccial Quito Ecuador.

Imacaña M. D. 2016, En su tesis *Juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela República de Uruguay, Quito periodo 2014- 2015* Universidad Central del Ecuador. Del país del Ecuador.

Montero B. (2017) *Experiencias docentes Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6000065.pdf> en febrero del 2019.*

Perú Ministerio de Educación (2013) *Rutas del aprendizaje fascículo 1 Desarrollo del pensamiento Matemático II Ciclo* Editorial. Corporación Gráfica Navarrete S.A. Lima.

Perú Ministerio de Educación (2016) *El currículo nacional de la educación básica orienta los aprendizajes que se deben garantizar como estado y sociedad* recuperado de <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4551> en febrero del 2019.

Perú, Ministerio de Educación (2015) “*Buenas practicas docentes en desarrollo del pensamiento lógico matemático ciudadanía democrática, intercultural bilingüe, ciclo básico con atención a estudiantes con discapacidad*” Editorial CARTOLAN EDITORES Lima Perú.

Perú, Ministerio de Educación. (2012) *Materiales educativos para los niños y niñas de 0-3 años* Editorial Nazca estudio grafico S.A.C Lima Perú.

Perú, Ministerio de Educación. (2016) *Evaluación censal de estudiantes* Lima Perú. Editorial World Color Perú.

https://www.google.com.pe/search?ei=He8XWpS_FabHjwTutqWIBw&q=tesis+en+materiales+concretos&oq. Recuperado 10/10/18.

Rojas L. (2016) Prisma

https://www.mep.go.cr/sites/default/files/recursos/recursos-interactivos/educ_abierta/mate_primaria/areas/geometria/Prisma.pdf

Rojas L. (2016) *Prisma*

https://www.mep.go.cr/sites/default/files/recursos/recursos-interactivos/educ_abierta/mate_primaria/areas/geometria/Prisma.pdf en febrero del 2019.

Romero A. (2014) *La geometría en la etapa de educación inicial* Universidad de Almería España.

Unicef (s. f) *Conjunto para el desarrollo del niño en la primera infancia*
http://files.unicef.org/supply/Activity_Guide_Spanishv1pdf.pdf

UNICEF (s. f) *Conjunto para el desarrollo del niño en la primera infancia: Un cofre de tesoros lleno de actividades* recuperado de http://files.unicef.org/supply/Activity_Guide_Spanishv1pdf.pdf en febrero del 2019.

UNICEF (s. f) *Conjunto para el desarrollo del niño en la primera infancia: un cofre de tesoros lleno de actividad..* Recuperado de

http://files.unicef.org/supply/Activity_Guide_Spanishv1pdf.pdf en
febrero del 2019.

Valderrama, S. (2015) *pasos para elaborar proyectos de investigación científica*
Editorial San Marcos San Juan de Lurigancho Lima Perú.

Venezuela Ministerio de Educación y deporte (2005) *Educación inicial procesos matemáticos* Editorial Noriega.

Villavicencio M. N. (2016), En su tesis *Los juegos matemáticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de nivel inicial del centro de desarrollo infantil* Universidad Central del Ecuador. Del país de Ecuador.

