



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR
EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA
EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE
PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
MARIANO MELGAR LA ESPERANZA 2018.**

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

AUTORA

LLANOS HUARIPATA, LISETT RUBI

ASESOR

AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO

TRUJILLO – PERÚ

2019

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

LLANOS HUARIPATA, LISETT RUBI

**Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de
Pregado, Trujillo, Perú.**

ASESOR

AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO

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

JURADO

Dr. Mendoza Reyes Domingo Pascual

Mgtr. Zavala Chávez Elsa Margot

Dra. Jacinto Reinoso Milagros

JURADO EVALUADOR DE TESIS

Dr. Domingo Pascual Mendoza Reyes

Presidente

Mgtr. Elsa Margot Zavala Chávez

Miembro

Dra. Milagros Jacinto Reinoso

Miembro

Dr. Rosas Amadeo Amaya Saucedo

Asesor

AGRADECIMIENTO

Agradezco A Dios por iluminar mi camino y estar conmigo en los momentos más difíciles, darme la sabiduría y la fuerza para seguir adelante.

A mi familia y de manera especial a mis padres quienes con su apoyo y ánimo constante me demostraron su gran amor.

A los docentes de Educación, por sus enseñanzas y disposición de ayuda. A mi asesor de tesis Amadeo Amaya Saucedo por todos los conocimientos impartidos, el entusiasmo y confianza depositada en mi persona.

DEDICATORIA

Deseo dedicar este trabajo a mi familia, quienes me han brindado su apoyo incondicional en todo momento, le doy mi eterno reconocimiento de gratitud, ya que el presente será la fuente de inspiración, para perseverar y obtener mejores días para la sociedad y nuestras dignas familias.

También dedicarlo a mis padres, Dolores Fulvia Huaripata Nimbona y Carlos Alberto Llanos Pérez por su apoyo de siempre e inculcarme el valor de la responsabilidad ante un trabajo asignado y por estar presente en los momentos más difíciles de mi vida y convertirlos en momentos pasajeros de aprendizaje.

A mis hermanos Roberto Carlos Llanos Huaripata y Elbis Albitis Llanos Huaripata, que más que hermanos son mis segundos padres, por la confianza depositada en mí, por las bendiciones que me brindaron a pesar de la distancia, por demostrarme que cuando alguien lucha por un sueño se vuelve realidad y que la oportunidad de ser feliz existe, por eso y muchas cosas más mil gracias.

A mis hermanas, que me regalaron a mis hermosos sobrinos que cuando decaía ellos alegraban mis tristezas, hijos que son parte de mi vida.

A mi novio Manuel Cuba Angulo por su apoyo de siempre y alentarme a no rendirme y seguir adelante para hacer mi sueño realidad.

A mi mejor amiga Anibe que desde el colegio aún seguimos con la fortaleza de una excelente amistad, por palabras de ánimo y apoyo moral de superar grandes retos.

A mis alumnos que me demostraron que la vocación existe y enseñarme con su corazón inocente que se puede llegar amar un trabajo con el corazón.

RESUMEN

La presente investigación titulada “programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de primer grado de primaria en la Institución Educativa Mariano Melgar la Esperanza 2018, teniendo como objetivo determinar la influencia de la aplicación de un programa de juegos lúdicos en los estudiantes de primer grado, basado en la problemática por el bajo rendimiento escolar en la enseñanza y aprendizaje en el área, esto ha generado nuevas técnicas e ideas para realizar actividades activas con el fin de lograr mejores resultados en la enseñanza-aprendizaje, por tanto se justifica que la aplicación de algunos juegos lúdicos en el área de matemática en los estudiantes de primer grado, es posible mejorar el razonamiento lógico matemático, utilizando juegos lúdicos innovadores y dando a conocer a los docentes que con lo que tenemos a nuestro alrededor podemos utilizarlo para hacer juegos y aprender de la misma. Por ello al comparar el plan de investigación a manera de pre test y Pos- Test, los resultados que obtuvieron son que el 80% tiene como logro destacado AD, el 20 % tiene como logro previsto A; esto da a entender que los estudiantes lograron desarrollar las capacidades propuestas; mientras que el 0 % de los estudiantes tienen como logro C, es decir, en inicio, llegando a la conclusión que la implementación de un programa de juegos lúdicos es un beneficio en el aprendizaje significativo en los estudiantes de primer grado de primaria.

Palabras claves: juegos, matemática, lúdico, aprendizaje.

ABSTRACT

This research entitled "recreational games program to improve learning in the area of mathematics in the first grade students of the Mariano Melgar Esperanza 2018 Educational Institution, with the objective of determining the influence of the application of a game program ludic in first grade students, based on the problem of low school performance in teaching and learning in the area, this has generated new techniques and ideas for active activities in order to achieve better results in teaching and learning, therefore it is justified that the application of some games in the area of mathematics in the first grade students, it is possible to improve the mathematical logical reasoning, using innovative games and making known to teachers that with what we have around us we can use it to make games and learn from it. Therefore, when comparing the research plan by way of pre-test and Post-Test, the results obtained are that 80% have as outstanding achievement AD, 20% have as expected achievement A; this suggests that the students were able to develop the proposed capacities; while 0% of the students have achievement C, that is, in the beginning, concluding that the implementation of a playful games program is a significant learning benefit in the first grade of elementary school students.

Keywords: games, mathematics, play, learning.

ÍNDICE GENERAL

	Pgs.
TITULO	i
EQUIPO DE TRABAJO	ii
JURADO EVALUADOR DE TESIS	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
ÍNDICE GENERAL	viii
INDICE DE TABLAS	xi
INDICE DE GRÁFICOS	xiii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISION LITERARIA	6
2.1 Antecedentes	6
2.2 BASES TEORICAS	11
2.2.1. El juego Lúdico:.....	11
2.2.1.1. El juego:	11

2.2.1.1.1 Definición.....	11
2.2.1.1.2. Clasificación de los juegos:.....	13
2.2.1.1.2.1. Juegos desarrollados en destrezas	13
2.2.1.1.2.2. Juegos basados en estrategias.....	13
2.2.1.1.2.3. Juegos libres:	14
2.2.1.1.3. Ventajas de los juegos:.....	14
2.2.1.1.4. Importancia de los juegos.....	15
2.2.1.1.5. El juego como estrategia educativa.	16
2.2.1.2. Programa	17
2.2.1.2.1. Definición.....	17
2.2.1.2.2. Tipos de programa.....	17
2.2.1.2.3. Elementos del programa.....	18
2.2.1.2.4. Etapas del programa	18
2.2.1.3. Lúdica.....	19
2.2.1.3.1. Concepciones de las actividades lúdicas	19
2.2.1.3.2 Estrategias Lúdicas.....	21
2.2.2 Aprendizajes.....	23
2.2.2.1 Concepto de aprendizaje	23
2.2.2.2 Tipos de logros de aprendizaje.....	24
2.2.2.3 Aprendizaje de las matemáticas.	25
2.2.2.4 ¿Cómo utilizar el juego en el contenidos matemático en clase?	25
2.2.2.5 Escala de calificación de los aprendizajes en la educación Básica regular.	26
2.2.2.6 Área de Matemática	27
2.2.2.7 Competencias del área de matemática	28
III HIPOTESIS	30
IV. METODOLOGIA.....	31

4.1 Diseño de la investigación:	31
4.2. Población y muestra	33
Tabla 1 Población.....	34
4.3. Definición y operacionalización de variables	35
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	37
4.5 Plan de análisis	39
4.6. Matriz de consistencia.....	40
4. 7. Principios éticos	43
V. RESULTADOS.....	44
5.1 Resultados	44
5.2 Análisis de resultados.....	61
VI. CONCLUSIONES.....	64
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	66
ANEXOS:	70

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población.....	34
Tabla 2. Muestra	35
Tabla 3. Operacionalización de variable e indicadores	36
Tabla 4. Baremo de la variable logro de capacidades.....	37
Tabla 5. Matriz de consistencia	40
Tabla 6. Distribución de la calificación del nivel del logro de aprendizaje de matemática mediante la aplicación de un pre test.....	44
Tabla 7. Distribución de calificación del nivel de las matemática en la sesión de Aprendizaje N° 1.	45
Tabla 8. Distribución de calificación del nivel de las matemática en la sesión de aprendizaje N° 2.....	46
Tabla 9. Distribución de calificación del nivel de las matemática en la sesión de aprendizaje N° 3.....	47
Tabla 10. Distribución de calificación del nivel de las matemática en la sesión de Aprendizaje N° 4	48
Tabla 11. Distribución de calificación del nivel de las matemática en la sesión de aprendizaje N° 5.....	49
Tabla 12. Distribución de calificación del nivel de las matemática en la sesión de aprendizaje N° 6.....	50
Tabla 13. Distribución de calificación del nivel de las matemática en la sesión de aprendizaje N° 7.....	51
Tabla 14. Distribución de calificación del nivel de las matemática de la sesión de aprendizaje N° 8.....	52
Tabla 15. Distribución de calificación del nivel de las matemática en la sesión de aprendizaje N° 09.....	53
Tabla 16. Distribución de calificación del nivel de las matemática en la sesión de aprendizaje N° 10.....	54
Tabla 17. Distribución de calificación del nivel de las matemática en la sesión de aprendizaje N° 11.....	55

Tabla 18. Distribución de calificación del nivel de las matemática de la sesión de aprendizaje N° 12.....	56
Tabla 19. Distribución de aprendizaje de la matemática en los alumnos de la muestra del post test	57
Tabla 20. Comparación de la mejora del aprendizaje en el área de Matemática de los alumnos de primer grado a través de un pre - test y post- test.....	58
Tabla 21. Medidas de tendencia del pre test y post test aplicadas a la muestra	59
Tabla 22. Medidas de dispersión del pre test y post test aplicadas a la muestra	60

INDICE DE GRÁFICOS

Grafico 1. Distribución porcentual de la mejora en matemática de los alumnos de la muestra del pre test.	44
Gráfico 2. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje en las Matemática en los alumnos de la muestra.....	45
Gráfico 3. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje en las Matemática en los alumnos de la muestra.....	46
Gráfico 4. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje en las Matemática en los alumnos de la muestra.....	47
Gráfico 5. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje en las Matemática en los alumnos de la muestra.....	48
Gráfico 6. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje en las Matemática en los alumnos de la muestra.....	49
Gráfico 7. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje en las Matemática en los alumnos de la muestra.....	50
Gráfico 8. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje en las Matemática en los alumnos de la muestra.....	51
Gráfico 9. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje en las Matemática en los alumnos de la muestra.....	52
Gráfico 10. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje en las Matemática en los alumnos de la muestra.....	53
Gráfico 11. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje en las Matemática en los alumnos de la muestra.....	54
Gráfico 12. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje en las Matemática en los alumnos de la muestra.....	55
Gráfico 13. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje en las Matemática en los alumnos de la muestra.....	56
Gráfico 14. Distribución de la mejora de aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de la muestra.....	57
Gráfico 15. Comparación de la mejora del aprendizaje en el área de las matemática a través de un Pre - test y Post- test	58
Gráfico 16. Distribución en porcentual del pre test y post test.....	59

Gráfico 17. El porcentaje de tendencia del pre test y post test 60

I. INTRODUCCIÓN

Ministerio de Educación (2016) dice que “la matemática cobra mayor significado y se aprende mejor cuando se aplica directamente a situaciones de la vida real. Nuestros estudiantes sentirán mayor satisfacción cuando puedan relacionar cualquier aprendizaje matemático nuevo con situaciones conocidas a través del juego” (p. 36).

Minedu (2013) señala “el juego es un excelente recurso didáctico para plantear situaciones problemáticas a los estudiantes, siendo un valioso instrumento pedagógico para iniciarlos en la construcción de las nociones y procedimientos matemáticos básicos, facilitando los aprendizajes en los estudiantes de manera divertida despertando el placer por aprender” (P. 16).

Caneo, M. (1987) menciona que dentro del ambiente educativo no hay duda de que los juegos lúdicos han sido siempre de gran importancia para los estudiantes. La matemática por sobre otras áreas demuestra que es entonces una de las capacidades del hombre más importantes y útiles para resolver problemas cotidianos.

Diferentes estudios han demostrado que el juego infantil adquiere una particular trascendencia en la formación del carácter y los hábitos del niño/a, mediante la actividad lúdica, el niño/a afirma su personalidad, desarrolla su imaginación y enriquece sus vínculos y manifestaciones sociales. El estudio y la observación del juego infantil constituyen en valiosos medio para conocer la psicología del niño/a y su evolución. Lo primero que define el juego es el placer, el juego siempre es divertido y generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría. Cada tipo de juego genera distintos tipos de placer, es placer de ser casa, de provocar

efectos, placer sensomotriz, placer de crear y destruir sin culpa...en definitiva, placer de interactuar

y compartir. De la misma manera el juego es una experiencia de libertad ya que se produce sobre un fondo psíquico caracterizado por libertad de elección. Es una actividad voluntaria libremente elegida que no admite imposiciones externas. Aunque cuando el juego es grupal tiene que acatar las reglas del juego.

El juego siempre ha tomado importancia a través del tiempo, tal es así que mediante el juego el niño y niñas descubre habilidades, se aproxima uno a otros, como manifiesta

Froilan, S. (1995) menciona que «cuando el niño juega, se incrementa su capacidad de indagar, investigar, su curiosidad y descubrir. Mientras mayor sea el estímulo en el niño, mayor será su desarrollo físico-mental». Desde esta perspectiva, el juego como estrategia da la oportunidad al alumno de vivir sus experiencias y compartirlas, demostrando que puede desarrollar sus habilidades del pensamiento. De allí que el juego es un medio dinámico necesario en la educación para el desarrollo psicomotor del niño. Por ello se entiende la transversalidad en el currículo.

Por otro lado, Paya (2007) sostiene que, en este contexto, el desarrollo del área de matemática adquiere significativa importancia en la educación básica, permitiendo al estudiante estar en la capacidad de responder a los desafíos que se le presentan, planteando y resolviendo con actitud analítica los problemas de su realidad. La matemática, a partir de la resolución de problemas, ha llegado a constituir uno de los grandes logros de la inteligencia humana, la cual relaciona el sistema teórico de alto

nivel de abstracción, potencialmente útil para el aprendizaje y búsqueda de alternativas de solución.

Según Bacall, R. (1989) menciona que en los últimos años, el estudio sobre el aprendizaje de la matemática alcanzado por el niño, ha sido uno de los tópicos más trabajados en la psicología del desarrollo cognoscitivo. Los resultados muestran una conceptualización significativa sobre el desarrollo temprano de la matemática y de cómo se efectúa su aprendizaje en la escuela. La mayoría de las investigaciones consideraran que el aprendizaje de los números y la aritmética constituyen una parte importante del currículum escolar y que los conceptos numéricos representan la base sobre la cual pueden desarrollarse elevadas competencias numéricas.

En la Institución Educativa Mariano Melgar, al enseñar el área de matemática, los docentes no usan los juegos lúdicos y no estimulan las capacidades del área de matemática. La preocupación de ellos se basa en el avance de la programación curricular, sin darse cuenta del poco logro de aprendizaje por parte de los estudiantes.

Ante la situación problemática se formula lo siguiente:

¿En qué medida la aplicación del programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Mariano Melgar la Esperanza 2018?

Para lo cual se formula como objetivo general:

Determinar si la aplicación del programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Mariano Melgar la Esperanza 2018?

Como Objetivos Específicos:

Identificar el nivel de aprendizaje mediante el pre test en el área de matemática en los estudiantes de primer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Mariano Melgar, la Esperanza 2018.

Diseñar y Aplicar el programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de primer grado de primaria en la Institución Educativa Mariano Melgar la Esperanza 2018.

Evaluar mediante un pos test los logros de aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de primer grado de primaria en la Institución Educativa Mariano Melgar la Esperanza 2018.

Comparar los resultados del Pre test y Pos test al aplicar el programa de juegos lúdicos en las actividades de aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de primer grado de primaria en la Institución Educativa Mariano Melgar la Esperanza 2018.

El juego lúdico en el área de matemáticas es de importancia en los estudiantes y niñas para el desarrollo de sus habilidades en su razonamiento lógico matemático.

Para Jean Piaget (1956) afirma que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Por tal motivo el presente tiene como propósito la aplicación de un programa de juegos lúdicos en el área de matemática para mejorar el aprendizaje en los

estudiantes de primer grado de primaria en la Institución Educativa Mariano Melgar la Esperanza 2018.

Se afirma que la hipótesis de la investigación, señala que los resultados de la Prueba T de Studen es $t = 1,706 < -5.534$, es decir que la aplicación del programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en los estudiantes de primer grado de primaria en la Institución Educativa Mariano Melgar la Esperanza 2018.

La aplicación del programa en el área de matemática en los estudiantes de primer grado de primaria es para verificar y comprobar que por medio de esta, es posible mejorar el razonamiento lógico matemático, utilizando juegos lúdicos innovadores y dando a conocer a los estudiantes y niñas y docentes que con todo lo que tenemos a nuestro alrededor podemos utilizar materiales para hacer juegos y aprender de la misma. Por otro lado se busca aplicar estrategias mediante los juegos lúdicos con el propósito de fortalecer en el niño y niña su aprendizaje en el área de matemática.

Por lo anterior es de suma importancia considerar en esta investigación al juego como estrategia didáctica, ya que es necesario que los docentes de la educación infantil se cuestionen acerca de sus prácticas educativas, y más sí en ellas está implícito el juego deberán considerar, cómo es que dicha herramienta está siendo útil o no para sus estudiantes.

II. REVISION LITERARIA

2.1 Antecedentes

Juegos Lúdicos

Accilio, E. y Gonzales, G. (2015) en su investigación “Efectos de la aplicación del juego en el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes del 2° grado de educación primaria I.E. N° 1193 “Emilio del Solar”- Chosica, 2015. Realizado en la Universidad la Cantuta, con una muestra de 64 estudiantes y como objetivo fue demostrar los efectos de la aplicación del juego en el aprendizaje del área de Matemática, llegó a las siguientes conclusiones: Se demostró mediante la ejecución del Programa de Intervención “Juguimate” los efectos de la aplicación del juego del área de matemática en los estudiantes.

Conclusiones:

Se demostró mediante la ejecución del Programa de Intervención “Juguimate” los efectos de la aplicación de los juegos motrices y sensoriales en el aprendizaje conceptual del área de matemática en los estudiantes. Se demostró mediante la ejecución del Programa de Intervención “Juguimate” los efectos de la aplicación de los juegos motrices y sensoriales en el aprendizaje procedimental del área de Matemática. Se demostró mediante la ejecución del Programa de Intervención

“Juguimate” los efectos de la aplicación de los juegos motrices y sensoriales en el aprendizaje actitudinal del área de Matemática. La aplicación de los juegos motrices y sensoriales contribuye a mejorar el aprendizaje del área de Matemática.

Torres (2014) En su tesis “efecto de un programa basado en el juego y el juguete como mediadores lúdicos en la transmisión Y adquisición de valores y actitudes en el alumnado de 5 años.

