



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**TALLER DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR
EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS
EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 1649 INICIOS
BRILLANTES CALIFORNIA VIRÚ 2018**

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

AUTORA:

DÍAZ PÉREZ MARÍA DEL ROSARIO

ORCID: 0000-0002-2523-4116

ASESOR:

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO

ORCID: 0000-0002-8638-6834

TRUJILLO - PERÚ

2020

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA:

Díaz Pérez María del Rosario

ORCID: 0000-0002-2523-4116

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

ASESOR:

Amaya Saucedo Rosas Amadeo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

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

JURADO

Mendoza Reyes Domingo Pascual

ORCID: 0000-0002-2426-476X

Zavala Chávez Elsa Margot

ORCID: 0000-0001-7890-2918

Jacinto Reinoso Milagros

ORCID: 0000-0002-6616-4070

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dr. Mendoza Reyes Domingo Pascual
Presidente

Dra. Zavala Chávez Elsa Margot
Miembro

Dra. Jacinto Reinoso Milagros
Miembro

Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo
Asesor

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme la oportunidad de llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad, derramando sus bendiciones y amor sobre mí persona.

Son muchas las personas que han formado parte de mi vida profesional a las que me encantaría agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de mi vida. Algunas están aquí conmigo y otras en mis recuerdos y en mi corazón, sin importar en donde estén quiero darles las gracias por formar parte de mí, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones.

Para ellos: Muchas gracias y que Dios los bendiga

DEDICATORIA

*A mi querido Dios, por guiar mi camino,
llenándome de fuerzas cuando más lo
necesitaba y sobre todo porque me ha dado
fortaleza para terminar este informe de
investigación.*

*A mi amada hija Kaomy y a mis padres, Gilberto y
Amalia, los motores de mi vida y a quienes amo
infinitamente; por estar ahí cuando más los
necesité, por su ayuda y constante cooperación, por
su formación y consejo oportuno, sus enseñanzas y
a la confianza brindada que hicieron de mí una
persona capaz de cumplir mis retos.*

RESUMEN

La presente investigación ha tenido como propósito aplicar un taller de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas de los niños de cinco años de la I.E. N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2018. El objetivo general fue determinar si la aplicación de un taller de juegos didácticos, influye en el aprendizaje del área de matemáticas. El diseño de investigación es pre experimental, para identificar el aprendizaje del área de matemática se utilizó la lista de cotejo, el cual se sometió a validez y confiabilidad, se determinó la influencia de la variable independiente en la variable dependiente. 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. El resultado más importante de la investigación

Los resultados encontrados de la aplicación del taller de juegos didácticos, mostró que en el Pos-Test el 74% obtuvo A, el 26% obtuvo B. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste, en la cual se pudo apreciar el valor de $t = -9.373 < 1.729$, es decir existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto, se concluye que la aplicación del taller de juegos didácticos, mejoró significativamente el aprendizaje de la matemática de los niños de cinco años de la I.E. N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2018.

Palabra clave: Aprendizaje, juegos didácticos, matemáticas.

ABSTRACT

The purpose of this research has been to apply a workshop of educational games to improve the learning in the area of mathematics of five-year-old children of the I.E. N° 1649 Brilliant Beginnings California Virú 2018. The general objective was to determine if the application of a didactic games workshop influences the learning of the area of mathematics. The research design is pre-experimental, in order to identify the learning of the area of mathematics, the checklist was used, which was subject to validity and reliability, the influence of the independent variable on the dependent variable was determined. For data processing, descriptive and inferential statistics were used, for the interpretation of the variables, according to the objectives of the investigation. The most important result of the investigation

The results of the application of the didactic games workshop, showed that in the Post-Test 74% obtained A, 26% obtained B. For the hypothesis test, the contrast statistic was used, in which it was possible to appreciate the value of $t = -9.373 < 1.729$, that is to say, there is a significant difference in the level of learning achievement obtained in the Pre Test and Post Test. Therefore, it is concluded that the application of the educational games workshop significantly improved the learning of the mathematics of five-year-old children of the I.E. N° 1649 Brilliant Beginnings California Virú 2018.

Keyword: Learning, didactic games, mathematics.

CONTENIDO

TÍTULO	i
EQUIPO DE TRABAJO	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
CONTENIDO	viii
INDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN LITERARIA	7
2.1 Antecedentes.....	7
2.2. Bases teóricas.....	13
2.2.1 Los juegos didácticos.....	13
2.2.1.1. El juego como estrategia didáctica.	15
2.2.1.2. El aprendizaje a través del juego.	16
2.2.1.3. La importancia del juego en educación inicial	20
2.2.1.4. Características del juego en educación inicial	21
2.2.1.5. Principales elementos del juego.....	21
2.2.1.6. Juegos didácticos infantiles.	22
2.2.1.7. Tipos de juego.....	22
2.2.1.8. Logros del juego en educación inicial.	23
2.2.1.9. Beneficios del juego infantil.	23
2.2.1.10. El aprendizaje en las clases de juego.	24

2.2.2. Aprendizaje de la matemática.....	24
2.2.2.1. Competencias matemáticas.....	27
2.2.2.2. Pensamiento lógico-matemático.....	27
2.2.2.3. Didáctica de la matemática en educación inicial.....	28
2.2.2.4. Los números ordinales y cardinales.....	29
III. HIPÓTESIS	30
IV. METODOLOGÍA.....	31
4.1 Diseño de Investigación	31
4.2. Población y Muestra:.....	31
4.3. Definición y operacionalización de variable e indicadores.....	31
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	32
4.5. Plan de Análisis	33
4.6 Matriz de consistencia	35
4.7. Principios éticos.....	36
V. RESULTADOS.....	37
5.1 Resultados.....	37
5.2. Análisis de resultados.....	53
VI. CONCLUSIONES.....	58
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS	59
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	60
ANEXOS	70

INDICE DE TABLAS

Tabla N° 01: Población	31
Tabla N° 02: Muestra	32
Tabla N° 03: Baremo del logro de capacidades	34
Tabla N° 04: Calificaciones obtenidas en el pre-test	37
Tabla N° 05: Calificaciones obtenidas en la sesión N° 01	38
Tabla N° 06: Calificaciones obtenidas en la sesión N° 02	39
Tabla N° 07: Calificaciones obtenidas en la sesión N° 03	40
Tabla N° 08: Calificaciones obtenidas en la sesión N° 04	41
Tabla N° 09: Calificaciones obtenidas en la sesión N° 05	42
Tabla N° 10: Calificaciones obtenidas en la sesión N° 06	43
Tabla N° 11: Calificaciones obtenidas en la sesión N° 07	44
Tabla N° 12: Calificaciones obtenidas en la sesión N° 08	45
Tabla N° 13: Calificaciones obtenidas en la sesión N° 09	46
Tabla N° 14: Calificaciones obtenidas en la sesión N° 10	47
Tabla N° 15: Calificaciones obtenidas en la sesión N° 11	48
Tabla N° 16: Calificaciones obtenidas en la sesión N° 12	49
Tabla N° 17: Calificaciones obtenidas en el post test	50
Tabla N° 18: Comparación de calificaciones pre test y post test	51

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 01: Distribución porcentual en el pre test.	37
Gráfico N° 02: Distribución porcentual en la sesión N° 01	38
Gráfico N° 03: Distribución porcentual en la sesión N° 02	39
Gráfico N° 04: Distribución porcentual en la sesión N° 03	40
Gráfico N° 05: Distribución porcentual en la sesión N° 04	41
Gráfico N° 06: Distribución porcentual en la sesión N° 05	42
Gráfico N° 07: Distribución porcentual en la sesión N° 06	43
Gráfico N° 08: Distribución porcentual en la sesión N° 07	44
Gráfico N° 09: Distribución porcentual en la sesión N° 08	45
Gráfico N° 10: Distribución porcentual en la sesión N° 09	46
Gráfico N° 11: Distribución porcentual en la sesión N° 10	47
Gráfico N° 12: Distribución porcentual en la sesión N° 11	48
Gráfico N° 13: Distribución porcentual en la sesión N° 12	49
Gráfico N° 14: Distribución porcentual en el post test	50
Gráfico N° 15: Distribución porcentual en el pre test y post test	51

I. INTRODUCCIÓN

Las habilidades de razonamiento espacial temporal, aquellas relacionadas con la capacidad de mover objetos en el espacio y el tiempo con el objetivo de resolver problemas, están cercanamente relacionadas con las matemáticas a todo nivel, es decir, desde preescolar hasta niveles superiores (Nisbet, 2012, p.43). Estas son habilidades innatas en los humanos; sin embargo, pueden ser incrementadas, y el proponer y practicar ejercicios de manipulación en el espacio y secuencias puede ayudar a que los alumnos comprendan mejor los conceptos matemáticos (Nisbet, 2012, p.44).

Es por ello que realizo la siguiente tesis basada en la problemática que se encuentra en la Institución educativa de la muestra y es donde podemos encontrar el bajo rendimiento escolar en la enseñanza y aprendizaje en el área de matemática, y por tal motivo debemos realizar actividades activas para lograr un buen aprendizaje y así tener resultados que nos favorezcan en nuestro proyecto programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años del nivel inicial, con los objetivos específicos promover el juego como estrategia didáctica en los espacios educativos para mejorar el aprendizaje, diseñar y aplicar un programa de juegos didácticos en la enseñanza y aprendizaje en el área de matemática y comparar los resultados al aplicar el programa de juegos didácticos, en las actividades de aprendizaje de área de matemática, para poder realizar juegos didácticos ya que así ayuda tanto a los alumnos como a la docente para lograr un mejor aprendizaje. Las habilidades de razonamiento espacial temporal, aquellas relacionadas con la capacidad de mover objetos en el espacio y el tiempo con el objetivo de resolver problemas, están cercanamente relacionadas con las matemáticas a todo nivel, es decir, desde preescolar

hasta niveles superiores (Nisbet, 2012). Estas son habilidades innatas en los humanos; sin embargo, pueden ser incrementadas, y el proponer y practicar ejercicios de manipulación en el espacio y secuencias puede ayudar a que los alumnos comprendan mejor los conceptos matemáticos (Nisbet, 2012).