ANEXO

Muestra	Variable Pre-test															Variable post-test															Pre-test				Pos-test										
	Dimensión 1 Pre-test					Dimensión 2 Pre-test					Dimensión 3 Pre-test					Dimensión 1 post-test					Dimensión 2 post-test					Dimensión 3 post-test					V	D1	D2	D3	V	D1	D2	D3							
	1	1	2	3	3	3	1	2	3	1	1	1	1	1	3	1	3	4	1	1	2	3	3	3	3	1	3	2	1	2	3	2	1	3	3	3	2	22	13	9	13	41	15	12	14
2	1	2	1	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	1	1	2	3	3	3	3	1	3	3	1	1	3	3	3	3	1	2	3	3	3	24	12	13	11	45	16	14	15	
3	1	1	1	2	1	3	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	3	1	3	3	1	3	1	3	2	3	3	1	3	2	1	3	18	9	10	8	42	16	13	13		
4	2	2	1	4	2	1	4	3	4	1	2	4	2	4	1	1	3	2	2	1	1	3	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	3	1	3	3	31	12	18	13	49	13	20	16	
5	1	1	1	3	2	3	3	3	3	1	1	2	1	1	3	1	3	1	3	3	3	3	3	1	3	3	1	3	3	1	3	3	1	3	3	23	11	13	10	46	16	16	14		
6	2	2	1	1	1	2	2	3	1	1	1	1	3	1	1	2	3	2	3	3	1	3	1	3	2	3	1	2	3	2	3	3	3	2	3	2	21	9	9	12	43	14	13	16	
7	1	3	1	3	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	3	3	1	3	3	3	2	1	2	1	3	3	2	2	1	3	2	3	3	1	2	3	20	11	8	12	40	12	14	14	
8	1	1	1	2	3	1	2	2	1	1	1	3	1	1	1	2	3	2	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	2	2	3	3	3	1	3	2	20	9	10	10	46	16	15	15	
9	1	1	4	1	4	1	1	3	4	1	4	1	1	1	2	3	4	2	3	3	3	4	2	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	27	12	14	13	51	18	15	18		
10	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	3	2	2	3	1	1	1	3	1	3	1	1	2	3	1	3	1	1	3	1	17	7	8	9	32	11	11	10	
11	2	3	2	2	1	1	3	1	2	3	2	3	3	3	3	1	3	1	2	3	3	3	1	3	3	2	1	2	3	3	2	3	4	4	3	2	28	11	14	14	47	15	14	18	
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	3	3	1	1	3	1	3	2	1	1	1	1	12	6	6	6	31	10	12	9		
13	1	4	4	2	4	3	2	4	3	4	1	1	4	4	2	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	2	3	3	33	18	15	18	57	20	17	20	
14	1	1	1	2	3	3	2	3	1	1	2	2	1	1	1	3	2	1	3	3	3	1	3	3	3	2	3	3	2	3	3	1	1	3	3	3	20	11	11	9	46	16	16	14	
15	3	1	1	2	1	3	1	3	2	1	1	4	1	2	2	1	1	1	3	3	2	1	3	3	3	2	1	3	3	2	3	2	1	1	1	1	20	11	12	8	38	15	14	9	
16	1	1	1	2	1	4	1	2	4	1	2	1	2	3	1	2	2	1	3	2	3	3	2	3	3	1	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	22	10	11	11	45	16	15	14	
17	1	4	1	3	1	3	2	4	1	1	1	2	1	4	2	2	2	3	2	3	4	4	3	2	3	2	1	2	3	3	3	2	1	2	3	3	25	13	11	14	46	18	14	14	
18	1	3	4	2	1	3	2	3	2	1	2	1	1	1	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	2	22	14	11	11	48	17	16	15
19	1	2	3	1	2	3	1	3	1	3	1	3	2	1	1	1	2	1	2	3	3	3	1	3	3	1	2	3	3	2	3	3	3	1	3	3	20	12	12	8	45	15	14	16	
20	2	1	3	1	1	3	2	1	1	2	3	3	2	1	2	1	2	1	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	21	11	12	9	48	15	17	16	
21																																													
22																																													
23																																													
24																																													
25																																													
26																																													
27																																													
28																																													
29																																													

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

SOLICITO: Autorización
Para la Aplicación de mi
Investigación Científica.

LIC. RÍOS CLEMENTE EVELIN.

DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°1785 "JOSE PARDO".

Yo **HUARANGA SANDOVAL, Karin Violeta** identificado con DNI 16125204
Domiciliada en Centro Poblado Rafael Gastelua s/n, con Bachiller en Educación de la
Especialidad de Educación Inicial, solicito autorización para la aplicación de mi
instrumento de evaluación de mi investigación científica en la Institución Educativa
N°1785 "JOSE PARDO", en la sección "Naranjita" de 5 años, por dos oportunidades.

Es propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi especial
consideración y estima personal.

Satipo 19 de abril del 2019.



[Handwritten signature]
Evelin Ríos Clemente
DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
N°1785 "JOSE PARDO"

Atentamente.

[Handwritten signature]

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

Satipo 19 de abril del 2019.

OFICION°001-D-LE. N°1785-JP-S/2019

SEÑOR : KARIN VIOLETA, HUARANGA SANDOVAL.
EGRESADA DE LA ULADECH.

ASUNTO : AUTORIZACIÓN PARA EL RECOJO DE INFORMACIÓN CIENTÍFICA

REFERENTE : SOLICITUD PRESENTADA 19-04.19

Es grato dirigirme a su digna persona con la finalidad de saludarlo muy cordialmente a nombre de I.E N ° 1785. Nivel Inicial de José Pardo Distrito y Provincia de Satipo, región Junín, Jurisdicción de la Ugel -Satipo, en atención al documento en referencia informo que su solicitud ha sido aceptada y se le **BRINDA LA AUTORIZACIÓN PARA EL RECOJO DE INFORMACIÓN CIENTÍFICA**, en el tiempo que dure su investigación y que los datos obtenidos sea utilizado para el progreso de la investigación en el bien de la educación.