Conclusiones:

Las familias responden de manera mayoritaria (66%) que siempre tienen en cuenta el precio del juguete antes de comprarlo, dándole importancia al presupuesto previsto para este gasto. Existe unanimidad en que los juguetes que se compran deben atenderse prioritariamente al criterio de seguridad, en ello coinciden las familias, la escuela y los expertos. Los datos del cuestionario, la opinión de los expertos y las reflexiones del profesor plasmadas en su Diario, coinciden en que no es un criterio mayoritario de compra el que el juguete entre dentro del grupo denominado juguete educativo. La compra de los juguetes por parte de los padres está influenciada en primer lugar por el gusto de los hijos y en segundo lugar por la influencia ejercida por la televisión y los medios publicitarios.

García (2013) en su investigación denominada “Juegos lúdicos para el aprendizaje de la matemática – México”, el cual tuvo como propósito determinar el progreso en el nivel de conocimientos de los estudiantes al utilizar juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje de la matemática; para ello la investigación estuvo bajo el diseño de investigación experimental.

Conclusión:

La aplicación de juegos lúdicos, incrementa el nivel de conocimiento y aprendizaje de la matemática, en alumnos del ciclo básico, indicando así el logro de los objetivos previamente planteados; así mismo modifica la forma en que los estudiantes pueden realizar actividades que además de interrelacionarlos con su entorno inmediato, y también le brindan conocimiento que mejor el nivel de su aprendizaje.

Salirrosas, R. (2016) en su investigación “Programa de juegos didácticos utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 159 Shitamalca Pedro Gálvez San Marcos – 2016”, tesis para obtener el título de educación inicial realizado en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, con una muestra de 13 estudiantes llegó a la conclusión: evaluados a través de un pre-test, fue que el 70% de los estudiantes presentan un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, un 30% obtuvo B, es decir se encuentran en proceso y sólo un 0% obtuvieron A, es decir lograron el aprendizaje previsto. Luego de incentivar el logro de capacidades en el área de matemática a través de un post- test se observó que el 85% de los estudiantes obtuvieron A, es decir los estudiantes evidencian el logro previsto, demostrando así un rendimiento satisfactorio, un 15% de los estudiantes tienen como nivel de logro de aprendizaje B, es decir en proceso; mientras que 0% de los estudiantes tienen un nivel de aprendizaje C, es decir en Inicio.

Aprendizaje en matemática:

Lezama, R. (2011) Realizó una investigación denominada “Aplicación los juegos didácticos como estrategias activas basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los

estudiantes del tercer grado de educación primaria, de la Institución Educativa "Republica federal socialista y Yugoslavia" de nuevo Chimbote, Tesis para obtener el título de educación Primaria en la Uladech, tuvo como objetivo de estudio determinar si influye la aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, en la mejora del aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes del tercer grado.

Conclusión:

El estudiante se encuentra motivado y le encuentra un sentido al aprendizaje de la matemática, él podrá lograr las habilidades propuestas que le conllevarán al logro de las capacidades en dicha área.

Amaya, R. (2014) en su investigación "Juegos lúdicos y aprendizaje en los estudiantes de la institución educativa Mis Abejitas, Trujillo 2014". Realizada en la Universidad Nacional de Trujillo. La presente investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de la aplicación de juegos lúdicos en el Aprendizaje en los de Educación Primaria de la Institución Educativa Particular Mis abejitas – Trujillo 2014. La investigación fue diseño cuasi experimental, para el recojo de la información se eligió 25 estudiante. Los resultados al inicio fueron el 16 % se encontraron en el nivel C, 40 % en el nivel B y 44 % en el nivel A, luego de la aplicación del programa se obtuvieron los siguientes resultados el 4% se encuentran en el C, 40 % nivel A y 56% nivel AD.

Conclusión:

El programa de juegos didácticos lúdicos influyó en el aprendizaje en el Área de Matemática en los estudiantes del quinto grado de Educación Primaria.

Valderrama (2016) en la tesis, implementación de la lúdica como estrategia metodológica para un aprendizaje significativo de las matemáticas en estudiantes de grado primero del centro educativo nueva Jerusalén del municipio de Florencia Caquetá, llega a las siguientes conclusiones: Todas las actividades lúdicas que se desarrollaron para llevar a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje de las matemáticas, que se implementaron en el proyecto de aula y que hicieron parte importante de una metodología diseñada para innovar, fueron instrumentos valiosos para poder concluir que permitir a los estudiantes interactuar con elementos lúdicos y didácticos, facilitan el aprendizaje, Permitir a los estudiantes interactuar con elementos lúdicos y didácticos, facilitan el aprendizaje, pues relacionan elementos de las matemáticas con su entorno inmediato. Se debe diseñar estrategias metodológicas a través del juego que le facilite al docente el proceso de enseñanza y aprendizaje de las operaciones básicas iniciales. Entender y trabajar las matemáticas no es en algo aburrido ni mecánico, sino divertido y útil. La corta edad de los alumnos hace necesario utilizar el componente lúdico para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es por ello que se debe primar lo intuitivo frente a lo arbitrario, conocer lo elemental partiendo del propio conocimiento, haciendo el aprendizaje significativo y relevante. No obsesionarse por los conceptos, sino favorecer los procedimientos y actitudes.

Vanegas, M. (2000), en su trabajo de investigación “Incidencia del uso de juegos didácticos en el aprendizaje de las operaciones de multiplicación y división”, llegó a las siguientes conclusiones: Los alumnos se muestran participativos en esta estrategia

Lúdica. Aparte de emitir respuestas novedosas y reducir las incorrectas; se muestran activos al colaborar y discutir las actividades de clase.

2.2 BASES TEORICAS

2.2.1. El juego Lúdico:

2.2.1.1. El juego:

2.2.1.1.1 Definición

El juego es un ejercicio que favorece a las personas a incrementar su nivel de pensamiento lógico para mejorar su aprendizaje intelectual.

Ortega, Ruiz (1992) añade que Piaget considera el juego es una actividad subjetiva, espontánea, que produce placer y ayuda a resolver conflictos en una actividad. Sin embargo este afirma que aunque para él una característica básica es la espontaneidad es necesario distinguir dos polos dentro del juego. “Un polo de actividad verdaderamente espontánea, ya que no es controlada y un polo de actividad controlada por la sociedad o por la realidad: el juego es una asimilación de lo real o por oposición al pensamiento “serio” que equilibra el proceso asimilador con un acomodo a los demás y a las cosas (Ortega Ruiz, 1992. p.52).

El juego ayuda a mejorar su nivel académico en la escuela y desarrollar su inteligencia múltiple.

Si hacemos referencia a las ideas de Piaget, y teniendo en cuenta las ideas comentadas por Delgado, I (2011) Este considera que el juego es el medio a través

del cual el niño se desarrolla y entra en contacto con el medio que le rodea, es de este modo como mejor El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil Marta Ruiz Gutiérrez podrá comprender y asimilar la realidad. Por su lado Montañés, J., y otros (2000) definen el juego como una actividad que está presente en todos los seres humanos, considerada generalmente como una actividad contraria al trabajo y relacionada por tanto con la diversión, emoción y el descanso.

Romero, V., y Gómez, M. (2008) afirman que el juego de construcción comienza alrededor del primer año y lo definen como “un conjunto de acciones coordinadas hacia un fin específico –crear elementos más próximos a la realidad- donde los materiales utilizados cobran especial relevancia” (p. 42). Estos además afirman que cuando un niño construye un elemento de la realidad no la está representando sino que está imitando la realidad, de modo que ya necesita tener cierto conocimiento sobre ella.

Lanuz, E., Perez, C., y Ferrando, V. (2009) establecen que el juego es muy antiguo y no lo utilizan sólo los seres humanos sino también otro tipo de seres. Por ejemplo los cachorros de muchos mamíferos utilizan el juego para desarrollar habilidades que les van a ser necesarias a lo largo de la vida. Lo mismo ocurre en nuestra niñez. Se puede afirmar que para los estudiantes y niñas todo es un juguete. En este tiempo, jugar es fundamental para desarrollar los procesos de socialización. Jugando en grupo, los estudiantes y las niñas aprenden a respetar las reglas necesarias para la convivencia, a ayudar y a recibir ayuda, a cooperar y a comprender a las otras y otros. Gracias a los juegos, pueden desarrollar una sensibilidad para las diferencias socioculturales, la tolerancia y el respeto. Los juegos y las actividades lúdicas

despiertan un sentimiento de responsabilidad y de vida social. Los estudiantes y niñas pueden desarrollar una nueva relación gracias al objeto que no se posee, sino que se comparte. El juego es considerado como un elemento intrínseco de la personalidad humana y potenciador del aprendizaje. La atracción del juego es un elemento motivador importante en la clase de lengua.

Y por último interpretaremos la definición de López Rodríguez quién, a través del libro de Bañeres, D., y otros (2008) se refiere al juego como: “Una actividad propia de todos los animales evolucionados que posibilita y facilita su crecimiento como individuos singulares y sociales.” (p. 9).

2.2.1.1.2. Clasificación de los juegos:

Según Álvarez, J. (1993) los juegos se clasifican en:

2.2.1.1.2.1. Juegos desarrollados en destrezas

En este modelo de juegos, se caracteriza por desarrollar actividades sensorio-motriz, donde las actividades se están orientadas a mejorar la coordinación del proceso psico – motores. En esta acción los estudiantes están orientados a desarrollar habilidades entre lo que sienten y la actividad motriz, así mismo se dirige al progreso de sus destrezas, habilidades y ejercitación, se recomienda que al plantear las actividades mediante el juego, estas gratificantes, alentados por los seres más cercanos, de esta manera los estudiantes se sientan más seguros y en confianza para seguir practicando estas actividades mediante el juego. (Álvarez; 1993).

2.2.1.1.2.2. Juegos basados en estrategias

Álvarez, J. (1993) para lograr en los alumnos un aprendizaje significativo los procesos claves son la experimentación, exploración, indagación e investigación, que permite construir a los alumnos sus propios conocimientos como estrategia didáctica en el desarrollo del juego.

2.2.1.1.2.3. Juegos libres:

Alvares, J. (1993) estos juegos son espontáneos no inician de un plan o programa a tratar, se desarrolla por ser libre de manipulación y se considera sin reglas básicas para su funcionamiento, por ser espontaneo es inmediato, por ejemplo: jugar vóley, jugar en la computadora o tres en raya, son actividades de manera inmediata que se reúnen y practican, con el fin de socializar e integrar con los participantes.

2.2.1.1.3. Ventajas de los juegos:

Caneo, M. (1987) manifiesta desarrollar el juego como proceso de enseñanza con los infantes, o también con los alumnos de primaria o secundaria por lo que el juego está vinculado con la motivación, por lo tanto el juego percibe desarrollar la alegría y la participación de los estudiantes en las actividades programadas por los docentes, observar a los estudiantes saltar, bailar, correr, están en pleno movimiento corporal, por eso se narra que:

Iniciar la motivación para el estudio y la integración entre los participantes del juego.

Rompe el hielo; es decir que los estudiantes que están serios y sin comunicarse el juego les permite expresar sus vivencias.

Generan capacidades en los estudiantes: ya que mediante los juegos se pueden desarrollar y aumentar la disposición de lograr un aprendizaje significativo.

Ayuda a romper la tensión entre sí mismo, fortalece la autoestima en ellos, incorpora sus habilidades intrapersonales e interpersonales, contribuye a realizar acciones de búsqueda, asume roles en cada actividad, el mismo modo genera hábitos y aún más propicia la participación entre los participantes. En tal sentido, esto hace que el juego se convierte en una herramienta de primordial para el nexo entre el aprendizaje y el estado emocional de los estudiantes.

2.2.1.1.4. Importancia de los juegos

Según (MINEDU, 2003, p.16) define que es importante el juego porque:

- Es la primera actividad natural que ejercen los estudiantes y niñas para aprender, desarrollando sus primeras actividades y destrezas.
- Permite dinamizar los procesos de pensamiento, pues desarrolla interrogantes y motivan la búsqueda de soluciones.
- Presenta desafíos y estimulan que incitan la puesta en marcha de procesos intelectuales.
- Estimula la competencia sana y actitudes de tolerancia y convivencia que crean un clima de aprendizaje favorable.
- Ayuda al desarrollo de capacidades y se enlaza con la vida y potencia de aprendizaje.

El juego es el medio ideal para la enseñanza- aprendizaje, a través del juego los estudiantes y niñas van descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos en las estrategias

metodológicas de una sesión de aprendizaje. En el aprendizaje el niño desarrolla la función simbólica o capacidad representativa, la cual consiste en la representación de algo presente, aspecto que juega un papel decisivo en su desarrollo integral.

Para los estudiantes, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los estudiantes no necesitan que nadie les explique la relevancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos. El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía les empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

2.2.1.1.5. El juego como estrategia educativa.

Garvey, C. (1985) lo menciona como: el juego un placentero y divertido e implica cierta participación activa por parte del jugado o los jugadores, y guarda cierta relación sistemática con la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje del lenguaje y otros fenómenos cognoscitivos y también sociales. Por ello, el juego permite que el niño exprese sus deseos, intereses e inquietudes a través de su interacción social con otros estudiantes o con los adultos. Los materiales que utiliza en esta actividad son los juguetes que vienen a ser todos los objetos que permiten que el niño explore y se entretenga captando su atención para la manipulación, exploración y manejo repetido.

Una definición muy interesante y que se hace necesario mencionar es la que Silva, G. (2004) describe el juego como una actividad voluntaria que supone la participación y dinamización de los estudiantes, que se orienta al proceso y no a una meta. Se trata de una experiencia generadora de placer que compromete la atención y el interés del niño y que tiene preponderantemente un carácter no literal. Es una actividad que ofrece oportunidades para lograr nuevos desarrollos y aprendizajes. (p.8)

2.2.1.2. Programa

2.2.1.2.1. Definición

Rojas, J. (2005) menciona la relación entre la Pedagogía y su objeto de conocimiento, la Educación, es objeto de análisis a la hora de plantear las reflexiones pertinentes sobre la evaluación educativa en general y la evaluación de programas educativos en particular para la mejorar del aprendizaje en los estudiantes.

La evaluación de programas es analizada en la doble perspectiva de la mejora de la acción educativa de profesores y educadores, por un lado, la indagación evaluativa por otro.

El autor hace objeto de análisis tres conceptos básicos: programa, evaluación y evaluación de programas, planteando una propuesta metodológica especialmente pensada para la evaluación de programas educativos.

2.2.1.2.2. Tipos de programa

Según la información en el folleto “Pedagogía de valores” realizado por el Instituto Juan Pablo II (2004), los programas educativos son propuestas que desarrollan la

iniciativa y el aprendizaje autónomo, de los que usan este tipo de programas, proporcionando herramientas para que los miembros de la institución hagan el máximo uso de su potencial de aprendizaje.

2.2.1.2.3. Elementos del programa

Rojas, J. (2001) un programa se formula encontrando la problemática, por ello deben realizarse en la planificación del programa los siguientes pasos:

Tener la visión de lograr una o más metas.

Enfocarse a la realidad de la problemática encontrada.

Identificar las posibilidades y contras para realizar las metas.

Realizar propuestas, para desarrollar en las actividades del programa.

Evaluar que los indicadores, avances, logros deben tener sentido con el programa.

2.2.1.2.4. Etapas del programa

Rodríguez, E. (2003) refiere que el programa son actividades activas, información que se realiza en la realidad encontrada y se divide en tres fases:

a) Planificación: este nos permite organizar y determinar definir con claridad los objetivos y muchas opciones que se realizan para lograrlos. Con algunos contratiempos que se deben tomar, pero la metodología que se realiza en el programa es continua, con el fin de lograr los objetivos propuestos.

b) Ejecución: son las actividades vivenciales que se realizan en el aula y fuera de ellas, empleando estrategias metodológicas activas, de acuerdo con la realidad

estudiada y el área en el que se desea lograr el aprendizaje, los cuales generan un aprendizaje significativo en los participantes.

C) Evaluación: en esta fase se ha realizado los procesos anteriores de un programa y se inicia con la evaluación diagnóstica, para luego avanzar con la formativa y terminar con la sumativa. En esta fase participan todos los participantes del programa que se va a evaluar, mediante técnicas, instrumentos de evaluación o indicadores de logro que se han elaborado con el fin de obtener los resultados finales del programa.

2.2.1.3. Lúdica

2.2.1.3.1. Concepciones de las actividades lúdicas

Montessori, M. (2003) menciona que la actividad lúdica es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara. Es decir, que toda actividad lúdica al provocar distracción guiada, estimula el gozo y la participación activa de las personas, estimula y activa las cualidades que posee en este caso el estudiante. Toda actividad lúdica tiene una intención, sea psicomotora, psicológica, cognitiva, socioafectiva, etc.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por

ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente. Con esta definición dado por la autora, se muestra que el juego es el primer paso en donde la persona puede entrar en contacto con la normatividad, con la tolerancia, el respeto por sí mismo y por su par, la aceptación de parámetros de comportamientos, la concentración, la afluencia de emociones propias del entablar relación dentro de un grupo. Es decir; Montessori, ve la necesidad de jugar en la niñez.

Las estrategias lúdicas son consideradas como un importante instrumento en la resolución de problemas, contribuyen a activar procesos mentales entre las misma se puede mencionar el juego, éste hace desarrollar una amplia variedad de objetivos y contenidos. Existen diversos tipos de juegos, los que implican la mente, otros demandarán de parte de quienes los despliegan un uso físico y los lúdicos que propician una enseñanza. En este sentido, Piaget (1980) afirma que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. (p.16)

Es notoria la importancia del juego en el niño, ya sea como medio de compartir, aprender o solamente divertirse, por ser parte de su formación, de su crecimiento como persona. De igual forma, el juego es una actividad necesaria en los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir, desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas. Éste presenta diversas características particulares, destacando las siguientes:

- Produce placer.
- El juego contiene y debe contener un marco normativo.
- Es una actividad espontánea.
- El juego es acción y participación activa.
- Permite la autoexpresión.

Las actividades lúdicas y terrenos de juego, se establece siendo distintos los resultados, para lograr todas las desarrollar las diversas cualidades físicas, intelectuales y morales que pueden derivarse de los mismos, haciendo necesario combinarlos adecuadamente de modo que diariamente se destine una parte proporcional de horario escolar a juegos que pertenezcan a las dos clases, en alusión a los juegos con fin higiénico y a los educativos (Lanuza, Pérez, Ferrando, 2009).

2.2.1.3.2 Estrategias Lúdicas.

Estrategia: Valverde, Y. (2014) expresa que las estrategias se entienden como principios y rutas fundamentales que orientan el proceso administrativo con el fin de alcanzar los objetivos a los que se desea llegar de manera satisfactoria.

Estrategias lúdicas: Díaz, F. y Hernández, G. (2002) considera que “son instrumentos que potencian las actividades de aprendizaje y solucionan problemas”. Cuando el docente emplea diversas estrategias, se deben realizar modificaciones en el contenido o en la estructura de los materiales, bajo el objetivo de facilitar el aprendizaje; son planificadas por el docente para dinamizar y propiciar la participación del educando. García, A. & Llull, J. (2009) define como “exploración y a la investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos; introduciendo elementos lúdicos tales como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, entre otros. Permite –además– generar un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por lo que aprende”. Pero podemos clasificar estas estrategias en:

- Actividades Lúdicas Libres: Se entienden como actividades que favorecen la espontaneidad, la actividad creadora y el desarrollo de la imaginación de los educandos, ya que permiten actuar con plena libertad.