Por otra parte, Liu-Sun (2014) indica que la enseñanza de calidad en el área de matemáticas debería ser tal, que el alumno no sienta presión, que logre comprender los conceptos detrás de los problemas, que desarrollen mejores habilidades para resolver problemas y pensamiento crítico (p.82).

Para muchos tan solo escuchar el término “matemáticas” puede causar miedo o ansiedad, peor aún si se lo combina con exámenes. Se ha comprobado claramente que existe una alta conexión entre la ansiedad hacia las matemáticas, la baja autoconfianza y la falta de motivación (Ashcraft, 2002, p.86).

Palomares (2011) con respecto al aprendizaje de la matemática aclara que los enfoques metodológicos de enseñanza activa, están intentando masificarse en Europa, con el ánimo de cambiar esta tendencia de desmotivación de los estudiantes. El argumento utilizado por las administraciones de los estados europeos es que los estudiantes estando lejos de metodologías de enseñanza tradicional dominada por la acción del profesor, se animan a participar en su propio aprendizaje mediante discusiones, trabajo en proyectos, ejercicios prácticos y otras tareas que les ayudan a reflexionar y explicar su aprendizaje de las matemáticas (p.91).

A nivel de América Latina el panorama es sombrío ya que los niños no están recibiendo una buena preparación desde el punto de vista didáctico, no están adquiriendo

herramientas matemáticas que les permitan desenvolverse adecuadamente en una economía mundial cada vez más globalizada (Valverde y Naslund-Hadley, 2010, p.59).

Esto produce en los estudiantes desde los primeros años de estudio, desmotivación y deficiencia en la adquisición de habilidades básicas, lógicas y matemáticas, que les servirán en niveles educativos superiores, lo que causa una disminución sustancial de sus posibilidades reales de poder realizar una carrera que exija un elevado nivel de conocimiento y manejo de las matemáticas.

Resulta evidente que la falta de conocimientos y habilidades de los docentes en la construcción de juegos, limita también la utilización de estos y de paso se disminuye en forma considerable el tiempo de enseñanza que se dedica al juego; en este sentido, Batiuk, (2010) plantea que menos del 20% del tiempo de enseñanza, está dedicado a jugar y de este porcentaje, solo el 7% corresponde a juegos diseñados por el maestro. Esto hace que en muchas ocasiones predominen los métodos tradicionales y memorísticos, en donde no se estimula el pensamiento lógico matemático de los estudiantes de pre-escolar, a través de actividades lúdicas o de juegos, lo cual traerá como consecuencia, rendimientos deficientes en matemática en la medida que estos niños vayan avanzando en sus estudios.

A nivel de América Latina el panorama es sombrío ya que los niños no están recibiendo una buena preparación desde el punto de vista didáctico, no están adquiriendo herramientas matemáticas que les permitan desenvolverse adecuadamente en una economía mundial cada vez más globalizada (Valverde & Naslund-Hadley, 2010).

Esto produce en los estudiantes desde los primeros años de estudio, desmotivación y deficiencia en la adquisición de habilidades básicas, lógicas y matemáticas, que les servirán en niveles educativos superiores, lo que causa una disminución sustancial de sus posibilidades reales de poder realizar una carrera que exija un elevado nivel de conocimiento y manejo de las matemáticas.

Resulta evidente que la falta de conocimientos y habilidades de los docentes en la construcción de juegos, limita también la utilización de estos y de paso se disminuye en forma considerable el tiempo de enseñanza que se dedica al juego; en este sentido, Batiuk (2010) plantea que menos del 20% del tiempo de enseñanza, está dedicado a jugar y de este porcentaje, solo el 7% corresponde a juegos diseñados por el maestro. Esto hace que en muchas ocasiones predominen los métodos tradicionales y memorísticos, en donde no se estimula el pensamiento lógico matemático de los estudiantes de pre-escolar, a través de actividades lúdicas o de juegos, lo cual traerá como consecuencia, rendimientos deficientes en matemática en la medida que estos niños vayan avanzando en sus estudios.

Ante la situación problemática descrita se formula el enunciado del problema:

¿Cómo influye la aplicación de un taller de juegos didácticos, en el aprendizaje del área de matemáticas de los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2018?

Para lo cual se formula como objetivo general:

Determinar si la aplicación de un taller de juegos didácticos, influye en el aprendizaje del área de matemáticas, de los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2018.

Objetivos Específicos:

Identificar el aprendizaje en el área de matemáticas mediante un pre test a los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2018.

Diseñar y aplicar un taller de juegos didácticos, a los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2018.

Evaluar los resultados de la aplicación del taller de juegos didácticos a los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2018.

Comparar los resultados del taller de juegos didácticos aplicado mediante el pre test y post test a los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2018.

Conveniencia. El presente trabajo fue conveniente por que mejoró el aprendizaje en el área de matemática a partir de la aplicación de un taller de juegos didácticos, ya que el estudio ha demostrado que la matemática ocupa un lugar importante en la educación temprana del individuo, ya que demuestra que en la primera infancia existe una significativa interdependencia entre el desarrollo motor, cognitivo, socioemocional y el lenguaje.

Relevancia social. Se acepta que las Matemáticas son un idioma universal, por ello asumimos la trascendencia de la presente investigación para la sociedad. Los conocimientos actuales en psicología del desarrollo-cognitivo y socialización, conllevan a proponer una didáctica basada en las manipulaciones manuales y mentales, con una mayor cantidad de ejercicios y actividades mentales.

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

Valor teórico. Ahora bien, en este trabajo, teóricamente se recopilarán y ordenarán los sustentos teóricos sobre el taller de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje del área de matemáticas de los estudiantes.

Utilidad metodológica. En cuanto a lo metodológico, la didáctica de las matemáticas hoy en día, luego de haber superado el modelo tradicionalista cambia el enfoque y propone una enseñanza centrada en la actividad de los niños, utilizando métodos activos en los cuales cobran importancia los aprendizajes previos, sus intereses, las motivaciones y sus necesidades.

A la culminación de la investigación va a permitir que la matemática sea significativa, reflexiva y crítica dándole validez para que posteriormente pueda ser un aporte en los antecedentes a los conocimientos a las nuevas investigaciones que surjan. Permitirá ayudar a desarrollar a fortificar en los educandos sus propias habilidades y destrezas facilitando el aprendizaje y su dominio propiciando en él una actitud reflexiva hacia la matemática. También va a permitir al educando interactuar con su entorno social podrá desenvolverse en un contexto sociocultural de tal manera podrá asumir y resolver problemas matemáticos que se le presente en su vida cotidiana.

Es por ello que la presente tesis pretende demostrar que a través de juegos didácticos desarrollaré la capacidad cognitiva del niño con las matemáticas y poder con llevarlo al enfoque colaborativo, logrando su integridad y creatividad.

II. REVISIÓN LITERARIA

2.1 Antecedentes.

Internacionales:

Fernández (2018) realizó un trabajo titulado “El juego didáctico una estrategia para aprender matemática en la I etapa de la educación Básica. El objetivo principal fue utilizar al juego como recurso de aprendizaje tomando en cuenta los bloques del nuevo diseño curricular. En nuestro país el área de matemática es considerada por muchos de los estudiantes como uno de los cursos más complejos y en base a esto se pierde el interés por adquirir más conocimientos de esta área; esto repercute al finalizar el año escolar: en la entrega de las calificaciones finales (reprueban el curso y otros lo vuelven a llevar en vacaciones). Todo esto remonta al tipo de enseñanza que tuvieron en su jardín, como sus docentes le brindaron los conocimientos matemáticos para su aprendizaje; así como también que tanto fomento a su pensamiento analítico, el motivarlos a ser seres pensantes frente a problemáticas tanto internas como externas de su entorno.

Mayorga (2017) en la tesis de licenciatura, *Material didáctico para el desarrollo de las capacidades lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Infantil Bilingüe Discovery BB de la ciudad de Quito*. Su objetivo fue Determinar la influencia del material didáctico en el desarrollo de las capacidades lógico matemático de los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Infantil Discovery BB”, de la ciudad de Quito. El diseño de la investigación tiene una orientación cuantitativa y tipos de investigación de campo. Sus conclusiones fueron:

Se evidencia contradicción entre los datos proporcionados por las distintas unidades de investigación, esto es niños observados, y docentes y padres de familia encuestados, ya que mediante la lista de cotejo aplicada en el aula de clases se constató que los niños y niñas manipulan limitadamente los materiales didácticos apropiados en la realización de juegos para el desarrollar pensamiento lógico.

Las educadoras si orientan y dirigen los juegos específicos para desarrollo de pensamiento lógico con material adecuado, lo cual permiten deducir que las capacidades están en proceso de formación al momento que se realizó la investigación en el Centro infantil. Los padres de familia también están seguros que sus hijos/as adecuadamente juegos lógicos.

Guaranga y Guaranga (2016) en la tesis *Estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, en el nivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Miguel Ángel Pontón” del Cantón Riobamba Provincia de Chimborazo, año lectivo 2014-2015*. El objetivo general de este trabajo fue determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, en el nivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Miguel Ángel Pontón” del Cantón Riobamba Provincia de Chimborazo, año lectivo 2014-2015. El diseño de la investigación es no experimental y el tipo de investigación aplicada. Las conclusiones obtenidas son:

Se determinó que dentro de las estrategias lúdicas impartidas a los niños y niñas de 4 a 5 años del nivel inicial 2 no se encuentran desarrolladas ni superadas en su totalidad, podemos observar que al relacionar el número hasta el cinco con los objetos y de igual cantidad tienen un porcentaje del 47% en inicial y apenas el 19% y 22% en supera, lo que evidencia una deficiencia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Se diseñó una guía didáctica “Jugando Aprendo” con actividades lúdicas, como apoyo a docentes constituyéndose en una herramienta para mejorar el desarrollo del pensamiento lógico matemático mediante actividades novedosas con el fin de despertar el interés de los niños para lograr un aprendizaje significativo.