Sin otro particular aprovecho la oportunidad para expresarle las nuestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente.





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE Y CLASIFICACIÓN DE
PRISMAS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1783 DE LA PROVINCIA
DE SATIPO-2019

FICHA DE OBSERVACIÓN ESTRUCTURADA

DIMENSION V.	N°	ITEMS	NO REALIZA	DEFICIENTEMENTE	ORGANIZA MEDIANAMENTE	CORRECTAMENTE
			1	2	3	4
RECTANGULAR	1	Diferencia figura rectangular de los cubos				
	2	Cuenta las caras que tiene el rectángulo				
	3	Selecciona 3 figuras geométricas de acuerdo a su forma y los nombra				
	4	Manifiesta las caras y bases que tiene una caja de cartón				
	5	Menciona tres objetos según su forma rectangular, cuadrado y círculo				
	6	Reconoce una figura rectangular a partir del conjunto de objetos				
PENTAGONAL	7	Indica cuantas bases tiene el prisma pentagonal				
	8	Selecciona por lo menos tres prismas triangulares del grupo de figuras geométricas				
	9	Construye un prisma con papeles de colores				
	10	Muestra un objetos que tiene la forma de pentágono				
	11	Indica los lados y la base de un pentágono				
	12	Señala las caras laterales del pentágono				
TRIANGULAR	13	Cuenta las caras que tiene un triángulo				
	14	Realiza la clasificación de triángulos a partir del grupo de objetos				
	15	Organiza en forma lineal de mayor a menor tamaño figuras de forma triangular				
	16	Coloca 2 triángulos por su base				
	17	Realiza diferencia del triángulo según su tamaño				
	18	Compara dos figuras (cuadrado y triángulo) encuentra diferencias y explica				

HUARANCA SANDOVAL KARIN

Eugenio Satomé Condori
 Dr. en Ciencias de la Educación



[Handwritten signature]
 DUL - 19902616



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del Juez : SALOTE CONDORI EUGENIO
 1.2. Grado Académico / mención : CIENCIAS DE LA EDUCACION
 1.3. DNI / Teléfono y/o celular : 77223633
 1.4. Cargo e institución donde labora : DOCENTE UNIVERSITARIO
 1.5. Autor del instrumento(s) : HUBRANGA SANDOVAL KARIN
 1.6. Lugar y fecha : SATIPO 07 DE JUNIO DEL 2019

2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Escala				
		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 planeados.					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
					50

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:

.....

Firma del Juez

Eugenio Salome Condori
 Eugenio Salome Condori
 Dr en Ciencias de la Educacion



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
 JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE Y CLASIFICACIÓN DE
 PRISMAS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1785 DE LA PROVINCIA
 DE SATIPO-2019

FICHA DE OBSERVACIÓN ESTRUCTURADA

DIMENSIÓN (V)	N°	ITEMS	NO REALIZA	DEFICIENTEMENTE	ORGANIZA MEDIANAMENTE	CORRECTAMENTE
			1	2	3	4
RECTANGULAR	1	Diferencia figura rectangular de los cubos				
	2	Cuenta las caras que tiene el rectángulo				
	3	Selecciona 3 figuras geométricas de acuerdo a su forma y los nombra				
	4	Manifiesta las caras y bases que tiene una caja de cartón				
	5	Menciona tres objetos según su forma rectangular, cuadrado y círculo				
	6	Reconoce una figura rectangular a partir del conjunto de objetos				
PENTAGONAL	7	Indica cuantas bases tiene el prisma pentagonal				
	8	Selecciona por lo menos tres prismas triangulares del grupo de figuras geométricas				
	9	Construye un prisma con papeles de colores				
	10	Muestra un objetos que tiene la forma de pentágono				
	11	Indica los lados y la base de un pentágono				
	12	Señala las caras laterales del pentágono				
TRIANGULAR	13	Cuenta las caras que tiene un triángulo				
	14	Realiza la clasificación de triángulos a partir del grupo de objetos				
	15	Organiza en forma lineal de mayor a menor tamaño figuras de forma triangular				
	16	Coloca 2 triángulos por su base				
	17	Realiza diferencia del triángulo según su tamaño				
	18	Compara dos figuras (cuadrado y triángulo) encuentra diferencias y explica				