- Actividades Lúdicas Dirigidas: Esta clase de actividades aumentan las posibilidades de utilización de juguetes, ayudan a variar las situaciones formativas, incrementan el aprendizaje, favorecen el desarrollo intelectual, social-afectivo y motriz. Además de ello, ofrece modelos positivos con el fin de imitar y satisfacer las necesidades individuales de cada niña.

El Juego Didáctico: Según Jiménez, M. (2004) define que “el juego se trata de una actividad natural del ser humano, en la que éste toma parte con la sola razón de divertirse y sentir placer”. En la etapa preescolar, cuando comparten, cooperan y disfrutan el acompañamiento de los otros, se fortalece en ellos los sentimientos de pertenecer a un grupo social con el cual comparten. Es así como se va solidificando

su sentimiento de vida grupal. De acuerdo a la investigadora, los señalamientos abordados permiten establecer que el docente tiene la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica mediante el empleo de estrategias innovadoras, creativas dadas alrededor del juego. Es por ello importante propiciar la libre expresión de los estudiantes y de las niñas a través de juegos, dramatizaciones, cantos, poesías; es decir, con un sin número de actividades lúdicas. Fournier, J-L. (2003) menciona que la importancia de los juegos es mantener a los estudiantes interesados en el tema que se va a tratar, más aún, cuando el material didáctico puede atraer y mantener la atención de los estudiantes hay necesidad de exaltar este tipo de actividad.

2.2.2 Aprendizajes

2.2.2.1 Concepto de aprendizaje

Mergel, B. (1998) refiere que el aprendizaje es todo aquel conocimiento que se adquiere a partir de las cosas que nos suceden en la vida diaria, de este modo se adquieren conocimientos, habilidades, etc., y esto se consigue a través de tres métodos diferentes entre sí: La experiencia, la instrucción y la observación. Una de las cosas que influye considerablemente en el aprendizaje es la interacción con el medio, con los demás individuos, estos elementos modifican nuestra experiencia, y por ende nuestra forma de analizar y apropiarnos de la información. A través del aprendizaje un individuo puede adaptarse al entorno y responder frente a los cambios y acciones que se desarrollan a su alrededor, cambiando si es esto necesario para subsistir.

Aprendizaje Significativo. Para Ausubel, citado por Coll, C., Palacios, J. & Marchesi, A. (2001) refieren que aprender es sinónimo de comprender e implica una

visión del aprendizaje basada en los procesos internos del alumno y no solo en sus respuestas externas. Con la intención de promover la asimilación de los saberes, el profesor utiliza organizadores previos que favorezcan la creación de las relaciones adecuadas entre los pres saberes y los saberes nuevos. Los organizadores tienen la finalidad de facilitar la enseñanza receptiva significativa, con la cual sería posible considerar que la exposición organizada de los contenidos, propicia una mejor comprensión. Entre las condiciones que deben darse para que se produzca el aprendizaje significativo, debe destacarse:

La Motivación: González, Y. K. (2008) define al aprendizaje como la integración de procesos psíquicos, que afectan la regulación del comportamiento, pues determina la dirección hacia el objetivo, la intensidad y el sentido del comportamiento. La motivación escolar es un proceso general por el cual se inicia y dirige una conducta hacia el logro de una meta, y que como proceso involucra variables tanto cognitivas como afectivas. Las variables cognitivas, en cuanto a habilidades de pensamiento y conductas instrumentales para alcanzar las metas propuestas; las afectivas, comprenden elementos como la autovaloración, auto concepto, etc.

2.2.2.2 Tipos de logros de aprendizaje

Según fabricante o, & méndez e, (2009) nos menciona tres tipos de logros de aprendizaje:

Logros cognoscitivos: conocimiento que se espera de los alumnos desde lo cognitivo, demuestra de logro de la capacidad de los alumnos, su imaginación ante cualquier situación de aprendizaje y todo lo relacionado a su entorno.

Logros procedimentales: Demuestra capacidades de logro del estudiante, desde lo que manipula hasta la práctica que realiza en las actividades que ejecuta, la conducta o comportamiento de su persona.

Logros actitudinales: Está representado por la moral del alumno, su capacidad de convivir con su entorno de manera afectiva de su personalidad, con la finalidad de ser un ciudadano que forme parte del bien común de la sociedad.

El logro instructivo demuestra que el estudiante debe asimilar el conjunto de conocimientos y habilidades en el proceso de aprendizaje. Se forma mediante una habilidad y un conocimiento que posee el alumno. Este logro se debe realizar durante el proceso de aprendizaje.

2.2.2.3 Aprendizaje de las matemáticas.

Según Sarmiento (2004) la importancia de la matemática en la formación de graduandos, en distintas ramas de las ciencias radica "...en la contribución que hace la enseñanza de las mismas frente al desarrollo del pensamiento en general, sin perder las diversas formas específicas del pensamiento". Las formas que este autor quiere destacar son : El desarrollo del pensamiento lógico-deductivo y creativo, tan necesario para todas las disciplinas; el perfeccionamiento de un lenguaje preciso, que permite la interrelación con la disciplina en cuestión; el desarrollo del pensamiento final, imprescindible a la hora de interpretar los resultados obtenidos; y, el desarrollo del pensamiento algorítmico y del pensamiento funcional.

2.2.2.4 ¿Cómo utilizar el juego en el contenidos matemático en clase?

Martínez, N. (2003) menciona no existe forma exacta de emplear los juego en el aprendizaje de los estudiantes puede ser elaborado a través de talleres o programas y hasta los juegos, que se pueden emplear para lograr un contenido del currículo. Existe una cantidad de recomendaciones metodológicas útiles para diseñar un juego en la matemática, entre ellas tenemos: escoger los juegos que deben tener la función de: reglas sencillas y desarrollo corto; los materiales atractivos que llamen su atención, pero no necesariamente deben ser caros, ni complejos; los juegos deber ser actualizados y variados con el fin de lograr la capacidad esperada en el tema desarrollado. Además debemos comunicarles a los estudiantes el propósito de los juegos que se desarrollan durante la sesión de clase y la forma de trabajar con sus compañeros. El juego también es recomendable para favorecer las actitudes positivas de los alumnos y la relación con su entorno. Promueve la autonomía de organización de los pequeños grupo y evolucionar la expresión oral e intercambio de ideas entre los alumnos.

2.2.2.5 Escala de calificación de los aprendizajes en la educación Básica regular.

Según el (Diseño Curricular, 2015, p. 53) menciona que mediante los siguientes calificativos, se representa el nivel de logro, es decir, el grado de desarrollo o adquisición alcanzado por el estudiante en relación con los aprendizajes previstos o esperados.

AD (Logro destacado): cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos, demostrando incluso un manejo solvente y muy satisfactorio en todas las tareas propuestas.

A (Logro previsto): cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.

B (En proceso): cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para la cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.

C (En inicio): cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

2.2.2.6 Área de Matemática

Según (Rutas de aprendizaje, 2015, p.5) la matemática está presente en diversas situaciones y espacios de la vida cotidiana, tales como familiares, culturales, sociales o familiares o en la misma naturaleza. Por ejemplo, al comprar el pan y pagar una cierta cantidad de dinero, al trasladarnos todos los días al trabajo en un determinado tiempo, al medir y la temperatura de algún familiar, al elaborar presupuesto familiar o de la comunidad, etc.

Asimismo, el mundo que nos rodea se mueve y cambia rápidamente; por ello, es necesario que nuestra sociedad demanda de cultura matemática, para comprender y asumir un rol transformador en el entorno complejo y global de la realidad.

En este sentido, se requiere el desarrollo de habilidades básicas que nos permitan desenvolvernos en la vida cotidiana para relacionarnos con el entorno, con el mundo del trabajo, de la producción y del estudio.

2.2.2.7 Competencias del área de matemática

La matemática es una actividad humana y ocupa un lugar relevante en el desarrollo del conocimiento y de la cultura de nuestras sociedades. Se encuentra en constante desarrollo y reajuste, y por ello sustenta una creciente variedad de investigaciones en las ciencias, las tecnologías modernas y otras, las cuales son fundamentales para el desarrollo integral del país. Esta área de aprendizaje contribuye en formar ciudadanos capaces de buscar, organizar, sistematizar y analizar información, entender el mundo que los rodea, desenvolverse en él, tomar decisiones pertinentes y resolver problemas en distintos contextos de manera creativa. (Diseño Curricular, 2018)

Según el (Diseño Curricular, 2018, p. 134) señala las siguientes competencias que deben lograr los estudiantes del III ciclo del nivel primario.

Resuelve problemas de cantidad. Consiste en que el estudiante solucione problemas o plantee nuevos que le demanden construir y comprender las nociones de número, de sistemas numéricos, sus operaciones y propiedades. Además dotar de significado a estos conocimientos en la situación y usarlos para representar o reproducir las relaciones entre sus datos y condiciones. Implica también discernir si la solución buscada requiere darse como una estimación o cálculo exacto, y para esto selecciona estrategias, procedimientos, unidades de medida y diversos recursos. El razonamiento lógico en esta competencia es usado cuando el estudiante hace

comparaciones, explica a través de analogías, induce propiedades a partir de casos particulares o ejemplos, en el proceso de resolución del problema.

Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio. Consiste en que el estudiante logre caracterizar equivalencias y generalizar regularidades y el cambio de una magnitud con respecto de otra, a través de reglas generales que le permitan encontrar valores desconocidos, determinar restricciones y hacer predicciones sobre el comportamiento de un fenómeno. Para esto plantea ecuaciones, inecuaciones y funciones, y usa estrategias, procedimientos y propiedades para resolverlas, graficarlas o manipular expresiones simbólicas. Así también razona de manera inductiva y deductiva, para determinar leyes generales mediante varios ejemplos, propiedades y contraejemplos.

Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. Consiste en que el estudiante se oriente, describa la posición, el movimiento de objetos y de sí mismo en el espacio que lo rodea, visualizando, interpretando y relacionando las características de los objetos con formas geométricas bidimensionales y tridimensionales. Implica que realice mediciones directas o indirectas de la superficie, del perímetro, del volumen y de la capacidad de los objetos, y que logre construir representaciones de las formas geométricas para diseñar objetos, planos y maquetas, usando instrumentos, estrategias y procedimientos de construcción y medida. Además describa trayectorias y rutas, usando sistemas de referencia y lenguaje geométrico.

Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre. Consiste en que el estudiante analice datos sobre un tema de interés o estudio, que le permita tomar

decisiones, elaborar predicciones razonables y conclusiones respaldadas en la información producida. Para ello, el estudiante recopila, organiza y representa datos que le dan insumos para el análisis, interpretación e inferencia del comportamiento determinista o aleatorio de los mismos usando medidas estadísticas y probabilísticas.

III HIPOTESIS

La aplicación del programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de primer grado de primaria en la Institución Educativa Mariano Melgar la Esperanza 2018.

3.1 Hipótesis estadística

a) HIPOTESIS NULA: (H₀)

La aplicación del programa de juegos lúdicos no mejora el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de primer grado de primaria en la Institución Educativa Mariano Melgar la Esperanza 2018

b) HIPOTESIS ALTERNATIVA: (HA)

La aplicación del programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de primer grado de primaria en la Institución Educativa Mariano Melgar la Esperanza 2018.

IV. METODOLOGIA

4.1 Diseño de la investigación:

El tipo de estudio de la presente investigación fue cuantitativo. El método de investigación cuantitativo surge de las ciencias naturales y no como comúnmente se cree que parte del positivismo. Este método tiene un proceso claro y preciso sobre la forma en que se investiga; se parte en primera instancia de un marco teórico que ha sido aceptado por la comunidad científica y de ahí surgen una serie de hipótesis sobre las posibles relaciones esperadas entre las variables que hacen parte del problema que se estudia. A continuación se pasa a recolectar la información

necesaria derivada de datos empíricos y de los conceptos con los que se construyeron las hipótesis conceptuales y de esta forma poder analizar los datos y contrastarlos con la teoría, teniendo en la mira si las hipótesis planteadas se aceptan o se rechazan. El proceso hipotético-deductivo según Bonilla, E. & Rodríguez, P. (2005) menciona que “se inicia este proceso con una fase de deducción de hipótesis conceptuales y continua con la operacionalización de las variables y la definición de los indicadores, la recolección, y el procesamiento de los datos” (p. 84). En este tipo de investigación se hace uso de la medición, teniendo en cuenta que las variables han sido operacionalizadas y que se cuenta con un referente teórico, este tipo de herramientas han obstaculizado el estudio de la realidad ya que, las hipótesis construidas favorece la medición sin embargo, disminuye la posibilidad de que la teoría sea explicada partiendo de los hallazgos obtenidos en el contacto con el objeto estudiado. En síntesis, lo cuantitativo se caracteriza por pretender ser objetiva, deductiva, uso de estadística inferencial y tener el control de las variables estudiadas para poder llegar a realizar generalizaciones a partir de los hallazgos (Bonilla & Rodríguez, 2005).

Fernández, P. y Díaz, P. (2002) la investigación cuantitativa trata de determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia a una población de la cual toda muestra procede.

Según las definiciones descritas anteriormente, se puede concluir que una investigación cuantitativa consta de la obtención de datos gracias a procedimientos estadísticos que ayudan a la resolución de problemas. Este tipo de investigación

necesita de pruebas que ayudan a obtener datos cuantificables de lo estudiado en una población.

El grupo experimental participa activamente, programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de primer grado de primaria en la Institución Educativa Marino Melgar la Esperanza 2018.

El esquema a seguir es el siguiente:

GE O1 X O2

Donde:

GE=Grupo Experimental.

O= estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Marino Melgar la Esperanza 2018.

O1= Pre-test aplicado al grupo experimental.

O2= Po-test aplicado al grupo experimental.

X= Aplicación de estrategias didácticas.

4.2. Población y muestra

Población

El donde se realizó el estudio de investigación está ubicada en el distrito de la Esperanza, La institución educativa Mariano Melgar cuenta con 10 aulas de nivel primario y dicha aula es de espacio grande y está acorde a la cantidad de estudiantes.

Está conformada por 102 alumnos de primero a sexto grado de primaria.

Tabla 1 Población.

Fuente:
de

Grado	Sección	Sexo		Total
		H	/	
1 grado	única	12	8	20
2 grado	única	11	5	16
3 grado	única	9	9	18
4 grado	única	1	4	17
5 grado	única	10	6	16
6 grado	única	8	7	15
Total				102

Nomina

matrícula del año 2018

Muestra:

Está considerado por 20 alumnos de primer grado de primaria en la Institución Educativa Mariano Melgar la Esperanza 2018, edades entre 6 y 7 años.

Tabla 2. Muestra

Distrito	Institución Educativa Particular	Grado	Sección	N° estudiantes	
				H	/
La Esperanza	"Mariano Melgar"	Estudiantes de primer grado de primaria	Única	12	8
				Total de estudiantes	

Muestra de los estudiantes de primer grado de primaria

Fuente: Registro de asistencia de los estudiantes.

4.3. Definición y operacionalización de variables

4.3.1 Variable independiente 1: Programa juegos lúdicos

Rodríguez, E. (2003) manifiesta que un programa es un conjunto de actividades, información, comunicación y educación a desarrollarse en un período de tiempo determinado. Se divide en tres etapas: Planificación, Ejecución y Evaluación. Mejora el aprendizaje: Correll W. (1999) son pautas para analizar el proceso de aprendizaje. Ayudan a reflejar capacidades que deben ser evaluadas oportunamente para identificar dominio o dificultad. Frente a la dificultad es necesaria la retroalimentación del proceso para reconocer la causa de esta y poder superarla con eficiencia. Esta retroalimentación requiere de las capacidades del docente para identificar la dificultad y ayudar al estudiante a reconocerla.

Tabla 3. Operacionalización de variable e indicadores

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	indicadores
Variable 1 Programa de Juegos lúdicos	Rojas, J. (2001), “Es un conjunto de actividades de carácter intencional orientadas a la solución de un problema concreto y que requiere de una solución práctica. Chacón, P. (2011), el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. Corell, W. (1999), “Son pautas para analizar el proceso de aprendizaje. Ayudan a reflejar capacidades que deben ser evaluadas oportunamente para identificar dominio o dificultad. Frente a la dificultad es necesaria la retroalimentación del proceso para reconocer la causa de esta y poder superarla con eficiencia.	El programa juegos lúdicos es una pedagógica basada en metodológica as, para desarrollar conceptos matemáticos a partir de situaciones relacionadas con la vida de los estudiantes, trabajando en equipo y o conocimiento.	Planificación	Seleccionar los juegos lúdicos apropiados para las actividades didácticas en el aula acorde a su edad. Agrupar adecuadamente a los estudiantes para el trabajo en aula.
			Ejecución	Promueve estrategias didácticas para potenciar el desarrollo de las capacidades de los estudiantes de primer grado del Área de Matemática: Desarrolla actividades de aprendizaje empleando estrategias metodológicas, usando material concreto, medios, recursos y materiales educativos adecuados, variados y actualizados.
			Evaluación	Determinar los efectos del Programa juegos lúdicos y el nivel de Logro de las capacidades de las estudiantes. Aplicar una evaluación de diagnóstico de proceso y salida.

4.3.2 Variable dependiente: Mejora el aprendizaje

Según Corell, W. (1999) son pautas para analizar el proceso de aprendizaje. Ayudan a reflejar capacidades que deben ser evaluadas oportunamente para identificar dominio o dificultad. Frente a la dificultad es necesaria la retroalimentación del proceso para reconocer la causa de esta y poder superarla con eficiencia. Esta retroalimentación requiere de las capacidades del docente para identificar la dificultad y ayudar al estudiante a reconocerla.

Tabla 4. Baremo de la variable logro de capacidades

Nivel Educativo	Escala de calificación		Descripción
	Cuantitativa	Cualitativa	
EDUCACIÓN PRIMARIA Literal y Descriptiva	17-20	AD Logro destacado	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previsto demostrando incluso un manejo solvente y muy satisfactorio en todas las tareas propuestas.
	16-14	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado
	13-11	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	10-0	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje

Fuente: Diseño Curricular Nacional

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

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

4.4.1 Pruebas o exámenes tipo test

Ministerio de Educación. (2006) esta técnica es la de uso más común en la escuela debido a su relativa sencillez que requiere su elaboración y aplicación, y a la versatilidad para ser aplicada en diversas áreas. Estas pruebas consisten en plantear al estudiante un conjunto de reactivos para que demuestren el dominio de determinadas capacidades y conocimientos. Generalmente se aplican al finalizar una unidad de aprendizaje para comprobar si los estudiantes lograron los aprendizajes esperados o no. Pero también se suelen aplicar antes de iniciar una actividad educativa con la finalidad de conocer el grado de conocimientos que tienen los estudiantes. Sus instrumentos de evaluación son diversos, pero en la presente investigación se hará uso de: las pruebas escritas y las prácticas calificadas.

4.4.2 Pruebas escritas

Estrada, G. (2007) son evaluaciones en la que el estudiante responde de forma escrita una serie de ítem y preguntas, de acuerdo a los aprendizajes que ha adquirido en un determinado periodo. Se presentan de dos tipos: Pruebas de entrada o pre-test y pruebas de salida o post-test.