Nacionales:

Barrios y Muñoz (2017) en la tesis, *Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años en la Institución Educativa Sagrada Familia de Concepción*. Su objetivo fue determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años en la Institución Educativa Sagrada Familia de Concepción. El tipo de investigación es aplicada, el nivel de investigación es explicativo y el diseño cuasi experimental. Las conclusiones fueron:

Se ha determinado la influencia de las actividades lúdicas mediante la aplicación de diversos juegos que permitieron desarrollar el pensamiento lógico matemático en niños de cinco años.

Para la elaboración del instrumento se utilizó una lista de cotejo en base a las capacidades e indicadores del área lógico matemático según el diseño curricular nacional DCN edad cinco años, para medir el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Después de la aplicación de las actividades lúdicas para medir el desarrollo del pensamiento lógico matemático se observó que el grupo experimental tuvo un 80 a 90 % de aprendizaje logrado, mientras que en el grupo control se mantienen un 40%. Lo cual significa que las actividades lúdicas estimulan el aprendizaje en el área lógico matemático.

Julca (2015) en la tesis de maestría *Uso del método Polya para mejorar la capacidad de resolución de problemas en matemática de los alumnos del primer grado de educación secundaria de la I.E.N°81746 Almirante Miguel Grau Seminario de Trujillo 2014*. Tuvo como objetivo determinar si el uso del Método de Polya mejora la capacidad de resolución de problemas en matemática de los alumnos del primer grado de educación secundaria de la I.E N° 81746 Almirante Miguel Grau Seminario de Trujillo - 2014. Arribó a las siguientes conclusiones:

La aplicación del Método de Polya, mejoró significativamente la capacidad de Resolución de Problemas en Matemática, en relación a las dimensiones de Explorar - Comprender, Formular, Planear, Aplicar- Reflexionar, esto se evidencia al comparar los promedios obtenidos en la capacidad de Resolución de Problemas de 4 ,25 (Nivel Inicio) a 13,71pts (Nivel Proceso).

La propuesta pedagógica basado en el Método Polya mejoró significativamente la dimensión Aplicación, ahora los procesos al ejecutar el los alumnos tuvieron más cuidado en verificar cada paso realizado lo que contribuyó a mejorar su nivel de capacidad de resolución de problemas, esta mejora significativa se demostró con la prueba T Student P- valor = $0,00 < \alpha = 0,05$, y al comparar los promedios obtenidos en el grupo control (08 pts) y experimental (12pts).

Olivo (2017) en la tesis, *Estrategias metodológicas lúdicas para desarrollar la noción de número en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa “Corazón de Jesús H.A”. Piura-Piura 2016*. Su objetivo fue evaluar los efectos de la aplicación de estrategias metodológicas lúdicas en el desarrollo de la noción de número en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa “Corazón de Jesús” H.A. Piura – Piura.

La investigación es de diseño pre experimental con un solo grupo. Sus conclusiones fueron:

La aplicación del programa de intervención relacionado a la aplicación de estrategias lúdicas a los niños de 4 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús H.A. Piura, tuvo gran incidencia en la población de estudio, donde se puede afirmar que los programas de intervención tienen efectos positivos, siempre y cuando planteen acciones pertinentes en relación a las necesidades, intereses y niveles de aprendizaje de los estudiantes. Para que los programas funcionen es necesario planificar actividades que vayan acorde con la necesidad real de aprendizaje de los objetos de estudio.

Se puede concluir finalmente que se acepta la hipótesis general que si se aplican Estrategias Metodológicas Lúdicas, entonces se favorece el desarrollo de la Noción de Número en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa “Corazón de Jesús” Piura-Piura 2016. Para confirmar aún más se puede observar que el intervalo de confianza es $[-13.412, -13.412]$ y el 0 está contenido en él, lo cual nos dice que existe diferencia en las medias del pre test y pos test. Por otra parte vemos que $P=0.00 < \alpha = 0.05$, lo cual indica que es significativo, y podemos concluir que hubo mejora en la noción de números de los niños aplicando las estrategias metodológicas lúdicas.

Locales:

Chang y Paredes (2017) en su tesis de licenciatura: *Programa de actividades de elaboración de material didáctico para desarrollar la noción número en los niños de 5 años del Centro Educativo Parroquial del distrito de Moche-Trujillo*. Dicha investigación estuvo conformada por una muestra de 36 niños de 5 años, donde el

estudio se realizó mediante una investigación Cuasi-Experimental, Pre test y Postest mediante la aplicación de técnicas de observación, trabajo individual y trabajo en grupo. Por lo que concluyó:

Según los resultados del pre y pos test la realización de un programa de actividades en cuanto a recursos didácticos tuvo como eje principal el desarrollo de la noción número en los niños de 5 años. Se experimentó mediante la aplicación del pre test que los niveles del rendimiento del grupo experimental y grupo control es respectivamente 11.78 y 13.28 existiendo diferencias significativas.

Se observó en la aplicación del post test que luego de la aplicación del estímulo el nivel de rendimiento del grupo control y grupo experimental es 16.64 y 17.42 respectivamente, evidenciándose diferencias significativas.

Araujo y Cueva (2018) en la tesis, *Uso de la matemática lúdica como recurso didáctico para desarrollar la habilidad de clasificación en estudiantes de educación inicial*. Su objetivo fue determinar el nivel del uso de la matemática lúdica como recurso didáctico, en el desarrollo de la habilidad de clasificación en los estudiantes de cinco años de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 1777 “Divino Redentor” de la provincia de Trujillo, región la Libertad en el año académico 2016. El tipo de estudio es experimental y nivel explicativo. Sus conclusiones fueron:

El uso de la matemática lúdica como recurso didáctico influye significativamente en el desarrollo de la habilidad de clasificación en los estudiantes de cinco años de Educación Inicial de la Institución Educativa N°1777 “Divino Redentor” de la provincia de Trujillo, región la Libertad en el año 2016.

El uso de la matemática lúdica mejoró significativamente las dimensiones: clasificación por color, clasificación por forma, clasificación por tamaño y

clasificación por el grosor.

El uso de la matemática lúdica como recurso didáctico en el desarrollo de la habilidad de clasificación ha sido significativa, en los estudiantes de cinco años de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 1777 “Divino Redentor” de la provincia de Trujillo, región la Libertad en el año académico 2016.

2.2. Bases teóricas.

2.2.1 Los juegos didácticos.

El juego es la formación de nuevas estructuras mentales, que es realizada por placer y que desarrolla las habilidades y destrezas que antes no se realizaban pero que se ponen en práctica al momento de realizar el juego, es por eso que el juego es primordial en las primeras etapas del desarrollo humano, ya que mediante el juego el infante aprende nuevas formas de relacionarse e interactuar con su medio.

También se considera al juego como una actividad, al desarrollo de ciertas capacidades, ya que el juego tiene muchas facultades que se le atribuyen, y permiten que se construyan nuevas estructuras en el conocimiento las cuales son esenciales en el transcurrir de la vida, cabe considerar que mediante el juego la persona aprende a relacionarse de una manera cordial con sus semejantes y desarrollarse de una manera integral.

Según Gonzales, W. (2009) dice que el juego es la expresión creadora del niño. El juego también ayuda al niño a pasar de las sensaciones al conocimiento jugando, en donde establece contacto con el mundo exterior y los objetos que son vistos, oídos y tocados pasan a su cerebro como una experiencia que enriquece su vida

Del Prado (2012) en su libro “El juego como mediación entre el alumno y el aprendizaje: El juego como estrategia didáctica”, señala que jugar es la necesidad propia del niño, pero debemos tener en cuenta que todos no juegan de la misma manera, ni a los mismos juegos, y a las mismas motivaciones ya que el juego está determinado por condiciones materiales, en un contexto social e histórico, ya que es imprescindible considerar la didáctica en el nivel inicial como el interjuego entre factores individuales y sociales entre la cual se integra el docente, los alumnos, el conocimiento y el contexto. El Nivel Inicial, se debe integrar también la actividad lúdica para que promueva placer, relación y adquisición de conocimientos históricos, para sus costumbres y motivaciones en donde verán reflejados en sus juegos.

Motta (2004) define los juegos didácticos como un procedimiento pedagógico en sí mismo, esta metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar, así como generar espacios y tiempos lúdicos, esta se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir (p.59).

Abad (2009) manifiesta que los juegos didácticos constituyen una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente. Entonces, el juego es una actividad esencial en el ser humano pues le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea (p.67).

Benedito (2000) afirma que el juego puede utilizarse como un método de enseñanza en la educación infantil y se puede tomar como una estrategia, para lograr

una adecuada educación, que facilitara la puesta en práctica de diversas actividades haciendo uso de elementos claves en las aulas de clases, para nuestros niños al ir a la escuela puedan ir a aprender jugando. Hoy se focaliza la mirada en los diseños curriculares y que puede comprender como un diálogo entre la teoría y la práctica del juego y que en él desarrollen su creatividad, imaginación y liderazgo.

Schiller (2002) el juego es innato en la persona, todo el género humano viene capacitado para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución. Por su parte la real academia de la lengua española define al juego como “la acción de jugar”, y a la vez se encuentra definida como “hacer algo con alegría”. Es decir, el juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza. Además, el juego infantil es un modo de procesar un saber sin dificultad ni formalidad, por lo tanto, el niño mientras juega aprende algo de una manera informal, sin la necesidad de un adulto (p.61).

