



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**JUEGO RECREATIVO Y LOGRO DE APRENDIZAJE
EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE CINCO
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA
INICIAL MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA,
DISTRITO, DE JULIACA, PROVINCIA DE SAN
ROMÁN, REGIÓN PUNO, AÑO 2019**

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

AUTORA

**MAMANI MUÑA, LOURDES
ORCID: 0000-0002-1794-7538**

ASESOR

**MACHICADO VARGAS, CIRO
ORCID: 0000-0003-0197-3181**

**JULIACA – PERÚ
2019**

Equipo de trabajo

AUTORA

Mamani Muña, Lourdes

ORCID: 0000-0002-1794-7538

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Estudiante de Pregrado.

Juliaca, Perú

ASESOR

Machicado Vargas, Ciro

ORCID: 0000-0003-0197-3181

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Facultad de Educación y

Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, Juliaca, Perú

JURADO

Zela Ilaita, Mafalda Anastacia

ORCID: 0000-0002-9813-9742

Yanqui Núñez, Evangelina

ORCID: 0000-0001-8412-4358

Mayorga Rojas, Yaneth Vanessa

ORCID: 0000-0001-6912-7251

Hoja de firma del jurado y asesor

Dra. Mafalda Anastacia Zela Ilaita
Presidente

Mgtr. Evangelina Yanqui Núñez
Miembro

Mgtr. Yaneth Vanessa Mayorga Rojas
Miembro

Mgtr. Ciro Machicado Vargas
Asesor

Agradecimiento

A Dios gracias por darme la vida y salud para seguir adelante, por guiar e iluminar mi camino durante toda mi vida.

A la Universidad católica los ángeles Chimbote (filial Juliaca), a la institución educativa privada inicial Miguel de Cervantes Saavedra del distrito de Juliaca y en forma especial a mi asesor Mgtr. Ciro Machicado Vargas por su apoyo y asesoría en la elaboración de esta tesis.

Dedicatoria

Dedico a mi familia, a mi esposo, por el sacrificio esfuerzo, apoyarme y creer en mi capacidad, a pesar de los momentos difíciles que siempre ha estado brindándome su comprensión con cariño y amor, a todos ellos dedico mi tesis con cariño y profundo agradecimiento.

A mis padres y hermanos como también a mis amigas quienes sin esperar nada a cambio compartieron sus conocimientos, alegrías y me brindaron su apoyo incondicional, confianza y Comprensión.

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo general. Determinar la relación entre el Juego recreativo y logro de aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa privada inicial Miguel de Cervantes Saavedra, distrito, de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2019. El tipo de investigación es cuantitativo, el nivel de investigación es explicativo, contando con una población de 45 estudiantes, cuya muestra está conformada por 22 niños, siendo el tipo de muestreo no intencional. Se utilizó como técnica la observación, y el instrumento es la lista de cotejo. Se aplicó un pretest y posttest a un solo grupo de estudio. Los resultados del pre test mostraron que 43% obtuvieron el nivel logro previsto A, 48% el nivel en proceso B, el 9% en el nivel de inicio C. en el posttest se observó que el 100% lograron el nivel de logro previsto A, 0% el nivel de proceso B, también un 0% en nivel de inicio C. para los resultados se utilizó la estadística inferencial con tablas y figuras y para la contrastación de hipótesis la prueba de Wilcoxon. Se concluye que, la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo del área de Matemática.

Palabras claves: Aprendizaje, juego recreativo, matemática.

Abstract

The purpose of this research is to determine the relationship between the Recreational Game and the achievement of learning in the area of mathematics in five-year-old children from the initial private educational institution Miguel de Cervantes Saavedra, district, Juliaca, San Román province, Puno region, year 2019. The type of research is quantitative, the level of research is explanatory, contacting a population of 45 students, whose sample is made up of 22 children, being the type of unintentional sampling. Observation is used as a technique, and the instrument is the checklist. A pretest and posttest was applied to a single study group. The results of the pre-test detected that 43% obtained the expected achievement level A, 48% the level in process B, 9% at the start level C. In the post-test it was detected that 100% achieved the expected level of achievement A, 0% process level B, also 0% at the start level C. For the results, inferential statistics were analyzed with tables and figures and for the hypothesis test the Wilcoxon test. In conclusion, the application of games as a strategy has positive effects on the improvement of significant learning in the area of Mathematics.

Keywords: Learning, recreational game, math.

Contenido

	Página
Equipo de trabajo	ii
Hoja de firma del jurado y asesor	iii
Agradecimiento	iv
Dedicatoria	v
Resumen	vi
Abstract	vii
Contenido	viii
Índice de gráficos	xi
Índice de tablas	xii
Índice de cuadros	xiii
I. Introducción.....	1
II. Revisión de literatura.....	4
2.1 Antecedentes	4
2.1.1 Antecedentes internacionales	4
2.1.2 Antecedentes nacionales	5
2.1.3 Antecedentes locales	11
2.2 Bases teóricas de la investigación	12
2.2.1. Juego recreativo	12
2.2.1.1 El juego	13
2.2.1.2 Beneficios del juego.....	13
2.2.1.3 Importancia del juego.....	14
2.2.1.4 Tipos de juego.....	15
2.2.1.5 Juegos motores.....	15
2.2.1.6 Juegos sociales.....	16
2.2.1.7 Juegos intelectuales.....	17
2.2.1.8 Juegos colectivos.....	18
2.2.1.9 Juego libre.....	18
2.2.1.10 Juegos vigilados.....	19
2.2.1.11 Juegos infantiles	19
2.2.2 Logros de aprendizaje.....	21

2.2.2.1	Logros.	21
2.2.2.2	Aprendizaje.	21
2.2.2.3	Matemáticas.	21
2.2.2.4	Competencia de área de matemática.	22
2.2.2.5.	Competencia 1 Resuelve problemas de cantidad.	23
2.2.2.6	Competencia 2 Resuelve problemas de forma, movimiento localización ..	23
2.2.2.7	Didáctica de la matemática.	23
2.2.2.8	Niños de cinco años.	24
2.2.2.9	Qué aprenden los niños con 5 años.	24
III.	Hipótesis	25
IV.	Metodología.....	25
4.1	Diseño de la investigación.	25
4.2	Población y muestra	27
4.3.1	Población	27
4.2.1	Muestra.....	27
4.3	Definición y operacionalización de variables e indicadores	28
4.4	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	29
4.5.1.	Validez.....	29
5.5.2.	Confiabilidad.....	29
4.5.1.	Ficha de observación.....	30
4.5.2.	Lista de cotejo	30
4.6.	Plan de análisis.....	31
4.7.	Matriz de consistencia.....	32
4.8.	Principios éticos	33
5.	Resultados.....	35
5.5.	Resultados	35
5.5.1.	Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática a través de un pre test.	35
5.5.2.	Aplicar los juegos recreativos para el logro de aprendizaje en el área de matemática.....	36

5.5.3. Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática a través de un post test.	46
5.5.4. Comparar a través de un pretest y pots test el logro de aprendizaje en el área de matemática	47
5.5.5. Determinar la relación entre el Juego recreativo y logro de aprendizaje en el área de matemática.....	48
5.6. Análisis de resultados.....	50
5.6.1. Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática a través de un pre test.	50
5.6.2. Aplicar los juegos recreativos para el logro de aprendizaje en el área de matemática.....	50
5.6.3. Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática a través de un post test.	52
5.6.4. Comparar a través de un pretest y pots test el logro de aprendizaje en el área de matemática	52
5.6.5. Determinar la relación entre el Juego recreativo y logro de aprendizaje en el área de matemática.....	52
VI. Conclusiones.....	53
Referencias bibliográficas	56
Anexos	61
Anexo 1: Carta de presentación	61
Anexo 2: Informe de la aplicación del instrumento.....	62
Anexo 3: Instrumento de recolección de datos	63
Anexo 4: Evidencias (dos fotos comentadas)	65
Anexo 5: Promedio de logros previstos	66

Índice de gráficos

Página

Gráfico1 logro de aprendizaje en el área de matemática. Mediante la aplicación de un Pre Test	35
Gráfico 2. Sesión de aprendizaje 1 Diferencia los tamaños grandes y pequeños.	36
Gráfico 3. Sesión de aprendizaje 2 Expresa de forma oral alto y bajo	37
Gráfico 4. Sesión de aprendizaje 3 Identifica las dimensiones largo y cortó	38
Gráfico 5 Sesión de aprendizaje 4 Expresa la longitud de los objetos ancho angosto	39
Gráfico 6. Sesión de aprendizaje 5 Reconoce objetos llenos –vacíos	40
Gráfico 7. Sesión de aprendizaje 6 Reconoce figuras iguales.	41
Gráfico 8 Sesión de aprendizaje 7 Reconoce figuras diferentes.....	42
Gráfico 9. Sesión de aprendizaje 8 Expresa la comparacion de cantidades	44
Gráfico 10. Sesión de aprendizaje 9 Representa una secuencia hasta de 3 elementos	44
Gráfico 11. Sesión de aprendizaje 10 Expresa de forma oral los números ordinales primero-último sobre la posición de personas.	45
Gráfico12. Logro de aprendizaje en el área de matemática. Mediante la aplicación de un Post Test.....	46
Gráfico 13. Logro de aprendizaje en el área de matemática. Mediante la aplicación de un pre test y post Test	47

Índice de tablas

	Página
Tabla 1. Población muestral.....	27
Tabla 2. Logro de aprendizaje en el área de matemática. Mediante la aplicación de un Pre Test	35
Tabla 3. Sesión de aprendizaje 1 Diferencia los tamaños grandes y pequeños	36
Tabla 4. Sesión de aprendizaje 2 Jugando en el tobogán alto y bajo.....	37
Tabla 5. Sesión de aprendizaje 3 Identifica las dimensiones largo y cortó	38
Tabla 6. Sesión de aprendizaje 4 Expresa la longitud de los objetos ancho angosto	39
Tabla 7. Sesión de aprendizaje 5 Jugando aprendemos – lleno -vacío.....	40
Tabla 8. Sesión de aprendizaje 6 Reconoce figuras iguales	41
Tabla 9. Sesión de aprendizaje 7 Reconoce figuras diferentes.....	42
Tabla 10. Sesión de aprendizaje 8 Arrojando el dado sobre donde hay más menos .	43
Tabla 11. Sesión de aprendizaje 9 Representa una secuencia hasta de 3 elemento...	44
Tabla 12. Sesión de aprendizaje 10 Expresa los números ordinales primero, segundo, tercero, cuarto y quinto para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando materiales concretos o su propio cuerpo.	45
Tabla 13. Logro de aprendizaje en el área de matemática. Mediante la aplicación de un Post Test.....	46
Tabla 14. Logro de aprendizaje en el área de matemática. Mediante la aplicación de un pret test y post Test	47

Índice de cuadros

	Página
Cuadro 1: Operacionalización de variables e indicadores	28
Cuadro 2. Matriz de consistencia.....	32

I. Introducción

En el programa internacional para la evaluación de estudiantes o informe según los resultados de PISA, Perú en el año 2015, se ubica en el 387 lugar de acuerdo a los datos y también se ubica según medida promedio en Latinoamérica, lo cual en la medida promedio se ha incrementado 19 puntos a comparación de los resultados de los años anteriores, y se ubica en el nivel promedio a nivel nacional en el 2016 (MINEDU, 2016)

Cabe destacar que a nivel nacional en el 2016 los resultados de ECE del área de matemática, nos muestra un 41,6% de estudiantes se encuentran en proceso y en el 2018 con 40,7% lo cual indica que en los dos años el Perú se ha ubicado en proceso esto quiere decir que los estudiantes presentan dificultad en el aprendizaje del área de matemática. (MINEDU, 2018)

Así mismo en la región Puno en el área de Matemática, del total de estudiantes evaluados, solo el 5.1% alcanzó el nivel satisfactorio y en el año 2016 este porcentaje se incrementó en 3 puntos, pues el 8.2%, obtuvo el nivel satisfactorio; a pesar de este incremento, aún estamos por debajo del nivel promedio nacional. (Cornejo, 2017)

El bajo rendimiento escolar en niños es algo que debe atenderse. No solo por el aspecto académico sino por el bienestar de los niños. Por supuesto, lo primero que se debe tener en cuenta es la causa. De esta forma podremos ser asertivos a la hora de proponer y aplicar soluciones, las causas pueden ser externas o internas. Las primeras responden a factores como: entorno escolar, interacción social, maestros y técnicas de enseñanza Mientras que las internas se refieren a problemas en el hogar, estado emocional y madurez del niño, principalmente. (Peralta, 2018)

Luego de la caracterización del problema se plantea el siguiente enunciado: ¿Cuál es la relación entre el taller de juego recreativo y los logros de aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa privada inicial Miguel de Cervantes Saavedra, distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2019?

El objetivo general de esta investigación fue: Determinar la relación entre el Juego recreativo y logro de aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa privada inicial Miguel de Cervantes Saavedra, distrito, de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2019

Los objetivos específicos de esta investigación fueron: Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática a través de un pre test. Aplicar los juegos recreativos para el logro de aprendizaje en el área de matemática. Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática a través de un post test. Comparar a través de un pretest y pots test el logro de aprendizaje en el área de matemática

Esta tesis es importante porque nos proporcionará información sobre la influencia de los juegos recreativos con el logro de aprendizaje en el área de matemática, que esto se determina dentro de las competencias y los conocimientos buscando el manejo de grupos y habilidades.

Dentro del campo teórico se proporcionará la sistematización de soportes teóricos que promuevan a cerca de juegos recreativos en el logro de los aprendizajes en el área de matemática que permitirá fortalecer el mejor uso de las estrategias para la mejora de los aprendizajes. Así mismo los sustentos teóricos nos ayudará a ceñirnos a que este

planteamiento acerca del juego recreativo y el logro de aprendizaje en el área de matemática y que esta propuesta es utilizada con cuidado de los principios teóricos que se buscará para su mejor aplicación.

También se obtendrá los resultados en margen general de lo aplicado, en aras de mejorar el aprendizaje a través del juego recreativo en el logro de aprendizaje en el área de matemática con propuestas más amplias dentro de las competencias e incorporando las habilidades de cada uno de los educandos. En lo actuado la aplicación del juego recreativo promueve como un variable que dependerá en el logro de los aprendizajes en el área de matemática lo cual también se obtendrá algunas variables para su mejor aplicación de la investigación planteada.

Con esta investigación también se propone buscar nuevas exploraciones que resulten fructíferas al aplicar los juegos recreativos para luego que el logro de aprendizaje en el área de matemática sea una propuesta o que sea un enfoque que encamine la mejora de los aprendizajes en los niños en escolar como un fenómeno educativo en la competencia educativa.

En lo práctico la docente adquirirá nuevos enfoques que promuevan el mejor manejo de las actividades de aprendizaje al emplear los juegos recreativos en el logro de los aprendizajes.

La tesis, primeramente, nos muestra una revisión de la literatura donde encontramos los antecedentes y las bases teóricas; seguidamente la presente tesis nos muestra la hipótesis; como tercer punto nos habla de la metodología empleada donde se determinó el diseño de la investigación, la población y muestra, la operacionalización de

variables, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, el plan de análisis, la matriz de consistencia y los principios éticos; como cuarto punto tenemos la presentación de resultados; y finalmente la tesis nos muestra las conclusiones.

II. Revisión de literatura

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes internacionales

Riofrio, (2016) En su investigación titulada: Los juegos recreativos para el desarrollo socio-afectivo de las niñas y niños del Nivel Inicial de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza de la Parroquia Sucre de la Ciudad de Loja. Periodo 2014-2015. La presente investigación comprende un estudio sobre los juegos recreativos para el desarrollo socio-afectivo de las niñas y niños de Nivel Inicial de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza de la Parroquia Sucre de la Ciudad de Loja, periodo 2014-2015. Se planteó como objetivo general contribuir al desarrollo socio-afectivo a través de los juegos recreativos de las niñas y niños de Nivel Inicial de dicha institución. Para el desarrollo investigativo se manejaron diferentes métodos como el: científico, analítico sintético, hermenéutico y estadístico. Así mismo las técnicas e instrumentos utilizados fueron una guía de observación, una encuesta destinada a la docente del paralelo, directora de la institución y a padres de familia. La población investigada fue 15 niños, 15 padres de familia, 1 docente y 1 directora que equivale a 32 personas, y se pudo obtener como resultado que el 73% de los niños son sociables y desde pequeños ejecutan normas dirigidas por la docente o de sus padres mientras que el 27% aún les falta relacionarse y compartir con sus compañeros, es por ello que

la docente debe trabajar y motivar a los infantes para lograr un nivel de desarrollo socio-afectivo.