HUARANCA SANDOVAL KARIN

Eugenio Salomé Condori
 Dr. en Ciencias de la Educación

INSTITUTO VICE-RECTORAL
 MAESTRO EN EDUCACIÓN
 N° 074



[Handwritten signature]
 DNI - 19902616



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del Juez : FLORES HEZA ALEJANDRO
- 1.2. Grado Académico / mención : Mg. Océano en educación inicial
- 1.3. DNI / Teléfono y/o celular : 990 9616
- 1.4. Cargo e institución donde labora : COORDINADOR DE PRONORI
- 1.5. Autor del instrumento(s) : EMPRESA SOCIAL KAREN UGUELA
- 1.6. Lugar y fecha : SECTO 07 DE JULIO DEL 2019

2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	BAJA	REGULAR	BUENA	MUY BUENA
		1	2	3	4
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:

.....


 COORDINADOR DE PRONORI
 Firma del Juez



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE Y CLASIFICACIÓN DE
PRISMAS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1785 DE LA PROVINCIA
DE SATIPO-2019

FICHA DE OBSERVACIÓN ESTRUCTURADA

DIMENSIÓN V.	N°	ITEMS	NO REALIZA	DEFICIENTEMENTE	ORGANIZA MEDIANAMENTE	CORRECTAMENTE
			1	2	3	4
RECTANGULAR	1	Diferencia figura rectangular de los cubos				
	2	Cuenta las caras que tiene el rectángulo				
	3	Selecciona 3 figuras geométricas de acuerdo a su forma y los nombra				
	4	Manifiesta las caras y bases que tiene una caja de cartón				
	5	Menciona tres objetos según su forma rectangular, cuadrado y círculo				
	6	Reconoce una figura rectangular a partir del conjunto de objetos				
PENTAGONAL	7	Indica cuantas bases tiene el prisma pentagonal				
	8	Selecciona por lo menos tres prismas triangulares del grupo de figuras geométricas				
	9	Construye un prisma con papeles de colores				
	10	Muestra un objetos que tiene la forma de pentágono				
	11	Indica los lados y la base de un pentágono				
	12	Señala las caras laterales del pentágono				
TRIANGULAR	13	Cuenta las caras que tiene un triángulo				
	14	Realiza la clasificación de triángulos a partir del grupo de objetos				
	15	Organiza en forma lineal de mayor a menor tamaño figuras de forma triangular				
	16	Coloca 2 triángulos por su base				
	17	Realiza diferencia del triángulo según su tamaño				
	18	Compara dos figuras (cuadrado y triángulo) encuentra diferencias y explica				

HUARANCA SANDOVAL KARIN

Eugenio Salomé Condori
 Dr. en Ciencias de la Educación



[Handwritten signature]
 CNI - 19902616



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del Juez : SCDS MENEZDEZ ANELIA FLORA
- 1.2. Grado Académico / mención : Mg. EN EDUCACIÓN SUPERIOR
- 1.3. DNI / Teléfono y/o celular : 9856872
- 1.4. Cargo e institución donde labora : DOCENTE UNIVERSITARIO
- 1.5. Autor del Instrumento(s) : HUBERNEA SANDOVAL KAROLINA
- 1.6. Lugar y fecha : SALVO 07 DE JUNIO 2019

2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	PUNTAJE				
		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		A	B	C	D	E
(realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)						

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:

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE LOS ANGELES
 SALVO
 KAROLINA SANDOVAL
 COORDINADORA DE LA CÁTEDRA DE EDUCACIÓN
 Firma del Juez



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE Y CLASIFICACIÓN DE
PRISMAS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1785 DE LA PROVINCIA
DE SATIPO-2019

FICHA DE OBSERVACIÓN ESTRUCTURADA

OBSERVACIONES	N°	ITEMS	POSIIBILIDAD	DEFICIENTEMENTE	ORGANIZA MEDIANAMENTE	CORRECTAMENTE
			1	2	3	4
RECTANGULAR	1	Diferencia figura rectangular de los cubos				
	2	Cuenta las caras que tiene el rectángulo				
	3	Selecciona 3 figuras geométricas de acuerdo a su forma y los nombra				
	4	Manifiesta las caras y bases que tiene una caja de cartón				
	5	Menciona tres objetos según su forma rectangular, cuadrado y círculo				
	6	Reconoce una figura rectangular a partir del conjunto de objetos				
PENTAGONAL	7	Indica cuantas bases tiene el prisma pentagonal				
	8	Selecciona por lo menos tres prismas triangulares del grupo de figuras geométricas				
	9	Construye un prisma con papeles de colores				
	10	Muestra un objetos que tiene la forma de pentágono				
	11	Indica los lados y la base de un pentágono				
TRIANGULAR	12	Señala las caras laterales del pentágono				
	13	Cuenta las caras que tiene un triángulo				
	14	Realiza la clasificación de triángulos a partir del grupo de objetos				
	15	Organiza en forma lineal de mayor a menor tamaño figuras de forma triangular				
	16	Coloca 2 triángulos por su base				
	17	Realiza diferencia del triángulo según su tamaño				
	18	Compara dos figuras (cuadrado y triángulo) encuentra diferencias y explica				