2.2.1.1. El juego como estrategia didáctica.

González (2008) indica que el juego como estrategia didáctica es un apoyo incalculable en la enseñanza, permite que exista una cierta interacción entre creatividad, competición, entretenimiento y participación, lo cual favorece ampliamente, y de forma amena, al proceso enseñanza-aprendizaje (p.88).

Por su parte Benedito (2000) asegura que la práctica docente requiere de un análisis, de los factores que influyen en el aula para detectar las diferentes necesidades que tiene cada grupo estudiantil y el medio más apropiado para lograr aprendizajes sin duda alguna son los juegos didácticos (p.37).

Jiménez (2012) señala que la teoría de Vygotsky, se puede hallar también otras teorías que articulan sus trabajos en donde son usados para que puedan explicar los procesos de aprendizaje escolar. En la actividad del juego programado, como herramienta para los maestros es mejorar la enseñanza en los aprendizajes pedagógicos. El uso de las teorías que proporciona Vygotsky, facilita una mayor comprensión en el desarrollo de los procesos psicológicos superiores en el enfoque de la psicología “dialéctica”. Es ahí que el autor pretende explicar el rol del juego para que participen y obtengan un buen aprendizaje en el niño.

2.2.1.2. El aprendizaje a través del juego.

“El juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín educere, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo” (Calero, 2003, p.25).

Además, se debe comprender que “el juego no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración, y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo” (Bañeres et al. 2008, p.13).

“Creemos que el juego es el tronco de un árbol fecundo al cual las nuevas situaciones que ha creado el progreso le han extendido ramas, en las que se pueden cobijar las necesidades cambiantes de una sociedad imprevisible” (Sarlé, 2007, p. 10).

Las diferentes actividades de juego constituyen un elemento básico en la vida de un niño, porque además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Podríamos preguntarnos: ¿Por qué es importante y qué les aporta?, a lo que las investigaciones realizadas responden: los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, la actividad lúdica es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando (Alexander, y otros, 2003, p. 27).

“Quienes trabajan en el nivel inicial pueden reconocer la importancia que la actividad lúdica tiene para los niños. Sin embargo, la actividad lúdica como tal no es patrimonio exclusivo de la infancia, sino un bien cultural que trasciende tiempos históricos y edades. En efecto el juego nació con los primeros hombres y fue un aporte imprescindible para la especie humana” (Medina, 2012, p. 73).

Calero (2003) acerca de cómo la escuela percibe al juego y afirma que: “En muchas de las escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a los adelantos modernos, todavía siguen en vergonzosos tradicionalismos. La escuela tradicionalista asume a los niños en la enseñanza de los profesores, la rigidez escolar, la obediencia ciega, la acriticidad, la pasividad y la ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado, en el mejor de los casos, admitido solamente en el horario del recreo” (p.24).

De igual forma sustenta que “frente a esta realidad, la escuela nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el

Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medioeval, dogmática, autoritaria, tradicional. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectividad. Es polidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego en efecto, es el medio más importante para educar” (Calero, 2003, p.24).

Como bien lo dice “Sarlé (2006) el hecho de que el juego y la enseñanza constituyen dos fenómenos que al situarse en la escuela construyen un marco contextual en el que se redefinen los rasgos que, separadamente, cada uno de estos procesos supone. El acento este puesto en el lugar que tiene el juego como expresión del mundo cultural del niño y la creación de significado, y en la importancia de la enseñanza a la hora de ampliar la experiencia del niño y hacer posible su desarrollo y aprendizaje” (p.197).

Asimismo, es importante considerar a la “enseñanza como una acción mediada y situada en un contexto bidireccional de interacción y de mutua implicancia (entre lo intrasubjetivo propio del juego y lo intersubjetivo propio de la enseñanza), en la secuencia lúdica, maestros y niños construyen el conocimiento a través de su participación conjunta y colaborativa en el juego. En los sucesivos juegos, los conocimientos nuevos integran efectivamente con los que los niños ya poseen y también se abren a nuevos conocimientos posibles” (Sarlé, 2006, p.188).

“Se establece una red de relaciones entre los participantes de la actividad (niños y docentes considerados en forma individual como grupo-clase), los instrumentos o artefactos mediadores (objetos o juguetes), los roles y las reglas de acción, y el objeto de conocimiento (contenidos de enseñanza). Esta nueva red, particulariza y dinamiza las prácticas de enseñanza” (Sarlé, 2006, p.197).

Sarlé (2006) “construir una didáctica específica supone iniciar un proceso de reflexión conceptual sobre las prácticas cotidianas, así como descubrir que aspectos vale la pena rescatar y reconceptualizar, cuales debe ser modificadas y por qué, y que nuevas interpretaciones deben nutrir el campo teórico de la didáctica” (p.198).

“El niño ya no es solo un sujeto moldeable por la educación, sino un sujeto que desde sus formas típicas de expresión (entre ellas el juego) puede participar en la construcción de su propio conocimiento. Esto no significa retomar las concepciones románticas respecto de la infancia sino hacer partir la educación de lo que ya cuenta el niño como experiencia y como forma para comprender y construir el mundo, y desde allí brindar la caja de herramientas necesarias, para negociar, comunicar y crear significados compartidos con otros” (Sarlé, 2006, p.198). Los docentes de la educación infantil deberán entonces pensar que desde lo que los niños y las niñas tienen, pueden generar experiencias aún más significativas para construir aprendizajes que fomenten el desarrollo integral de cada uno de ellos. “El maestro asume un rol de mediador que se va construyendo a través de su participación consciente a lo largo de todo el proceso y no solo en los momentos iniciales o finales” (Sarlé, 2006, p.188).

Sarlé (2006) “el juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas. La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego” (p.173).

Para ello es rescatable lo que bien plantea Sarlé (2006) enseñar el juego permite comprender como el juego del niño depende de los instrumentos semióticos que le brinda la enseñanza. En la escuela infantil, el juego individual e idiosincrásico del niño se transforma en social y comunicable. Con esto, los niños comienzan a negociar los significados que van construyendo del mundo cultural del que participan y pueden comunicar el sentido que este mundo va teniendo para ellos. En el juego, los niños comparten no solo la acción sino los significados que construyen junto con otros en el momento en que están jugando” (p.197).

2.2.1.3. La importancia del juego en educación inicial

Oppenheim (2000) manifiesta que desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite, por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias. En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica. El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser.

Calero (2006) indica que jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende sobre todo a conocer y a comprender el mundo social que le rodea, el juego es un factor espontáneo de educación y cabe un uso didáctico del mismo, siempre y cuando, la intervención no desvirtúe su naturaleza y estructura diferencial, por el contrario, si se fuerzan los comportamientos espontáneos que la actividad lúdica demanda, en un intento por hacer del juego un instrumento educativo más allá de lo que por sí mismo es capaz de ofrecer, se habrá roto tanto el juego en sí como su

potencialidad educativa; por eso es tan importante que la intencionalidad educativa no destruya la propia estructura del juego (p.65).

2.2.1.4. Características del juego en educación inicial

Bernabeu y Goldstein (2008) establece estas características:

Es una actividad libre. El juego “en su expresión original”, responde al deseo y a la elección subjetiva del jugador, y nadie puede dirigirlo desde fuera.

Se ajusta a reglas que lo sostienen. Cada juego exige un espacio, un tiempo y unas reglas. Por eso no hay contradicción entre la idea de juego como actividad libre y como actividad reglada.

Produce placer, alegría y diversión. El juego está afuera de la disyunción, sensatez y necesidad; pero fuera también del contraste verdad y falsedad, bondad y maldad (p.73).

2.2.1.5. Principales elementos del juego.

Chamoso, Duran, García, Martín y Rodríguez (2004) cuando los juegos se incorporan a las aulas, se pretenden que no se desvirtúen, hay que cuidar las características que los definen:

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

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

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

De resultado incierto: Si son muy previsibles los estudiantes se cansarán enseguida (p.89).

2.2.1.6. Juegos didácticos infantiles.

Ferreiro (2011) menciona que el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él, como lo son las actividades para los adultos, el juego le permite experimentar potencialidades, desarrollar habilidades y destrezas, aprender aptitudes y actitudes, si el niño desarrolla de esta manera las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado es aquél que juega más. El juego infantil es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades lúdicas una forma de exteriorizarlos.

2.2.1.7. Tipos de juego.

MINEDU (2010) manifiesta los siguientes:

Juego motor. Está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo, como saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros.

Juego cognitivo. Pone en marcha la curiosidad intelectual del niño, esta actividad cognitiva se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular.

Juego social. Se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego, estos juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros.

El juego simbólico. El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás

distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”. Alejandra juega con Ariana y le propone: “Decía que tú y yo éramos hermanas y que nos íbamos de viaje solas, sin permiso de nuestros padres”.

2.2.1.8. Logros del juego en educación inicial.

Bernabeu y Goldstein (2008) indica que el juego con la sensación de exploración y descubrimiento que lleva aparejada, viene a ser un “banco de pruebas permanente” para la resolución de posibles situaciones problemáticas, lo que produce en el jugador importantes y significativos cambios personales. El juego no tiene un producto final, es una actividad que sirve para muchas y muy importantes cosas ya que promueve una serie de actitudes vitales que transforman al individuo que juega. Jugando, las personas se relacionan sin prejuicios ni ataduras y se preparan para encarar aquellas situaciones vitales que le van a permitir definir su propia identidad (p.53).

2.2.1.9. Beneficios del juego infantil.

Gómez (2014) sostiene que el estudio de matemática debe tener una aproximación lúdica; hay escuelas del pensamiento pedagógico que hablan de aprender jugando y de cómo se facilita el proceso de aprendizaje cuando se introduce la lúdica, por ello el juego es un elemento muy significativo, porque:

Enriquece la imaginación, los pedagogos lo tienen muy claro, que el juego aporta mucho en el proceso creativo.