2.1.2 Antecedentes nacionales

Vásquez, (2016) En su tesis titulada: Programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años. En el presente proyecto investigación se tuvo con la finalidad de mejorar los niveles de Socialización de los estudiantes del II ciclo de la I. E. N° 329 Sarabamba – Chota – 2014, utilizando el programa de juegos recreativos, los mismos que forman parte de la formación integral de los niños y niñas motivándoles para un mejor logro de los aprendizajes. El enfoque en la cual se sustenta la presente tesis es el cuantitativo, con el diseño pre experimental, con un solo grupo, con pre y post test, utilizando una muestra de 30 estudiantes la misma que conformó también la población por ser pequeña. Dentro de los instrumentos que se utilizaron está la encuesta que permitió identificar los niveles de socialización. Los datos obtenidos a través de los instrumentos sirvieron como insumo para poder hacer las comparaciones y determinar si los juegos son interesantes para poder mejorar los niveles de socialización de los niños y niñas dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje donde los niños no solo aprenden conocimientos, sino que la parte emocional es básica para lograr los aprendizajes. El análisis e interpretación de los resultados presentados a través de los estadísticos descriptivos del pre test y post test establecidos en la tabla N° 08, demuestran que el nivel promedio de la socialización en el pre test fue 9,96 puntos y en el post test 15,00 puntos, existiendo una diferencia de 5,04 puntos. De igual manera, los calificativos de la variable al ser sometidos al análisis de la prueba t de student para muestras relacionadas, asumiendo un 95% de confiabilidad y 5% (0,5) de margen de error, se tiene que para 24 grados de libertad,

la t tabular (t_t) es de 1,7109 y la t calculada (t_c) de 13,394 con una significancia bilateral de 0,000, resultados que aceptan la H_1 y rechazan la H_0 , por lo tanto, el programa de juegos recreativos influye significativamente en el nivel de socialización de los niños y niñas de 5 años de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota, 2014. Los resultados permiten confirmar que la aplicación del programa de juegos recreativos mejoró significativamente la socialización de los estudiantes del grupo de estudio. Estos resultados implican que este tipo de estrategias metodológicas deben extenderse y aplicarse en otros grados y niveles educativos; pero también se deben poner en práctica en otros contextos y tiempos.

Villanueva, (2018) En su tesis titulado: Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes Significativos en los estudiantes de la IE. N° 123 Baños del Inca Cajamarca. La presente investigación, se orientó básicamente a determinar cómo la aplicación de juegos recreativos mejoró el aprendizaje significativo en el área de matemáticas en niños y niñas de cinco años de edad del nivel inicial, de la I.E.I. N° 123 Baños del Inca – Cajamarca 2018. Para el desarrollo con respecto a la metodología, el tipo de investigación fue explicativa, optando por el diseño de investigación pre experimental, con un solo grupo. La población estuvo constituida por 16 niños y niñas de 5 años de edad de la mencionada institución educativa. Luego de la aplicación del programa se obtuvo una ganancia pedagógica de 11.245 puntos, resultado obtenido luego de la diferencia de medias, también se apreció una disminución con respecto a la dispersión de 0.951, y la homogeneidad dada por el coeficiente de variación de 38.10% para el pre test y de 17.38% para el pos test respectivamente. Finalmente mencionamos que la aplicación del programa basado en

juegos recreativos es efectiva e incrementó el aprendizaje significativo en el área de matemáticas

Huaman, (2016) en su investigación ha tenido como propósito aplicar el Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la institución educativa 82318 de Calluan, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba - 2015” Esta investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la institución educativa 82318 de Calluan, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba – 2015. Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste la prueba de en la cual se pudo apreciar el valor de $P= 0,001 < 0,05$, es decir existe una diferencia significativa en el Logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto, se concluye que el programa de juegos lúdicos mejoró significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la i.e nº 82318 de Calluan, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba – 2015

Chuquimantari, (2015) En su trabajo de investigación que tiene por título el juego como estrategia para el logro de los números y operaciones en las matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I Andrés Bello la Marina Pueblo Libre, tuvo como propósito de ayudar a los estudiantes en el desarrollo de las estrategias para el logro de los números y operaciones en las matemáticas. La investigación se realizó bajo el estudio Experimental, pre – Experimental porque se aplicó en un mismo grupo las sesiones de

juegos; la población de estudio estuvo conformada por 190 en total y la muestra es de 30 estudiantes del nivel inicial de 5 años; en la recopilación de datos se utilizó una prueba (lista de cotejo) que se dio en dos momentos pre test y post test, el procesamiento estadístico se realizó, mediante el programa de Excel y la parte inferencial con el paquete estadístico SPSS 21 en español. Por tanto, se demostró que con las sesiones de juegos influye positivamente en desarrollo de la competencia en números y operaciones de las matemáticas en los niños niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I. Andrés Bello, Pueblo Libre -2015. Esto se puede afirmar a razón del pre test y post test que se aplicó a los estudiantes del pre escolar.

Rivas y Sullca, (2017) El presente trabajo de investigación tiene como propósito fundamental determinar la influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas 5 años, de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” del distrito de San Jerónimo, Provincia de Andahuaylas, Región Apurímac. El contexto teórico, al respecto la metodología utilizada fue de tipo cualitativo, bajo la modalidad de investigación correlacional. La población la conformaron los docentes y niños y niñas de la Institución Educativa “Santa Teresita” de la localidad de San Jerónimo - Andahuaylas, de la cual se seleccionó una muestra de 02 docentes del aula de los niños y niñas de 5 años y la Directora de la IE; los resultados nos permitieron verificar que la aplicación de juegos tradicionales influyen positivamente en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas; por ello queda justificado la necesidad de realizar el presente trabajo para confirmar o descartar la hipótesis planteada del problema planteado. La investigación consta de 8 partes, en la primera parte se consideran los aspectos generales como la introducción de la investigación, con una

redacción corrida que rescata las partes más esenciales de la tesis; por decir los antecedentes en el que se basa la investigación, haciendo mención a la fundamentación científica, técnica y humanística que plantean diversos autores respecto a las variables y 6 las dimensiones de la investigación, del mismo modo en esta parte se precisa la formulación de los problemas tanto generales como específicos, los objetivos que se quieren alcanzar y las hipótesis a manera de respuesta anticipada. En la segunda parte se hace referencia al marco metodológico, donde se precisa las variables de la investigación, con su respectiva conceptualización y su Operacionalización; luego se hace mención a la metodología de estudio, precisando el tipo de estudio, su diseño, la población, muestra y muestreo. En la tercera parte se redacta todo lo relacionado a los resultados, por dimensiones, por variables y sus respectivos consolidados para determinar el nivel de correlación entre las variables de estudio. En la cuarta parte está considerada la discusión de resultados, triangulando información referida a los antecedentes, el marco conceptual y los resultados. En la quinta parte se consideran las conclusiones en base a los objetivos planteados inicialmente. En la sexta parte están las recomendaciones, que van dirigidas a los funcionarios de la Unidad de Gestión Educativa Local Andahuaylas, a la dirección y docentes de la Institución educativa inicial Santa Teresita de San Jerónimo. En la séptima parte se consideran las fuentes bibliográficas que dieron soporte teórico a la redacción de la tesis, a las conclusiones y al contraste de resultados.

Pucuhuayla, (2019) En su investigación titulada Juego simbólico como estrategia didáctica y aprendizaje en estudiantes de la institución educativa integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo – 2019, tuvo como objetivo general: Determinar la relación del Juego Simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje en estudiantes de la

Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019 siendo su hipótesis planteada: Existe una relación directa del Juego Simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019. La investigación fue de tipo correlacional, el método empleado fue: El método general científico. La población estuvo constituida por 71 estudiantes de secciones de 3,4 y 5 años de la I.E Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019, para medir el grado de correlación se utilizó a través del software estadístico SPSS V.24 su análisis del coeficiente de Pearson Obteniendo como resultado el coeficiente $r=0,482$ que midió la relación entre el Juego Simbólico y El Aprendizaje determinando así que ambas variables se relacionan de manera positiva fuerte, pudiendo de esta manera concluir que los estudiantes mejoraron su aprendizaje a través del juego simbólico en un 23,23%.

Quiñones,(2018) En su investigación titulada el juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años, 2017; tuvo como objetivo determinar el efecto del juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemático de los niños de 5 años, 2017. Esta investigación fue de tipo aplicada, utilizando un diseño experimental, contando con una población de 86 estudiantes, cuya muestra está conformada por dos grupos: uno control y otro experimental con 25 niños en ambos grupos, siendo el tipo de muestreo no probabilístico ; los datos sobre la variable dependiente fueron recogidos mediante la prueba para evaluar el aprendizaje significativo del área Lógico Matemático de los niños de 5 años , adaptación de la prueba precálculo para evaluar el desarrollo del razonamiento matemático en niños de 4 a 7 años, siendo las autoras las psicólogas Milicic y Schmidt, estableciéndose su validez mediante KR-20 cuyo índice fue de 0,807. En los resultados del pre test se

observa que en el grupo control y en el grupo experimental el 40% de los estudiantes presentan un nivel de inicio en su aprendizaje significativo, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 84% en el aprendizaje significativo en el grupo experimental, lo que significa que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo del área Lógico Matemática.

2.1.3 Antecedentes locales

Tacora y Tacca, (2018) En su presente trabajo de investigación tuvo como objetivo general determinar la eficacia de los juegos etnomatemáticos para mejorar el aprendizaje del área de matemática en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Natividad Ccaccachi” – San Miguel – 2018. La metodología de la investigación es de tipo experimental, y el diseño pre – experimental aplicado a un solo grupo. El proyecto se desarrolló en un periodo de 1 mes y medio, para lo cual se ejecutó 15 talleres de juego. La muestra estuvo conformada por 23 niños y niñas de 5 años de la sección “A” del nivel inicial, donde se aplicó la técnica del pre test y post test, los cuales están conformados por 14 ítems con una escala dicotómica (1= SÍ CUMPLE) (0=NO CUMPLE). Para realizar una comparación del pre test y post test los datos fueron procesados en el SPSS versión 23. Los resultados obtenidos muestran que los juegos etnomatemáticos es eficaz para la mejorar los aprendizajes del área de matemática en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Natividad Ccaccachi” – San Miguel – 2018, puesto que la prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestra relacionadas evidencia que en el PRE-TEST el 82,6% de los niños y niñas se encuentran en el nivel NO CUMPLE y el 17,4% SÍ CUMPLE, para el POST-TEST el 30,4% se encuentran en el nivel NO CUMPLE y el 69,6% SÍ

CUMPLE es decir mejoraron eficazmente en el aprendizaje de las dos competencias: Construye la noción de cantidad y establece relaciones espaciales ($\text{sig}=000$). Por lo tanto, se concluye que la aplicación de los juegos etnomatemáticos mejoró eficazmente el aprendizaje del área de matemática.

2.2 Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Juego recreativo

La actividad física, el juego recreativo y claro está el deporte representan ventanas de oportunidad para los procesos formativos y de socialización de las infancias. Sin embargo, ello requiere de una mejor definición de qué entendemos por procesos formativos alternativos al escolar y de sociabilidad en el campo de la actividad física, el juego y el deporte. Al tiempo que se define con criterios teóricos, metodológicos y prácticos los recursos humanos, sociales y materiales que se requieren para el desarrollo de programas integrales y con ofertas de calidad.

Todas las actividades que realizamos suceden en un lugar, en un espacio, ambiente, también es importante la actividad que realizamos, tanto el lugar como la actividad son partes constitutivas de las identidades y pertenencias. Los espacios públicos –territorio donde se ha buscado desarrollar el programa- podrían ser lugares cuidados, estéticos, placenteros, seguros y aptos para el desarrollo de las actividades motoras, recreativas y sociales que el programa propone. El lugar donde se realiza una actividad física y en el que se juega no es accesorio, tampoco lo es quien orienta y coproduce con el niño/a, en los niños/as se dejan huellas y testimonios que son de difícil reversión (Tuñón, Laiño, y Castro, 2014)

2.2.1.1 El juego

Fernández (1997), citado por Boquete, (2014) afirma que el juego es una forma innata de aprender; es la capacidad que tiene el ser humano de experimentar y apropiarse de lo que le rodea de una forma placentera. El aprendizaje verdadero es siempre un juego en el que entran la motivación, el deseo, el reto, el descubrimiento, la creatividad, el placer de llegar al final y haberse superado, etc. Es un mecanismo de adaptación y aprendizaje que integra vías de conexión con la cultura y la realidad en la que se está inmerso. El juego como elemento de aprendizaje permite caer en el error sin consecuencias negativas, por lo que ayuda al desarrollo personal de cada individuo, le permite realizar el ensayo sin riesgos y le pone cada vez tareas más difíciles, problemas que no sabe solucionar y que acomete con el juego porque sabe que puede combinar y probar sin compromiso

2.2.1.2 Beneficios del juego

Los juegos son ejercicio, prácticas idóneas para el crecimiento. Mediante ellos adquirimos la capacidad de modificar, fortalecer o cambiar algunos de nuestros patrones genéticos. El juego representa en los niños un medio práctico de comunicación, expresión, consolidación y construcción de aprendizaje nato. El juego es libre y voluntario, en el que nadie participa de manera obligatoria. Su esencia está en demostrar gusto o enfado, control de emociones e impulsos. Es una actividad cognitiva relativamente compleja, pues lleva a los niños a un mundo lleno de ficción donde aparece el pensamiento simbólico del niño.

De igual forma, es integrador y global en el que el funcionamiento de todo el cuerpo se ve implicado. El juego en la vida escolar adquiere un papel muy significativo, pues

las estrategias que fomenta ayudan a mejorar los procesos de aprendizaje. El juego proporciona a los niños habilidades que les permiten explorar realidades nuevas, estar en estados de alerta, desarrollar sensibilidad ante las percepciones, destrezas de resolución de problemas, fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción. Las propuestas lúdicas en el ambiente escolar estimulan y sirven de soporte para una gran variedad de destrezas cognitivas, sociales, comunicativas e incluso madurativas. (Piaget, (1946), citado por (Moreano, 2016)

2.2.1.3 Importancia del juego

El juego es la actividad más importante para el desarrollo de los niños. Mediante este relacionan los conocimientos que ya han adquirido con otros nuevos, formando así procesos de aprendizaje individual. En los primeros años de la vida, el juego, como medio educativo, es un elemento muy importante porque aporta mucho en el desarrollo cognitivo, social, emocional y en la formación de la personalidad. A través del juego los niños enriquecen su mente, estimulan su fantasía, crean situaciones y les dan solución. Por lo relevante del tema se realizó una revisión bibliográfica con el objetivo actualizar los conocimientos sobre la importancia del juego para los niños. Para la realización de este trabajo se revisaron bases de datos bibliográficas, se consultaron varias. (Díaz, Ortiz y Serra, 2015)

Jugar es hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades. El niño que juega es feliz y, cuando un niño es feliz con toda seguridad aprenderá antes. El primer acto creativo del ser humano es jugar y, jugar significa indagar, conocer, descubrir todo lo que se necesita para hacerse adultos. Comenzamos a jugar cuando somos bebés y, lo hacemos espontáneamente, porque es

una necesidad que tenemos desde niños para poder comprender todo lo que sucede a nuestro alrededor. Los niños se sienten atraídos por el juego y, está en las manos de los adultos saber aprovechar esta situación para que aprendan sin esfuerzo de manera natural y pasando un buen rato. (Alonso, 2017).

2.2.1.4 Tipos de juego

Siguiendo la teoría de Piaget podemos clasificar los juegos en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción. Exceptuando la última, los juegos de construcción, las otras tres formas lúdicas se corresponden con las estructuras específicas de cada etapa en la evolución intelectual del niño: el esquema motor, el símbolo y las operaciones intelectuales. Y, al igual que sucede con estas últimas, los juegos de reglas son los de aparición más tardía porque se construyen a partir de las dos formas anteriores, el esquema motor y el símbolo, integrados en ellos y subordinados ahora a la regla. Existe una gran diversidad de juegos que se pueden llevar a cabo en los centros escolares. Algunos de ellos deben estudiarse más detenidamente, ya que son muy útiles en el proceso educativo y tienen gran aceptación por parte de los niños. Los juegos con los que va encontrándose la persona a medida que se desarrolla corresponden a distintas clases (Altamirano, 2012)

2.2.1.5 Juegos motores.

Las teorías del juego motor son necesarias y útiles para los profesionales de la educación y concretamente, la Educación Física. Ellas van a facilitar la adquisición de habilidades necesarias para entender las características del juego que, son la libertad y no implicación de obligatoriedad, el placer por la ejecución de determinadas actividades, el carácter superfluo y sin consecuencias prácticas en el niño/a que juega,

la determinación en el espacio y en el tiempo de ejecución y, donde se efectúa. Además, el orden en el que todas las manifestaciones están reguladas, la tensión y emoción como incertidumbres aseguradas junto al misterio y evasión, son también características que acompañan al juego durante su realización. (Baena, 2016)

El juego es aquella dimensión donde el ser humano, se remonta a un mundo diferente, con otras reglas, donde se muestra la esencia de cada uno de nosotros, sin mascarar ni caretas, donde todo o casi todo se puede, es el sueño hecho realidad, todo se transforma según nuestro deseo, y el ser humano se remonta a lo más profundo de su ser. Los juegos recreativos tienen la ventaja de poder ser aplicados tanto por maestros de educación física, como por padres de familia o voluntarios. (Barrientos, 2017)

2.2.1.6 Juegos sociales.

Los juegos sociales representan principalmente una temática en común que oficia de punto de partida para la participación del usuario en diferentes comunidades Virtuales por fuera de la plataforma del juego y que sientan una base sólida para la creación de vínculos y lazos con otros jugadores.

En los juegos sociales las metas difusas, sumado a la jugabilidad individual de la plataforma del juego y el gasto de dinero real en tinte individualista dificulta pensar en un accionar colectivo que forje lazos y vínculos fuertes. Sin embargo, vimos cómo, de todos modos, los jugadores de estos juegos también desarrollan lazos de solidaridad con otros, lazos tan duraderos y estables como los forjados en los juegos MMORTS, aunque la propensión a generarlos es claramente menor por las limitaciones que trae el juego mismo. A su vez, hemos visto que los jugadores de juegos sociales igualmente

responden solidariamente en alto grado a los pedidos y solicitudes de sus contactos-jugadores. (Ariel, 2014)

2.2.1.7 Juegos intelectuales.

Los juegos intelectuales son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento ajedrez, la reflexión adivinanza y la imaginación creadora, los Juegos Intelectuales en los que se implica la capacidad lingüística del sujeto, su creatividad y/o su capacidad lógica y matemática. Son juegos intelectuales los de comunicación (relatos, cuentos, historias), de exploración, investigación o resolución de problemas o simulación (de casas, interpretar un papel, rellenar en dibujo o pegar o encuadrar), de fantasía, innovación o imaginación, pintura, dibujo, diseño, modelado.