Mga. Annelis J. Pineda Barrantes
 DOCENTE DE GRADUACIÓN



PROYECTO DE APRENDIZAJE DEL MES DE JUNIO

TITULO DEL PROYECTO : “JUGANDO Y CONOCIENDO PRISMAS”

TEMPORALIZACION : Del 24 de Junio al 28 de Junio del 2019.

GRUPO DE EDAD : 3, 4 y 5 años.

1.-SITUACION SIGNIFICATIVA QUE ORIGINO EL PROYECTO: En la I.E, las niñas y niños muestran interés por conocer las figuras geométricas y prismas ya que un niño trajo al jardín un casa con techo de dos aguas y perito que les motivo por saber y conocer más de los formas de las figuras geométricas . A partir de este proyecto los niños tendrán la posibilidad de apropiarse de nuevo conocimiento acerca de los prismas: la forma, el tamaño, el color,



2.-ENFOQUE TRASVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSALES	ACTITUDES QUE SE MUESTRAN FRENTE A LOS ESTUDIANTES Y DOCENTES
Enfoque orientación al bien común	Docentes promueven oportunidades para que los estudiantes asuman responsabilidades y diversas y los estudiantes la aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.
Enfoque búsqueda de la excelencia	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo para cumplir con éxito las metas que se proponen tanto personal como colectivamente al desarrollar las actividades que demuestre la creatividad de los niños.

3.- ¿QUÉ ME DA CUENTA DEL NIVEL DEL LOGRO DE LA COMPETENCIA DEL NIÑO?

- Representación de ideas o propuestas de los niños a través de dibujos, modelados.
- Textualización del aula de acuerdo del nivel de escritura de los niños.
- Un mural, una tarjeta para el veterinario, títeres de animales, producción de textos sobre los animales.

4.- ¿QUÉ INSTRUMENTOS VOY A UTILIZAR PARA RECOGER LA INFORMACIÓN?

- Anecdotario
- Ficha de observación.

SESIONES DE APRENDIZAJE	ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO 3 AÑOS	DESEMPEÑO 4 AÑOS	DESEMPEÑO 5 AÑOS
EL TREN DE LOS ANIMALES	Mat.	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.			Utiliza los números ordinales “primero” “segundo” y “tercero” para establecer la posición de un objeto o persona en situaciones cotidianas, empleando, en algunos casos, materiales concretos. Construir diferentes estructuras como torres, apilar, utilizando diversas figuras geométricas colocándolas unas con otras de acuerdo a sus propósitos de juego.

5.- PROYECCIÓN DE ACTIVIDADES.

LUNES 24	MARTES 25	MIÉRCOLES 26	JUEVES 27	VIERNES 28
EL TREN DE LAS FIGURAS GEOTÉRMICAS.	EL MARAVILLOSO MUNDO DE LAS FIGURAS GEOTÉRMICAS.	EL MARAVILLOSO MUNDO DE LOS PRISMAS.	HACEMOS UN MURAL SOBRE LAS FIGURAS GEOTÉRMICAS.	EVALUAMOS NUESTRO PROYECTO.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 1

I.-Datos informativos:

1.-NOMBRE DEL PROYECTO : **“JUGANDO Y CONOCIENDO PRISMAS”**

2.-NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : **EL TREN DE LAS FIGURAS GEOTÉRMICAS.”**

3.-FECHA : **LUNES 24 DE JUNIO DEL 2019.**

4.-PROPOSITO DE APRENDIZAJE.

SESIÓN DE APRENDIZAJE	AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS 3 AÑOS	DESEMPEÑO 4 AÑOS	DESEMPEÑO 5 AÑOS
Clasificación de prismas a través de juegos didácticos El tren de los animales.	MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los Números y las operaciones. Usa estrategia y procedimiento de estimación y cálculo. Clasificación de prismas a través de juegos didácticos.			Utiliza los números ordinales “primero” “segundo” y “tercero” para establecer la posición de un objeto o persona en situaciones cotidianas, empleando, en algunos casos, materiales concretos. - Construir diferentes estructuras como torres, apilar, utilizando diversas figuras geométricas colocándolas unas con otras de acuerdo a sus propósitos de juego.