Desarrolla la observación, ejercita la atención, la concentración y la memoria.

Los juegos no tienen que ser elaborados ni complejos.

El niño de una forma graciosa y libre, va absorbiendo perfectamente una cantidad de conocimientos. Lo que así se aprende, persiste (p.53).

2.2.1.10. El aprendizaje en las clases de juego.

Huizinga (2003) menciona que el juego es para el ser humano una actividad fundamental, es precisamente esto una de las cosas que nos diferencia de los animales, somos una especie a la que le encanta jugar y divertirse con otras personas, por ello la especie humana es llamada “hombre jugador”. Esto le da fuerza a la idea de implementar en la enseñanza, juegos y actividades lúdicas que permitan a niños aprender mejor (p.68).

Por su parte Emilio (2003) afirma que los juegos proporcionan a los estudiantes posibilidades de practicar la lengua en una situación real, de forma natural y espontánea; por lo que se tendrán que activar y desarrollar las estrategias de comunicación. En muchos juegos la interacción entre los alumnos es la clave para ganar, especialmente en los juegos de vacío de información en los que el alumno debe preguntar a sus compañeros para completar una información o resolver un problema; o los juegos de roles y simulaciones, en los que deben representar un personaje con unas características o una personalidad concreta, los estudiantes deben interactuar para convencer, argumentar, pedir consejo o ayuda, o conseguir unos fines concretos. El autor manifiesta que el juego podemos usar como una estrategia a la hora de lograr la comunicación, la participación, desarrollar roles y poder argumentar y resolver problemas que se presenten en el momento y por qué no durante la vida (p.36).

2.2.2. Aprendizaje de la matemática.

Pérez (2001) define el aprendizaje de la matemática como los rasgos cognitivos que tienen que ver con la forma en que los estudiantes estructuran los contenidos, forman y utilizan conceptos, interpretan la información, resuelven los problemas, seleccionan

medios de representación (visual, auditivo, cenestésico). Los rasgos afectivos se vinculan con las motivaciones y expectativas que influyen en el aprendizaje, mientras que los rasgos fisiológicos están relacionados con el estudiante (p.71).

Fernández y otros (2004) son varias las investigaciones que coinciden en afirmar que los niños en edad preescolar construyen una serie de conceptos matemáticos que, al menos en sus inicios intuitivos, se desarrollan aún antes del ingreso a la escuela. Durante los primeros seis años de vida, el desarrollo cognoscitivo de los niños alcanza enormes progresos y gran parte de ellos se llevan a cabo en el área de las matemáticas. De esta manera, se explica la habilidad de los infantes para reconocer y discriminar pequeñas cantidades de objetos y de desarrollar conocimientos acerca del número y la geometría antes de lo esperado (p.42).

Godino, Batareno y Font (2003) publican que los estudiantes aprenden matemática por medio de las experiencias que les proporcionan los profesores. Por tanto, la comprensión de la matemática por parte de los estudiantes, no puede basarse solamente en un constructivismo estricto, sino que requiere de mucho tiempo de aprendizaje y para ello, se le debe enseñar un trabajo matemático auténtico, que no sólo incluye la solución de problemas, sino la utilización de los conocimientos previos en la solución de los mismos aplicables a la vida cotidiana. Si se quiere que el alumno valore el papel, es importante que los ejemplos y situaciones que se muestran en la clase hagan ver, el amplio campo de fenómenos que la matemática permite organizar. Ya que conocer o saber matemática, es algo más que repetir las definiciones o ser capaz de identificar propiedades de números. Pues la persona que sabe matemática ha de ser capaz de usar el lenguaje y conceptos matemáticos para resolver problemas, pues de lo contrario no

será un matemático sino alguien que simplemente reproduce o copia los conocimientos y resultados, es importante considerar como recurso didáctico algo más que material concreto o visual, y ese recurso ideal son los juegos, sobre todo por el papel motivador que poseen.

Por su parte, Ruiz (2006) la mayoría de las investigaciones consideraran que el aprendizaje de los números y la aritmética constituyen una parte importante del currículum escolar y que los conceptos numéricos representan la base sobre la cual pueden desarrollarse elevadas competencias numéricas. El estudio sobre el aprendizaje de la matemática alcanzado por el niño, ha sido uno de los tópicos más trabajados en la psicología del desarrollo cognoscitivo (p.52).

Zambrano (2005) sostiene que la didáctica de la matemática es la disciplina científica, cuyo objeto es la génesis, circulación y apropiación del saber matemático y sus condiciones de enseñanza y aprendizaje. Por ello es necesario que los docentes de matemática, asimilen la importancia de la didáctica de esta disciplina, a fin de buscar alternativas metodológicas para que los estudiantes sean constructores de su propio aprendizaje y se apropien de esos saberes matemáticos (p.87).

Cardoso y Cerecedo (2008) se hace necesario que los profesores conciban a las matemáticas como una asignatura fundamental que posibilita el desarrollo de hábitos y actitudes positivas, así como la capacidad de formular conjeturas racionales y de asumir retos basados en el descubrimiento y en situaciones didácticas que les permitan contextualizar a los contenidos como herramientas susceptibles de ser utilizadas en la vida. Todas las materias escolares deben contribuir al desarrollo de la inteligencia, los

sentimientos y la personalidad, pero corresponde a las matemáticas un lugar destacado en la formación de la inteligencia (p.57).

2.2.2.1. Competencias matemáticas.

Estévez (2009) afirma que la competencia es la manera en la que cualquier persona utiliza sus recursos personales (habilidades, actitudes, conocimientos y experiencias) para actuar de forma activa y responsable en la construcción de su proyecto de vida tanto personal como social. Es la forma en que una persona utiliza todos sus recursos personales (habilidades, actitudes, conocimientos y experiencias) para resolver de forma adecuada una tarea en un contexto definido.

2.2.2.2. Pensamiento lógico-matemático.

Fernández (2009) el pensamiento lógico-matemático es favorecido por:

La observación: se canaliza a través de juegos cuidadosamente dirigidos a la percepción de propiedades y a la relación entre ellas.

La imaginación: es entendida como acción creativa que contribuye al aprendizaje matemático por la variabilidad de situaciones a las que se transfiere una misma interpretación.

El razonamiento lógico: es la forma del pensamiento mediante la cual, partiendo de uno o varios juicios verdaderos, llamados premisas, se llega a una conclusión conforme a ciertas reglas de inferencia (p.38).

Fernández (2009) se puede recorrer didácticamente:

- Estableciendo relaciones, clasificaciones y mediciones.

- Ayudando en la elaboración de las nociones espacio-temporales, forma, número, estructuras lógicas, cuya adquisición es indispensable para el desarrollo de la Matemática.
- Impulsando a los alumnos a averiguar cosas, a observar, a experimentar, a interpretar hechos, a aplicar sus conocimientos a nuevas situaciones o problemas.
- Desarrollando el gusto por una actividad del pensamiento a la que irá llamando matemática.
- Despertando la curiosidad para comprender un nuevo modo de expresión.
- Guiando en el descubrimiento mediante la investigación que le impulse a la creatividad (p.73).

2.2.2.3. Didáctica de la matemática en educación inicial.

De la Herrán y Paredes (2008) la didáctica es lo básico toda acción didáctica, es educativa puesto que se refiere a la enseñanza, y la enseñanza es la condición de todo aprendizaje; se aprende a usar los significados desde la potencialidad de la razón; lo que se educa es la razón. De esta manera, la razón educada ajusta su uso para significar aquello que la vida necesita (p.86).

Según Ortiz (2004) en pro del mejoramiento de la calidad educativa se han reformado los contenidos a enseñar y las formas de evaluación; transformado y modernizado las metodologías, los recursos y se han aumentado las exigencias en cuanto a los contenidos de la formación de los maestros. Por ello la enseñanza ha sido y es, la razón de ser la educación escolar, pues en torno a ella se han caracterizado los elementos fundamentales de la escuela y sus relaciones (p.29).

Edo (2005) existen otras formas posibles de hacer matemáticas distintas a la mera instrucción de técnicas y procedimientos mecánicos que hay que aplicar. La educación matemática escolar requiere la creación de situaciones potencialmente significativas.

2.2.2.4. Los números ordinales y cardinales.

Ortiz de Lazcano (2009) el conjunto de números naturales está formado por números ordenados que son sus elementos:

a.- El número cardinal: se define como la propiedad que tiene en común dos conjuntos equipolentes entre sí. Por ejemplo, los conjuntos formados por niñas y niños, y sus bolsos escolares son equivalentes entre sí porque a cada niño le corresponde un solo bolso o morral.

b.- El ordinal: indica la posición relativa de un número en la secuencia numérica. Por ejemplo, el término cinco en su aspecto ordinal nos indica que dicho número es el quinto en la secuencia, que delante de él hay cuatro términos (comenzando por el uno) y que detrás van los demás números a partir de seis; el cinco va detrás del cuatro y delante del seis, por lo que ocupa un lugar único.

Sucede pues, que todos los elementos que anteceden en la secuencia a uno dado son menores y todos los que le preceden son mayores. Los términos ordinales más frecuentes en nuestra vida son: primero, segundo, tercero...hasta el décimo. A partir de aquí, los términos se construyen uniendo la palabra décimo con cada uno de los términos hasta el noveno (p.105).