4.4.3 Observación

Ludewig, C. & Rodríguez, A. (1998) La observación es una técnica bastante objetiva de recolección de datos. Con ella se puede examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por un sujeto de manera confiable. En la práctica educativa, la observación es uno de los recursos más ricos que cuenta el docente para evaluar y recoger información sobre las capacidades y actitudes de los estudiantes, ya sea de manera grupal o personal, dentro o fuera del aula. Uno de los instrumentos de esta técnica es:

4.4.4 Ficha de observación

Grados, J. (2005) define como un instrumento de evaluación que permite registrar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en las actividades o productos realizados por los estudiantes. Se puede emplear para la evaluación de actitudes como de capacidades.

4.5 Plan de análisis

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

Rodríguez, E. (2003) El procesamiento de datos, cualquiera que sea la técnica empleada para ello, no es otra cosa, que el registro de los datos obtenidos, por los instrumentos empleados, mediante una técnica analítica en la cual se comprueba la

hipótesis y se obtienen las conclusiones. Por lo tanto se trata de especificar, el tratamiento que se dará a los datos: ver si se pueden clasificar, codificar y establecer categorías precisas entre ellos.

El procesamiento, implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de estimar si la aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando los juegos lúdicos, mejora el logro de aprendizaje en el área de Matemática de los estudiantes de la muestra. En esta fase del estudio se pretende utilizar la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Asimismo, se utilizará la estadística no paramétrica la prueba de “T” para comparar la mediana de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas, se utiliza para la contratación de la hipótesis, es decir si se acepta o se rechaza.

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 5. Matriz de consistencia

**“PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES
DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
MARIANO MELGAR LA ESPERANZA 2018.**

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
¿En qué medida la aplicación del programa de juegos Lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de primer grado de primaria en la Institución Educativa Mariano Melgar la Esperanza 2018?	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar si la aplicación del programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de primer grado de primaria en la Institución Educativa Mariano Melgar la esperanza 2018.</p> <p>Objetivo Específicos:</p> <p>Identificar el nivel de aprendizaje mediante el pre test en el área de matemática en los estudiantes de primer grado de primaria en la Institución Educativa Mariano Melgar la esperanza 2018.</p> <p>Diseñar y Aplicar el programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de primer grado de primaria en la Institución Educativa Mariano Melgar la Esperanza 2018.</p> <p>Evaluar mediante un pos test los logros de aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de primer grado de primaria en la Institución Educativa Mariano Melgar la Esperanza 2018.</p> <p>Comparar los resultados del Pre test y Pos test al aplicar el programa de juegos lúdicos en las actividades de aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Mariano Melgar la Esperanza 2018.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE:</p> <p>Programa de juegos lúdicos</p> <p>VARIABLE INDEPENDIENTE:</p> <p>Mejorar el aprendizaje en el área de matemática</p>	<p>Planificación</p> <p>Ejecución</p> <p>Evaluación</p> <p>Resuelve problemas de cantidad</p> <p>Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio</p> <p>Resuelve problemas de movimiento, forma y localización</p> <p>Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre</p>	<p>.</p> <p>Diseña estrategias metodológicas basadas en el problema de su realidad.</p> <p>Desarrolla actividades de aprendizaje empleando medios y materiales actualizados y variados.</p> <p>Determinar los efectos del Programa juegos lúdicos y el nivel de logro de las capacidades de los estudiantes</p> <p>Aplicar una evaluación de diagnóstico de proceso y salida.</p> <p>*Emplea noción de cantidad al describir y comparar grupos de objetos y figuras. * Utiliza espontáneamente en conteo en situaciones de la vida diaria</p> <p>* Establece secuencias o sucesiones con objetos de su entorno y material representativo.</p> <p>* Selecciona y clasifica objetos de acuerdo a una característica común (forma, color, tamaño, otro).</p> <p>*Se ubica en el espacio, con relación a sí mismo y a otros puntos de referencia.</p> <p>* Propone situaciones de su interés y de su aula para recoger datos cualitativos</p>	<p>*Ficha de observación</p> <p>*Prueba escrita.</p> <p>*Lista de cotejos.</p>

4. 7. Principios éticos

Koepsell D. R. y Ruíz M. H. (2015 pp. 8, 94, 98, 102) los principios fundamentales y universales de la ética de la investigación con seres humanos son: respeto por las personas, beneficencia y justicia. Los investigadores, las instituciones y de hecho, la sociedad están obligados a garantizar que estos principios se cumplan cada vez que se realiza una investigación con seres humanos, sin que ello se considere como un freno a la investigación sino como un valor científico que actúa en beneficio de la disciplina y la sociedad en general, pues sólo así es posible asegurar el progreso de la ciencia.

Respeto por las personas: Se basa en reconocer la capacidad de las personas para tomar sus propias decisiones, es decir, su autonomía. A partir de su autonomía protegen su dignidad y su libertad. El respeto por las personas que participan en la investigación (mejor “participantes” que “sujetos”, puesto esta segunda denominación supone un desequilibrio) se expresa a través del proceso de consentimiento informado, que se detalla más adelante. Es importante tener una atención especial a los grupos vulnerables, como pobres, estudiantes, marginados, prisioneros. Estos grupos pueden tomar decisiones empujados por su situación precaria o sus dificultades para salvaguardar su propia dignidad o libertad.

Beneficencia: La beneficencia hace que el investigador sea responsable del bienestar físico, mental y social del encuestado. De hecho, la principal responsabilidad del investigador es la protección del participante. Esta protección es más importante que la búsqueda de nuevo conocimiento o que el interés personal, profesional o científico

de la investigación. Nuestras acciones deben ser motivadas por buenas intenciones o cuando menos la voluntad de no causar daño a los demás.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

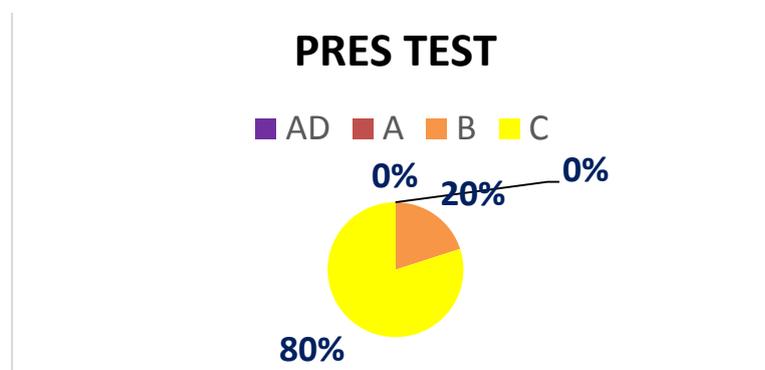
Conocer el nivel de aprendizaje en los estudiantes de primer grado de primaria en el área de matemática a través de un pre-test.

Tabla 6. Distribución de la calificación del nivel del logro de aprendizaje de matemática mediante la aplicación de un pre test.

Escala de calificación	Fi	hi%
AD	0	0
A	0	0
B	4	20
C	16	80
Total	20	100

Fuente: Pre test

Grafico 1. Distribución porcentual del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática mediante la aplicación del pre test.



Fuente: Tabla N° 06

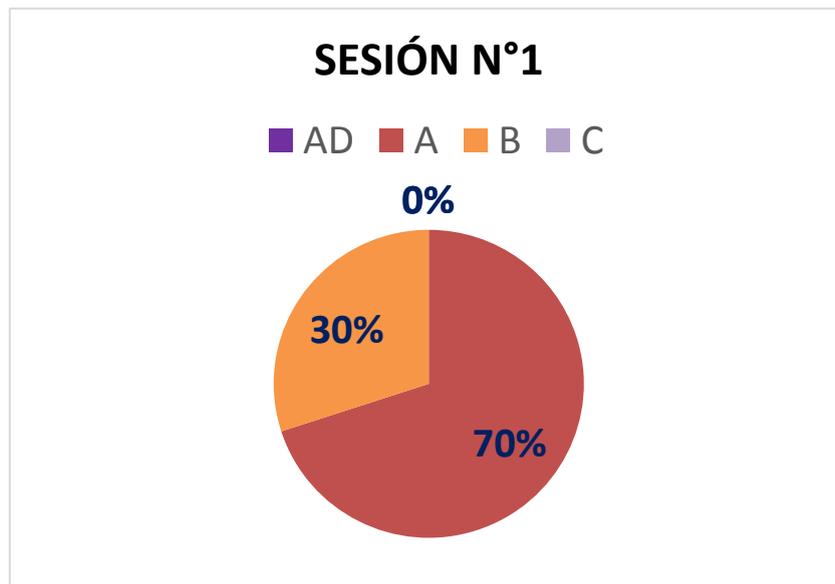
Se observa en el inicio que el 80% de los estudiantes tiene C, un 20 % en proceso B, el 0% un logro provisto, A y el 0% un logro destacado AD.

Tabla 7. Distribución de la calificación del nivel del logro de aprendizaje en el área de matemática en la sesión de Aprendizaje N° 1.

Escala de calificación	fi	hi%
AD	0	0
A	14	70
B	6	30
C	0	0
Total	20	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico 2. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje en el área de Matemática en los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla N° 07

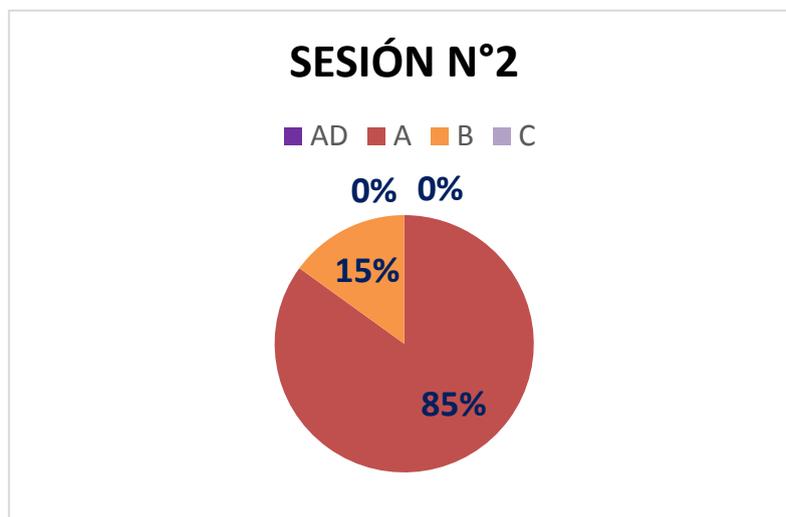
Se observa en el inicio que el 70% de los estudiantes tiene C, un 30 % en proceso B, el 0% un logro provisto, A y el 0% un logro destacado AD.

Tabla 8. Distribución de la calificación del nivel del logro de aprendizaje en el área de matemática en la sesión de Aprendizaje N° 2.

Escala de calificación	fi	hi%
AD	0	0
A	17	85
B	3	15
C	0	0
Total	20	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico 3. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje en el área de Matemática en los estudiantes de la muestra.



Fuente: Tabla N° 08

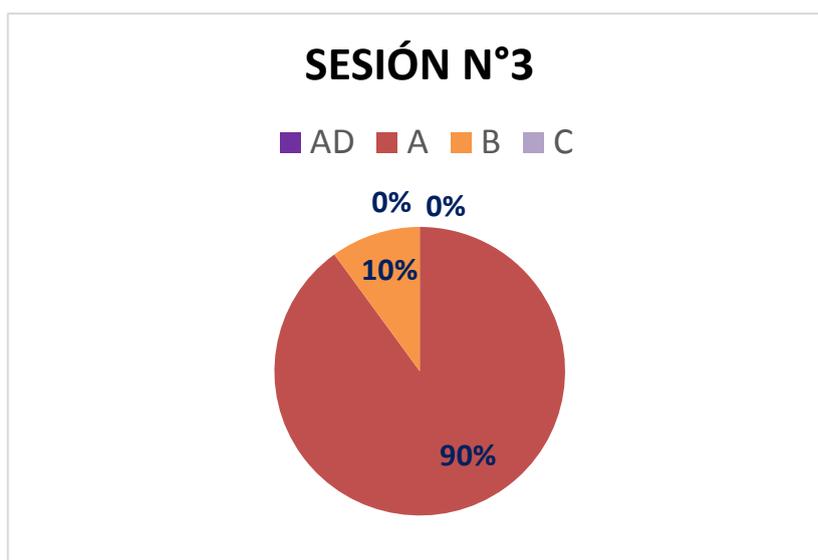
Se observa en el inicio que el 0% de los estudiantes tiene C, un 15 % en proceso B, el 85% un logro provisto, A y el 0% un logro destacado AD.

Tabla 9. Distribución de la calificación del nivel del logro de aprendizaje en el área de matemática en la sesión de Aprendizaje N° 3.

Escala de calificación	fi	hi%
AD	0	0
A	18	90
B	2	10
C	0	0
Total	20	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico 4. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje en el área de Matemática en los estudiantes de la muestra.



Fuente: Tabla N° 09

Se observa en el inicio que el 0% de los estudiantes tiene C, un 10 % en proceso B, el 90% un logro provisto, A y el 0% un logro destacado AD.

Tabla 10. Distribución de la calificación del nivel del logro de aprendizaje en el área de matemática en la sesión de Aprendizaje N° 4.

Escala de calificación	fi	hi%
AD	2	10
A	17	85
B	1	5
C	0	0
Total	20	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico 5. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje en el área de Matemática en los estudiantes de la muestra.



Fuente: Tabla N° 10

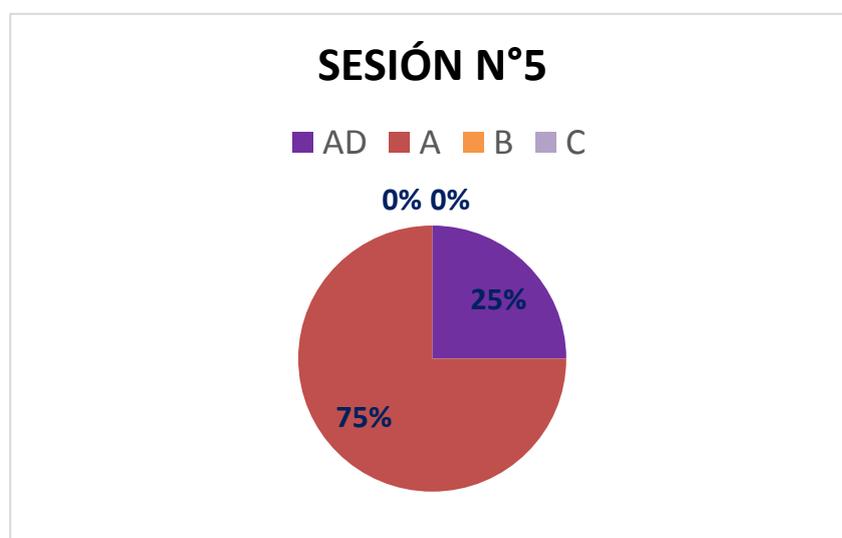
Se observa en el inicio que el 0% de los estudiantes tiene C, un 5 % en proceso B, el 85% un logro provisto, A y el 10% un logro destacado AD.

Tabla 11. Distribución de la calificación del nivel del logro de aprendizaje en el área de matemática en la sesión de Aprendizaje N° 5.

Escala de calificación	fi	hi%
AD	5	25
A	15	75
B	0	0
C	0	0
Total	20	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico 6. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje en el área de Matemática en los estudiantes de la muestra.



Fuente: Tabla N° 11

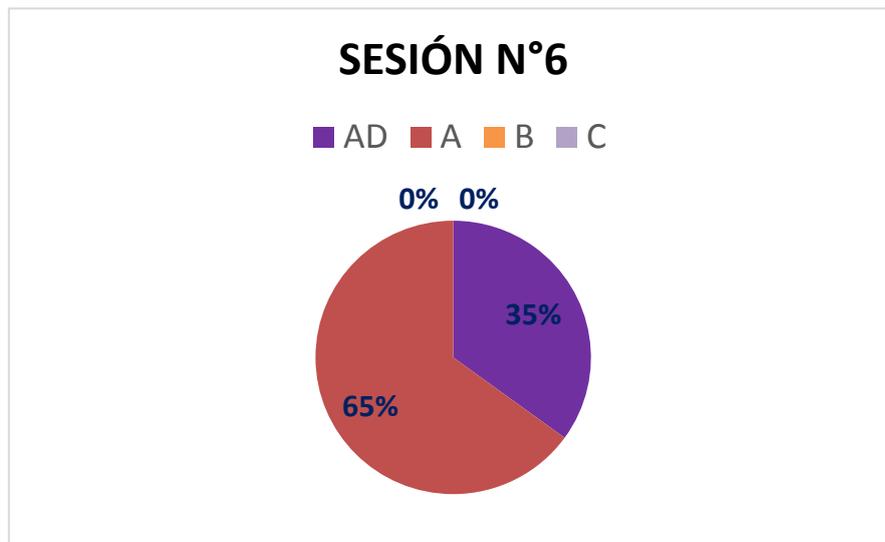
Se observa en el inicio que el 0% de los estudiantes tiene C, un 0 % en proceso B, el 75% un logro provisto, A y el 25% un logro destacado AD.

Tabla 12. Distribución de la calificación del nivel del logro de aprendizaje en el área de matemática en la sesión de Aprendizaje N° 6.

Escala de calificación	fi	hi%
AD	7	35
A	13	65
B	0	0
C	0	0
Total	20	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico 7. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje en el área de Matemática en los estudiantes de la muestra.



Fuente: Tabla N° 12

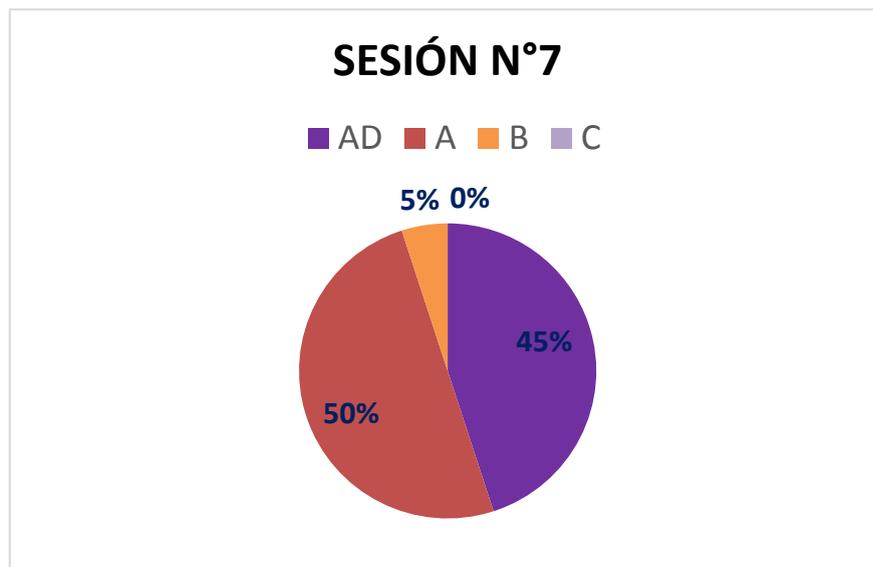
Se observa en el inicio que el 0% de los estudiantes tiene C, un 0 % en proceso B, el 65% un logro provisto, A y el 35% un logro destacado AD.