II.- DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS O ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
ACTIVIDADES DE ENTRADA	Desinfección de manos, colocación de los individuales. Oración por los alimentos. Desayuno de Qaliwarma		
HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN: Los niños y la profesora se sientan en el suelo formando un círculo al centro del salón. Por el lapso de 10’ llevan a cabo un dialogo y conversan sobre tres aspectos: a) La profesora recuerda a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar. b) La profesora y los niños recuerdan las normas de convivencia. c) Los niños expresan a qué les gustaría jugar. ORGANIZACIÓN: Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en los espacios de su preferencia. EJECUCIÓN O DESARROLLO: Los cuando los niños se han instalado en algún sector o espacio de juego empiezan a desarrollar su idea.	Materiales de diferentes sectores. Materiales del MED. COJINES	60”

	<p>ORDEN: La hora del juego libre en los sectores concluye con el anuncio anticipado de su cierre, 10” antes del mismo.</p> <p>SOCIALIZACIÓN: Todos sentados en un semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo lo que jugaron, como se sintieron, la profesora aprovecha para dar información sobre algunos aspectos.</p> <p>REPRESENTACIÓN.- La profesora da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron.</p>		
RUTINAS	<p>Canción de saludo, oración de la mañana, calendario cronológico, meteorológico, asistencia, noticias del día.</p> <p>Uso de los servicios higiénicos.</p>	carteles	25”
<p>ACTIVAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA PROCESOS PEDAGÓGICOS.</p> <p>Propósito Organización Recuperación de saberes previos Problematización o conflicto, cognitivo, evaluación</p>	<p>Despertando el interés:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente presenta a los niños las siguientes adivinanzas: - Soy un cuerpo con 6 caras iguales siendo cualquiera de ellas mi base ¿Quién soy? <p>Recuperación de saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Sabes que objetos tienen forma de triangular?, ¿Qué objetos tienen forma de cubo? <p>Planteamiento del conflicto cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿El rectángulo será igual a una pentágono? ¿Por qué? - ¿El cuadrado, será igual a un cubo? ¿Por qué? <p>Presentación del tema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Conociendo los cuerpos geométricos: prisma-cubo.” <p>DESARROLLO:</p> <p>Construcción del aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos a los niños, los sólidos geométricos: esfera (pelota) –cubo prismas (MED), invitamos a que los observen, toquen y comparen, estableciendo diferencias entre ellos. - Una vez observados los cuerpos geométricos, pedimos a los niños que busquen objetos en el aula que son iguales a las del rectángulo y el cuadrado. - Con los bloques lógicos comparan las figuras planas con los sólidos, encuentran diferencias y semejanzas. - Colocamos diversos objetos sobre sus mesas para que identifiquen los que tienen forma de esfera y cubo. <p>Confrontación de los saberes previos con el nuevo aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ahora vamos a elaborar nuestra esfera, utilizando plastilina y entregamos un molde de cubo, para que los niños los construyan. - Enseñamos primero como hacerlo y luego trabajan. Ayudamos a los niños que tengan dificultades. <p>Indicación de los criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabaja ordenadamente cuidando el material. <p>Aplicación de lo aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregamos a los niños y niñas, una ficha para que identifiquen cuerpos geométricos: esfera-cubo. <p>Evaluación: Lista de Cotejo</p>	<p>Rótulo</p> <p>Cubo (MED)</p> <p>Objetos diversos</p> <p>Plastilina Molde de cubo Tijeras goma</p>	<p>15”</p> <p>45”</p>
CIERRE	<p>Formula estas interrogantes: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Para que servirán las actividades que realizaron? ¿Fue fácil hallar el problema? ¿Cómo lo lograron?</p>	Paleta de Preguntas	10”
RUTINA	<p>Uso de los servicios higiénicos Refrigerio</p>	Jabón, Toalla	60”

	Recreo.	Loncheras nutritivas	
--	---------	----------------------	--

ACTIVIDAD DE APREDIZAJE 2

I.-Datos informativos:

1.-NOMBRE DEL PROYECTO : “JUGANDO Y CONOCIENDO PRISMAS”

2.-NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : EL MARAVILLOSO MUNDO DE LAS FIGURAS GEOTÉRMICAS.

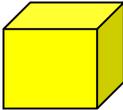
3.-FECHA : JUEVES 25 DE JUNIO DEL 2019.

4.-PROPOSITO DE APRENDIZAJE.