III. HIPÓTESIS

Hipótesis General:

La aplicación un taller de juegos didácticos, influye significativamente en el aprendizaje del área de matemática, de los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2018

Hipótesis Estadísticas:

H_a. La aplicación de un taller de juegos didácticos, influye significativamente en el aprendizaje del área de matemáticas, de los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2018

Hipótesis Nula:

H₀. La aplicación de un taller de juegos didácticos, no influye significativamente en el aprendizaje del área de matemáticas, de los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2018

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de Investigación: El diseño de la presente investigación fue pre experimental, con un solo grupo, el cual fue evaluado antes y después de la aplicación del programa a través de un pre test y post test, respectivamente; teniendo como finalidad la comparación de los resultados, obteniéndose gráficos y tablas estadísticas que se interpretaron para su mejor comunicación (Hernández, Fernández y Baptista, 2010). El diagrama es el siguiente:

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

GE: Grupo Experimental.

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

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

X: Taller de juegos didácticos.

4.2. Población y Muestra: Constituyen los niños del de la I. E. N° 1649 Inicios Brillantes.

Tabla N° 01: Población

EDAD	AULA	SEXO		TOTAL
		H	M	
3 años	Verde	10	10	20
4 años	Amarilla	9	13	22
4 años	Naranja	10	11	21
5 años	Lila	12	13	25
5 años	Rosada	9	10	19
TOTAL				107

Fuente: Nómima de matrícula del año 2019.

Muestra: Está conformada por 19 niños de 5 años de la I.E. N° 1649 Inicios Brillantes

Tabla N° 02: Muestra

Institución Educativa	Edad	Número de niños	
		Mujeres	Hombres
N° 1649 Inicios Brillantes	5 años	10	9
Total		19	

Fuente: Registro de asistencia de los niños de 5 años.

4.3. Definición y operacionalización de variable e indicadores.

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Independiente: Juegos didácticos.	Caba (2004) el juego es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas.	A través del juego, el niño aprende a explorar, desarrollar y dominar las destrezas físicas, sociales y proporciona una liberación de la energía excesiva, que restablece el equilibrio del cuerpo, liberando al niño para nuevas tareas.	Creatividad	Simbolización e imaginación	Juega con espontaneidad y autonomía. Representa de forma concreta objetos percibidos por los sentidos que ya no están presentes. Manifestar ideas y respuestas, originales, ingeniosas y ocurrentes. Manipula objetos con habilidad e intención.
			Comunicación	Se relaciona con sus pares	Juega con otros niños. Establece relaciones de comunicación con el profesor. Emplea un lenguaje corporal y gestual fluido y flexible.
			Nivel de pensamiento	Ordena sin llegar a la rigidez	Organiza su juego de acuerdo a normas (inicio-desarrollo-final). Conserva los significados durante todo su juego. Es flexible al construir la historia de su juego
Dependiente Aprendizaje en el área de matemáticas	La adquisición de conocimientos posee un estado de grados de comprensión y cada infante los va superando. No todos los niños tienen la misma capacidad, pero todos tienen la misma necesidad de aprender Matemáticas. Por lo tanto, la tarea escolar consiste en cubrir las necesidades, y no en clasificar capacidades (Bravo, 2006).	Los conceptos matemáticos se deben introducir a partir de actividades simples que los alumnos puedan manipular para descubrir principios y soluciones matemáticas. Con objeto de que esta estrategia repercuta en las estructuras, por ello hay que animar a los niños a formar imágenes perceptivas de las ideas matemáticas, llegando a desarrollar una notación para describir la operación.	Conceptos básicos	Usa expresiones que demuestra comprensión	Nomina objetos. Describe objetos. Asigna propiedades a los objetos. Comprende la información del mundo exterior (objetos).
			Números ordinales	Ordena números y series	Establece un orden en base a un criterio. Compara series organizadas de mayor a menor. Evalúa la reproducción de patrones perceptivos. Evalúa la reproducción de números y letras.
			Reproducción de figuras y secuencias	Representa formas y relaciones	Reproduce formas diversas y figuras. Comprende las relaciones de contigüidad y separación entre figuras. Percebe la orientación espacial de figuras
			Reconocimiento y reproducción de números	Identifica posiciones y cantidades	Identifica dentro de una serie el número que le es nombrado. Realiza operaciones simples Dibuja una serie de figuras con un elemento más que el modelo.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Según Martínez (2008) las técnicas e instrumentos de recolección de datos “Es una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones interesan al investigador”. (p.111). Asimismo, Arias (2006) menciona que “las técnicas de recolección de datos son las distintas formas de obtener información”. (p.53). De acuerdo con los autores, las técnicas utilizadas para la de recolección de los datos en la presente investigación es la observación y la lista de cotejos.

La Observación

Ludewig , Rodríguez & Zambrano (2008) señala que la observación es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto. En la práctica educativa, la observación es uno de los recursos más ricos que cuenta el docente para evaluar y recoger información sobre las capacidades y actitudes de los estudiantes, ya sea de manera grupal o personal, dentro o fuera del aula

Lista de cotejo

La lista de cotejo es un instrumento de investigación. Este instrumento se utiliza para anotar las observaciones, las cuales consisten en una lista con características relacionadas con el comportamiento de los estudiantes y el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuales están presentes y cuáles ausentes.

Este instrumento es apropiado para registrar desempeños de acciones corporales, destrezas motoras, o bien, los resultados o productos de trabajos realizados (Guidaz, 2005).

4.5. Plan de Análisis

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

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

El procesamiento, implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de estimar si la aplicación del taller de juegos didácticos mejoró el aprendizaje en el área de matemáticas de los estudiantes de la muestra.

En esta fase del estudio se pretende utilizar la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Asimismo, se utilizará la estadística no paramétrica la prueba de “T” para comparar la mediana de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas, se utiliza para la contratación de la hipótesis, es decir si se acepta o se rechaza.

Tabla N° 03: Baremo del logro de capacidades

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

Fuente: Diseño Curricular Nacional

4.6 Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos	Escala de medición	
¿Cómo influye la aplicación de un taller de juegos didácticos, en el aprendizaje del área de matemáticas de los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2018?	<p>Objetivo general: Determinar si la aplicación de un taller de juegos didácticos, influye en el aprendizaje del área de matemáticas, de los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2018.</p> <p>Objetivos específicos: Identificar el nivel de aprendizaje del área de matemáticas mediante un pre test a los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2018.</p>	Independiente: Juegos didácticos	Creatividad	Simbolización e imaginación	La observación de Lista de cotejo	Inicio (0 – 10)	
			Comunicación	Se relaciona con sus pares		Proceso (11 - 15)	
			Nivel de pensamiento	Ordena sin llegar a la rigidez		Previsto (16 – 20)	
	Diseñar y aplicar un taller de juegos didácticos, a los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes 2018. Evaluar los resultados del taller de juegos didácticos aplicado a los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2018. Comparar los resultados del taller de juegos didácticos aplicado mediante el pre test y post test a los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2018.	Dependiente: Aprendizaje en el área de matemáticas	Aprendizaje en el área de matemáticas	Conceptos básicos	Usa expresiones que demuestra comprensión	Pre y post test	C (En inicio)
				Números ordinales	Ordena números y series		B (En proceso)
				Reproducción de figuras y secuencias	Representa formas y relaciones		A (Logro previsto)
				Reconocimiento y reproducción de números	Identifica posiciones y cantidades		

4.7. Principios éticos.

En el proceso de investigación se tuvo en cuenta lo recomendado por el código de ética para la investigación, aprobado por acuerdo de Consejo Universitario con Resolución N°0108-2016 CU- ULADECH Católica, en principios que rigen la actividad investigativa. Entre las que se ha tomado en cuenta son las siguientes:

“En cuanto a las cuestiones éticas se llevó a cabo el consentimiento informado, es decir todas las personas involucradas en la investigación han sido tratadas con respeto y consideración pensando que los niños y niñas constituyen un fin en sí mismo y no un medio para conseguir algo. En tal sentido los niños y niñas han tenido total libertad para participar. También se ha tenido y tiene en cuenta la confidencialidad para asegurar y proteger a los niños y niñas de la muestra de estudio en calidad de informantes de la investigación, por ello se ha trabajado con códigos evitando en el informe la identificación de los participantes; además los datos han sido utilizados estrictamente para la investigación. Además, se ha respetado la autenticidad de los datos obtenidos, evitando manipulaciones de tal manera que los resultados muestren calidad y autenticidad dando valor y fiabilidad a la investigación” (Nureña y Alcaraz, 2012).

V. RESULTADOS

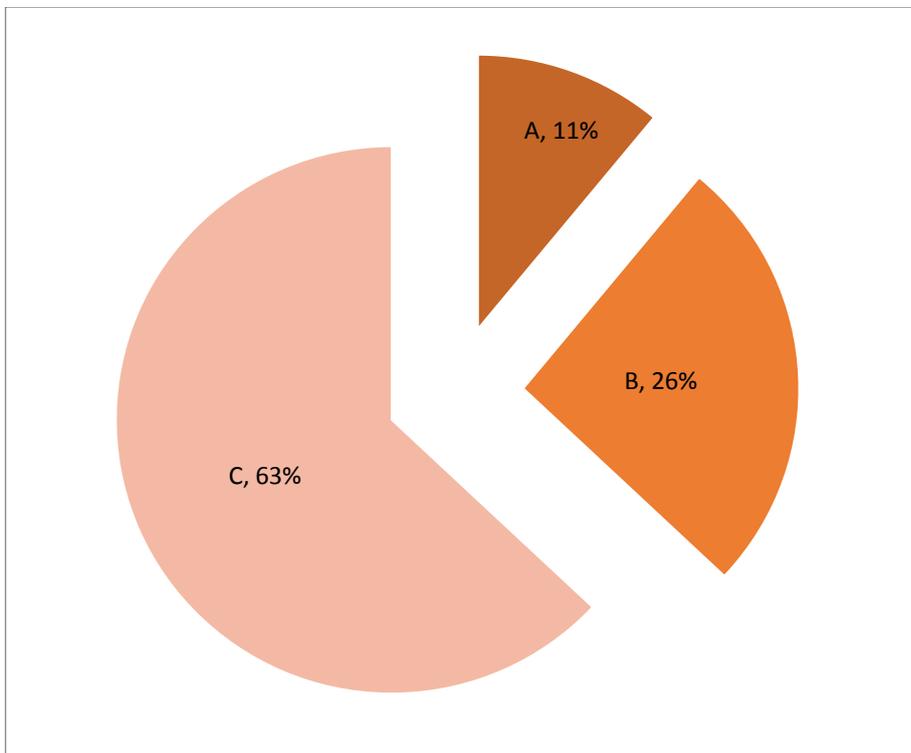
5.1 Resultados

Tabla N° 04: Calificaciones obtenidas en el pre-test.