Los juegos intelectuales y sus respuestas o juegos de inteligencia, potencian habilidades y aptitudes que inciden directamente en la mejora de los resultados o rendimientos académicos de los más pequeños. Con los juegos para la mente, mientras ellos se divierten, su cerebro se estimula; de esta forma procesa mejor la información, permitiendo adquirir o mejorar nuevas aptitudes. En esta etapa, los menores desarrollaran gracias a los juegos de inteligencia, mayores y mejores habilidades para procesar respuestas frente al planteamiento de un problema. Siendo los juegos mentales, una excelente opción de “gimnasia cerebral” o juegos para listos. (Olivares, 2015)

2.2.1.8 Juegos colectivos.

La naturaleza de los deportes colectivos viene determinada por las reglas del juego es decir las reglas marcan los causas por los que se desarrolla el juego a los aspectos estructurales que darán lugar a su naturaleza. Las reglas del juego conforman los problemas que deben superarse, esto es los problemas motrices que deben resolver en el transcurso del juego, además, estos problemas se caracterizan por la gran cantidad de decisiones y juicios que deben de tomar los participantes dentro del contexto de juego en el que aparecen. La incertidumbre del contexto nos exigirá dar unas respuestas flexibles fruto de la adaptación y la improvisación que marque el juego. En realidad, el contexto del juego es el que presenta los problemas a los jugadores y es el medio en el que adquieren completo significado. De esta forma, podríamos concluir que los juegos deportivos poseen una naturaleza problemática y también contextual. (Campas, 2019)

2.2.1.9 Juego libre.

El juego libre y espontáneo y el "dejar hacer" (*laissez faire*) han estado dos ideas habitualmente muy mezcladas. Por su lado, la psicomotricidad ha encontrado los medios didácticos que le permiten trabajar desde este tipo de actividad fundamental, el juego libre y espontáneo, para que éste sea de especial relevancia en el desarrollo infantil. El texto pues, explica algunas claves y muestra algunas estrategias para convertir el "dejar hacer" en un espacio de desarrollo y aprendizaje.

En la fase de juego libre, ofrece material diverso que favorezca la presencia de la mayoría de los juegos (maternaje, construcción, sensoriomotor, presimbólico y simbólico). De este modo, garantiza que cada criatura disponga de lo que necesita o

le satisface. La presencia variada es también el estímulo que hace evolucionar el juego de los niños y niñas de forma natural. Evita materiales invasivos (por ejemplo, pelotas) o peligrosos (por ejemplo, maderas grandes), ya que al darles la libertad para gestionar ellos mismos el contexto estarían en situación de riesgo físico. (Campas, 2019)

El juego libre este espacio, debe ser un lugar tranquilo, luminoso, diáfano, espacioso si es posible, no demasiado estructurado, porque lo que pretendemos es que el niño se sienta libre para crear sus propios juegos. Bastará con una alfombra, un cojín y “materia prima” para sus creaciones, para sus juguetes inventados. (Martínez, 2017)

2.2.1.10 Juegos vigilados.

En estos juegos no se niega la naturalidad y la libertad a los niños, sino que se les vigila su desarrollo personal durante los juegos. El profesor le otorga al niño la iniciativa, pero evitando los peligros y añadir las correspondientes atenciones si se llegar a romper algún estándar. Este tipo de juegos es implementado en los pre escolares y grados primarios de la escuela También aprovechando así los intereses de los infantes para poder enseñarles algunas clases o algún tema en específico. (Boleso, 2019).

2.2.1.11 Juegos infantiles

Estos juegos son implementados desde el nacimiento de cada niño hasta la edad de seis años, donde se pueden observar manifestaciones de placer. Esto es más divertido para ellos ya que no les exigen un esfuerzo muscular mayor y son totalmente individuales. Sin embargo, esta es la “edad de oro” de los juegos didácticos, es decir, del estímulo para desarrollar el juego individual. (Boleso, 2019).

El juego infantil se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. Las connotaciones de placentera, libre y espontánea del juego son fundamentales y por tal razón debemos garantizarlas con nuestro acompañamiento inteligente. Los expertos han señalado las características del juego: (Gómez, 2018)

Se hace simplemente por placer.

Es elegido libremente.

Exige una participación activa del niño, lo cual lo va a conectar con vertientes de la cultura.

Favorece el desarrollo social y la creatividad.

Se halla en la base misma de la cultura.

Se ha dicho, y con razón, que, así como una buena nutrición es necesaria para el crecimiento, el juego es fundamental para el desarrollo; si tenemos en cuenta que los niños son los motores de su propio desarrollo, el acompañamiento inteligente y afectuoso que nosotros debemos brindarles como adultos implica permitirles ese albedrío tan esencial y tan importante que el juego propicia y que le posibilita al niño desarrollar su creatividad y llevar a cabo una gran cantidad de acciones favorables para la vida, como, por ejemplo, los aprestamientos sociales, la solución de conflictos y la creación de una serie de relaciones que van a ser determinantes durante su vida. (Gómez, 2018)

2.2.2 Logros de aprendizaje.

Los logros de aprendizaje son elementos del currículo; se articulan por niveles y ciclos de la Educación Básica Regular y establece una secuencia entre los aprendizajes; se encuentra estructurado en torno a tres tipos de contenidos: Conceptual que son conocimientos como son los hechos, ideas, conceptos, leyes, principios, teorías; que constituyen el conjunto del saber. Procedimental son aquellas habilidades y destrezas psicomotoras, procedimientos y estrategias. Constituyen el saber hacer. Actitudinal son valores, normas y actitudes que se asumen para asegurar la convivencia humana. Constituye el saber ser. Sin embargo, Ausubel, describe dos tipos de aprendizajes como: Aprendizaje Repetitivo y aprendizaje Cognoscitivo. (Rodríguez, 2017).

2.2.2.1 Logros.

Un logro es la obtención o consecución de aquello que se ha venido intentando desde hace un tiempo y a lo cual también se le destinaron esfuerzos tanto psíquicos como físicos para finalmente conseguirlo y hacerlo una realidad, (Ucha, 2018)

2.2.2.2 Aprendizaje.

Se entiende por aprendizaje al proceso a través del cual el ser humano adquiere o modifica sus habilidades, destrezas, conocimientos o conductas, como fruto de la experiencia directa, el estudio, la observación, el razonamiento o la instrucción. Dicho en otras palabras, el aprendizaje es el proceso de formar experiencia y adaptarla para futuras ocasiones, (Raffino, 2018)

2.2.2.3 Matemáticas.

la matemática está presente en nuestra vida diaria y necesitamos de ella para poder desenvolvernos en él, es decir, está presente en las actividades familiares, sociales,

culturales; hasta en la misma naturaleza, abarcando desde situaciones simples hasta generales, tales como para contar la cantidad de integrantes de la familia y saber cuántos platos poner en la mesa; realizar el presupuesto familiar para hacer las compras o para ir de vacaciones; al leer la dirección que nos permita desplazarnos de un lugar a otro, también en situaciones tan particulares, como esperar la cosecha del año (la misma que está sujeta al tiempo y a los cambios climáticos). E incluso cuando jugamos hacemos uso del cálculo o de la probabilidad de sucesos, para jugar una partida de ludo u otro juego. Está claro, entonces, que la matemática se caracteriza por ser una actividad humana específica orientada a la resolución de problemas que le suceden al hombre en su accionar sobre el medio, de tal manera que el tener un entendimiento y un desenvolvimiento matemático adecuado nos permite participar en el mundo que nos rodea, en cualquiera de sus aspectos, generando a su vez disfrute y diversión. (MINEDU, 2015)

La matemática es la ciencia de la estructura, el orden y los patrones repetitivos que se basa en contar, medir y describir las formas. Su objeto de estudio son las magnitudes, las cantidades y los cambios de estas en el tiempo y el espacio. (Zita, 2019).

2.2.2.4 Competencia de área de matemática.

En la perspectiva de la formación para la vida el aprendizaje de las matemáticas tiene por objetivo, además de estimular el razonamiento, constituirse en una alternativa para la solución de problemas concretos que pueden abordarse con el conocimiento matemático adquirido. Es decir, el aprendizaje de las matemáticas debe permitir a la persona (el estudiante) poder actuar efectivamente en diversas situaciones de la vida cotidiana. Esto implica que las situaciones pedagógicas propuestas en el aula de matemáticas, deben promover formas de apropiación y actuación de los estudiantes,

en las que el dominio conceptual, procedimental y práctico del conocimiento matemático, induzca el uso voluntario de modelos matemáticos como alternativa para la solución de problemas en contextos específicos. (Becerra, 2017)

2.2.2.5. Competencia 1 Resuelve problemas de cantidad.

Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas muestran interés por explorar los objetos de su entorno y descubren las características perceptuales de estos, es decir, reconocen su forma, color, tamaño, peso, etc. Es a partir de ello que los niños empiezan a establecer relaciones, lo que los lleva a comparar, agrupar, ordenar, quitar, agregar y contar, utilizando sus propios criterios y de acuerdo con sus necesidades e intereses. Todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad. (MINEDU, 2016b)

2.2.2.6 Competencia 2 Resuelve problemas de forma, movimiento localización

Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas van estableciendo relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que están en su entorno. Es durante la exploración e interacción con el entorno que los niños se desplazan por el espacio para alcanzar y manipular objetos que son de su interés o interactuar con las personas. Todas estas acciones les permiten construir las primeras nociones de espacio, forma y medida. (MINEDU, 2016b)

2.2.2.7 Didáctica de la matemática.

La didáctica de las matemáticas centra su interés en todos aquellos aspectos que forman parte del proceso de enseñanza-aprendizaje (metodologías y teorías de aprendizaje, estudio de dificultades, recursos y materiales para el aprendizaje, etc.) de este campo de conocimiento, facilitando a maestros y profesores herramientas

necesarias para impartir la docencia sobre unos cimientos consistentes, orientándole y guiándole en el ejercicio de su profesión en beneficio del aprendizaje de sus alumnos. (Arteaga y Macías, 2016).

2.2.2.8 Niños de cinco años.

Por lo general, los niños progresan de una etapa del desarrollo a la siguiente en una secuencia natural y predecible. Pero cada niño crece y adquiere habilidades a su propio ritmo. Algunos niños pueden estar adelantados en un área, como el lenguaje, pero atrasados en otra, como el desarrollo sensorial y motor, las etapas del desarrollo suelen clasificarse en cinco áreas principales: crecimiento físico, desarrollo cognitivo, desarrollo afectivo y social, desarrollo del lenguaje y desarrollo sensorial y motor. (Roldan, 2015)

En esta etapa, el niño de cinco años está atravesando uno de los momentos más importantes a nivel afectivo o emocional. En cuanto a su desarrollo motriz, se observa una mejoría de sus movimientos como resultado de las etapas anteriores. Su agilidad alcanza niveles altísimos, pues su coordinación motora está bastante más desarrollada. Les encanta jugar a la familia con sus amigos, de profesora con sus muñecos, a cantar, andar en bicicleta, montar en patines y a todos los juegos que impliquen un desafío y el niño sienta que está dispuesto a superarlos. (Roldan, 2015)

2.2.2.9 Qué aprenden los niños con 5 años.

Los niños de 5 años son cada vez más sociales, tiene amistades reales y entiende qué es lo que provoca las reacciones y los sentimientos. A esta edad tienen gran coordinación y pueden realizar actividades de alta energía. Aunque todos los niños son

diferentes y cada uno se desarrolla a un ritmo, la realidad es que a esta edad, los niños de 5 años tienen algunas habilidades en común y también, empiezan a desarrollar algunas habilidades importantes para la autoestima y el aprendizaje. (Pope, 2018)

III. Hipótesis

La aplicación del juego recreativo, influye significativamente en el logro de aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa privada inicial Miguel de Cervantes Saavedra distrito, del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2019

IV. Metodología

4.1 Diseño de la investigación.

El tipo de investigación es cuantitativo según, (Hernández, 2014) No en todas las investigaciones cuantitativas se plantean hipótesis. El hecho de que formulemos o no hipótesis depende de un factor esencial: el alcance inicial del estudio. Las investigaciones cuantitativas que formulan hipótesis son aquellas cuyo planteamiento define que su alcance será correlacional o explicativo, o las que tienen un alcance descriptivo, pero que intentan pronosticar una cifra o un hecho

El nivel de investigación es explicativo. (Hernández, 2014) Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan dos o más variables

Diseño preexperimental de un solo grupo cuyo grado de control es mínimo. Generalmente es útil como un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad. El diseño de investigación es pre experimental, Los dos diseños preexperimentales no son adecuados para el establecimiento de relaciones causales porque se muestran vulnerables en cuanto a la posibilidad de control y validez interna. Algunos autores consideran que deben usarse sólo como ensayos de otros experimentos con mayor control. En ciertas ocasiones los diseños preexperimentales sirven como estudios exploratorios, pero sus resultados deben observarse con precaución (Hernández, 2014)

El esquema a seguir es el siguiente:

GE: O1 XO2

Dónde: GE= Grupo experimental

O= Niños de cinco años de la institución educativa privada inicial Miguel de Cervantes Saavedra

O1= pre test

O2= post test

X= Aplicación del juego recreativo.

4.2 Población y muestra

4.3.1 Población

La población está conformada por 43 niños de la institución educativa privada inicial Miguel de Cervantes Saavedra distrito, del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2019

Según (Ruas, 2015) La población es el conjunto sobre el que estamos interesados en obtener conclusiones y acerca de la cual queremos hacer inferencias. Normalmente es demasiado grande para poder abarcarlo.

4.2.1 Muestra

La muestra está conformada por 22 niños, de la institución educativa privada inicial Miguel de Cervantes Saavedra distrito, del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2019

Señala (Ruas, 2015) Que la muestra es la parte de la Población a la que tenemos acceso y sobre el que realmente hacemos las observaciones mediciones debe ser representativo Formado por miembros “seleccionados” de la población. Individuos o unidades de análisis.

Tabla 1. Población muestral

UGEL	Institución educativa	Año	Número de niños
San Román	Institución educativa privada inicial Miguel de Cervantes Saavedra	5 años	22
		Total	22

4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores

Cuadro 1: Operacionalización de variables e indicadores

Variables	Definición de la variable	Definición operacional de la variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Variable independiente	Es la actividad recreativa en la cual intervienen uno o más participantes y la principal función es proporcionar diversión. (Ucha, 2018)	El juego recreativo es una propuesta pedagógica establecido en estrategias para desplegar conceptos matemáticos, resolución de problemas a partir de situaciones relacionadas con la vida cotidiana mediante el juego	Planificación Organización Ejecución	-El estudiante expresa sus intenciones del día en el desarrollo de la actividad -El estudiante elije libremente y en forma organizacional en el juego del día. -El estudiante juega recreativamente, durante el día compartiendo materiales, comunicándose matemáticamente con sus compañeros y pidiendo ayuda a la profesora si es necesario	Sesión del 1 al 10
Variable dependiente.	La resolución de problemas es frecuentemente señalada como una alternativa fundamental para alcanzar mejores logros de aprendizaje en matemáticas. (Cerdeira, Pérez, y Casas, 2017)	Los niveles de logro son descripciones de los conocimientos y habilidades que muestran los estudiantes en tres niveles de logro: inicio (C), en proceso (B) y logro previsto (A). El aprendizaje de la matemática es gradual y progresiva, acorde con el del pensamiento de los niños; que permite resolver problemas	Saberes previos Resuelve problemas de forma, movimiento y localización Resuelve problemas de cantidad	Recuerda objetos grandes. -Recuerda objetos pequeños. -Recuerda objetos vacíos. -Recuerda objetos llenos. -Recuerda cantidad más. -Recuerda cantidad menos. -Manifiesta quien esta primero. - Manifiesta quien esta tercera. -Manifiesta quien esta ultimo. - Representa una secuencia. -Reconoce figuras iguales. -Reconoce figuras diferentes. -Indica cual es el cuadrado. -Indica cual es el triángulo. -Indica cual es el circulo. -Indica objetos por mitad. -Señala cual es más corto. -señala cual es más ancho. – Señala cual es angosto. -Señala cual es bajo	1,2,3 4,5,6 7,8,9 10,11,12 13,14,15 16,17,18 19,20,

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se utilizó en la investigación la recolección de información para la prueba piloto, dirigido a los estudiantes antes y después del programa de juegos recreativos para mejorar la socialización. (Quiñones, 2018)

4.5.1. Validez

Quiñones, (2018) en su tesis titulado: El juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años, 2017. Para determinar la validez de contenido, el instrumento se sometió a un juicio de expertos, para ello se contó con el aporte de tres expertos acreditados en el conocimiento de la variable y de la investigación. El instrumento se desglosa en dimensiones, indicadores e ítems.

En cuanto al formato de respuesta es dicotómica en base a correcta (1) e incorrecta (0).

La escala de valoración que se ha utilizado es Logrado (20-16), Proceso (15-11), Inicio, (10-0). (Quiñones, 2018)

5.5.2. Confiabilidad

Para la confiabilidad se aplicó la prueba piloto a cinco niños que no corresponden a la muestra y alcanzando como resultado, los objetivos que se pretende alcanzar

Para recoger la información, se aplicó la ficha de observación de pre test y post test, dirigido a los niños y niñas, para identificar los logros de aprendizaje en el área de matemática de los niños de cinco años; también se aplicó la observación técnica. (Calderón y Alzamora, 2008).