Tabla 13. Distribución de la calificación del nivel del logro de aprendizaje en el área de matemática en la sesión de aprendizaje N° 7

Escala de calificación	fi	hi%
AD	9	45
A	10	50
B	1	5
C	0	0
Total	20	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico 8. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje en el área de Matemática en los estudiantes de la muestra.



Fuente: Tabla N° 13

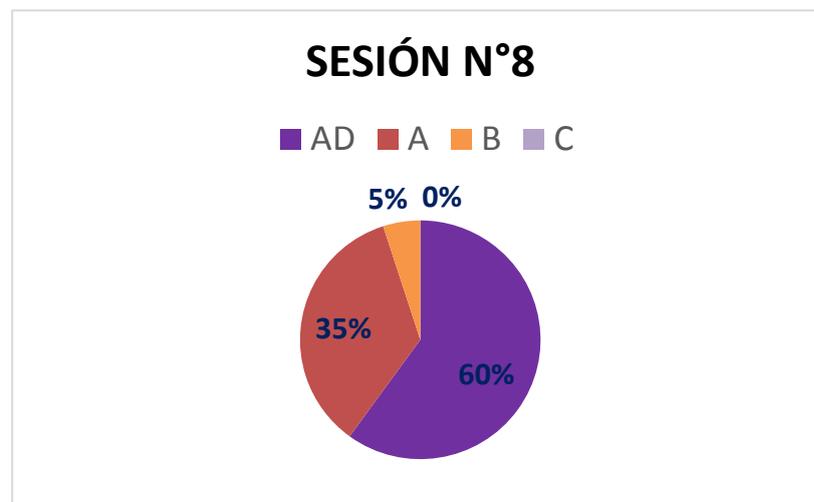
Se observa en el inicio que el 0% de los estudiantes tiene C, un 5 % en proceso B, el 50% un logro previsto, A y el 45% un logro destacado AD.

Tabla 14. Distribución de la calificación del nivel del logro de aprendizaje en el área de matemática en la sesión de Aprendizaje N° 8.

Escala de calificación	fi	hi%
AD	12	60
A	7	35
B	1	5
C	0	0
Total	20	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico 9. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje en el área de Matemática en los estudiantes de la muestra.



Fuente: Tabla N° 14

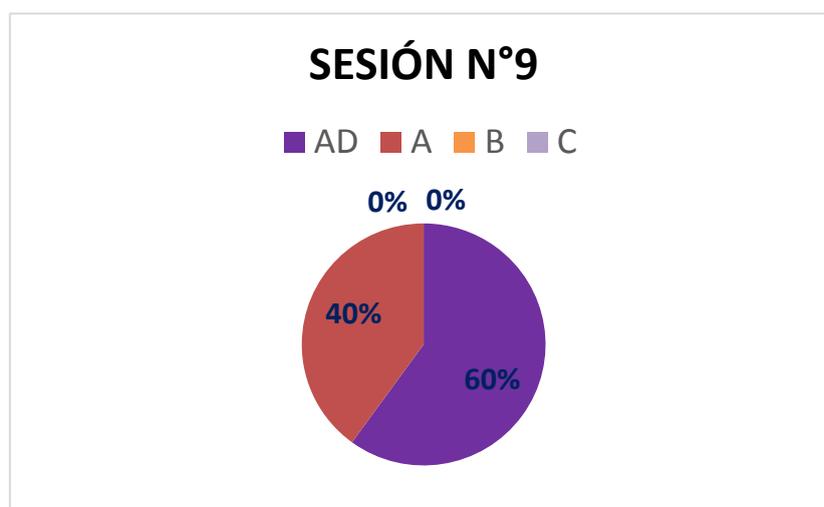
Se observa en el inicio que el 0% de los estudiantes tiene C, un 5 % en proceso B, el 35% un logro previsto, A y el 60% un logro destacado AD.

Tabla 15. Distribución de la calificación del nivel del logro de aprendizaje en el área de matemática en la sesión de Aprendizaje N° 09.

Escala de calificación	fi	hi%
AD	12	60
A	8	40
B	0	0
C	0	0
Total	20	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico 10. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje en el área de Matemática en los estudiantes de la muestra.



Fuente: Tabla N° 15

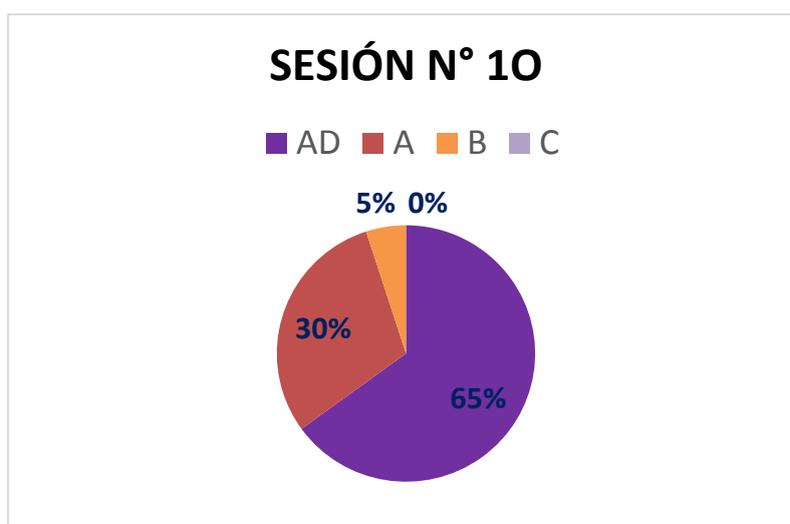
Se observa en el inicio que el 0% de los estudiantes tiene C, un 15 % en proceso B, el 40% un logro provisto, A y el 60% un logro destacado AD.

Tabla 16. Distribución de la calificación del nivel del logro de aprendizaje en el área de matemática en la sesión de Aprendizaje N° 10.

Escala de calificación	fi	hi%
AD	13	65
A	6	30
B	1	5
C	0	0
Total	20	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico 11. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje en el área de Matemática en los estudiantes de la muestra.



Fuente: Tabla N° 16

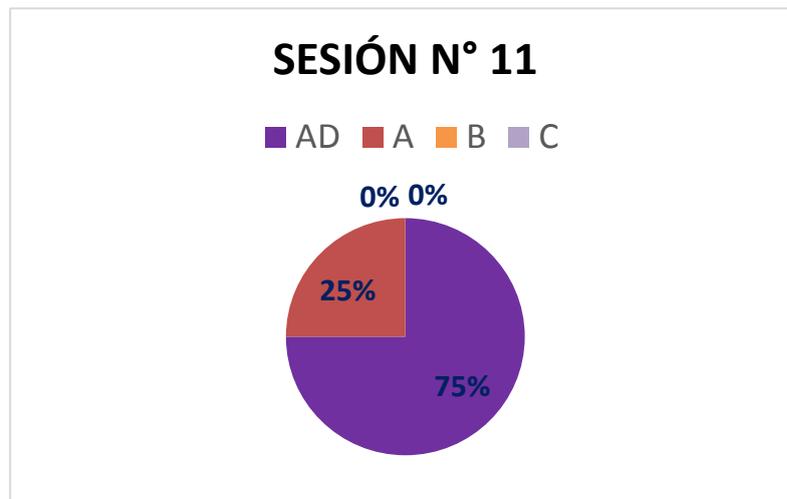
Se observa en el inicio que el 0% de los estudiantes tiene C, un 5 % en proceso B, el 30% un logro provisto, A y el 65% un logro destacado AD.

Tabla 17. Distribución de la calificación del nivel del logro de aprendizaje en el área de matemática en la sesión de Aprendizaje N° 11.

Escala de calificación	fi	hi%
AD	15	75
A	5	25
B	0	5
C	0	0
Total	20	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico 12. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje en el área de Matemática en los estudiantes de la muestra.



Fuente: Tabla N° 17

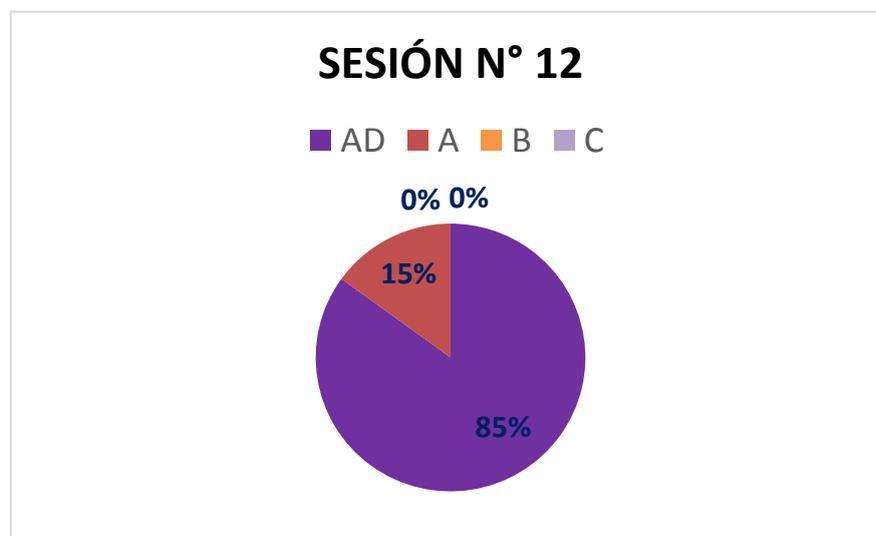
Se observa en el inicio que el 0% de los estudiantes tiene C, un 15 % en proceso B, el 25% un logro previsto, A y el 75% un logro destacado AD.

Tabla 18. Distribución de la calificación del nivel del logro de aprendizaje en el área de matemática en la sesión de Aprendizaje N° 12.

Escala de calificación	fi	hi%
AD	17	85
A	3	15
B	0	0
C	0	0
Total	20	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico 13. Distribución porcentual del nivel de aprendizaje en el área de Matemática en los estudiantes de la muestra.



Fuente: Tabla N° 18

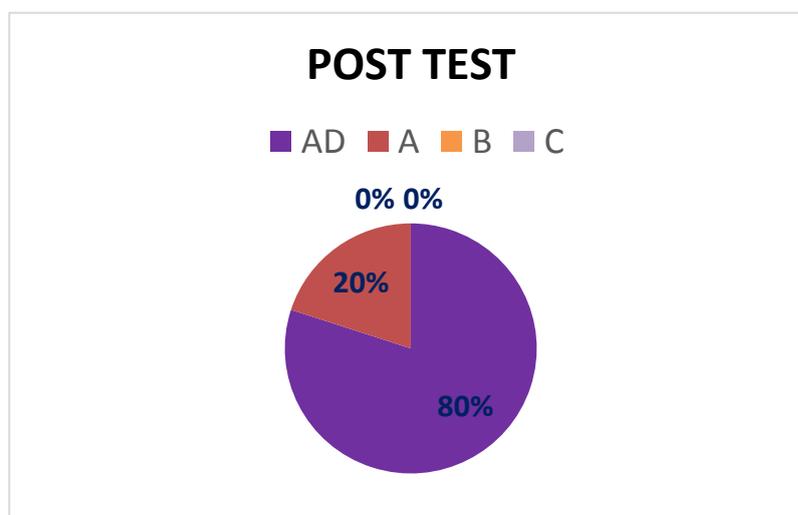
Se observa en el inicio que el 0% de los estudiantes tiene C, un 15 % en proceso B, el 15% un logro previsto, A y el 85% un logro destacado AD.

Tabla 19. Distribución de la calificación del nivel del logro de aprendizaje en el área de matemática mediante la aplicación de un post test.

Escala de calificación	fi	hi%
AD	14	80
A	6	20
B	0	0
C	0	0
Total	20	100

Fuente: post test

Gráfico 14. Distribución porcentual del nivel del logro de aprendizaje en el área de matemática mediante la aplicación del post test.



Fuente: Tabla N° 19

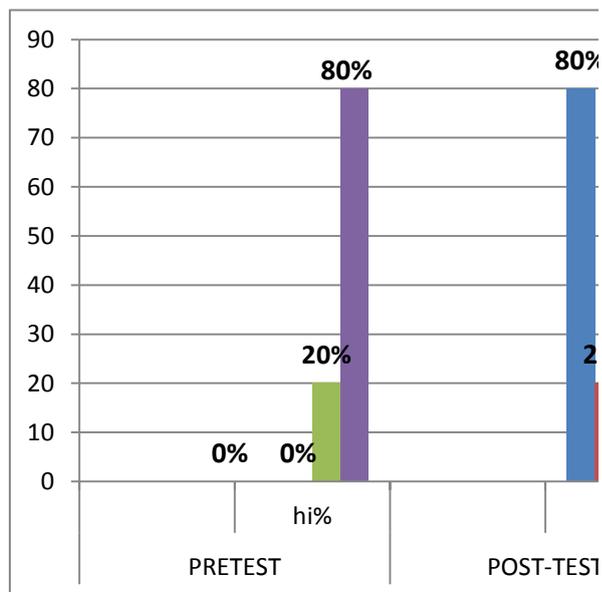
Se observa en el inicio que el 0% de los estudiantes tiene C, un 15 % en proceso B, el 20% un logro provisto, A y el 80% un logro destacado AD.

Tabla 20. Comparación de la mejora del aprendizaje en el área de Matemática de los alumnos de primer grado a un pre - post- test

Escala de calificación	PRETEST		POST-TEST	
	fi	hi%	fi	hi%
AD	0	0	16	80
A	0	0	4	20
B	4	20	0	0
C	16	80	0	0
Total	20	100	20	100

Fuente: Pretest – postest

Gráfico 15. Comparación de la mejora del aprendizaje en el área de las matemática a través de un Pre - test y Post- test



Fuente: Tabla N° 20

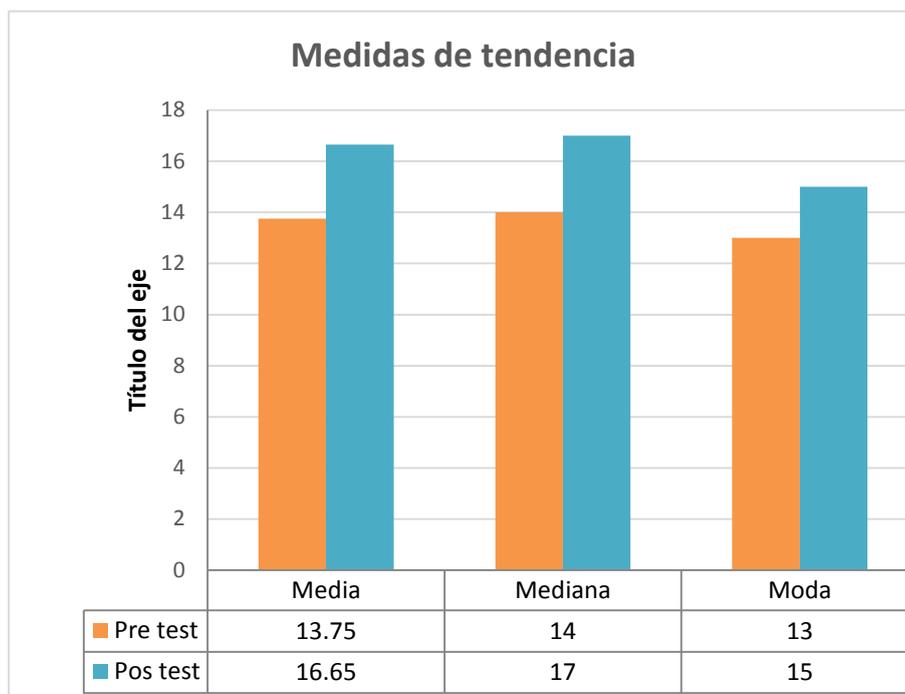
En la tabla 20 y en el gráfico 15, en el pre test se observa que el 80 % de los alumnos tienen un nivel de logro de aprendizaje C; un 20 % en el nivel B, mientras que el 0 % de los alumnos tienen un nivel de logro de aprendizaje A y AD respectivamente. Y luego, en el pos test se observa que el 0 % de los alumnos tienen un nivel de logro de aprendizaje C; un 0 % en el nivel B, un 20 % tienen un nivel de logro de aprendizaje A y el 80% de los alumnos tienen el logro destacado AD.

Tabla 21. Medidas de tendencia del pre test y post test aplicadas a la muestra

Medidas de tendencia central	Pre test	Post test
Media	13.7500	16.6500
Mediana	14.0000	17.0000
Moda	13,00	15.00

Fuente: Matriz de notas

Gráfico 16. Distribución en porcentual del pre test y post test



Fuente: Tabla N° 21

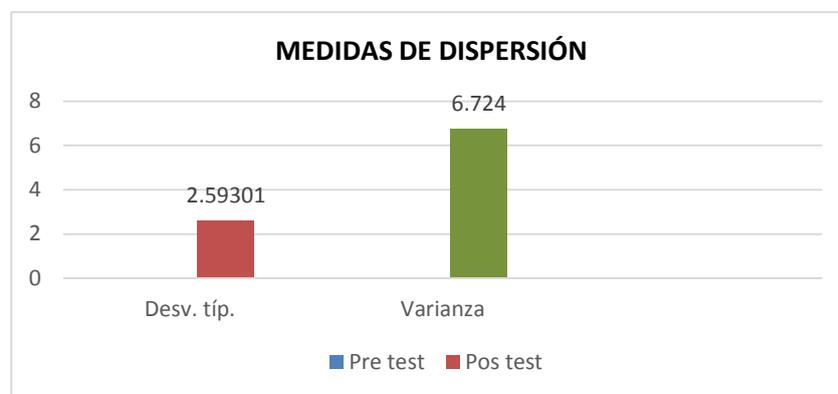
Se observa del pre test es 13.75 y el post test es 16.65 hubo una mejora que se aprecia en el pre test de 14 y el post test de 17, también se observa la moda del pre test es de 13 y el post es de 15 que hubo una mejora significativa.

Tabla 22. Medidas de dispersión del pre test y post test aplicadas a la muestra

MEDIDAS	Pre test	Post test
Desviación	2.59301	1.72520
Varianza	6.724	2.976

Fuente: Matriz de notas

Gráfico 17. El porcentaje de tendencia del pre test y post test



Fuente: Tabla N° 22

5.2 Análisis de resultados.

La discusión de la presente investigación estuvo organizada en tres partes, primero estuvieron los objetivos específicos que se ven reflejados en los resultados obtenidos a través del pre-test y post- test respectivamente, para finalizar se tuvo a la hipótesis de investigación la cual se analizó buscando antecedentes o referentes teóricos que afirmen o rechacen los resultados obtenidos.

1. Respecto al primer objetivo específico: Determinar si la aplicación del programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Mariano Melgar la Esperanza 2018.

Se señala que por los resultados que se han obtenido los estudiantes no han logrado desarrollar su pensamiento lógico en el área de matemática, debido a que los docentes no emplean estrategias ni actividades significativas a la hora de realizar un sesión de clase, siendo corroborado por Asimismo, se encontró un planteamiento que realiza “Calero 2003, acerca de cómo la escuela percibe al juego y afirma que: en muchas de las escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a los adelantos modernos, todavía siguen en vergonzosos tradicionalismos.

2. Respecto al segundo objetivo: Diseñar y Aplicar el programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de primer grado de primaria en la Institución Educativa Mariano Melgar la Esperanza 2018.