CALIFICACIONES	fi	hi%
A	2	11
B	5	26
C	12	63
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 01: Distribución porcentual en el pre test.



Fuente: Tabla N° 04

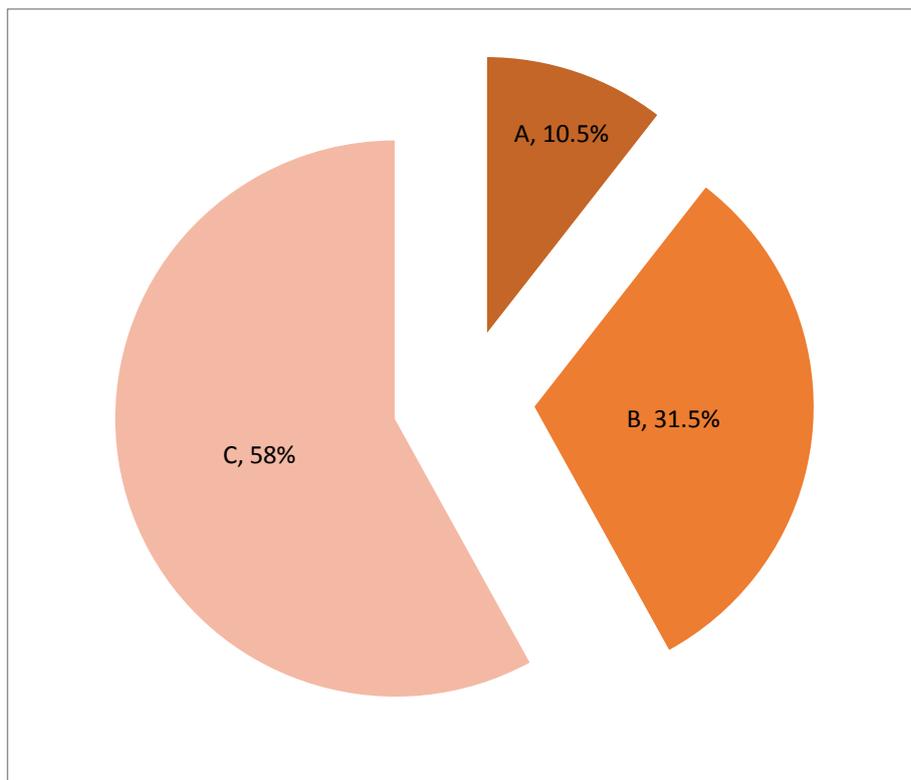
Se observa que solo el 11% tienen un aprendizaje A; el 26% tienen un aprendizaje B, y el 63% tienen un aprendizaje C.

Tabla N° 05: Calificaciones obtenidas en la sesión N° 01

CALIFICACIONES	fi	hi%
A	2	10.5
B	6	31.5
C	11	58
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 02: Distribución porcentual en la sesión N° 01



Fuente: Tabla N° 05

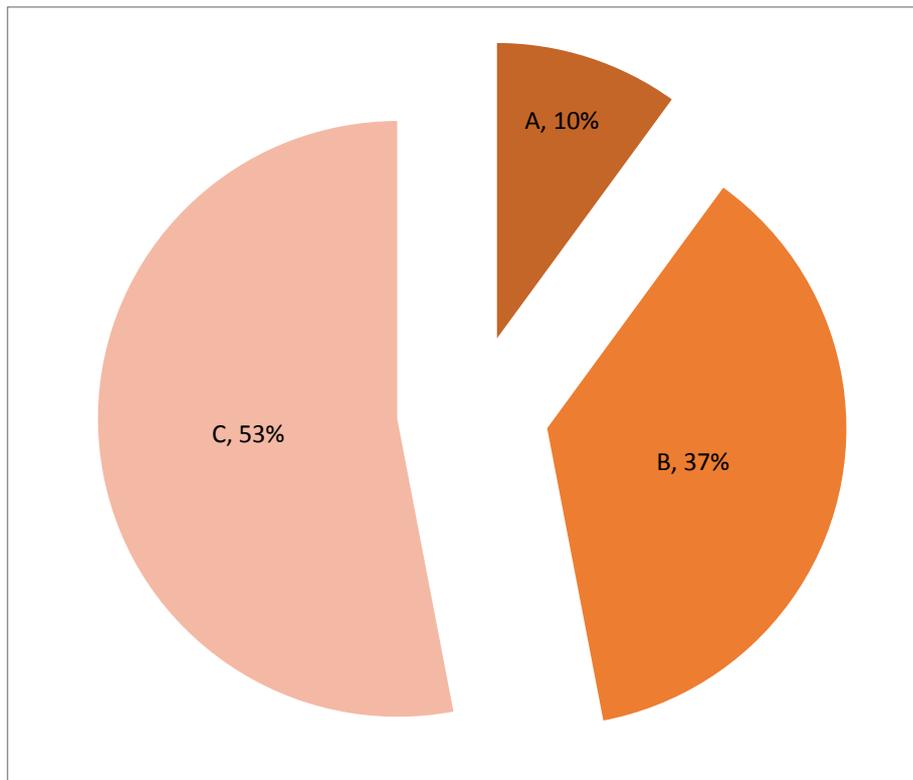
Se observa que el 10.5% tienen un aprendizaje A; el 31.5% tienen un aprendizaje B, y el 58% tienen un aprendizaje C.

Tabla N° 06: Calificaciones obtenidas en la sesión N° 02

CALIFICACIONES	fi	hi%
A	2	10
B	7	37
C	10	53
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 03: Distribución porcentual en la sesión N° 02



Fuente: Tabla N° 06

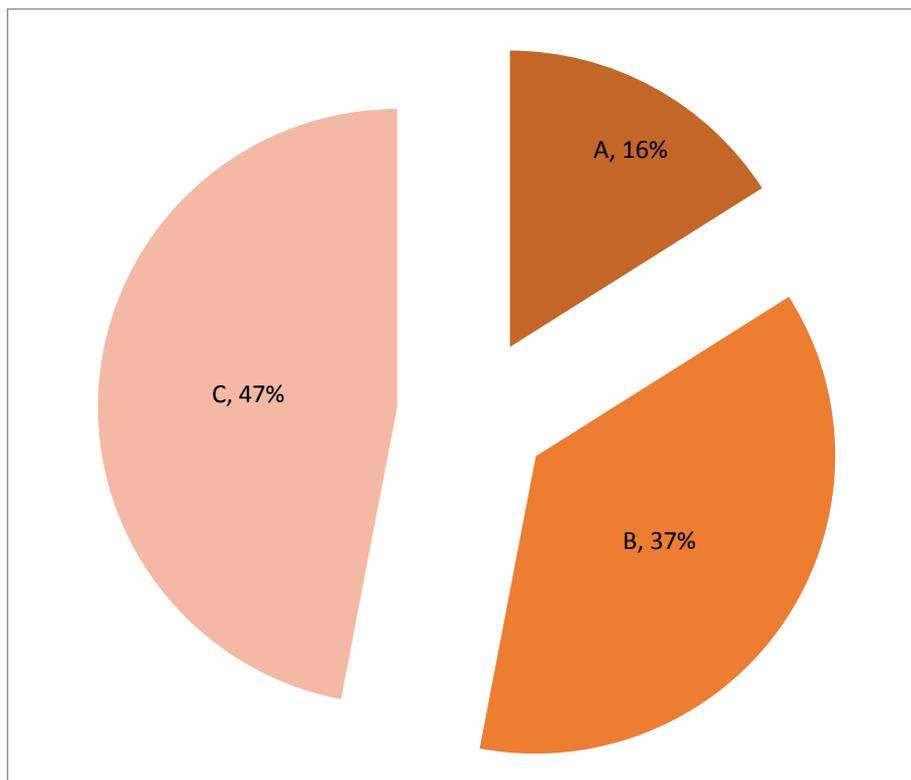
Se observa que el 10% tienen un aprendizaje A; el 37% tienen un aprendizaje B, y el 53% tienen un aprendizaje C.