4.5.1. Ficha de observación.

Son instrumentos donde se registra la descripción detallada de lugares, personas, etc., que forman parte de la investigación. En el caso de personas se deben realizar descripciones casi fotográficas de los sujetos observados. En lugares también se deben hacer descripciones precisas a detalle. (Técnicas e instrumentos, Academia, 2019)

La observación es un complemento excelente de otras técnicas, de esta manera se logran obtener otros puntos de vista y una perspectiva mucho más amplia de la situación. Aunque también es preciso dejar claro que es una herramienta más en el trabajo diario del docente, es por esta razón que la observación es utilizada en los diferentes campos de la Investigación. (Enriquez, 2017).

Para garantizar la validez se aplicó una prueba piloto a siete niños de cinco años que no se encuentran en la muestra, sin embargo, se requiere lograr los mismos objetivos

4.5.2. Lista de cotejo

Corresponde a un listado de enunciados que señalan con bastante especificidad, ciertas tareas, acciones, procesos, productos de aprendizaje, o conductas positivas. Frente a cada uno de aquellos enunciados se presentan dos columnas que el observador emplea para registrar si una determinada característica o comportamiento importante de observar está presente o no lo está, es decir, en términos dicotómicos. Se considera un instrumento de evaluación diagnóstica y formativa dentro de los procedimientos de observación. (Pérez, 2018)

4.6. Plan de análisis

El procesamiento se realizará sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento, a los niños y niñas, con la finalidad de apreciar el comportamiento de las variables.

Para esta investigación se utilizó la estadística pre experimental para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la esta investigación. Para el análisis de los datos se utilizó medios electrónicos clasificados sistematizados de acuerdo el programa Microsoft Excel 2016, y la prueba estadística de Wilcoxon.

Los resultados obtenidos se trabajaron en una base de datos evaluado por el asesor para trabajar los puntajes de los niños para determinar si eran estadísticos o dinámico y evaluar el juego recreativo como estrategias didácticas fueron elegidas como primera prioridad

4.8. Principios éticos

La dignidad como un principio ético, los seres humanos todos y cada uno, sin distinción de género, raza etnia, clase o condición social, son poseedores de una misma dignidad especial, por naturaleza o porque dios se les ha conferido, que les distingue del resto de las criaturas y son portadores de un mismo valor sagrado, universal, único y eterno, que es innato e íntimo a su condición humana y por lo tanto todos merecen la misma delicada consideración y respeto.

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

El investigador debe ser consciente de su responsabilidad científica y profesional ante la sociedad. En particular, es deber y responsabilidad personal del investigador considerar cuidadosamente las consecuencias que la realización y la difusión de su investigación y de la implicancia para los participantes en ella y para la sociedad en general. Este deber y responsabilidad no pueden ser delegados en otras personas.

En materia de publicaciones científicas, el investigador debe evitar incurrir en faltas deontológicas por las siguientes incorrecciones: a) Falsificar o inventar datos total o parcialmente. b) Plagiar lo publicado por otros autores de manera total o parcial. c) Incluir como autor a quien no ha contribuido sustancialmente al diseño y realización del trabajo y publicar repetidamente los mismos hallazgos.

Las fuentes bibliográficas utilizadas en el trabajo de investigación se citaron cumpliendo las normas APA, según corresponda; respetando los derechos de autor.

En la publicación de los trabajos de investigación se debe cumplir lo establecido en el Reglamento de Propiedad Intelectual Institucional y demás normas de orden público referidas a los derechos de autor.

El investigador debe proceder con rigor científico asegurando la validez, la fiabilidad y credibilidad de sus métodos, fuentes y datos. Además, debe garantizar estricto apego a la veracidad de la investigación en todas las etapas del proceso.

El investigador debe guardar la debida confidencialidad sobre los datos de las personas involucradas en la investigación. En general, deberá garantizar el anonimato de las personas participantes. Los investigadores deben establecer procesos transparentes en su proyecto para identificar conflictos de intereses que involucren a la institución o a los investigadores.

5. Resultados

5.5. Resultados

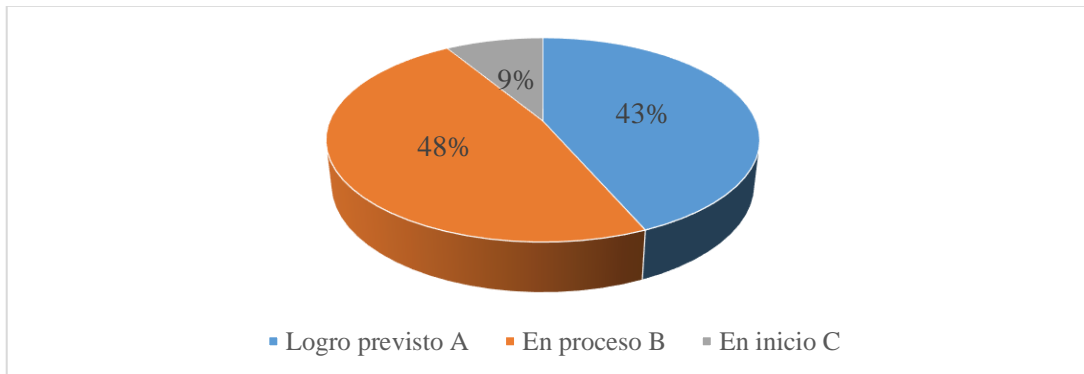
5.5.1. Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática a través de un pre test.

Tabla 2. Logro de aprendizaje en el área de matemática. Mediante la aplicación de un Pre Test

Nivel de logro de aprendizaje	Puntaje	fi	hi	hi%
Logro previsto A	13-20	10	0.43	45
En proceso B	11-12	11	0.48	46
En inicio C	0-10	1	0.09	9
Total		22	1	100

Fuente: Instrumento de recolección de datos de pre test – 2019

Gráfico1 logro de aprendizaje en el área de matemática. Mediante la aplicación de un Pre Test



Fuente: Tabla 2

Interpretación: En la tabla 2 y gráfico 1 se observa que de los 22 niños el 43% de niños se ubican en el nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; un 48% de los niños presentaron el nivel de logro de aprendizaje en proceso es decir B y un 9% de los niños obtuvieron el nivel de logro aprendizaje C, es decir en inicio en conclusión la mayoría de los niños se ubican en el nivel B (proceso) en el área de matemática

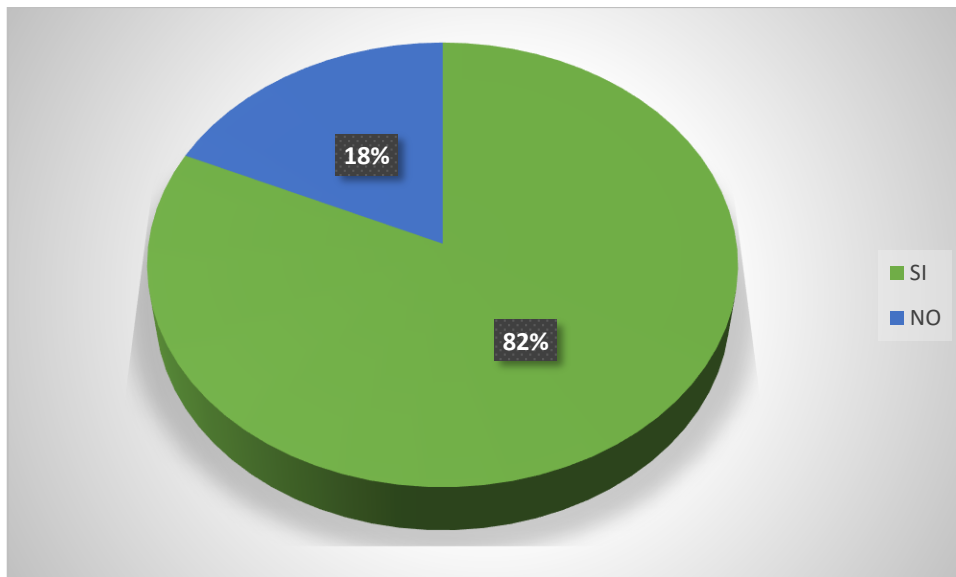
5.5.2. Aplicar los juegos recreativos para el logro de aprendizaje en el área de matemática

Tabla 3. Sesión de aprendizaje 1 Diferencia los tamaños grandes y pequeños

Nivel de logro de aprendizaje	f	hi	%
SI	18	0.82	81.82%
NO	4	0.18	18.18%
	22	1.00	100.00%

Fuente: lista de cotejo de la sesión 1

Gráfico 2. Sesión de aprendizaje 1 Diferencia los tamaños grandes y pequeños.



Fuente: Tabla 3

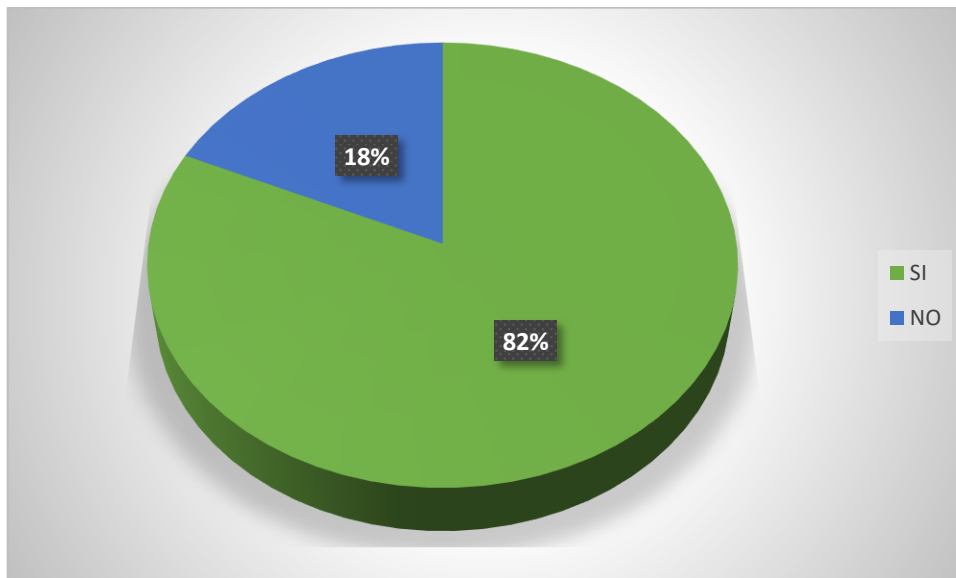
Interpretación: De la tabla 3 y gráfico 2, se puede apreciar que el (82 %) Diferencia los tamaños grandes y pequeñas durante el juego y el 18% no diferencia los tamaños grandes y pequeñas durante el juego

Tabla 4. Sesión de aprendizaje 2 Expresa de forma oral alto y bajo durante el juego

Nivel de logro de aprendizaje	f	hi	%
SI	18	0.82	81.82%
NO	4	0.18	18.18%
	22	1.00	100.00%

Fuente: Lista de cotejo 2

Gráfico 3. Sesión de aprendizaje 2 Expresa de forma oral alto y bajo durante el juego



Fuente: Tabla 4

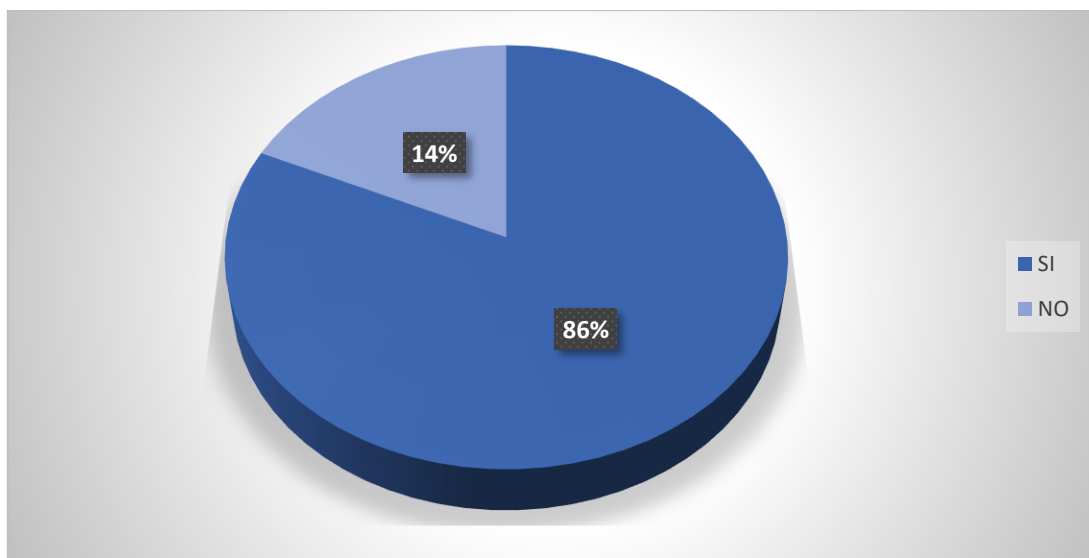
Interpretación: De la tabla 4 y figura 3, un 82 % de los niños expresan de forma oral alto y bajo durante el juego 18 % no expresan de forma oral alto y bajo durante el juego.

Tabla 5. Sesión de aprendizaje 3 Identifica las dimensiones largo y cortó

Nivel de logro de aprendizaje	f	hi	%
SI	19	0.86	86.36%
NO	3	0.14	13.64%
	22	1.00	100.00%

Fuente: Lista de cotejo 3

Gráfico 4. Sesión de aprendizaje 3 Identifica las dimensiones largo y cortó



Fuente: Tabla 5

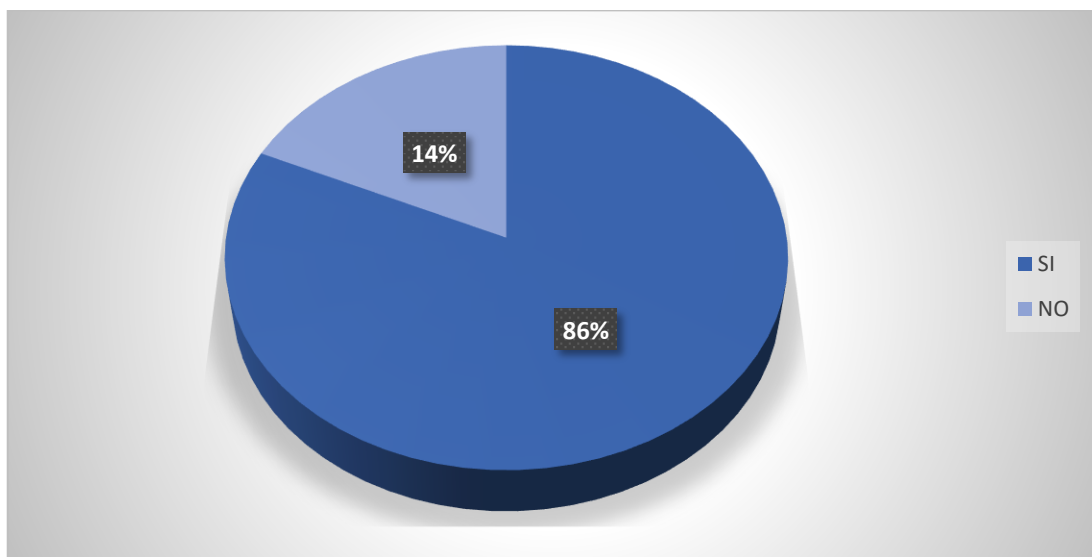
Interpretación: De la tabla 5 y gráfico 4 se observa que el 86% identifican las dimensiones largo y cortó y un 14% no identifican las dimensiones largo y cortó.