SESIÓN DE APRENDIZAJE	AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS 3 AÑOS	DESEMPEÑO 4 AÑOS	DESEMPEÑO 5 AÑOS
Clasificación de prismas a través de juegos didácticos Hacemos un mural de los animales.	MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los Números y las operaciones. Usa estrategia y procedimiento de estimación y calculo. Clasificación de prismas a través de juegos didácticos.			Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Los niños al jugar tumba latas. Luego de lanzar la pelota, cuentan y dicen: “¡Tumbamos 10 latas!”. - Reconocer los nombres, las imágenes, formas, tamaños, formas grupos de acuerdo a sus características de los objetos que están en juego

II.- DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS O ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
ACTIVIDADES DE ENTRADA	Desinfección de manos, colocación de los individuales. Oración por los alimentos. Desayuno de Qaliwarma		
HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN: Los niños y la profesora se sientan en el suelo formando un círculo al centro del salón. Por el lapso de 10’ llevan a cabo un dialogo y conversan sobre tres aspectos: a) La profesora recuerda a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar. b) La profesora y los niños recuerdan las normas de convivencia. c) Los niños expresan a qué les gustaría jugar.	Materiales de diferentes sectores. Materiales del MED. COJINES	60”

	<p>ORGANIZACIÓN: Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en los espacios de su preferencia.</p> <p>EJECUCIÓN O DESARROLLO: Los cuando los niños se han instalado en algún sector o espacio de juego empiezan a desarrollar su idea.</p> <p>ORDEN: La hora del juego libre en los sectores concluye con el anuncio anticipado de su cierre, 10” antes del mismo.</p> <p>SOCIALIZACIÓN: Todos sentados en un semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo lo que jugaron, como se sintieron, la profesora aprovecha para dar información sobre algunos aspectos.</p> <p>REPRESENTACIÓN.- La profesora da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron.</p>		
<p>RUTINAS</p>	<p>Canción de saludo, oración de la mañana, calendario cronológico, meteorológico, asistencia, noticias del día.</p> <p>Uso de los servicios higiénicos.</p>	<p>carteles</p>	<p>25”</p>
<p>ACTIVAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA PROCESOS PEDAGÓGICOS.</p> <p>Propósito Organización Recuperación de saberes previos Problematización o conflicto, cognitivo, evaluación</p>	<p>❖ La docente cogerá una hoja de papel bond y cantara la siguiente canción</p> <div data-bbox="421 936 975 1055" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Yo soy el rectángulo Rectángulo, rectángulo Tengo cuatro lados</p> </div> <p>Recuperación de saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños responden ¿Que forma tiene el papel? ❖ ¿Quién es redondito, redondito? ¿Por qué? <p>Planteamiento del conflicto cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué otras figuras geométricas conoces? <p>Presentación del tema:</p> <p>“Reconociendo las Figuras Geométricas y prismas”</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <p>DESARROLLO:</p> <p>Construcción del aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños corren en forma libre en el patio, Luego se cogen de la mano, formando un círculo, se repite la actividad 3 o más veces. ❖ Luego caminarán sobre un círculo, ovalo, triangulo, rectángulo, cuadrado, rombo pintado en el piso. ❖ Responden a las preguntas: ¿Sobre qué figura están caminando? ❖ ¿Qué objetos se parecen a esta figura? ❖ Usando bloques lógicos, buscan y clasifican cuales son círculos, ovalo, triangulo, rectángulo, cuadrado, rombo y prismas a pedido de la docente juegan con ellos, los levantan, los ponen en la barbilla, en el estómago, etc. ❖ Buscan y señalan objetos parecidos en el aula. 	<p>Niños.</p> <p>Ficha, plumón.</p> <p>Bloques lógicos</p> <p>Niños</p> <p>Sector</p>	<p>15”</p> <p>45”</p>

	❖ Recortan círculos, ovalo, triangulo, rectángulo, cuadrado, rombo pequeños y pegan dentro de la misma figura grande, el cual la docente dibujo con anterioridad en un papelote..		
CIERRE	Formula estas interrogantes: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Para que servirán las actividades que realizaron? ¿Fue fácil hallar el problema? ¿Cómo lo lograron?	Paleta de preguntas	10''
RUTINA	Uso de los servicios higiénicos Refrigerio Recreo.	Jabón, toalla Lonchera nutritiva	60''

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 3

I.-Datos informativos:

- 1.-NOMBRE DEL PROYECTO : "JUGANDO Y CONOCIENDO PRISMAS"
- 2.-NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : EL MARAVILLOSO MUNDO DE LOS PRISMAS.
- 3.-FECHA : **MARTES 26 DE JUNIO DEL 2019.**
- 4.-PROPOSITO DE APRENDIZAJE.