Acreditado por Aberastury, A. (1998) menciona que los juegos lúdicos son clasificados de acuerdo a la edad cada uno con un modo de operar y de distintos perfeccionamiento. El primer paso viene desde el hogar con la enseñanza, luego pasan a manos de los educadores que participan en conjunto integrando sus juegos.

3. Respecto al tercer objetivo específico: Evaluar mediante un pos test el logro de aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de primer grado de primaria en la Institución Educativa Mariano Melgar la Esperanza 2018.

Al aplicar el plan de investigación a manera de post- test, los resultados que se obtuvieron es el 0% de los estudiantes lograron C, es decir los estudiantes evidencian el logro de Aprendizajes, demostrando incluso un manejo satisfactorio, un 0 % tienen un Logro de aprendizaje B, es decir en proceso; da a entender que los estudiantes lograron desarrollar el aprendizaje propuesto; mientras que el 20 % de los estudiantes tienen como Logro A y el 80% tiene como destacado AD. Entonces se puede determinar que la aplicación de un programa de juegos lúdicos, mejora el aprendizaje en el área de Matemática en los estudiantes de primero del nivel primario, de la Institución Educativa de la muestra.

4. Respecto al cuarto objetivo específico: Comparar los resultados del Pre test y Pos test al aplicar el programa de juegos lúdicos en las actividades de aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de primer grado de primaria en la Institución Educativa Mariano Melgar la Esperanza 2018.

Al comparar el plan de investigación el instrumento a manera de pre test observamos que los estudiantes obtuvieron el 80 % tienen un nivel de aprendizaje C y el 20% un

logro de aprendizaje B, es decir un logro proceso; a diferencia del Pos- Test, los resultados que obtuvieron el 20 % de los estudiantes tienen como logro de aprendizaje A y el 80% tiene como logro destacado AD, es decir un logro previsto; da a entender que los estudiantes lograr desarrollar las capacidades propuestas; mientras que el 0 % de los estudiantes tienen como logro de aprendizaje C, es decir, en inicio.

Por ello resultó de tal importancia la implementación de un programa de juegos lúdicos en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes así como lo menciona Ausubel, D. P. Novak, J. D., Hanesian, H. (1983) quienes plantean que la esencia del aprendizaje significativo reside en que ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario, sino sustancial con lo que el alumno ya sabe; señaladamente algún aspecto esencial de su estructura de conocimiento.

VI. CONCLUSIONES

1. Los resultados encontrados mediante del programa juegos lúdicos mediante el pre test encontramos; que el 80% obtuvieron C (Inicio); un 20% B (Proceso), el 0% A (Logro previsto) y un 0% AD (Logro destacado), es decir los estudiantes no tienen conocimiento de juegos lúdicos y su nivel de aprendizaje es bajo.
2. Luego de aplicar las 12 sesiones referentes al programa de juegos lúdicos a los estudiantes de primer grado de primaria en la Institución Educativa Mariano Melgar la Esperanza 2018, encontramos que en la sesión N°1 el 70% de los estudiantes tiene C (Inicio), un 30 % B (Proceso), el 0% A (Logro provisto), y un 0% AD (Logro destacado) y en la sesión N°8 se observa que el 0% de los estudiantes tiene C (Inicio), un 5 % B (Proceso), el 35% A (Logro provisto) y el 60% un (logro destacado AD, se demuestra que el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes, ha mejorado durante la ejecución del programa.
3. Luego de aplicar el instrumento de evaluación pos test tenemos los siguientes resultados; que el 0% de los estudiantes tiene C (inicio), un 0 % B (proceso), el 20% A (logro previsto) y el 80% AD (Logro destacado). Lo cual indica una mejora en el aprendizaje del área de matemática.
4. Comparando los resultados de los instrumentos del pre test y pos test se observó lo siguiente: pre test que el 80% obtuvieron C (Inicio); un 20% B (Proceso); el 0% A (Logro previsto) y un 0% AD (Logro destacado) y en el

pos test el 0% de los estudiantes tiene C (inicio), un 0 % B (proceso); el 20% A (Logro previsto) y el 80% AD (logro destacado).

5. Se acepta la hipótesis de investigación, considerando la prueba no paramétrica T de student es $t = 1,706 < -5.534$, esto quiere decir que la aplicación del programa de juegos lúdicos mejoró el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de primer grado de primaria en la Institución Educativa Mariano Melgar la Esperanza 2018.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, J. (1993) "La enseñanza por computadora". Revista de Pedagogía No. 356. Chile.
- Ausubel, D. P. Novak, J. D., Hanesian, H. (1983) "Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo". Trías Ed., México.
- Bañeres, D., y otros (2008) El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Graó.
- Bonilla, E. & Rodríguez, P. (2005) Más allá del dilema de los métodos. Colombia: Editorial Nomos S.A.
- Caneo, M. (1987) El juego y la enseñanza de la Matemáticas. Tesis para obtener un título de profesor. Universidad Católica de Temuco.
- Coll, C., Palacios, J. & Marchesi, A. (2001) Desarrollo Psicológico y Educación. Editorial Alianza. España.
- Ausubel, D. P. Novak, J. D., Hanesian, H. (1983) "Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo". Trías Ed., México.
- Delgado, I (2011) Juego infantil y su metodología. Madrid: Paraninfo.
- Díaz, F. y Hernández, G. (2002) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. Mc Graw Hill. México.
- Estrada, G. (2007) Técnicas evaluativas .Madrid gráficas Gráficas .Ráger.
- Fabbricatore O, & Méndez E, (2009) Currículo del nivel de educación Básica. Caracas: El pueblo.

- Fernández, P. y Díaz, P. (2002) Investigación cuantitativa y cualitativa. Unidad de Epidemiología Clínica y Bioestadística. Complejo Hospitalario Juan Canalejo. España.
- Fournier, J-L. (2003) Aritmética Aplicada E Impertinente: Juegos Matemáticos. Editorial Gedisa Barcelona
- Fabbricatore O, & Méndez E, (2009) Currículo del nivel de educación Básica. Caracas: El pueblo.
- Froilan, S. (1995) Juegos ingeniosos para los adolescentes. Aula Alegre. Magisterio Colombia.
- García, A. & Llull, J. (2009) “El juego infantil y su metodología” Madrid: Editex
- Garvey, C. (1985) El juego infantil. Madrid: Morata.
- González, Y. K. (2008) “Estrategias metodológicas lúdicas para el aprendizaje de operaciones aritméticas dirigidas a estudiantes con dificultades de aprendizaje en la II etapa de Educación Básica”.23 – 56. Venezuela. Recuperado de: biblo.una.edu.ve/docu.7/bases/marc/texto/t25374.pdf
- Jean Piaget (1956) Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos.
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Jiménez, M. (2004) Jugar: la forma más divertida de educar. España. Ediciones Palabra. S.A.

- Lanuza, E., Perez, C., y Ferrando, V. (2009) El juego popular aplicado a la educación. Madrid, España. Mc Graw Hill.
- Martínez, N. (2003) Tesis “Planificación de estrategias para la enseñanza de la matemáticas en la segunda etapa de educación básica”. Universidad de Santa María Venezuela Caracas.
- Mergel, B. (1998) Diseño instruccional y teoría del aprendizaje Universidad de Saskatchewan. Canadá.
- Minedu (2013) Fascículo General 2. Rutas del Aprendizaje de Matemática. Editorial Grafica Navarrete S.A. Lima – Perú
- Diseño curricular nacional de Educación Básica Regular
<http://www.minedu.gob.pe/normatividad/reglamentos/DisenoCurricularNacional.pdf>
- Montañés, J., y otros (2000) El juego en el medio escolar. Revista ensayos, 15, 241-270.
- Montessori, M. (2003) El método de la pedagogía científica: Aplicado a la educación de la infancia, estudio de Carmen Sanchidrián Blanco. Madrid, España: Mc Graw Hill.
- Ortega, Ruiz (1992) El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Sevilla, España: Mc Graw Hill.
- Rodríguez, E. (2003) Metodología de la investigación: La creatividad, el rigor del estudio y la integridad son factores que transforman al estudiante en un

profesionista de éxito. 5 ed. México: Universidad Juárez autónoma de Tabasco.

Rojas, J. (2001) Programa de juegos lúdicos. Barcelona.

Rojas, J. (2005) La necesaria relación entre la Pedagogía y su objeto de conocimiento, la Educación, es objeto de análisis a la hora de plantear las reflexiones pertinentes sobre la evaluación educativa en general y la evaluación de programas educativos en particular.

Romero, V., y Gómez, M. (2008) El juego infantil y su metodología. Editorial Altamar.

Silva, G. (2004) El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Lima: Grade. Recuperado de <http://www.grade.org.pe/ime/pdf>.

Valverde, Y. (2014) Lectura y escritura con sentido y significado, como estrategia de Pedagógica en la formación de maestros. Revista Fedumar Pedagogía y Educación, 1(1), 71-104. México

ANEXOS:

ANEXO

I

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

(Pre y post test)

PRE TEST y POS TEST

Nombre y Apellidos:.....

Grado:

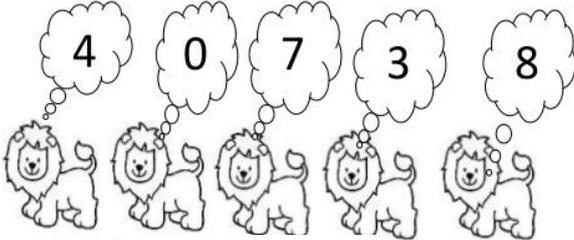
Sección:

Fecha:...

INDICACIONES:

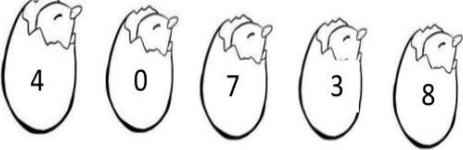
1) Ordena de forma ascendente y descendente.

ASCENDENTE



Ordena de for

--	--	--	--	--



--	--	--	--	--

DESCENDENTE

2) Técnica de conteo. Ordena los números del 1 al 10

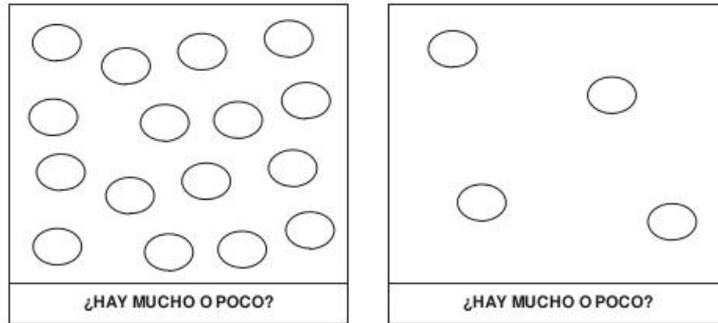




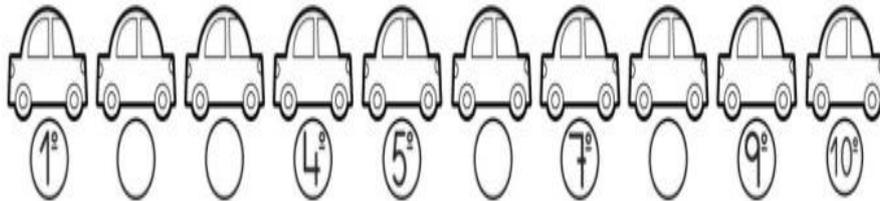



1 3 ___ ___ ___ 7 ___ 9 ___

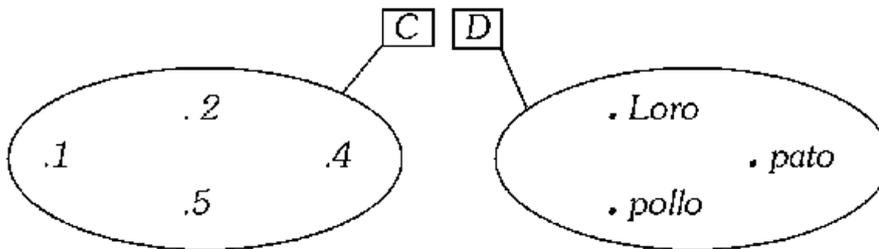
3) Colorea los elementos que son muchos de rojo y los que son pocos de verde.



4) Escribe Los números ordinales que faltan.

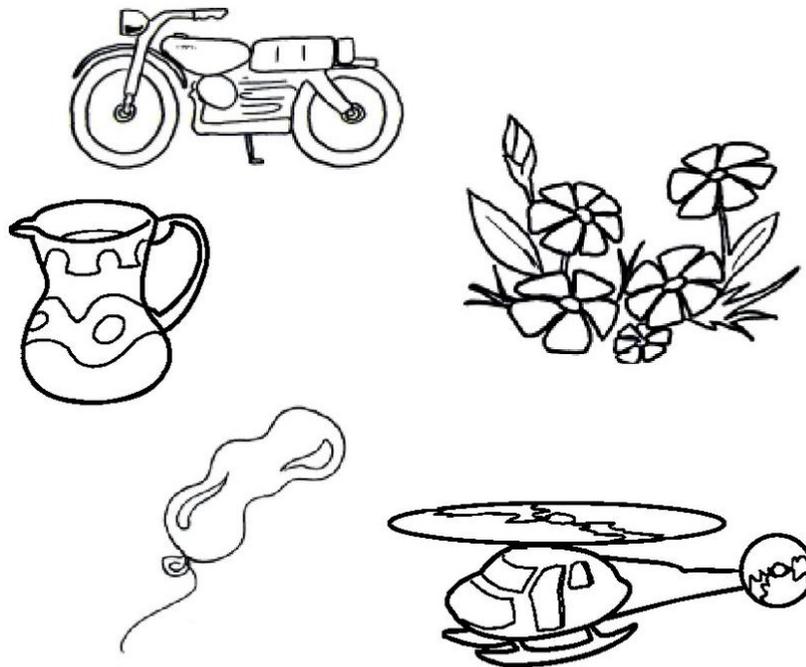


5) Observa el conjunto. Luego escribe E O D

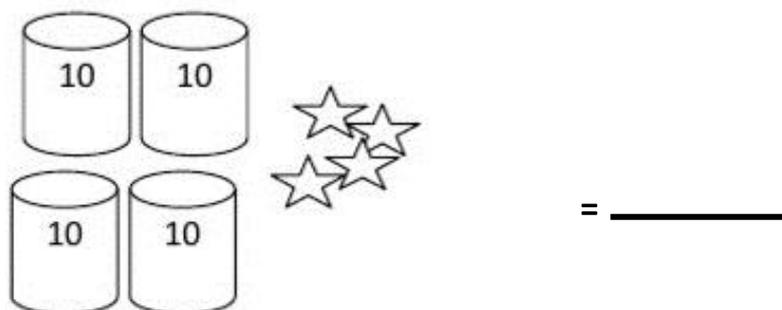
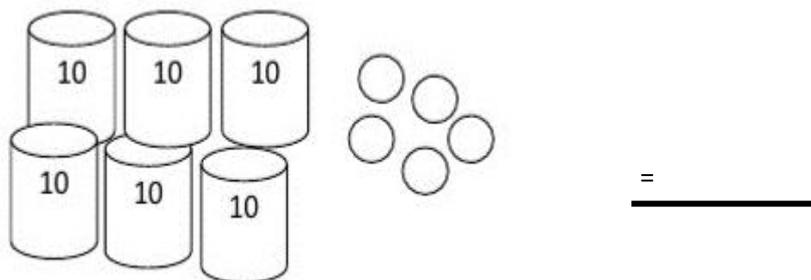


- | | | | |
|-----------|-----------|---------------|--------------|
| 1 _____ C | 4 _____ C | loro _____ D | lobo _____ D |
| 2 _____ C | 5 _____ C | pavo _____ D | pato _____ D |
| 3 _____ C | 6 _____ C | pollo _____ D | gato _____ D |

6) Encierra si el objeto es pesado y marca con una (X) si es liviano.



7) ¿Cuenta la cantidad de decenas y unidades que hay?



8) ¿Cuántos objetos que hay?



9) Completa:

ANTERIOR	NÚMERO	POSTERIOR
	65	
50		
		89
	70	

ANTERIOR	NÚMERO	POSTERIOR
39		
		80
	19	
		30

10) Completa con <, >, =

$76 \bigcirc 7$

$134 \bigcirc 134$

$7 \bigcirc 4$

$50 \bigcirc 23$

$45 \bigcirc 54$

$45 \bigcirc 28$

$36 \bigcirc 36$

$210 \bigcirc 120$

$62 \bigcirc 74$

ANEXO 2

Desarrollo del programa

PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO MELGAR LA ESPERANZA 2018.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA:

El presente proyecto de investigación pretende demostrar que a través de diferentes actividades con juegos lúdicos van a permitir el adecuado desarrollo motor fino siendo este importante porque va a influenciar en su desarrollo creativo, emocional y el aprendizaje del niño, logrando así la educación creadora e integral.

La matemática por su naturaleza misma es también juego, si bien este juego implica otros aspectos, como el científico, instrumental, filosófico, que junto con la actividad matemática conforman uno de los verdaderos ejes de nuestra cultura.

Si el juego y la matemática en su propia naturaleza, tienen tantos rasgos comunes, no es menos cierto que también participen de las mismas características en lo que respecta a su propia práctica. Esto es especialmente interesante cuando nos preguntamos por los métodos más adecuados para transmitir a nuestros alumnos el profundo interés y el entusiasmo que las matemáticas pueden generar y para proporcionar una primera familiarización con los procesos usuales de la actividad matemática.

La elaboración del presente Programa Educativo Juegos Lúdicos busca mejorar el aprendizaje en el área de Matemática la cual se fundamenta en el paradigma aprendizaje significativo de Ausubel, quién afirma que para que un aprendizaje sea

significativo, se debe considerar los saberes previos del estudiante, también nos manifiesta sobre la importancia del juego. Asimismo tenemos en cuenta los aportes de Vigotsky sobre la importancia del aprendizaje social cognitivo, afirma con profundidad que el potencial de aprendizaje (dimensión cognitiva) se desarrolla por medio de la socialización contextualizada (dimensión socio-cultural).

Como señala Alsina, C. (1991) que “Enseñar y aprender matemática puede y debe ser una experiencia feliz. Curiosamente casi nunca se cita a la felicidad dentro de los objetivos educativos pero es bastante evidente que sólo podremos hablar de una labor docente bien hecha cuando todos alcancemos un grado de felicidad satisfactorio” Ciertamente hay que hacer todo lo posible para que el aprendizaje de las matemáticas sea lo más feliz posible y esto se puede lograr a través de la inclusión de las dinámicas y juegos en las actividades de aprendizaje en el área de matemática.

Este programa se inserta en un contexto que propone mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en el campo de la matemática. Surge desde una iniciativa docente, la cual es consciente del rechazo de muchos alumnos hacia el área. Los docentes artífices de esta innovación hemos querido romper con este prejuicio intentando que los alumnos se sientan contentos y participen activamente en las clases de matemáticas, que conozcan su aspecto lúdico y, mediante el juego, conducirles a descubrir su contenido y disfrutar con su aprendizaje.

FUNDAMENTACIÓN DIDÁCTICA

Fundamentación e Importancia del Programa: El sistema educativo peruano tiene ante sí uno de los más grandes retos de todos los tiempos: el de mejorar la educación del país. En tal sentido, resulta de carácter prioritario tomar medidas urgentes que

den solución a este problema. Por ello, el presente programa tiene como propósito mejorar el aprendizaje de los estudiantes en el área de matemáticas.