Tabla 6. Sesión de aprendizaje 4 Expresa la longitud de los objetos ancho angosto

Nivel de logro de aprendizaje	f	hi	%
SI	19	0.86	86.36%
NO	3	0.14	13.64%
	22	1.00	100.00%

Fuente: Lista de cotejo 4

Gráfico 5 Sesión de aprendizaje 4 Expresa la longitud de los objetos ancho angosto



Fuente: Tabla 6

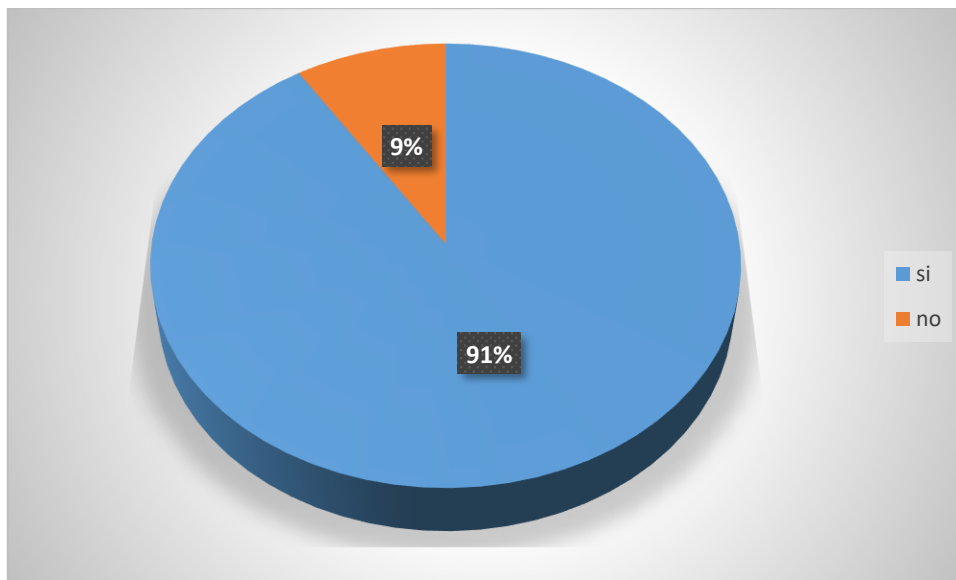
Interpretación: Se observa que el 86% de los niños expresan la longitud de los objetos ancho angosto; un 14% de los niños no expresan la longitud de los objetos ancho angosto

Tabla 7. Sesión de aprendizaje 5 Reconoce objetos llenos –vacíos

Nivel de logro de aprendizaje	f	hi	%
SI	20	0,91	90,91%
NO	2	0,09	9,09%
	22	1,00	100,00%

Fuente: Lista de cotejo 5

Gráfico 6. Sesión de aprendizaje 5 Reconoce objetos llenos –vacíos



Fuente: Tabla 7

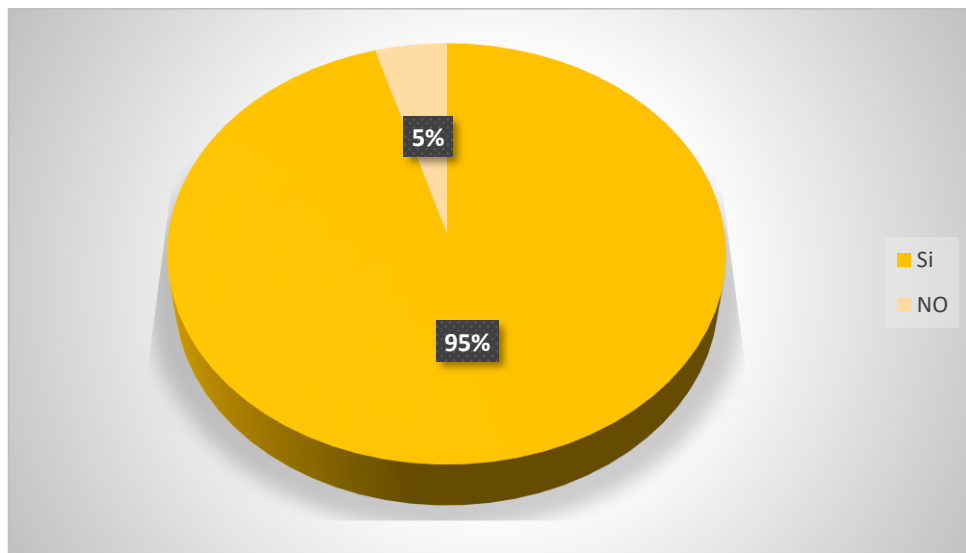
Interpretación: De la tabla 7 y gráfico 6 se observa que el 91 % de los niños reconocen objetos llenos –vacíos y un 9 % no reconoce objetos llenos –vacío.

Tabla 8. Sesión de aprendizaje 6 Reconoce figuras iguales

Nivel de logro de aprendizaje	f	hi	%
SI	21	0.95	95.45%
NO	1	0.05	4.55%
	22	1.00	100.00%

Fuente: Lista de cotejo 6

Gráfico 7. Sesión de aprendizaje 6 Reconoce figuras iguales.



Fuente: Tabla 8

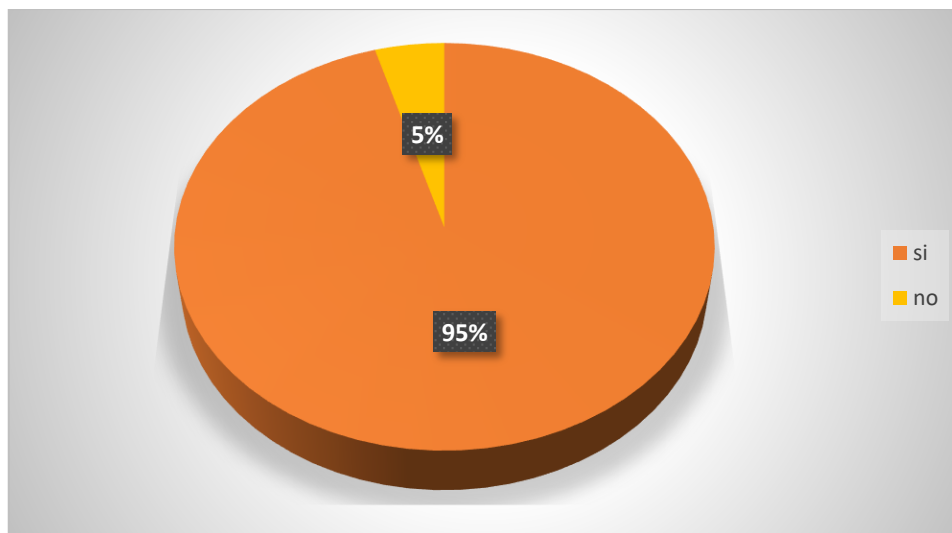
Interpretación: De la tabla 8 y gráfico 7 se observa que el 95% de los niños reconocen figuras iguales, esto quiere decir que todos los niños alcanzaron el nivel de logro de aprendizaje y el 5% de niños no reconocen figuras iguales

Tabla 9. Sesión de aprendizaje 7 Reconoce figuras diferentes

Nivel de logro de aprendizaje	f	hi	%
SI	21	0.95	95.45%
NO	1	0.05	4.55%
	22	1.00	100.00%

Fuente: Lista de cotejo7

Gráfico 8 Sesión de aprendizaje 7 Reconoce figuras diferentes



Fuente: Tabla 9

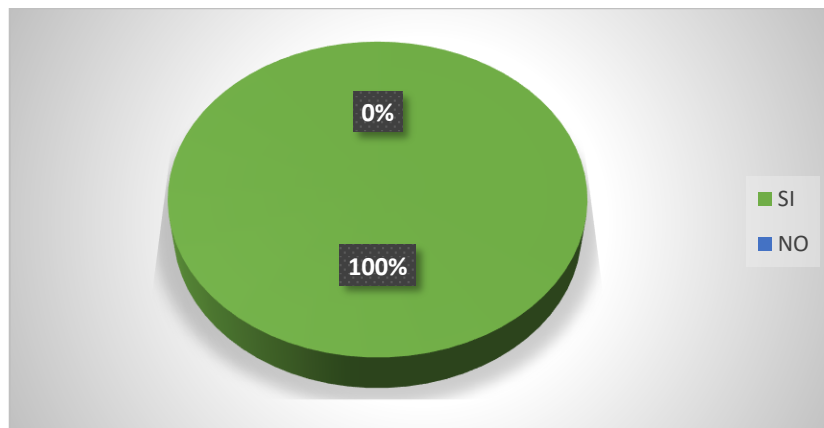
Interpretación: De la tabla 9 y gráfico 8, se puede apreciar que el 95% de los niños se relaciona, en el reconocimiento de buscamos figuras diferentes y 5% no se relaciona en el reconocimiento de. Buscamos figuras diferentes.

Tabla 10. Sesión de aprendizaje 8 Expresa la comparación de cantidades más- menos

Nivel de logro de aprendizaje	f	hi	%
SI	22	1.00	100.00%
NO	0	0.00	0.00%
	22	1.00	100.00%

Fuente: Lista de cotejo 8

Gráfico 9 Sesión de aprendizaje 8 Expresa la comparación de cantidades más- menos



Fuente: Tabla 10

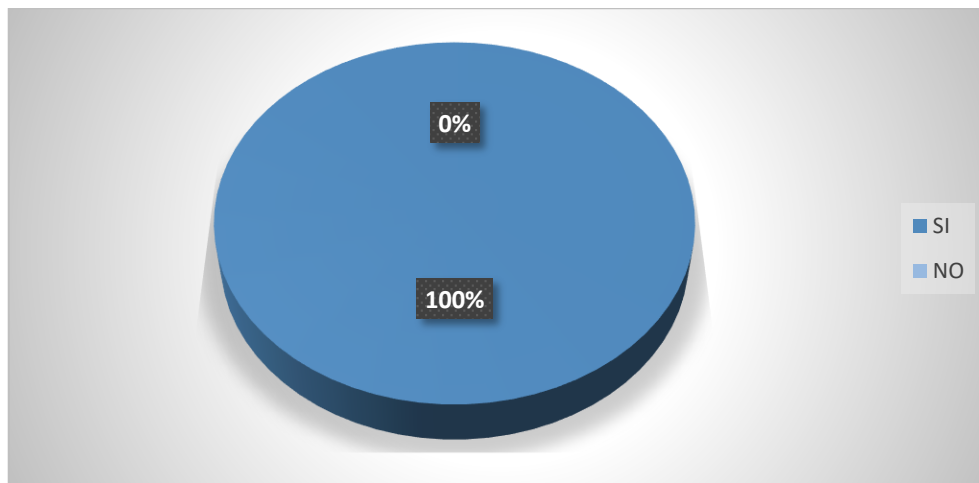
Interpretación: De la tabla 9 y gráfico 8 se observa que el 100% de los niños Expresa la comparación de cantidades más, un 0 % no expresa la comparación de cantidades más- menos

Tabla 11. Sesión de aprendizaje 9 Representa una secuencia hasta de 3 elementos

Nivel de logro de aprendizaje	f	hi	%
SI	22	1.00	100.00%
NO	0	0.00	0.00%
	22	1.00	100.00%

Fuente: Lista de cotejo 9

Gráfico 10. Sesión de aprendizaje 9 Representa una secuencia hasta de 3 elementos



Fuente: Tabla 11

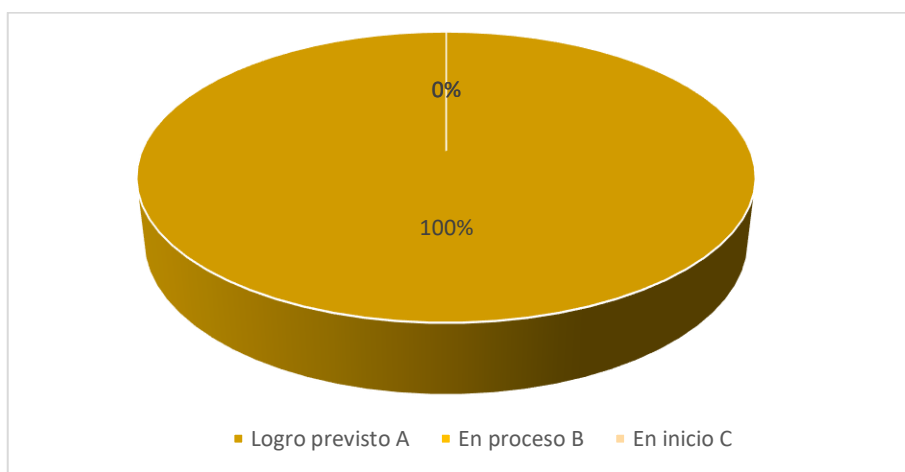
Interpretación: De la tabla 11 y gráfico 10 se observa que el 100% de los niños representan una secuencia hasta de 3 elementos y 0 % de los niños no representa una secuencia hasta de 3 elementos

Tabla 12. Sesión de aprendizaje 10. Expresa los números ordinales primero, segundo, tercero, cuarto y quinto para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando materiales concretos o su propio cuerpo.

Nivel de logro de aprendizaje	f	hi	%
SI	22	1.00	100.00%
NO	0	0.00	0.00%
	22	1.00	100.00%

Fuente: Lista de cotejo 10

Gráfico 11. Sesión de aprendizaje 10 Expresa los números ordinales primero, segundo, tercero, cuarto y quinto para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando materiales concretos o su propio cuerpo.



Fuente: Tabla 12

Interpretación: Se observa que el 100% de los niños expresa de forma oral los números ordinales primero-último sobre la posición de personas, 0 % de los niños no expresan de forma oral los números ordinales primero-último sobre la posición de personas.

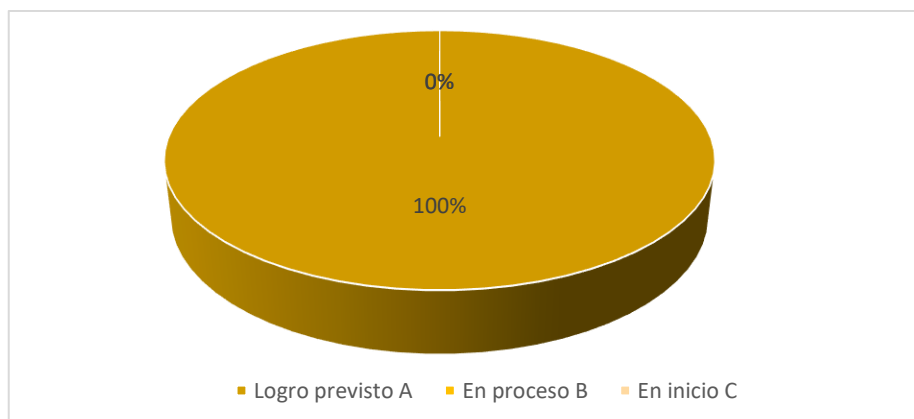
5.5.3. Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática a través de un post test.

Tabla 13. Logro de aprendizaje en el área de matemática. Mediante la aplicación de un post Test

Nivel	Puntaje	fi	hi	hi%
Logro previsto A	13-20	22	1	100,00%
En proceso B	11-12	0	0	0,00%
En inicio C	0-10	0	0	0,00%
Total		22	1	100,00%

Fuente: Instrumento de aplicación de pos test – 2019.

Gráfico12. Logro de aprendizaje en el área de matemática. Mediante la aplicación de un Post Test



Fuente: Tabla 13

Interpretación: En la tabla 24 y gráfico 25 se observa que el 100% de niños han obtenido nota logro previsto “A”, 0%, en proceso “B” y el 0% en inicio “C”.

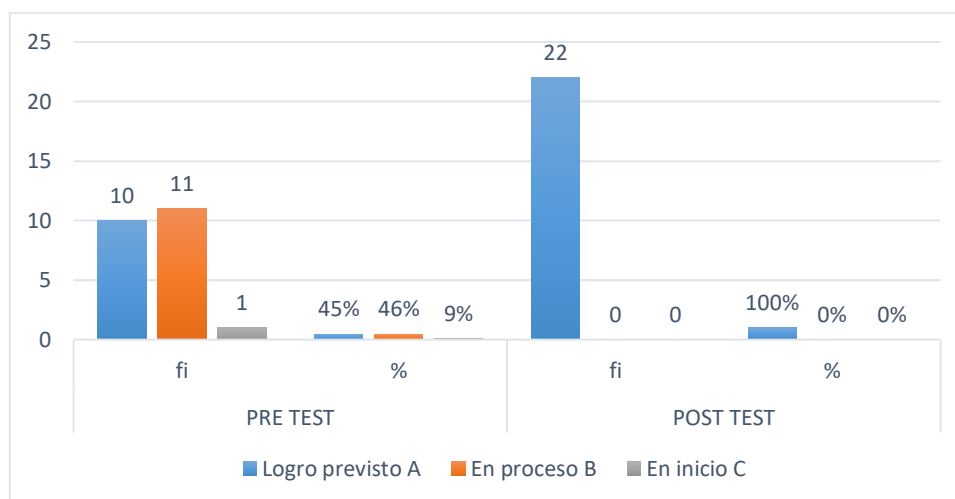
5.5.4. Comparar a través de un pretest y pots test el logro de aprendizaje en el área de matemática

Tabla 14. Logro de aprendizaje en el área de matemática. Mediante la aplicación de un pret test y post Test

Nivel	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Logro previsto A	10	45%	22	100%
En proceso B	11	46%	0	0%
En inicio C	1	9%	0	0%
Total	22	100%	22	100%

Fuente: Escala calificativa

Gráfico 13. Logro de aprendizaje en el área de matemática. Mediante la aplicación de un pre test y post Test



Fuente: tabla 14

Interpretación: En la tabla 14 y gráfico 13. En el post test se observa que el 100% de niños han obtenido el logro previsto “A”, 0%, en proceso “B” y el 0% en inicio C. Los resultados muestran que los niños se encuentran en el logro previsto. Y en el pre test se observa que el 45% de los niños tienen el nivel logro previsto A, y un 46% de niños en el nivel de proceso B, y un 9% de niños se ubicaron en el nivel de inicio C.

5.5.5. Determinar la relación entre el Juego recreativo y logro de aprendizaje en el área de matemática

Prueba de Wilcoxon

- Hipótesis:

H₀: C postest = C pretest, el juego recreativo no influye en el logro de aprendizaje del área de matemática.

H₁: C postest \neq C pretest, el juego recreativo influye en el logro de aprendizaje del área de matemática.

C postest: Calificaciones obtenidas en el pos test.

C pretest: Calificaciones obtenidas en el pre test.

- Significancia: $\alpha = 0,05$

- Estadística de prueba: Prueba de los rangos con signos de Wilcoxon

Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

Rangos			
	N	Rango promedio	Suma de rangos
postest - pretest Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Rangos positivos	22 ^b	11,50	253,00
Empates	0 ^c		
Total	22		

Si. postest < pretest

No. postest > pretest

R. postest = pretest

Estadísticos de prueba^a

	postest - pretest
Z	-4,148 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de

Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

$$P = 0,02 \quad p = 0,05$$

$P = 0,02$ es menor que $0,05$, se rechaza la hipótesis nula.

En la tabla se puede apreciar que según estadístico de contraste prueba Wilcoxon el valor $Z = -3,246^b$, es decir, existe una diferencia significativa entre el Pre test y Post test.

Por lo tanto, se concluye que el juego recreativo, mejora significativamente en el nivel de aprendizaje en el área de matemática en niños de la institución educativa privada inicial Miguel de Cervantes Saavedra.

Decisión: Se rechaza H_0 . ($p < ,05$)

Del contraste de la hipótesis se concluye que existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas en el pre test, en comparación con las calificaciones del post test; siendo mayor las calificaciones en el post test.