SESIÓN DE APRENDIZAJE	AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS 3 AÑOS	DESEMPEÑO 4 AÑOS	DESEMPEÑO 5 AÑOS
Clasificación de prismas a través de juegos didácticos El maravilloso mundo de animales.	MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los Números y las operaciones. Usa estrategia y procedimiento de estimación y calculo. Clasificación de prismas a través de juegos didácticos.			Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Los niños al jugar tumba latas. Luego de lanzar la pelota, cuentan y dicen: "¡Tumbamos 10 latas!". - Señala algunas características que presenta un prisma rectangular después de haber elaborado. Elabora un prisma pentagonal y cuenta cuanto lado, base posee.

II.- DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS O ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
ACTIVIDADES DE ENTRADA	Desinfección de manos, colocación de los individuales. Oración por los alimentos. Desayuno de Qaliwarma		
HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>PLANIFICACIÓN: Los niños y la profesora se sientan en el suelo formando un círculo al centro del salón. Por el lapso de 10' llevan a cabo un dialogo y conversan sobre tres aspectos:</p> <p>a) La profesora recuerda a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar.</p> <p>b) La profesora y los niños recuerdan las normas de convivencia.</p> <p>c) Los niños expresan a qué les gustaría jugar.</p> <p>ORGANIZACIÓN: Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en los espacios de su preferencia.</p> <p>EJECUCIÓN O DESARROLLO: Los cuando los niños se han instalado en algún sector o espacio de juego empiezan a desarrollar su idea.</p> <p>ORDEN: La hora del juego libre en los sectores concluye con el anuncio anticipado de su cierre, 10" antes del mismo.</p> <p>SOCIALIZACIÓN: Todos sentados en un semicírculo verbalizan y cuentan a todo el grupo lo que jugaron, como se sintieron, la profesora aprovecha para dar información sobre algunos aspectos.</p> <p>REPRESENTACIÓN.- La profesora da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron.</p>	Materiales de diferentes sectores.	60"
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA PROCESOS PEDAGÓGICOS. PROPÓSITO ORGANIZACIÓN RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS PROBLEMATIZACIÓN O CONFLICTO, COGNITIVO, EVALUACIÓN	<p>Despertando el Interés:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Contamos a los niños el cuento: Carlitos y los cuerpos geométricos. - La docente pregunta a los niños: ¿Qué juguetes tenía Carlitos? ¿Qué les dijo su mamá? <p>Reto o Conflicto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Es verdad que el cubo y la esfera son planos como las figuras geométricas? ¿A qué objetos se parecen el cubo y la esfera? <p>Conocimiento de los Aprendizajes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conociendo el cubo y la esfera <p>Recojo de saberes Previos:</p> <p>¿Qué cuerpos geométricos conoces? ¿Por qué son cuerpos geométricos?</p> <p>Construcción del aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La profesora muestra a los niños cuerpos geométricos como el cubo y la esfera y pregunta: ¿Qué objetos del salón se parecen a ellos? (dado, caja, pelota.) - Los niños observan los cuerpos geométricos y los objetos, los comparan estableciendo semejanzas - Pedimos a los niños que saque su cubo y esfera que trajeron de casa, explicamos que son cuerpos geométricos porque tienen volumen. - Salimos al patio y jugamos al "Rey manda": El Rey manda que lleves el cubo sobre la cabeza, la esfera un la palma de una mano, etc. 	Cuerpos geométricos Objetos Cubo Esfera Fichas Colores	15" 45"
CIERRE	En una hoja pintan lo más característico de la región selva. La profesora refuerza lo aprendido con un dialogo con los niños y niñas. ¿Qué aprendimos? ¿Cómo me sentí? ¿Quienes trabajaron?		10"
RUTINA	Uso de los servicios higiénicos Refrigerio Recreo.		60"

Trabajando una dinámica con los niños y niñas



Evaluando a los niños y niñas sus trabajos realizados en el momento de jornada laboral



Preguntando a los niños que es lo que pudieron armar con las figuras geométricas



Recogiendo mi oficio de aceptación para evaluar a los niños de JOSE PARDO



Incentivando a los niños que armen diferentes imágenes utilizando las fichas de figuras geométricas,



Los niños presentan sus dibujos armados con las fichas de figuras geométricas.



Presentando a los niños un cuadro de doble entrada. Donde colocaremos las fichas que nos piden las imágenes.