Es por eso la actividad matemática ha tenido desde siempre un componente lúdico que ha sido lo que ha dado lugar a una buena parte de las creaciones más interesantes que en ella han surgido. La matemática por su naturaleza misma es también juego, si bien este juego implica otros aspectos, como el científico, instrumental, filosófico, que junto con la actividad matemática conforman uno de los verdaderos ejes de nuestra cultura. Si el juego y la matemática en su propia naturaleza, tienen tantos rasgos comunes, no es menos cierto que también participen de las mismas características en lo que respecta a su propia práctica.

Esto es especialmente interesante cuando nos preguntamos por los métodos más adecuados para transmitir a nuestros alumnos el profundo interés y el entusiasmo que las matemáticas pueden generar y para proporcionar una primera familiarización con los procesos usuales de la actividad matemática. La elaboración del presente Programa Educativo Juegos Lúdicos busca mejorar el aprendizaje en el área de Matemática la cual se fundamenta en el paradigma aprendizaje significativo de Ausubel, quién afirma que para que un aprendizaje sea significativo, se debe considerar los saberes previos del estudiante, también nos manifiesta sobre la importancia del juego.

Problema o necesidades educativas a resolver.

En la Institución de la muestra muestran un bajo rendimiento académico, sobre todo en el área de Matemática, debido a diversos factores, entre ellos las inadecuadas estrategias metodológicas que emplean los docentes, la falta de un Proyecto Curricular Institucional, el poco interés y desmotivación de los estudiantes para

resolver problemas matemáticos. De allí que para lograr una mejor respuesta de los estudiantes es necesario manejar estrategias activas de aprendizaje como manipulación de objetos, juegos lúdicos, construcción de materiales, elaboración de organizadores gráficos, investigación y profundización individual y socializado.

Por estas razones nos propusimos elaborar el Programa de Juegos lúdicos, como una propuesta pedagógica basado en la planificación, ejecución, evaluación y mejoramientos permanentes del Aprendizaje, tendientes a mejorar las capacidades de los estudiantes en el Área de Matemática, Razonamiento y Demostración, Comunicación Matemática y Resolución de problemas y por ende mejorar el logro de capacidades

Principios didácticos que la orientan:

El desarrollo de conceptos matemáticos parte de situaciones relacionadas con la vida de los estudiantes.

Trabajar en equipo compartiendo sus conocimientos.

Construyen sus aprendizajes elaborando materiales concretos.

Participan en los juegos lúdicos respetando normas.

Lograr el dominio de las capacidades matemáticas.

OBJETIVOS.

3.1. General.

Desarrollar un aprendizaje adecuado, mediante juegos lúdicos en el área de matemática.

3.2. Específicos.

Contribuir al desarrollo de actitudes favorables a la hora de trabajar de manera grupal.

Potenciar la autonomía personal en la solución de problemas.

Motivar permanentemente para mantener la participación de las niñas y estudiantes durante el desarrollo de las sesiones.

Mejorar la comprensión a la hora de resolver los ejercicios.

IV. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES.

4.1. Actividades previas

Gestión ante autoridades educativas institucionales para obtener la autorización para aplicar el taller.

Sensibilización de las niñas y estudiantes usuarios del taller para reforzar su motivación para el aprendizaje y consentimiento.

Aplicación de un pre – test a las niñas y estudiantes que participan en el programa.

Programación del programa en base a imágenes, materiales concretos y temas adecuados que apunten el aprendizaje integrado en el aula según vertebración curricular, necesidades, intereses y expectativas de las niñas y estudiantes participantes.

4.2. Actividades centrales:

Diálogo con las niñas y estudiantes participantes acerca del contenido del taller, horario, duración, derechos, obligaciones, participación, equipos de trabajo, evaluación.

Ejecución de las sesiones de aprendizaje según lineamientos de la metodología activa y participativa que dinamizan los momentos en las sesiones de aprendizaje.

Monitoreo permanente del aprendizaje. Respetando su creatividad, intervención y autonomía.

Evaluación de proceso en el desarrollo del programa.

5.3. Actividades finales

Aplicación del pos – test a las niñas y estudiantes participantes, relacionado con la solución de problemas matemáticos basados en imágenes.

Socialización de los resultados obtenidos y análisis del aprendizaje logrado por las niñas y estudiantes participantes.

SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN N° 1: “Aprendiendo números ascendentes y descendentes”

SESIÓN N° 2: “Conociendo números del 1 al 10”

SESIÓN N° 3: “Contando muchos -pocos”

SESIÓN N° 4: “Números ordinales”

SESIÓN N° 5: “Pertenece y no pertenece”

SESIÓN N° 6: “Liviano y pesado”

SESIÓN N° 7: “Jugando con la decena”

SESIÓN N° 8: “Aprendiendo el mayor, menor e igual que”

SESIÓN N° 9: “Conociendo los números del 10 al 20”

SESIÓN N° 10: “Conociendo el número anterior y posterior”

SESIÓN N° 11: “Nos iniciamos en la adición”

SESIÓN N° 12: “Nos iniciamos en la sustracción”

ANEXOS 3:

(Sesiones)

SESIÓN N° 1: “Aprendiendo números ascendentes y descendentes”
--

SESIÓN DE APRENDIZAJE

“Ascendente y descendente”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 I.E.P : “Mariano Melgar”

1.2 Grado/ Sección : 1° “A”

1.3 Duración : 45´

1.4 Docente : Lisett Llanos Huaripata

Nivel: : Primaria

II. ORGANIZACIÓN CURRICULAR

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad.	Comunica su comprensión sobre los números y operaciones	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico ascendente y descendente.	Guía de observación

MOMENTO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	REDURSOS DIDACTICOS	TIEM PO
DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	<p>Inicio:</p> <p>Preparar pequeños carteles con números del uno al diez y pegarlos en bloques de construcción.</p> <p>Mostrar a los alumnos los bloques con los números y formar una torre empezando del número uno. Luego armarla empezando del número diez.</p> <p>Preguntar a los alumnos(as): ¿los números están en orden? ¿Cómo se llama a esta nueva forma de ordenar los números?</p> <p>Indicar a los alumnos(as) que el propósito de la sesión de clases será aprender a ordenar números en forma ascendente y descendente.</p> <p>Desarrollo:</p>	<p>Carteles</p> <p>Bloques de construcción</p>	15
	<p>Repartir a los alumnos(as) diez conos de construcción para que los ordenen del uno al diez y decirles que esa es la forma ascendente de ordenar los números, luego que lo ordenen del diez al uno para explicarles que se le llama orden descendente.</p>	<p>Hojas gráficas</p>	
	<p>Preparar hojas gráficas con las imágenes de las escaleras para que los alumnos(as) escriban los números en forma ascendente y descendente.</p> <p>Preparar tarjetas de números del uno al diez y entregárselo a diez alumnos(as) y pedirles que se formen en orden ascendente, sus demás compañeros contarán los números. Entregar a los alumnos(as) la ficha de trabajo, para que ordenen los números en forma ascendente y descendente.</p>	<p>FICHA DE TRABAJO</p>	25
	<p>Cierre: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Por qué lo aprendimos? ¿Para qué lo aprendimos? ¿Fue difícil? ¿Todos colaboraron?</p>		5

MATERIALES UTILIZADOS:

Conos con números



SESIÓN DE APRENDIZAJE

SESIÓN N° 2: “Aprendiendo números del 1 al 10”

“Aprendiendo números del 1 al 10”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 I.E.P : “Mariano Melgar”

1.2 Grado/ Sección : 1° “A”

1.3 Duración: 45´

1.4 Docente : Lisett Llanos Huaripata

Nivel: : Primaria

II. ORGANIZACIÓN CURRICULAR

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad.	Comunica su comprensión sobre los números y operaciones	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico la cantidad de 10-20	Guía de observación

MOMENTO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIAS	REDURSOS DIDACTICOS	TIEMPO
DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	<p>Inicio:</p> <p>Salir al patio, presentar a los alumnos(as) cartel del juego de tierra y cielo, enumerado del 1 al diez, realizan el conteo jugando y pregunta ¿Qué números hay? ¿Cómo se escribe?</p> <p>Mencionar a los alumnos(as) que el propósito del día será identificar y relacionar los números del 1 al 10 con su cantidad.</p>	siluetas	15
	<p>Desarrollo:</p> <p>Repartir a los alumnos(as) bloques lógicos y pedirles que formen grupos de bloques de 1- 10 elementos teniendo en cuenta el color o forma.</p> <p>Entregar a los alumnos(as) figuras y pedirles que se agrupen según la figura que les tocó en número, de acuerdo a la indicación de la docente.</p>		25
	<p>Proporcionar a los alumnos(as) plastilina, palitos, y pedirles que modelen el número 1 al 10 de acuerdo al número trabajado.</p>	Papel bond	5
	<p>Preparar hoja gráfica con el número a trabajar para que los alumnos(as) repasen con su lápiz.</p> <p>Cierre: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Por qué lo aprendimos? ¿Para qué lo aprendimos? ¿Fue difícil? ¿Todos colaboraron?</p>	Hojas gráficas Objetos del aula	

MATERIALES UTILIZADOS:

Bloques lógicos



SESIÓN DE APRENDIZAJE

SESIÓN N° 3: “Contando muchos -pocos”
--

“Contamos muchos-pocos”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 I.E.P : “Mariano Melgar”

1.2 Grado/ Sección : 1° “A”

1.3 Duración: 45´

1.4 Docente :Lisett Llanos Huaripata

Nivel: :Primaria

II.ORGANIZACIÓN CURRICULAR

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad.	Comunica su comprensión sobre los números y operaciones	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad “muchos-pocos”	Guía de observación

MOMENTO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	REDURSOS DIDACTICOS	TIEMPO
DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	<p>Inicio:</p> <p>Formar a los alumnos(as) en un semicírculo para mostrarles dos envases plásticos con cuentas dentro. Uno tendrá muchas cuentas y las otras pocas cuentas.</p> <p>Preguntar a los alumnos(as) ¿Qué observan? ¿Qué habrá dentro de las botellas? ¿Tienen alguna diferencia? ¿Cuál será?</p>	Cuentas	15
	<p>La docente mostrara con detenimiento e ira describiendo las botellas, utiliza los cuantificadores muchos y pocos para su descripción.</p> <p>Pedir a los alumnos(as) que mencionen las ideas que tengan sobre el tema de la clase.</p>	Cola de rata	
	<p>Desarrollo:</p> <p>Facilitar a los alumnos(as) cuentas y dos colas de ratas para que en una ensarten muchas cuentas y en la otra cola de rata ensarten pocas cuentas.</p> <p>Preparar hojas gráficas para que los alumnos(as) con varios objetos para que encierren muchos y marquen pocos.</p>	Hojas gráficas	25
	<p>Pedir a los alumnos(as) que mencionen objetos del aula utilizando los cuantificadores muchos y pocos.</p> <p>Cierre:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Por qué lo aprendimos? ¿Para qué lo aprendimos? ¿Fue difícil? ¿Todos colaboraron?</p>	Objetos del aula	5

MATERIALES UTILIZADOS:

Botella, cuentas de plástico.



Listón cola de rata



SESIÓN DE APRENDIZAJE

SESIÓN N° 4: “NÚMEROS ORDINALES”			
MOMENTO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	REDURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO

“Números ordinales”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 I.E.P : “Mariano Melgar”

1.2 Grado/ Sección : 1° “A”

1.3 Duración: 45´

1.4 Docente : Lisett Llanos Huaripata

Nivel: : Primaria

II. ORGANIZACIÓN CURRICULAR

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad.	Comunica su comprensión sobre los números y operaciones	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre número ordinales	Guía de observación

DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	<p>Inicio: Organizar con los alumnos(as) una competencia de carrera en grupos de cinco, luego de realizada la actividad, la docente felicita a los estudiantes(as) y pide que mencionen en que puesto quedaron.</p> <p>Solicitar a los alumnos(as) que se pongan de pie y formen filas según el orden de llegada de la competencia para que la docente mencione su lugar. Por ejemplo Ana llego primero, Jesús llego segundo, etc.</p> <p>Indicar a los alumnos(as) el tema de la clase.</p>	Alumnos(as)	15
	<p>Desarrollo: De regreso al aula,</p> <p>Organizar a los alumnos(as) para jugar con las sillas como si fueran los asientos de un carro y entonar la canción al auto de Papá, luego nombramos las ubicaciones quien está primero, segundo, tercero, cuarto y quinto, y el primero y último. Salir con los alumnos(as) al patio y organizarlos para competir un grupo en carrera, mientras el otro grupo junto con la docente registrarán la llegada de sus compañeros, por ejemplo: Ana, primero, Luis segundo, Diana tercero, Carlos cuarto, Cristian quinto y Pepe último. Preparar tarjetas con los números ordinales y colocarlas en un depósito, luego sacar al frente a unos seis estudiantes(as) para que saquen cada uno una tarjeta luego se ubican de acuerdo al número que les tocó. Repetir el juego con todos los alumnos(as)</p>	Sillas canción	25
	<p>Cierre: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Por qué lo aprendimos? ¿Para qué lo aprendimos? ¿Fue difícil? ¿Todos colaboraron?</p>	Papel bond	5
		Cartulina	

MATERIALES UTILIZADOS:

Sillas de colores.



Tarjetas de números ordinales.



SESIÓN DE APRENDIZAJE

“Pertenece y no pertenece”

SESIÓN N°5: “Pertenece y no pertenece”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 I.E.P : “Mariano Melgar”
 1.2 Grado/ Sección : 1° “A”
 1.3 Duración: 45’
 1.4 Docente :Lisett Llanos Huaripata
 Nivel: :Primaria

II. ORGANIZACIÓN CURRICULAR

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad.	Comunica su comprensión sobre los números y operaciones	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre pertenencia y no pertenencia	Guía de observación

Cesto de objetos



Tarjetas de pertenecer y no pertenece.



SESIÓN DE APRENDIZAJE

SESIÓN N° 6: “LIVIANO Y PESADO”
--

“Liviano-Pesado”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 I.E.P : “Mariano Melgar”
1.2 Grado/ Sección : 1° “A”
1.3 Duración: 45’
1.4 Docente : Lisett Llanos Huaripata
Nivel: : Primaria

II. ORGANIZACIÓN CURRICULAR

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad.	Comunica su comprensión sobre liviano pesado	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre “liviano-pesado”	Guía de observación

MOMENTO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	REDURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO
DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	<p>Inicio:</p> <p>Ubicar encima de una mesa objetos livianos y pesados, pedir a los alumnos(as) que observen para que distingan el peso de los objetos.</p> <p>Presenta una balanza de material reciclable, Pide a los alumnos(as) que coloquen un juguete en el plato de la balanza y dos juguetes en el otro plato de la balanza.</p> <p>Pregunta ¿Qué pasó con la balanza?, ¿Por qué se inclinó?</p> <p>Escuchar a los alumnos(as) y partiendo de sus experiencias llegar hacia el tema de la sesión de aprendizaje.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Elaborar con los alumnos(as) una lista con objetos livianos y pesados, luego recortan imágenes de revistas y/o periódicos para que peguen en el papelógrafo.</p> <p>Ubicar un papelógrafo dividido en dos partes con los rótulos liviano y pesado en la pizarra, luego, mostrar a los alumnos(as) varias imágenes que deberán ir colocando según su peso.</p> <p>Preparar hojas gráficas para que los alumnos(as) clasifiquen los objetos livianos y pesados, luego den lectura de su clasificación</p> <p>. Cierre:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Por qué lo aprendimos? ¿Para qué lo aprendimos? ¿Fue difícil? ¿Todos colaboraron?</p>	<p>Juguetes</p> <p>Balanza</p> <p>Revistas y/o periódicos</p> <p>Papelógrafo</p>	<p>15</p> <p>25</p> <p>5</p>

MATERIALES UTILIZADOS:

Balanza de material reciclable.



Periódicos



SESIÓN DE APRENDIZAJE

SESIÓN N° 7: “Jugando con la decena”			
MOMENTO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	REDURSOS DIDACTICOS	TIEMPO

“Jugando con la decena”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 I.E.P : “Mariano Melgar”

1.2 Grado/ Sección : 1° “A”

1.3 Duración: 45´

1.4 Docente : Lisett Llanos Huaripata

Nivel: : Primaria

II. ORGANIZACIÓN CURRICULAR

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico su comprensión de la decena	Guía de observación

DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	<p>Inicio:</p> <p>Entonar la canción “La gallina Turuleca” realizando el conteo con los dedos.</p> <p>Preguntar a los alumnos(as) ¿Cómo se llama la gallina? ¿Qué hace la gallina? ¿Cuántos huevos puso? ¿Con que otro nombre se le puede llamar al número diez?</p> <p>Explicar a los alumnos(as) que el propósito del día será que conozcan la decena.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Presenta un juego lúdico de ganchos, Solicita a los alumnos(as) que reúnan diez ganchos en la decena y los coloquen en su mesa, luego la docente cuenta los objetos diciendo una unidad, dos unidades, tres unidades,..., nueve unidades, y al llegar al objeto números diez contara una decena.</p> <p>Explicar a los alumnos(as) los conceptos de unidades y decenas.</p> <p>Preparar hojas graficas con varias imágenes para que los alumnos(as) las agrupen en decenas.</p> <p>Mostrar a los alumnos(as) en la pizarra el tablero de valor posicional escrito el número diez.</p> <p>Cierre: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Por qué lo aprendimos? ¿Para qué lo aprendimos? ¿Fue difícil? ¿Todos colaboraron?</p>	Alumnos(as)	15
	Canción		
	Objetos del aula	25	
	Hojas gráficas	5	
		Palos de chupete	

MATERIALES UTILIZADOS:

Ganchos de colores.



Palos de chupetes.