5.6. Análisis de resultados

5.6.1. Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática a través de un pre test.

Al aplicar el instrumento de investigación, los resultados del pretest demostraron que el 43 % de los niños obtuvieron el logro de aprendizaje previsto, es decir (A); así como un 68% de los niños tienen un nivel de logro de logro en proceso (B) que requieren fortalecer sus aprendizajes teniendo como resultado, debido a la carencia de estrategias recreativas y la falta de interés de los niños en desarrollar juegos recreativos. Esto quiere decir que los niños se encuentran en un nivel regular, y el 9% se encuentra en nivel de inicio (C), esto se evidencia cuando el niño está iniciando a desarrollar su aprendizaje previsto o evidencia sus dificultades para el desarrollo de sus habilidades y necesidades con mayor tiempo de acompañamiento e intervención de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje

5.6.2. Aplicar los juegos recreativos para el logro de aprendizaje en el área de matemática

Empleando como estrategia los juegos recreativos y aplicadas mediante las actividades de aprendizaje del área de matemática se lograron resultados positivos, en las actividades se obtuvieron resultados de manera progresiva y el logro fue notorio, como muestra tenemos la aplicación de la sesión 1, donde se demostró que el 82% de los niños adquirieron un nivel positivo con la nomenclatura SI y teniendo que reforzar al 18% de niños que aún permanecen con resultados negativos, indica que la mayoría de niños lograron su aprendizaje previsto, así mismo en la sesión 2 se comprobó que al 82 % de estudiantes se ubican satisfactoriamente y el 18% de niños aún falta realizar la actividad del aprendizaje de igual forma, en la sesión 3 el logro obtenido es 86% de

los niños alcanzaron el nivel satisfactorio y un 14% de niños requiere el involucramiento en la actividad desarrollada, en la sesión 4 se observa que el 86 % de niños expresan la longitud de los objetos ancho angosto y un 14% de niños no expresan con facilidad las capacidades planteados, en la sesión 5 se observa que el 91 % de niños alcanzaron el nivel positivo y el 95% de niños aun requieren mayor atención, en la sesión 6 se aprecia que el 95% de niños ratifican su aprendizaje reconociendo las figuras iguales, sin embargo un 5% de niños se requieren el reforzamiento en el reconocimiento de figuras iguales, mientras tanto en la sesión de aprendizaje 7 al planteamiento del propósito de aprendizaje 95% de niños identifican las figuras diferentes de tal modo que todos los niños obtienen el logro previsto y el 5% de niños aun no logran identificar figuras iguales, de igual forma en La sesión de aprendizaje 8 todos, al 100% de niños realizan con facilidad y expresan la comparación de cantidades más o menos, así mismo en la sesión de aprendizaje 9 se aprecia que un 100% de niños ratifican su aprendizaje al representar una secuencia de hasta 3 elementos promoviendo el interés por aprender, en la sesión 10 se corrobora que el 100% de alumnos expresan su logro previsto en la actividad de la capacidad expresa de forma oral los números ordinales primero y último

De acuerdo con (Fernández, 2014) hoy en día son varios los matemáticos, como por ejemplo Miguel de Guzmán, Jordi Deulofeu Piquet y Marín Gardner, que valoran la importancia y conveniencia de utilizar juegos y actividades lúdicas dentro del aula, Este método de enseñanza ayuda al desarrollo integral del niño, ya que cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de destrezas y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos. Cada vez hay más artículos de profesores que han probado en sus clases el uso de juegos y

actividades lúdicas en la asignatura de matemática y hablan de una experiencia muy positiva con un alto grado de satisfacción.

5.6.3. Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática a través de un post test.

Al aplicar el instrumento de la investigación, los resultados del post test demostraron que el 100% de los niños obtuvieron el logro de aprendizaje previsto, es decir (A); y el 0% obtuvo en nivel en proceso (B), así también el 0% el nivel de inicio (C). Esto resultados evidencian que los niños obtuvieron resultados satisfactorios.

5.6.4. Comparar a través de un pretest y pots test el logro de aprendizaje en el área de matemática

Al ejecutar la comparación del pre test y post test se observa que el post test 100% de niños han obtenido el logro previsto “A”, 0%, en proceso “B” y el 0% en inicio “0”, en la aplicación del post test del área de matemática, en cambio en el pre test se observa que el 45% de niños obtuvieron el nivel de logro previsto A, y un 46% de niños obtuvieron el nivel en proceso B, y un 9% de niños se ubicaron en el nivel de inicio C.

5.6.5. Determinar la relación entre el Juego recreativo y logro de aprendizaje en el área de matemática

A través de la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon se demuestra dónde: Con $p < 05$; se concluye que existe diferencia significativa entre las calificaciones de los alumnos obtenidas en el pretest y postest, siendo mayores en el postest. Por lo tanto, se concluye que el juego recreativo, mejora significativamente en el nivel de aprendizaje en el área de matemática en niños de la institución educativa privada inicial Miguel de Cervantes Saavedra.

VI. Conclusiones

Se determinó la correlación del Juego recreativo con los logros de aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa privada inicial Miguel de Cervantes Saavedra, distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2019; se concluye que existe una correlación directa y positiva muy fuerte.

Primero: Al evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática a través de un pre test se concluye que el 48% de niños han obtenido nota logro previsto “A”; 43% en proceso “B”; y un 9% en inicio “C”.

Segundo: Después de aplicar los juegos recreativos para el logro de aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años, se concluye que, en promedio de las diez diferentes sesiones de aprendizaje, el 91.7% si lograron su aprendizaje y 8.3% no lograron su aprendizaje, (Ver Anexo 5)

Tercero: Al término de la evaluación del nivel de aprendizaje en el área de matemática a través de un post test, se concluye que el 100% de los niños de cinco años lograron una nota de logro previsto “A”.

Cuarto: Al comparar a través de un pretest y post test el logro de aprendizaje en el área de matemática se concluye que la correlación de éste, devuelve un valor de 0.817

Finalmente se concluye que La aplicación del juego recreativo, influye significativamente en el logro de aprendizaje en el área de matemática.

Aspectos complementarios

Intervención. Discurso de una persona que interviene en un coloquio, una conversación, etc. "sun, intervención fue clara y concisa"

En proceso. Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo

Logro previsto. Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.

Estado emocional. Es una actitud o disposición en la vida **emocional**. No es una situación **emocional** transitoria. Es un **estado**, una forma de permanecer, de estar, cuya duración es prolongada y destiñe sobre el resto del mundo psíquico

Logro de aprendizaje. Orientado a mejorar el rendimiento de los alumnos de segundo grado de primaria de la Educación Básica Regular (EBR). Comprende un conjunto de intervenciones articuladas entre el Ministerio de Educación, los Gobiernos Regionales y los Gobiernos Locales.

Competencias. Las competencias son aquellas habilidades, capacidades y conocimientos que una persona tiene para cumplir eficientemente determinada tarea.

Sistematización. Se denomina sistematización al Se denomina sistematización al proceso por el cual se pretende ordenar una serie de elementos, pasos, etapas, etc., con el fin de otorgar jerarquías a los diferentes elementos

Fenómeno educativo. Son aquellos hechos que ocurren cuando alguien enseña, por ejemplo, un alumno escribiendo, un profesor explicando, una alumna levantando la

mano o incluso, en un sentido más amplio, una reunión de profesores con investigadores **educativos**.

Innovación. Es un cambio que introduce novedades, y que se refiere a modificar elementos ya existentes con el fin de mejorarlos, aunque también es posible en la implementación de elementos totalmente nuevos. Este término proviene del latín "innovatio" *que significa* "Crear algo nuevo"

Metodología. Hace referencia al conjunto de procedimientos racionales utilizados para alcanzar el objetivo o la gama de objetivos que rige una investigación científica, una exposición doctrinal² o tareas que requieran habilidades, conocimientos o cuidados específicos.

Operacionalización. En el diseño de investigación, especialmente en psicología, ciencias sociales, ciencias de la vida y física, la operacionalización es un proceso de definición de la medición de un fenómeno que no se puede medir directamente, aunque su existencia se infiere de otros fenómenos. La operacionalización define así un concepto difuso para que sea claramente distinguible, medible y comprensible por observación empírica.

Socio afectivo. El desarrollo **socioafectivo** incluye los procesos de actualización del conocimiento del entorno y de sí mismo, que permiten la significación y reconocimiento de conductas **afectivas** en el propio sujeto y en los demás, con el fin de alcanzar una mejor adaptación en el medio

Socialización. Es el proceso mediante el cual el ser humano aprende, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente y los integra a la

estructura de su personalidad bajo la influencia de experiencias, sucesos y de agentes sociales.

Bilateral. De las dos partes, lados o aspectos que se consideran, que tienen relación con una cosa o que están afectados por sus consecuencias.

Aprendizaje significativo. Es, según el teórico estadounidense David Ausubel, un tipo de **aprendizaje** en que un estudiante asocia la información (versionista) nueva con la que ya posee; reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso.

Juego lúdico. la palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” que se traduce como juego, diversión o broma., como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura.

Experimental. Es una situación, objeto o fenómeno siempre que se lo entienda como el resultado de una prueba que busca variar los parámetros normales para tal elemento o experiencia y que todavía no ha sido establecido oficialmente como nuevo elemento.

Dimensiones. Tamaño o extensión de una cosa, en una o varias magnitudes, por las cuales ocupa mayor o menor espacio.

Correlación. Correspondencia o relación recíproca entre dos o más acciones o fenómenos.

Referencias bibliográficas

Alonso Santamaria, M. (2017). *La importancia del juego para el aprendizaje del niño*. Retrieved from

- <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-para-el-aprendizaje-del-nino/>
- Altamirano, A. (2012). Tipos de juego. Retrieved from 2012 website:
<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:W6afvF2gORoJ:https://es.slideshare.net/AngelicaAltamirano/tipos-de-juego-15130406&hl=es-419&gl=pe&strip=1&vwsrc=0>
- Ariel, M. (2014). *Juegos... ¿sociales? Un análisis de los juegos online de Facebook y otras redes*. 2, 53–62. Retrieved from
<https://www.aacademica.org/martin.ariel.gendler/15.pdf>
- Arteaga Martínez, B., & Macías Sánchez, J. (2016). *Didáctica de las matemáticas en educación infantil* (abril de 2; B. A. M. y J. M. Sánchez, Ed.). Retrieved from www.conlicencia.com
- Baena Extremera, A. P. R. M. (2016, February). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 38(38), 73–86. Retrieved from
<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:W6afvF2gORoJ:https://es.slideshare.net/AngelicaAltamirano/tipos-de-juego-15130406&hl=es-419&gl=pe&strip=1&vwsrc=0>
- Barrientos, J. (2017). Juegos recreativos . Colección de juegos para educación física . PDF gratis. *Juego Recreativo*, 2017. Retrieved from
<https://penitenciaryretos.blogspot.com/2017/02/juegos-recreativos-coleccion-de-juegos.html>
- Becerra, J. R. (2017). Concepciones sobre competencias matemáticas. *19 de Febrero 2017*. Retrieved from
<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:3rV9ct8H-OAJ:https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6132050.pdf+&cd=4&hl=es&ct=clnk&gl=pe>
- Boleso, R. (2019). Juegos educativos. Retrieved from 12 de noviembre, 2019 website: <https://www.kedin.es/juegos-educativos-de-primaria/>
- Boquete Martin, G. (2014). *El uso del juego dramático en el aula de español como lengua extranjera*. 267–283. Retrieved from
http://www.ugr.es/~portalin/articulos/PL_numero22/18_Gabino_Boquete.pdf
- Campas. (2019). Como favorecer el juego libre y espontánea. Retrieved December 23, 2019, from Marso 2019 website:
https://www.researchgate.net/publication/331929058_Como_favorecer_el_juego_libre_y_espontaneo
- Cerda, G., Pérez, C., & Casas, J. A. (2017). *Enseñanza y Aprendizaje de las Matemáticas : La necesidad de un análisis multidisciplinar*. 9(1), 1–10. Retrieved from file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-EnsenanzaYAprendizajeDeLasMatematicas-6360203 (1).pdf
- Chuquimantari, G. (2015). *El juego como estrategia para el logro de número y operación en matemática en niños de 5 años de la institucion educativa inicial*

- 059 Andrés Bello de Pueblo Libre – Lima, 2015” (Universidad peruana los andes). Retrieved from http://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/UPLA/124/Gina_Tesis_Licenciado_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cornejo Turpo, M. (2017). *Proyecto educativo regional concertado de Puno*. Retrieved from <https://drive.google.com/file/d/1sQoBWtUIZ1kDFxN7dcaCx8OaqU2N8oKm/view>
- Enriquez, E. (2017). *Juegos didácticos mejora el logro de aprendizaje en el área de Matemática de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la institución educativa pública N° 1573 del distrito de Quillo, Yungay-2017*. (Universidad Católica los Ángeles de Chimbote). Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/283486298_Metodologia_de_la_investigacion_Poblacion_y_muestra
- Fernández Díaz, Yaima Ortiz Martínez, Mayelin Serra Larin, S. (2015). *Importancia del juego para los niños*. (January), 37–56. Retrieved from <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/47A03.pdf>
- Fernández, M. (2014). *El juego y las matemáticas*. Retrieved from https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000727.pdf
- Fernando Gómez Ramírez, J., & Puericultor, P. Y. (n.d.). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo*.
- Gómez Ramírez, J. (2018). *El juego infantil y su importancia en su desarrollo*. 5–13. Retrieved from <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación sexta edición* (6ta Edición; S. A. DE C.V., Ed.). Retrieved from <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Huaman, R. (2016). *Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la Institución Educativa 82318 de Calluan, distrito de Cahuachi, provincia de Cajabamba - 2015* (Universidad católica los ángeles Chimbote). Retrieved from http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/499/JUEGOS_LUDICOS_HUAMAN_RISCO_ROSA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Martínez, E. (2017). *Qué es el juego libre de los niños y por qué es tan beneficioso*. Retrieved from <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/a-que-llamamos-juego-libre/>
- MINEDU. (2015). *Rutas del aprendizaje versión 2015* (2015th ed.). Retrieved from <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>
- MINEDU. (2016a). *El Perú en PISA 2015 Informe nacional de resultados* (Primera

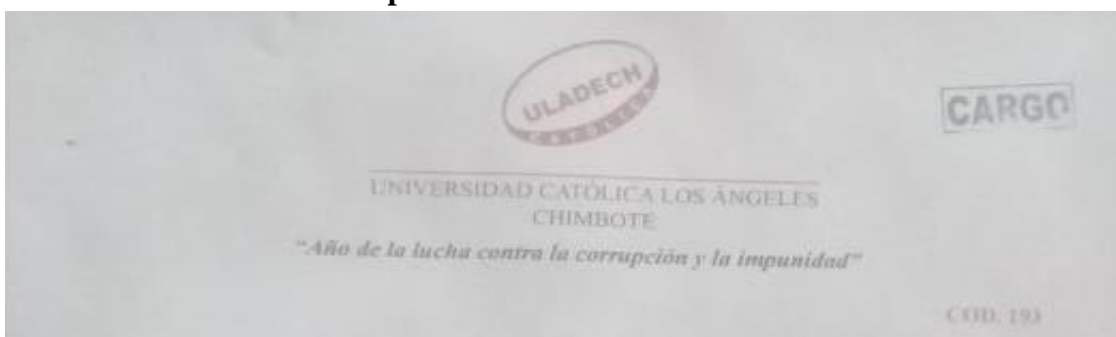
- ed). Retrieved from http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2017/04/Libro_PISA-1-2.pdf
- MINEDU. (2016b). *Programa curricular de Educación Inicial 2016*. Lima, Peru: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>.
- MINEDU. (2018). *Informe-Nacional-ECE-2018*. Retrieved from <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Informe-Nacional-ECE-2018.pdf>
- Moreano, P. D. (2016). *Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños*. 19, 11–12. Retrieved from https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_19/pea_019_0007.pdf
- Olivares, S. (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos - Piura* (Universidad de Piura). Retrieved from https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf?sequence=1
- Pope, J. K. R. L. P. S. K. (2018). Etapas del desarrollo para niños de 5 años | NorthShore. Retrieved December 23, 2019, from 12 diciembre 2018 website: <https://www.northshore.org/healthresources/encyclopedia/encyclopedia.aspx?DocumentHwid=ue5316&Lang=es-us>
- Pucuhuayla, M. (2019). *Juego simbólico como estrategia didáctica y aprendizaje en estudiantes de la institución educativa integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo - 2019* (Universidad Católica los Angeles de Chimbote). Retrieved from http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/JUEGO_SIMBOLICO_COMO ESTRATEGIA DIDACTICA_EL APRENDIZAJE_PUCUHUYLA_ESPINOZA_MIRKO_ACEVES.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Quiñones, S. (2018). El juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años, 2017 (Universidad César Vallejo). Retrieved from http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/14115/Quiñones_CSL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Raffino, M. (2018). 1. ¿Qué es el aprendizaje? Retrieved from 20 de noviembre 2018 website: <https://concepto.de/aprendizaje-2/>
- Riofrio, J. del C. O. (2016). *Los juegos recreativos para el desarrollo socio-afectivo de las niñas y niños del nivel inicial de la escuela de educación básica Dr. Edison Calle Loaiza de la parroquia Sucre de la ciudad de Loja. periodo 2014-2015*. (Universidad nacional de Loja). Retrieved from [https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/9241/1/Tesis Jackeline del Cisne Ordóñez Riofrio.pdf](https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/9241/1/Tesis%20Jackeline%20del%20Cisne%20Ord%C3%B3%C3%B1ez%20Riofrio.pdf)
- Rivas, F., & Sullca, R. (2017). *Influencia de los juegos tradicionales en el logros de*