SESIÓN DE APRENDIZAJE

“Aprendiendo el mayor, menor e igual que”

SESIÓN N° 8: “Aprendiendo el mayor, menor e igual que”			
MOMENTO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	REDURSOS DIDACTICOS	TIEMPO

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 I.E.P : “Mariano Melgar”
 1.2 Grado/ Sección : 1° “A”
 1.3 Duración: 45’
 1.4 Docente :Lisett Llanos Huaripata
 Nivel: :Primaria

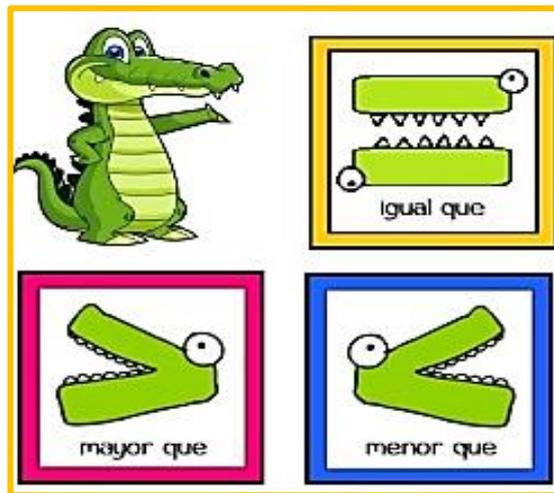
II.ORGANIZACIÓN CURRICULAR

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico la comparación de $> < =$	Guía de observación

DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	<p>Inicio:</p> <p>Mostrar a los alumnos(as) dos imágenes en una habrá una laguna con seis patos y en la otra laguna habrá 8 patos.</p> <p>Preguntar a los alumnos(as) ¿Qué cantidad de patos hay en la primera laguna? ¿Cuántos patos hay en la segunda laguna? ¿Dónde habrá mayor cantidad de patos? ¿Dónde hay menor cantidad?</p> <p>Comentar con los alumnos(as) el propósito de la sesión de aprendizaje.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Presentar a los alumnos(as) la lámina de los signos mayor, menor o igual para que los conozcan e identifiquen.</p> <p>Presento a los alumnos(as) el signo mayor, menor e igual hecho de bajalenguas pintados de color verde, agregar dientes filudos como si fueran los dientes del cocodrilo</p> <p>Explicar a los alumnos(as) el significado de cada signo, una forma más divertida y fácil de enseñarles es diciéndoles que el cocodrilo siempre se come al número mayor por lo que la puntita siempre indica el número menor.</p> <p>Preparar hojas gráficas para que los alumnos(as) coloquen el signo mayor, menor o igual correctamente.</p> <p>Cierre: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos?</p>	<p>Imágenes</p>	<p>15</p>
	<p>Presento a los alumnos(as) el signo mayor, menor e igual hecho de bajalenguas pintados de color verde, agregar dientes filudos como si fueran los dientes del cocodrilo</p>	<p>Lamina</p>	<p>25</p>
	<p>Explicar a los alumnos(as) el significado de cada signo, una forma más divertida y fácil de enseñarles es diciéndoles que el cocodrilo siempre se come al número mayor por lo que la puntita siempre indica el número menor.</p>	<p>Bajalengua</p> <p>Hoja grafica</p>	<p>5</p>

MATERIALES UTILIZADOS:

Cartel 1 del signo mayor, menor e igual



Juego lúdico con palitos de chupetes



SESIÓN DE APRENDIZAJE

“Conociendo los números del 10 al 20”

SESIÓN N° 9: “Conociendo los números del 10 al 20”			
MOMENTO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	REDURSOS DIDACTICOS	TIEMPO

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 I.E.P : “Mariano Melgar”

1.2 Grado/ Sección : 1° “A”

1.3 Duración: 45´

1.4 Docente: Lisett Llanos Huaripata

Nivel: Primaria

II.ORGANIZACIÓN CURRICULAR

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico la cantidad de 10-20	Guía de observación

<p>DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</p>	<p>Inicio:</p> <p>Mostrar a los alumnos(as) un tablero de cuentas. La docente llamara a un niño(a) trabajara, según indicación.</p> <p>Solicitar a los alumnos(as) que cuenten la cantidad de cuentas ubicados en el tablero.</p> <p>Preguntar a los alumnos(as) ¿Pudieron contar? ¿Cuántas son? ¿Conocen estos números? ¿Cómo se escriben?</p> <p>Indicar a los alumnos(as) el tema de la sesión de clases.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Pedir a los alumnos(as) que cuenten diversos objetos del aula y los agrupen en número del 10 – 20 según el número que se trabaje.</p> <p>Proporcionar a los alumnos(as) hojas para que dibujen del 10 al 20, figuras según el número que se trabaje.</p> <p>Preparar hojas gráficas con los números a trabajar, (10-20) en diferentes posiciones para que los alumnos(as) elijan sólo aquellos que están en correcta posición.</p> <p>Trazar el número que se trabaje en la pizarra enseñando la forma correcta.</p> <p>.Cierre:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Por qué lo aprendimos? ¿Para qué lo aprendimos? ¿Fue difícil?</p>	<p>Tablero de cuentas</p> <p>Hojas Gráficas</p> <p>Plumón.</p>	<p>15</p> <p>25</p> <p>5</p>
---	---	--	------------------------------

MATERIALES UTILIZADOS:

Tablero de cuentas



SESIÓN DE APRENDIZAJE

“Conociendo el número anterior y posterior”

SESIÓN N° 10: “Conociendo el número anterior y posterior”			
MOMENTO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	REDURSOS DIDACTICOS	TIEMPO

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 I.E.P : “Mariano Melgar”

1.2 Grado/ Sección : 1° “A”

1.3 Duración: 45´

1.4 Docente: :Lisett Llanos Huaripata

Nivel: :Primaria

II.ORGANIZACIÓN CURRICULAR

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad.	Expresa con diversas representaciones y lenguaje su comprensión anterior-posterior.	Establece relaciones entre datos y acciones anterior y posterior.	Guía de observación

DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	<p>Inicio:</p> <p>Presentar un juego lúdico, pide a 3 alumnos(as) que se acerquen a la pizarra para entregarles tarjetas con números, la docente hace el recuento de los números y pide coloquen los números según indicación.</p> <p>Preguntar a los alumnos(as) ¿Qué número esta antes del número cinco? ¿Qué numero esta después del 3?</p> <p>Mencionar a los alumnos(as) el propósito de la sesión de clases.</p>	Imágenes	15
	<p>Desarrollo:</p> <p>Elaborar con los alumnos(as) la imagen de un gusano y pegar la silueta de los números en su cuerpo en forma ordenada para que los estudiantes(as) observen los números anteriores y posteriores.</p> <p>Dialogar con los alumnos(as) sobre la importancia de conocer los números, dándoles ejemplos con situaciones de la vida diaria.</p> <p>Facilitar a los alumnos(as) la ficha de trabajo, para que trabajen los números anteriores y posteriores.</p>	Material lúdico Imagen gusano	25
	<p>.Cierre:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Por qué lo aprendimos? ¿Para qué lo aprendimos? ¿Fue difícil?</p>	Bajalenguas	5
		Hojas gráficas	

MATERIALES UTILIZADOS:

Tablero de cuentas



SESIÓN DE APRENDIZAJE

“Nos iniciamos en la adición”

SESIÓN N° 11: “NOS INICIAMOS EN LA ADICIÓN”			
MOMENTO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	REDURSOS DIDACTICOS	TIEMPO

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 I.E.P : “Mariano Melgar”

1.2 Grado/ Sección : 1° “A”

1.3 Duración: 45´

1.4 Docente: : Lisett Llanos Huaripata

Nivel : Primaria

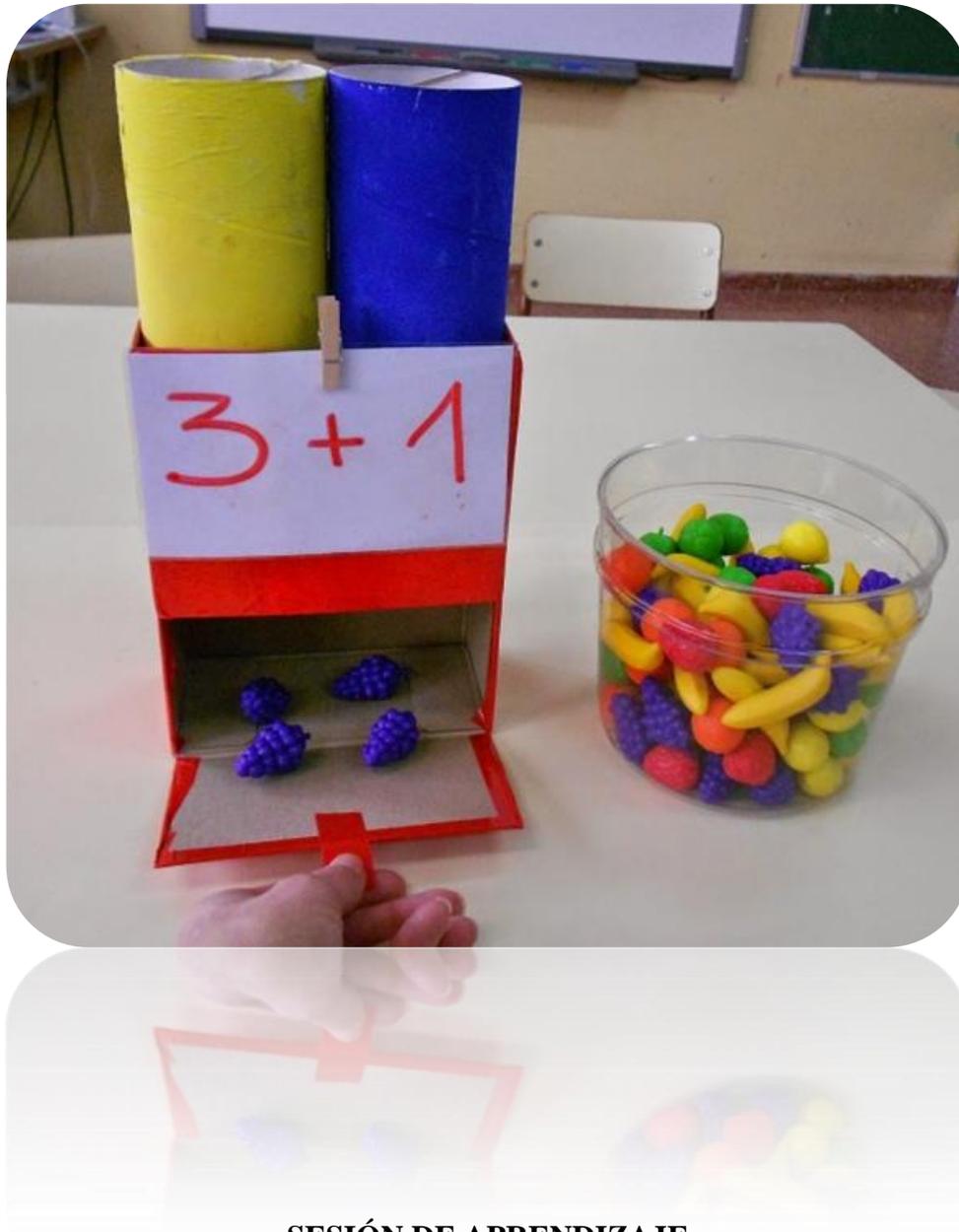
II.ORGANIZACIÓN CURRICULAR

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre datos y acciones de agregar y juntar cantidades y los transforma en expresiones numéricas.	Guía de observación

DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	<p>Inicio:</p> <p>Formar a los alumnos(as) en un semicírculo para dialogar sobre la actividad a realizar. La docente comenta con los estudiantes(as) que tiene juguetes de frutas y jugaran al cuento de la suma, se presenta el juego y empiezan a trabajar.</p> <p>La docente pregunta ¿Cómo se llama lo que acabamos de hacer?</p>	Juguete de frutas	15
	<p>Desarrollo:</p> <p>Repartir a los alumnos(as) palos de chupetes para que cuenten primero una cantidad y luego otra según la indicación de la docente.</p> <p>Utilizar material concreto como chapas. para plantearles problemas de sumas y puedan resolver de manera más fácil.</p>	Caja	25
	<p>Dialogar con los alumnos(as) sobre las sumas explicándoles que esta operación matemática se realiza agregando objetos.</p>	Palos de chupetes	5
	<p>Comentar con los alumnos(as) acerca del contenido de sus loncheras, Ej.: ¿cuántas frutas trae cada uno?, ¿Cuántos panes?, y otros, La docente dice si yo te regalo una fruta más ¿Cuántas tienes ahora?, los estudiantes y niñas deben contar el total y dar sus respuesta.</p>	Chapas	
	<p>Cierre: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Por qué lo aprendimos? ¿Para qué lo aprendimos? ¿Fue difícil?</p>	Hojas gráficas	

MATERIALES UTILIZADOS:

Juego de sumas.



SESIÓN DE APRENDIZAJE

“Nos iniciamos en la sustracción”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 I.E.P : “Mariano Melgar”

1.2 Grado/ Sección : 1° “A”

SESIÓN N° 12: “NOS INICIAMOS EN LA SUTRACCIÓN”			
MOMENTO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	REDURSOS DIDACTICOS	TIEMPO

1.3 Duración: 45´

1.4 Docente: :Lisett Llanos Huaripata

Nivel : Primaria

II.ORGANIZACIÓN CURRICULAR

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre datos y acciones de quitar cantidades y los transforma en expresiones numéricas.	Guía de observación

<p>DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</p>	<p>Inicio:</p> <p>Formar a los alumnos(as) en un semicírculo para narrarles el cuento “Los diez indiecitos”, utilizando imágenes para hacer más atractivo este momento. Cada vez que desaparezca un indiecito la docente deberá preguntar ¿Cuántos quedan?</p> <p>Al terminar la narración del cuento, realizar preguntas de comprensión.</p> <p>Dialogar con los alumnos(as) sobre la actividad realizada, explicándoles que durante el cuento trabajamos la resta.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Mostrar a los alumnos(as) el tablero de la resta en el cual trabajaran según indicación.</p> <p>Repartir a los alumnos(as) material concreto para que primero cuenten una cantidad, luego guarden otra cantidad y cuenten nuevamente el total.</p> <p>Preparar hojas gráficas donde marcarán resultados de sumas con la respuesta correcta.</p> <p>Dialogar con los alumnos(as) acerca de la operación matemática, mostrándole el signo que la representa y explicando que la resta es la acción de ir quitando objetos.</p> <p>.Cierre:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Por qué lo aprendimos? ¿Para qué lo aprendimos? ¿Fue difícil?</p>	<p>Imágenes</p> <p>Papel de colores</p> <p>Tablero de resta</p> <p>Hojas gráficas</p>	<p>15</p> <p>25</p> <p>5</p>
---	---	---	------------------------------

MATERIALES UTILIZADOS:

Tablero de restas.



SOLICITUD



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA MIXTA
"Mariano Melgar"

INICIAL - PRIMARIA - SECUNDARIA

Solicitud: Proyecto de Investigación

Lic. Leonardo Delgado Nimbona
Director de la I.E "Mariano Melgar"

Yo, Lisett Rubi Llanos Huaripata, identificado con Documento Nacional de Identidad 46373397, estudiante de la especialidad de Educación Primaria de la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Católica "Los Ángeles de Chimbote", con el código N° 1605132006; ante usted con el debido respeto me presento y expongo:

Como usted bien sabe una parte importante dentro de mi etapa universitaria es la investigación de mi proyecto de tesis, en las cuales ponemos a prueba nuestros conocimientos y desarrollo de las habilidades necesarias para desenvolvemos a nivel profesional con eficiencia y eficacia.

Por tal motivo, estoy en busca de una Institución en la cual realizar mis sesiones para desarrollar mi proyecto de investigación que será supervisado y aprobado por un jurado de profesionales de mi Universidad.

Le agradezco mucho por la atención que pueda brindar a esta solicitud y espero poder tener la oportunidad de realizar mis sesiones en una institución de reconocimiento como la suya. De mi parte pondré todo de mí, mi dedicación y mi mejor esfuerzo.

La Esperanza, 06 de abril de 2017

Cordialmente,

Lisett Rubi Llanos Huaripata



Leonardo Delgado Nimbona

Leonardo Delgado Nimbona
DIRECTOR

San Lucas N° 736 - Teléfono 732570 - LA ESPERANZA - TRUJILLO
✉ iep.marianomelgar_f@hotmail.com

CONSTANCIA



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA MIXTA
"Mariano Melgar"

INICIAL - PRIMARIA - SECUNDARIA

CONSTANCIA

El que suscribe el Dr. Leonardo Delgado Nimbona, otorga la presente constancia a:

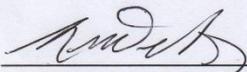
LISETT RUBI LLANOS HUARIPATA

Estudiante de la facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Católica "Los Ángeles de Chimbote", con el código N° 1605132006, ha efectuado en nuestra institución la investigación denominada: "**PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO MELGAR LA ESPERANZA 2017**", desde el 06 de Abril del 2017 hasta el 15 de Diciembre del 2017 en el aula de primer grado de primaria a cargo de la Lic. Karla Lisset Contreras Castañeda, realizó sus sesiones a completa satisfacción y mostró en todo momento eficiencia, puntualidad, responsabilidad y buena formación académica.

Se otorga la presente para fines que el interesado considere conveniente.

La esperanza 14 de diciembre de 2018

Atentamente,


LEONARDO DELGADO NIMBONA
Director



San Lucas N° 736 – Teléfono 732570 – LA ESPERANZA – TRUJILLO
✉ iep.marianomelgar_f@hotmail.com



FOTOS

v





CONFIABILIDAD DEL EXPERTO

TÍTULO: "PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO MELGAR, LA ESPERANZA, EN EL AÑO 2017"																							
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN				OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES												
				Bueno	Regular	Deficiente	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR			RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA									
							SI	NO	SI	NO		SI	NO	SI	NO								
Variable dependiente: Programa de Juegos Lúdicos	Planificación	Diseña estrategias metodológicas basadas en el Problema de su realidad.	-Planifica las actividades de juegos lúdicos antes de aplicarlas en clase.																				
			-Inicia la sesión de aprendizaje empleando un juego lúdico.																				
			-Define las reglas de la actividad antes de aplicar el juego lúdico.																				
	Ejecución	Desarrolla actividades de aprendizaje empleando medios y materiales actualizados y variados.	-Utiliza el docente responden a los temas a tratar.																				
			-Tiene en cuenta el propósito del juego lúdico en el aprendizaje de los estudiantes.																				
			-Emplea el docente permite fortalecer las capacidades seleccionada al inicia de la sesión de aprendizaje.																				
Evaluación	Determinar los efectos del Programa juegos lúdicos y el nivel de logro de las capacidades de los estudiantes.	-Hace uso de un juego lúdico de acuerdo al contenido a ser tratado en la sesión.																					
		-Verifica si los juegos lúdicos aplicados generaron efecto en el aprendizaje de los alumnos.																					
		-Aplicó los juegos lúdicos teniendo en cuenta las capacidades que desea lograr en los alumnos.																					
Resuelve problemas de cantidad	Emplea noción de cantidad al describir y comparar grupos de objetos y figuras.	-Las actividades de juegos lúdicos estimulan al desarrollo intelectual del estudiante.																					
		- Compara pequeñas colecciones de objetos, diferenciando "muchos" y "pocos".																					
			-Identifica cantidades de objetos mediante las expresiones: "más que" o "menos que".																				

INFORME DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

GUIA DE OBSERVACION PARA MEDIR EL APRENDIZAJE EN EL AREA DE MATEMATICA

Cuestionario específico: Programa de Juegos Lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área e matemática en los estudiantes de primer grado de primaria en la Institución Educativa Mariano Melgar La Esperanza 2018.

Nº de preguntas: 20

Nº de sujetos de la muestra piloto: 20 estudiantes de primer grado.

Se ha usado el método de alfa Cronbach, debido a que cada ítem o proposición de la encuesta tiene varias opciones o alternativas ordinales de respuesta, el método de alfa Cronbach solo se necesita una aplicación del instrumento a un grupo de sujetos y el valor de alfa se basa en las varianzas de los puntajes totales y los de cada ítem, cuales se les asigna los valores 2, 1 y 0 según la respuesta sea en sentido afirmativo o negativo, para proceder a la validación, calculando la confiabilidad del instrumento con la siguiente fórmula:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^K S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Dónde:

K = Numero de ítems

S_i^2 = Varianza de los puntajes por cada ítem

S_T^2 = Varianza de los puntajes totales