- los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas 2017* (Universidad tecnológica de los andes facultad ciencias jurídicas, y sociales escuela profesional de educación). Retrieved from [http://repositorio.utea.edu.pe/bitstream/handle/utea/71/Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes.pdf?sequence=3&isAllowed=y](http://repositorio.utea.edu.pe/bitstream/handle/utea/71/Influencia%20de%20los%20juegos%20tradicionales%20en%20el%20logro%20de%20los%20aprendizajes.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Rodriguez, M. (2017). *El desempeño docente y el logro de aprendizaje en el área de comunicación en las instituciones educativas de Chaclacayo en el 2015* (Universidad nacional mayor de San Marcos). Retrieved from http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cybertesis/7287/Rodriguez_hm.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Roldan, M. (2015). Qué aprenden los niños con 5 años. Retrieved November 16, 2019, from 19 de octubre website: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/que-aprenden-los-ninos-con-5-anos/>
- Ruas, O. D. (2015). *Metodología de la investigación. población y muestra*. 8(November). <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.4170.9529>
- Sanchez Peralta, A. (2018). 6 causas del bajo rendimiento escolar en niños — Eres Mamá. Retrieved November 29, 2019, from 20 de enero 2019 website: <https://eresmama.com/bajo-rendimiento-escolar-en-ninos/>
- Tacora, N., & Tacca, A. L. (2018). Eficacia de los juegos etnomatemáticos para mejorar el aprendizaje del área de matemática en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 983 “Natividad Ccaccachi” – San Miguel, 2018 (Universidad Peruana Unión). Retrieved from <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/UPEU/1227>
- Tuñón, I., Laiño, F., & Castro, H. (2014). *El juego recreativo y el deporte social como política de derecho . Su relación con la infancia en condiciones de vulnerabilidad social*. 16, 1–16. Retrieved from <https://www.efyc.fahce.unlp.edu.ar/article/view/EFyCv16n01a04/5910>
- Ucha, F. (2018). Definición de Juegos Recreativos. *Definición*, 5. Retrieved from <https://www.definicionabc.com/social/juegos-recreativos.php>
- Vasquez, J. (2016). *Programa de juegos recreativos para mejorar la socializacion de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329, Sarabamba – Chota - 2014*. (Universidad Nacional de Cajamarca escuela de postgrado). Retrieved from http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272013000100013
- Villanueva, L. (2018). *Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes Significativos en los estudiantes de la IE . N ° 123 Baños del Inca- Cajamarca* (Universidad San Pedro vicerrectorado académico escuela de posgrado facultad de educación y humanidades). Retrieved from http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/6242/Tesis_60359.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Zita, A. (2019). ¿Qué son las matemáticas? Retrieved from 18 de abril 2019 website:
<https://www.todamateria.com/que-son-las-matematicas/>

Anexos

Anexo 1: Carta de presentación



Anexo 2: Informe de la aplicación del instrumento

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PRIVADA MIGUEL DE CERVANTES
SAAVEDRA**

**CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE
INSTRUMENTO DE RECOLECCION
DE DATOS TESIS**

EL QUE SUSCRIBE; DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA
MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA DE LA CIUDAD DE JULIACA

DEJA CONSTANCIA QUE:

La Bachiller LOURDES MAMANI MUÑA, con DNI 40623922, quien está realizando su tesis en la Universidad Católica los Ángeles Chimbote con código 6907141021, quien ha efectuado la aplicación de instrumento y las sesiones de aprendizaje en forma continua en el transcurso del mes de noviembre desde la fecha 04 de noviembre al 21 del año en curso, en la sección de 5 años, para adjuntar a su informe de tesis.

Se expide la presente constancia a solicitud del interesado para los fines que viere por conveniencia.



Atentamente

[Handwritten Signature]
DR. Oscar Morúa Alayo
DIRECTOR

Anexo 3: Instrumento de recolección de datos

(Quiñones, 2018)

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS, 2017

N	Dimensiones	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		SUGERENCIAS
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Saberes previos							
1	Recuerda objetos grandes							
2	Recuerda objetos pequeños							
3	Recuerda objetos vacíos							
4	Recuerda objetos llenos							
5	Recuerda cantidad mas							
6	Recuerda cantidad menos							
7	Manifiesta quien esta primero							
8	Manifiesta quien esta tercera							
9	Manifiesta quien esta ultimo							
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización							

10	Representa secuencia							
11	Reconoce figuras iguales							
12	Reconoce figuras diferentes							
	Resuelve problemas de cantidad							
13	Indica cual es el cuadrado							
14	Indica cual es el triangulo							
15	Indica cual es el circulo							
16	Indica objetos por mitad.							
17	Señala cual es más corto							
18	Señala cual es ancho							
19	Señala cual es angosto							
20	Señala cual es bajo							

Anexo 4: Evidencias (dos fotos comentadas)



Realizando la actividad de la sesión 5 Jugando aprendemos lleno vacío



Realizando la sesión de la actividad 6 buscamos figuras iguales

Anexo 5: Promedio de logros previstos

SESIÓN DE APRNDIZAJE	LOGRO PREVISTO		
	SI	NO	SUMATORIA
1	82.00%	18.00%	100.00%
2	82.00%	18.00%	100.00%
3	86.00%	14.00%	100.00%
4	86.00%	14.00%	100.00%
5	91.00%	9.00%	100.00%
6	95.00%	5.00%	100.00%
7	95.00%	5.00%	100.00%
8	100.00%	0.00%	100.00%
9	100.00%	0.00%	100.00%
10	100.00%	0.00%	100.00%
PROMEDIO	91.70%	8.30%	100.00%

SESION DE APRENDIZAJE 1

II DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : I.E.P. MIGUEL DE CERVANTES
 SAAVEDRAINICIAL
- 1.3. GRADO/EDAD** : 5 AÑOS
- 1.4. TEMPORALIZACIÓN** : 45' **FECHA:** 06 /11 /2019
- 1.5. PROFSORA** : LOURDES MAMANI MUÑA
- 1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN** : EL JUEGO DE LAS PELOTAS
 GRANDES
 Y PEQUEÑAS

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
MATEMATICA	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.	Diferencia los tamaños grandes pequeño durante el juego.	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Mementos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> -Realizan actividades rutinarias. -Se da la bienvenida a los niños. -Se forman. -Rezan a Dios de manera espontánea. -Entonan canciones. -Juegan libremente en el sector que eligen. -La docente presenta dos cajas sorpresa a los niños una grande otra pequeña. <p>Se pregunta a los niños ¿Qué observan? ¿Qué forma tienen las cajas? ¿Observan alguna diferencia? ¿De qué tamaño serán? ¿Qué creen que habrá dentro de las cajas?</p>	<p>Voz</p> <p>Cajas grandes y pequeñas</p>	10'

	<p>Se pide a cada niño que saquen lo que hay dentro de las cajas a libre elección (pueden elegir de la caja grande o pequeña).</p> <p>Se pregunta ¿Qué sacaron de las cajas? ¿De qué tamaño son? ¿De qué caja sacaron la pelota grande o pequeña?</p> <p>Se les da a conocer a los niños el propósito de la sesión grande-pequeño.</p>		
Desarrollo	<p>La docente dialoga con los niños sobre el tamaño de las cajas y las pelotas.</p> <p>-Los niños realizan juegos con las pelotas: observan sus pelotas grandes y pequeños y juegan libremente tirando las pelotas en diferentes direcciones :arriba, abajo, adelante, etc., luego les pedimos a los niños que sólo jueguen los que tienen pelotas grandes, lo agarran , preguntamos de qué tamaño fue la pelota que jugaste ;luego les pedimos a los niños que sólo jueguen los que tienen pelotas pequeñas, lo agarran y , preguntamos de qué tamaño fue es pelota que jugaste.</p>	<p>Peltas, cajas, Patio de la institución</p>	30''
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> Se pregunta a los estudiantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo aprendieron? ¿Te gustó lo aprendido? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Para qué te sirve lo aprendido? 	<p>Voz preguntas</p>	5'

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 01

TITULO DE LA SESION: EL JUEGO DE LAS PELOTAS GRANDES PEQUEÑAS
AREA TRABAJADA: MATEMATICA

N	NOMBRES Y APELLIDOS	Diferencia los tamaños grandes pequeño durante el juego.	
		SI	NO
1	ALUMNO 1	✓	
2	ALUMNO 2	✓	
3	ALUMNO 3	✓	
4	ALUMNO 4	✓	
5	ALUMNO 5	✓	
6	ALUMNO 6	✓	
7	ALUMNO 7	✓	
8	ALUMNO 8	✓	
9	ALUMNO 9	✓	
10	ALUMNO 10		✓
11	ALUMNO 11	✓	
12	ALUMNO 12	✓	
13	ALUMNO 13	✓	
14	ALUMNO 14		✓
15	ALUMNO 15	✓	
16	ALUMNO 16		✓
17	ALUMNO 17	✓	
18	ALUMNO 18	✓	
19	ALUMNO 19		✓
20	ALUMNO 20	✓	
21	ALUMNO 21	✓	
22	ALUMNO 22	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: I.E.P. MIGUEL DE CERVANTES
	SAAVEDRAINICIAL
1.3. GRADO/EDAD	: 5 AÑOS
1.4. TEMPORALIZACIÓN	: 45' FECHA: 07/11 /2019
1.5. PROFESORA	: LOURDES MAMANI MUÑA
1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN	: COMPARANDO EN EL JUEGO ALTO Y BAJO

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa de forma oral la longitud alto-bajo	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Mementos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Realizan actividades rutinarias. - Se da la bienvenida a los niños. - Se forman. - Rezan a Dios de manera espontánea. - Entonan canciones. • Juegan libremente en el sector que eligen. Comentan sobre lo que jugaron. • Dibujan lo que más les gustó del sector donde jugaron. -Recordamos a David y Goliat ¿Cómo eran' ¿en que se diferencian? ¿conoces personas así? ¿Cuál es el termino correcto para denominar la estatura de los gigantes y pequeños? 	Voz	10'

Desarrollo	Dentro del aula jugamos a caminar como gigantes y como enanos, la maestra muestra una lámina imagen de dos niños y les indica que uno es alto y el otro bajo y que así se denomina correctamente las diferencias de estatura, luego se les proporciona latas para que construyan torres altas y bajas. Luego forman grupos de dos y se colocan de espalda y se miden las estaturas, posteriormente identifican diversos objetos altos y bajos, tubos de papel higiénico, y papel toalla salimos al patio a observar objetos altos y bajos		30''
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Se pregunta a los estudiantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo aprendieron? ¿Te gustó lo aprendido? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Para qué te sirve lo aprendido? 	voz	5'

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 02

TITULO DE LA SESION: JUGANDO EN EL TOBOGÁN ALTO Y BAJO
AREA TRABAJADA: MATEMATICA

N	NOMBRES Y APELLIDOS	Expresa de forma oral la longitud alto-bajo	
		SI	NO
1	ALUMNO 1	✓	
2	ALUMNO 2	✓	
3	ALUMNO 3	✓	
4	ALUMNO 4	✓	
5	ALUMNO 5	✓	
6	ALUMNO 6		✓
7	ALUMNO 7	✓	
8	ALUMNO 8	✓	
9	ALUMNO 9	✓	
10	ALUMNO 10		✓
11	ALUMNO 11	✓	
12	ALUMNO 12	✓	
13	ALUMNO 13	✓	
14	ALUMNO 14		✓
15	ALUMNO 15	✓	
16	ALUMNO 16	✓	
17	ALUMNO 17	✓	
18	ALUMNO 18	✓	
19	ALUMNO 19	✓	
20	ALUMNO 20		✓
21	ALUMNO 21	✓	
22	ALUMNO 22	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E.P. MIGUEL DE CERVANTES
1.3. GRADO/EDAD : 5 AÑOS
1.4. TEMPORALIZACIÓN : 45' **FECHA:** 08/11/2019
1.5. PROFESORA : LOURDES MAMANI MUÑA
1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN : JUGAMOS AL GUSANO LARGO Y CORTO

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Identifica las dimensiones largo y corto	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Mementos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Realizan actividades rutinarias. - Se da la bienvenida a los niños. - Se forman. - Rezan a Dios de manera espontánea. - Entonan canciones. • Juegan libremente en el sector que eligen. Comentan sobre lo que jugaron. • Dibujan lo que más les gustó del sector donde jugaron.	Voz	10'
Desarrollo	Se pide a los niños que formen dos caminos con las cintas uno largo y otro corto. Se canta con los niños "Soy una serpiente" donde irán armando dos gusanos uno largo y otro corto con ellos mismos.		30''

	<p>Se pide a cada niño que formen gusanos larga y corta que formaron ellos mismos se arrastren como gusanitos sobre el camino de cintas que armaron ¿Por qué cinta te arrastraste? ¿Es la cinta larga o cinta corta?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños dibujan lo que realizaron. 		
Cierre	<p>Los estudiantes realizan la metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿Les gusto jugar al gusanito? ¿Les gusto arrastrarse como gusanitos? ¿Cómo eran los caminos? ¿Les gusto jugar con las cintas? ¿Les pareció divertido?</p>	voz	5'

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 03

TITULO DE LA SESION: JUGAMOS AL GUSANO LARGO Y CORTO

AREA TRABAJADA: MATEMATICA

N	NOMBRES Y APELLIDOS	Identifica las dimensiones largo y corto	
		SI	NO
1	ALUMNO 1	✓	
2	ALUMNO 2	✓	
3	ALUMNO 3	✓	
4	ALUMNO 4	✓	
5	ALUMNO 5	✓	
6	ALUMNO 6	✓	
7	ALUMNO 7		✓
8	ALUMNO 8	✓	
9	ALUMNO 9	✓	
10	ALUMNO 10	✓	
11	ALUMNO 11	✓	
12	ALUMNO 12	✓	
13	ALUMNO 13	✓	
14	ALUMNO 14		✓
15	ALUMNO 15	✓	
16	ALUMNO 16	✓	
17	ALUMNO 17	✓	
18	ALUMNO 18	✓	
19	ALUMNO 19		✓
20	ALUMNO 20	✓	
21	ALUMNO 21	✓	
22	ALUMNO 22	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N 4

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: I.E.P. MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRAINICIAL
1.3. GRADO/EDAD	: 5 AÑOS
1.4. TEMPORALIZACIÓN	: 45' FECHA: 11/11 /2019
1.5. PROFSORA	: LOURDES MAMANI MUÑA
1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN	: JUGAMOS A DESCUBRIR ANCHO ANGOSTO

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
MATEMATICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa la longitud de los objetos ancho-angosto	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Mementos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>Realizan actividades rutinarias.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se da la bienvenida a los niños. - Se forman. - Rezan a Dios de manera espontánea. - Entonan canciones. <p>Juegan libremente en el sector que eligen. Comentan sobre lo que jugaron.</p> <p>La docente en el aula recibirá dos sobres sorpresas uno ancho y otro angosto ¿Qué recibí? ¿Cómo son? ¿serán iguales? ¿Qué habrá dentro de cada uno de ellos? ¿les gustaría saber que hay? Cada niño saca lo que hay dentro de los sobres (corbatas del mismo tamaño, pero anchas y</p>	Voz	10'

	angostas) ¿Qué sacaron de los sobres? ¿Cómo se llama? ¿Todas las corbatas son iguales? Se dialoga con los niños sobre la diferencia de ancho y angosto		
Desarrollo	La docente les indica a los niños que jugaremos a la gallinita ciega, para ello le colocaremos unas cintitas en los ojos. Cada niño se pone una corbata y se les pone de dos en dos, los niños tienen que tocar la corbata de su compañero y decir tan solo con tocarla si es una corbata ancha o delgada. Los niños dibujan lo realizado		30''
Cierre	Los estudiantes realizan la metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿Les pareció divertido? ¿Lo volverían hacer? ¿Qué les gustó más? ¿Cómo estaban las cajas?	voz	5'

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO 04**

TITULO DE LA SESION: JUGAMOS A DESCUBRIR ANCHO ANGOSTO
AREA TRABAJADA: MATEMATICA

N	NOMBRES Y APELLIDOS	Expresa la longitud de los objetos ancho-angosto	
		SI	NO
1	ALUMNO 1	✓	
2	ALUMNO 2	✓	
3	ALUMNO 3	✓	
4	ALUMNO 4	✓	
5	ALUMNO 5	✓	
6	ALUMNO 6	✓	
7	ALUMNO 7	✓	
8	ALUMNO 8	✓	
9	ALUMNO 9	✓	
10	ALUMNO 10		✓
11	ALUMNO 11	✓	
12	ALUMNO 12	✓	
13	ALUMNO 13	✓	
14	ALUMNO 14		✓
15	ALUMNO 15	✓	
16	ALUMNO 16	✓	
17	ALUMNO 17	✓	
18	ALUMNO 18	✓	
19	ALUMNO 19	✓	
20	ALUMNO 20		✓
21	ALUMNO 21	✓	
22	ALUMNO 22	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: I.E.P. MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRAINICIAL
1.3. GRADO/EDAD	: 5 AÑOS
1.4. TEMPORALIZACIÓN	: 45' FECHA: 12 /11 /2019
1.5. PROFESORA	: LOURDES MAMANI MUÑA
1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN	: JUGANDO APRENDEMOS – LLENO VACIO

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
MATEMATICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Reconoce objetos llenos y vacíos	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Mementos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Realizan actividades rutinarias. - Se da la bienvenida a los niños. - Se forman. - Rezan a Dios de manera espontánea. - Entonan canciones. Juegan libremente en el sector que eligen. Comentan sobre lo que jugaron. ▪ La docente en el aula presenta a los niños dos cajas y unas pelotas de trapo ¿Qué observamos? ¿Para qué nos servirán? ¿Cómo podemos utilizar las pelotas? ¿Qué podemos hacer con las cajas? ▪ Se les da a conocer a los niños el propósito de la sesión que es reconocer lleno-vacío.	Voz	10'
Desarrollo	La maestra sale con los niños y niñas al patio, les indica que se sienten en círculo, que se les pasará una pelota que la tendrán que pasar rápido. La maestra cada vez que pase la pelota		30''

	<p>dirá ¡La pelota se quema, la pelota se quema y se quemó!, al momento que la maestra diga la pelota se quemó el niño que se quedó con la pelota pierde, el niño que pierde se le pide que realice una acción reparadora como saltar, cantar, bailar, etcétera y echará la pelota en una de las cajas. Se realizará lo mismo hasta que las pelotas sean todas echadas en una sola caja.</p> <p>¿Qué observamos? ¿Cómo están las cajas? ¿Cuál es la caja llena? ¿Cuál es la caja vacía?1</p> <p>▪ Se pide a los niños que dibujen lo realizado.</p>		
Cierre	<p>Se pregunta a los estudiantes:</p> <p>¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo aprendieron? ¿Te gustó lo aprendido? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Para qué te sirve lo aprendido?</p>	voz	5'

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 05

TITULO DE LA SESION: JUGANDO APRENDEMOS – LLENO -VACIO

AREA TRABAJADA: MATEMATICA

N	NOMBRES Y APELLIDOS	Reconoce objetos llenos y vacíos	
		SI	NO
1	ALUMNO 1	✓	
2	ALUMNO 2	✓	
3	ALUMNO 3	✓	
4	ALUMNO 4	✓	
5	ALUMNO 5	✓	
6	ALUMNO 6	✓	
7	ALUMNO 7	✓	
8	ALUMNO 8	✓	
9	ALUMNO 9	✓	
10	ALUMNO 10		✓
11	ALUMNO 11	✓	
12	ALUMNO 12	✓	
13	ALUMNO 13	✓	
14	ALUMNO 14	✓	
15	ALUMNO 15	✓	
16	ALUMNO 16	✓	
17	ALUMNO 17	✓	
18	ALUMNO 18	✓	
19	ALUMNO 19	✓	
20	ALUMNO 20		✓
21	ALUMNO 21	✓	
22	ALUMNO 22	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: I.E.P. MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRAINICIAL
1.3. GRADO/EDAD	: 5 AÑOS
1.4. TEMPORALIZACIÓN	: 45' FECHA: 13 11/ /2019
1.5. PROFESORA	: LOURDES MAMANI MUÑA
1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN	: BUSCAMOS FIGURAS IGUALES

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas	Reconoce figuras iguales	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Mementos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Realizan actividades rutinarias. - Se da la bienvenida a los niños. - Se forman. - Rezan a Dios de manera espontánea. - Entonan canciones. • Juegan libremente en el sector que eligen. Comentan sobre lo que jugaron. • Dibujan lo que más les gustó del sector donde jugaron.	Voz	10'
Desarrollo	La maestra sale al patio con los niños ¿Qué podremos hacer con las tarjetas? ¿Se podrá jugar con ellas? ▪ Se les indica a los niños que se jugará al cambio de tarjetas. ▪ Todos los niños corren libremente con sus tarjetas que cogieron y mientras suena la música se van cambiando las tarjetas, cuando la música deja de sonar, cada uno da la vuelta a la tarjeta, mira el dibujo, y debe buscar a su pareja que tiene la misma figura. ▪ Luego con la misma temática del juego, pero se cambia la consigna, se pone tres		30''

	<p>niños parados cada uno con una tarjeta, todos los demás niños corren libremente con sus tarjetas que cogieron y mientras suena la música se van cambiando las tarjetas, cuando la música deja de sonar, tendrán que ponerse en la fila del niño que tiene la figura igual al de ellos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños dibujan lo que realizaron 		
Cierre	<p>Los estudiantes realizan la metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿Les gusto jugar al cambio de tarjetas? ¿Les gusto jugar con las tarjetas? ¿Les pareció divertido? ¿Lo volverían a realizar? ¿Les pareció difícil?</p>	voz	5'

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 06

TITULO DE LA SESION: BUSCAMOS FIGURAS IGUALES
 AREA TRABAJADA: MATEMATICA

N	NOMBRES Y APELLIDOS	Reconoce figuras iguales	
		SI	NO
1	ALUMNO 1	✓	
2	ALUMNO 2	✓	
3	ALUMNO 3	✓	
4	ALUMNO 4	✓	
5	ALUMNO 5	✓	
6	ALUMNO 6	✓	
7	ALUMNO 7	✓	
8	ALUMNO 8	✓	
9	ALUMNO 9	✓	
10	ALUMNO 10	✓	
11	ALUMNO 11	✓	
12	ALUMNO 12	✓	
13	ALUMNO 13	✓	
14	ALUMNO 14		✓
15	ALUMNO 15	✓	
16	ALUMNO 16	✓	
17	ALUMNO 17	✓	
18	ALUMNO 18	✓	
19	ALUMNO 19	✓	
20	ALUMNO 20	✓	
21	ALUMNO 21	✓	
22	ALUMNO 22	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: I.E.P. ALFREDO BRYCE ECHENI
1.3. GRADO/EDAD	: 5 AÑOS
1.4. TEMPORALIZACIÓN	: 45' FECHA: 14/11 /2019
1.5. PROFESORA	: LOURDES MAMANI MUÑA
1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN	: BUSCAMOS FIGURAS
DIFERENTES	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas	Reconoce figuras diferentes	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Mementos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>Realizan actividades rutinarias.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se da la bienvenida a los niños. - Se forman. - Rezan a Dios de manera espontánea. - Entonan canciones. • Juegan libremente en el sector que eligen. <p>Comentan sobre lo que jugaron.</p> <p>▪ La docente en el aula pega en la pizarra tarjetas de figuras, las tarjetas estarán volteadas para que no se vean las figuras (varias serán iguales y algunas se les aumentara alguna característica para que sea diferente) ¿Qué observan en la pizarra? ¿Qué dibujado habra en las tarjetas? ¿Les gustaría ver que dibujos hay?</p> <p>Se pide a cada uno de los niños que cojan una figura ¿Qué dibujos observas? ¿Todas las figuras</p>	Voz	10'

	<p>serán iguales? ¿Las figuras serán diferentes? ¿Por qué?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se les da a conocer a los niños el propósito de la sesión que es reconocer las figuras diferentes. 		
Desarrollo	<p>La docente sale al patio con los niños ¿Qué podremos hacer con las tarjetas? ¿Se podrá jugar con ellas?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se les indica a los niños que se jugará al escondite. ▪ Se escoge a varios niños para que se escondan en el lugar que deseen, cada niño con sus tarjetas, mientras los otros niños se tapan la cara con las manos y, sin mirar, cuentan hasta 10, para esto ya se eligió varios niños que buscarán entre los niños que se esconden una tarjeta que sea diferente a la que tienen. Y así sucesivamente se realiza el juego logrando la participación de todos. ▪ Los niños dibujan lo que realizaron 		30'
Cierre	<p>Los estudiantes realizan la metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿Les gustó jugar al escondite? ¿Les gustó jugar con las tarjetas? ¿Les pareció divertido? ¿Lo volverían a realizar? ¿Les pareció difícil?</p>	voz	5'

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 07

TITULO DE LA SESION: BUSCAMOS FIGURAS DIFERENTES AREA TRABAJADA: MATEMATICA
--

N	NOMBRES Y APELLIDOS	Reconoce figuras diferentes	
		SI	NO
1	ALUMNO 1	✓	
2	ALUMNO 2	✓	
3	ALUMNO 3	✓	
4	ALUMNO 4	✓	
5	ALUMNO 5	✓	
6	ALUMNO 6	✓	
7	ALUMNO 7	✓	
8	ALUMNO 8	✓	
9	ALUMNO 9	✓	
10	ALUMNO 10	✓	
11	ALUMNO 11	✓	
12	ALUMNO 12	✓	
13	ALUMNO 13	✓	
14	ALUMNO 14	✓	
15	ALUMNO 15	✓	
16	ALUMNO 16	✓	
17	ALUMNO 17	✓	
18	ALUMNO 18		✓
19	ALUMNO 19	✓	
20	ALUMNO 20	✓	
21	ALUMNO 21	✓	
22	ALUMNO 22	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: I.E.P. MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRAINICIAL
1.3. GRADO/EDAD	: 5 AÑOS
1.4. TEMPORALIZACIÓN	: 45' FECHA: 15/11 /2019
1.5. PROFESORA	: LOURDES MAMANI MUÑA
1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN	: ARROJANDO EL DADO SOBRE DONDE HAY MÁS - MENOS”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa la comparación de cantidades más-menos con apoyo de material concreto.	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Mementos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>Realizan actividades rutinarias.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se da la bienvenida a los niños. - Se forman. - Rezan a Dios de manera espontánea. - Entonan canciones. • Juegan libremente en el sector que eligen. <p>Comentan sobre lo que jugaron.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente sale al patio con los niños ▪ Se pide a los niños que se sienten formando un semicírculo a la altura de las figuras geométricas. ▪ Se presenta en el piso un triángulo y cuadrado hechos de cinta, dentro de ellos se colocaron chapitas de botellas, donde en el cuadrado hay más chapitas que el triángulo. 	Voz	10'

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente pregunta ¿Qué observan? ¿Qué podemos realizar con lo que estamos viendo? ¿Qué creen que haremos? ¿Dónde habrá más chapitas? ¿Dónde habrá menos chapitas? 		
Desarrollo	<p>La docente enseña un dado a los alumnos ¿Cómo se llama? ¿Cómo se utiliza? ¿Para qué sirve?, se eligen dos niños y se les indica que tiren los dados, según el número que sale que escojan a sus compañeros y se coloquen en la figura geométrica que deseen.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cuando ambos grupos están colocados dentro de las figuras geométricas se pregunta ¿Qué observamos? ¿Qué hicimos? ¿Dónde hay más niños? ¿Dónde hay menos niños? ▪ La docente entrega chapitas a los alumnos para que hagan dos grupos donde en uno habrá más en otro menos. ▪ Dibujan lo realizado. 		30'
Cierre	<p>Se les realizara las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué les gusto más? ¿por qué? • ¿Qué no les gusto? ¿por qué? 	voz	5'

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 08

<p>TITULO DE LA SESION: BUSCANDO FIGURAS DIFERENTES AREA TRABAJADA: MATEMATICA</p>

N	NOMBRES Y APELLIDOS	Expresa la comparación de cantidades más- menos	
		SI	NO
1	ALUMNO 1	✓	
2	ALUMNO 2	✓	
3	ALUMNO 3	✓	
4	ALUMNO 4	✓	
5	ALUMNO 5	✓	
6	ALUMNO 6	✓	
7	ALUMNO 7	✓	
8	ALUMNO 8	✓	
9	ALUMNO 9	✓	
10	ALUMNO 10	✓	
11	ALUMNO 11	✓	
12	ALUMNO 12	✓	
13	ALUMNO 13	✓	
14	ALUMNO 14	✓	
15	ALUMNO 15	✓	
16	ALUMNO 16	✓	
17	ALUMNO 17	✓	
18	ALUMNO 18	✓	
19	ALUMNO 19	✓	
20	ALUMNO 20	✓	
21	ALUMNO 21	✓	
22	ALUMNO 22	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: I.E.P. MIGUEL DE CERVANTES
	SAAVEDRAINICIAL
1.3. GRADO/EDAD	: 5 AÑOS
1.4. TEMPORALIZACIÓN	: 45' FECHA: 18/11 /2019
1.5. PROFSORA	: LOURDES MAMANI MUÑA
1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN	: EL JUEGO DEL TRENCITO

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
MATEMATICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Comunica y representa ideas matemáticas	Representa una secuencia hasta de tres elementos.	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Mementos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>Realizan actividades rutinarias.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se da la bienvenida a los niños. - Se forman. - Rezan a Dios de manera espontánea. - Entonan canciones. • Juegan libremente en el sector que eligen. <p>Comentan sobre lo que jugaron.</p> <p>La docente en el aula presenta una caja sorpresa dentro de ella hay figuras geométricas grandes de cartulina (cuadrado, rectángulo y cuadrado.) ¿Qué observan? ¿Qué habrá en la caja? ¿Qué les gustaría que este dentro de la caja? ▪ Se pide a los niños que saquen lo que hay dentro de la caja ¿Qué sacaron de la caja? ¿Qué podremos hacer con ello? ¿Qué les gustaría hacer?</p>	Voz	10'

Desarrollo	<p>La docente sale al patio con los alumnos y se realizara el juego tren de las secuencias con figuras geométricas, para esto previamente se le pego a los niños las figuras geométricas en su pecho.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tres niños inician formando un tren, este tren pasará por el patio, el tren ira creciendo poco a poco ya que a través del sonido de un silbato cada <p>niño deberá estar atento para continuar con el tren y teniendo en cuenta la figura que deberá seguir ¿Cómo se llamó el juego? ¿Cómo se ordenaron? ¿Cómo se llama lo que hemos hecho? ¿Cómo saben que figura seguía?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente entrega bloques lógicos para que los niños armen secuencias de manera libre ▪ Los niños dibujan lo que realizaron 		30''
Cierre	<p>Realizamos la meta cognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil? ¿Qué me fue difícil? 	voz	5'

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 09

TITULO DE LA SESION: EL JUEGO DEL TRENCITO
AREA TRABAJADA: MATEMATICA

N	NOMBRES Y APELLIDOS	Representa una secuencia hasta de tres elementos.	
		SI	NO
1	ALUMNO 1	✓	
2	ALUMNO 2	✓	
3	ALUMNO 3	✓	
4	ALUMNO 4	✓	
5	ALUMNO 5	✓	
6	ALUMNO 6	✓	
7	ALUMNO 7	✓	
8	ALUMNO 8	✓	
9	ALUMNO 9	✓	
10	ALUMNO 10	✓	
11	ALUMNO 11	✓	
12	ALUMNO 12	✓	
13	ALUMNO 13	✓	
14	ALUMNO 14	✓	
15	ALUMNO 15	✓	
16	ALUMNO 16	✓	
17	ALUMNO 17	✓	
18	ALUMNO 18	✓	
19	ALUMNO 19	✓	
20	ALUMNO 20	✓	
21	ALUMNO 21	✓	
22	ALUMNO 22	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: I.E.P. MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRAINICIAL
1.3. GRADO/EDAD	: 5 AÑOS
1.4. TEMPORALIZACIÓN	: 45' FECHA: 19/11/2019
1.5. PROFESORA	: LOURDES MAMANI MUÑA
1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN	: JUGAMOS LA CARRERA DE COSTALES

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa los números ordinales primero, segundo, tercero, cuarto y quinto para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando materiales concretos o su propio cuerpo.	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Mementos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>Realizan actividades rutinarias.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se da la bienvenida a los niños. - Se forman. - Rezan a Dios de manera espontánea. - Entonan canciones. • Juegan libremente en el sector que eligen. <p>Comentan sobre lo que jugaron.</p> <p>▪ La docente en el aula pide a los niños que hagan filas de 5 en 5.</p> <p>Se pregunta ¿Pare que hemos hecho las filas? ¿Qué creen que haremos? ¿Qué posición o lugar ocupa Juan?, ¿quién está al final en cada una de las filas?</p> <p>▪ La docente indica el tema, hoy trabajaremos “primero” y “último”.</p>	Voz	10'

Desarrollo	<p>La docente sale al patio con los alumnos y les enseña costales ¿Qué observan? ¿cómo se llama? ¿Cómo los podemos utilizar? ¿Qué les gustaría hacer?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente realiza carrera de costales con todos los niños en grupo de 5 en 5, cada vez que termina una carrera se les indica que formen una fila según como vayan llegando, se pregunta ¿Quién llegó primero? ¿Quién llegó último? ▪ Se pide a los niños que coloreen una fila de niños, indicándoles que al primero y al último con colores diferentes. 		30''
Cierre	<p>Realizamos la meta cognición:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p>¿En qué tuviste dificultad?</p> <p>¿En qué puedes mejorar?</p> <p>¿Qué necesité?</p> <p>¿Qué me fue más fácil?</p> <p>¿Qué me fue difícil?</p>	voz	5'

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 10

TITULO DE LA SESION: JUGAMOS LA CARRERA DE COSTALES

AREA TRABAJADA: MATEMATICA

N	NOMBRES Y APELLIDOS	Expresa los números ordinales primero, segundo, tercero, cuarto y quinto para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando materiales concretos o su propio cuerpo.	
		SI	NO
1	ALUMNO 1	✓	
2	ALUMNO 2	✓	
3	ALUMNO 3	✓	
4	ALUMNO 4	✓	
5	ALUMNO 5	✓	
6	ALUMNO 6	✓	
7	ALUMNO 7	✓	
8	ALUMNO 8	✓	
9	ALUMNO 9	✓	
10	ALUMNO 10	✓	
11	ALUMNO 11	✓	
12	ALUMNO 12	✓	
13	ALUMNO 13	✓	
14	ALUMNO 14	✓	
15	ALUMNO 15	✓	
16	ALUMNO 16	✓	
17	ALUMNO 17	✓	
18	ALUMNO 18	✓	
19	ALUMNO 19	✓	
20	ALUMNO 20	✓	
21	ALUMNO 21	✓	
22	ALUMNO 22	✓	



Realizando la actividad de la sesión 5 Jugando aprendemos lleno vacío



Realizando la sesión de la actividad 6 buscamos figuras iguales