Tabla N° 07: Calificaciones obtenidas en la sesión N° 03

CALIFICACIONES	fi	hi%
A	3	16
B	7	37
C	9	47
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 04: Distribución porcentual en la sesión N° 03



Fuente: Tabla N° 07

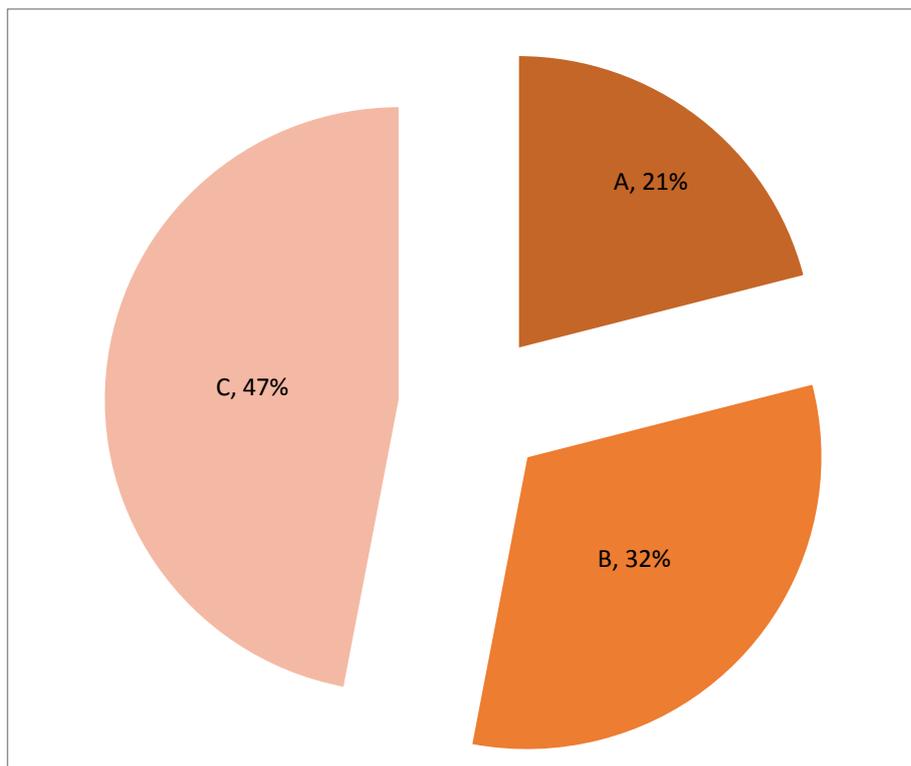
Se observa que el 16% tienen un aprendizaje A; el 37% tienen un aprendizaje B, y el 47% tienen un aprendizaje C.

Tabla N° 08: Calificaciones obtenidas en la sesión N° 04

CALIFICACIONES	fi	hi%
A	4	21
B	6	32
C	9	47
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 05: Distribución porcentual en la sesión N° 04



Fuente: Tabla N° 08

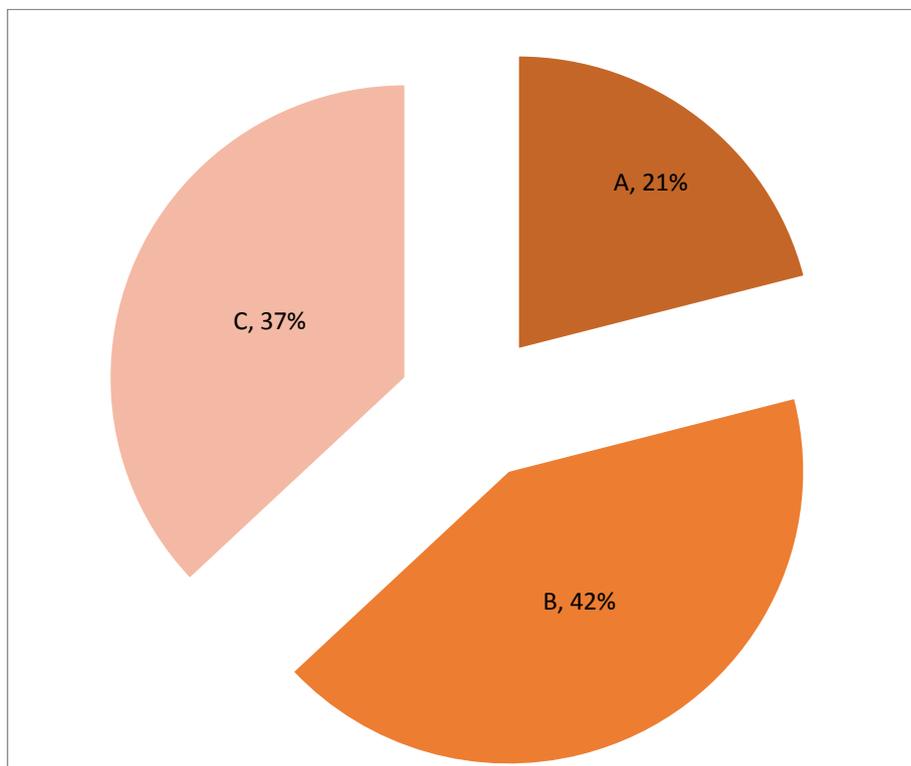
Se observa que el 21% tienen un aprendizaje A; el 32% tienen un aprendizaje B, y el 47% tienen un aprendizaje C.

Tabla N° 09: Calificaciones obtenidas en la sesión N° 05

CALIFICACIONES	fi	hi%
A	4	21
B	8	42
C	7	37
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 06: Distribución porcentual en la sesión N° 05



Fuente: Tabla N° 09

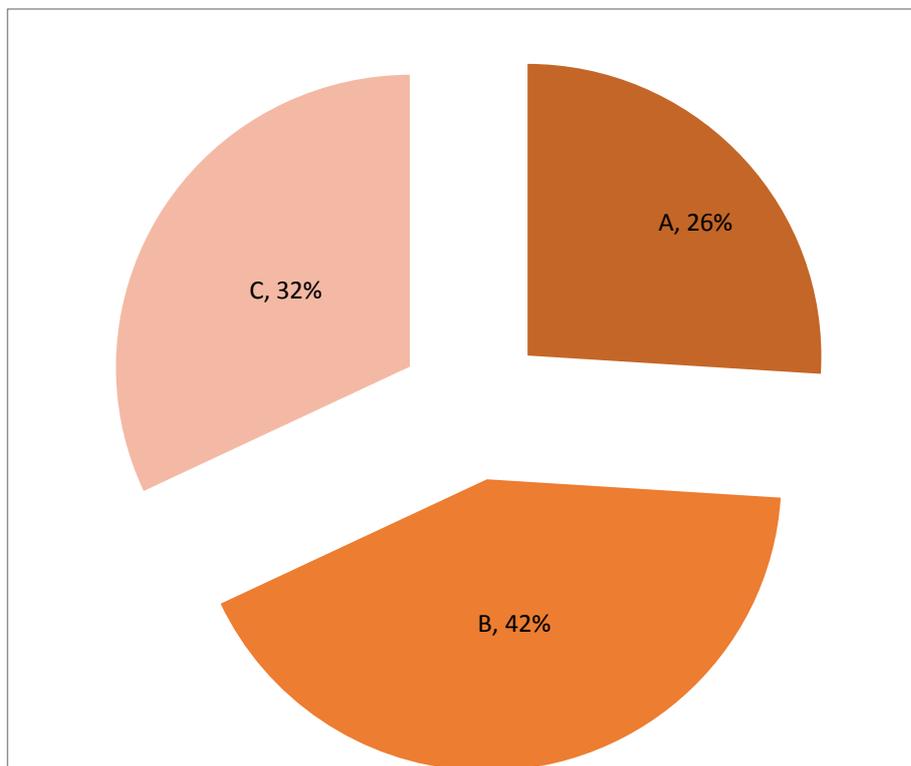
Se observa que el 21% de los estudiantes tienen un aprendizaje A; el 42% de los estudiantes tienen un aprendizaje B, y el 37% de los estudiantes tienen aprendizaje C.

Tabla N° 10: Calificaciones obtenidas en la sesión N° 06

CALIFICACIONES	fi	hi%
A	5	26
B	8	42
C	6	32
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 07: Distribución porcentual en la sesión N° 06



Fuente: Tabla N° 10

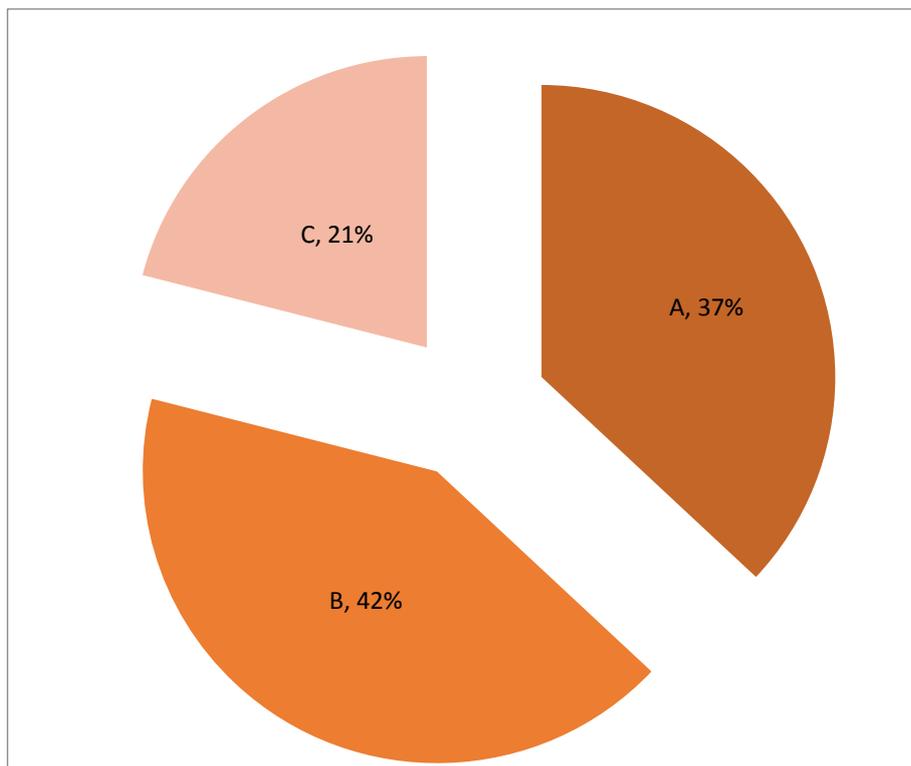
Se observa que el 26% tienen un aprendizaje A; el 42% tienen un aprendizaje B, y el 32% tienen un aprendizaje C.

Tabla N° 11: Calificaciones obtenidas en la sesión N° 07

CALIFICACIONES	fi	hi%
A	7	37
B	8	42
C	4	21
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 08: Distribución porcentual en la sesión N° 07



Fuente: Tabla N° 11

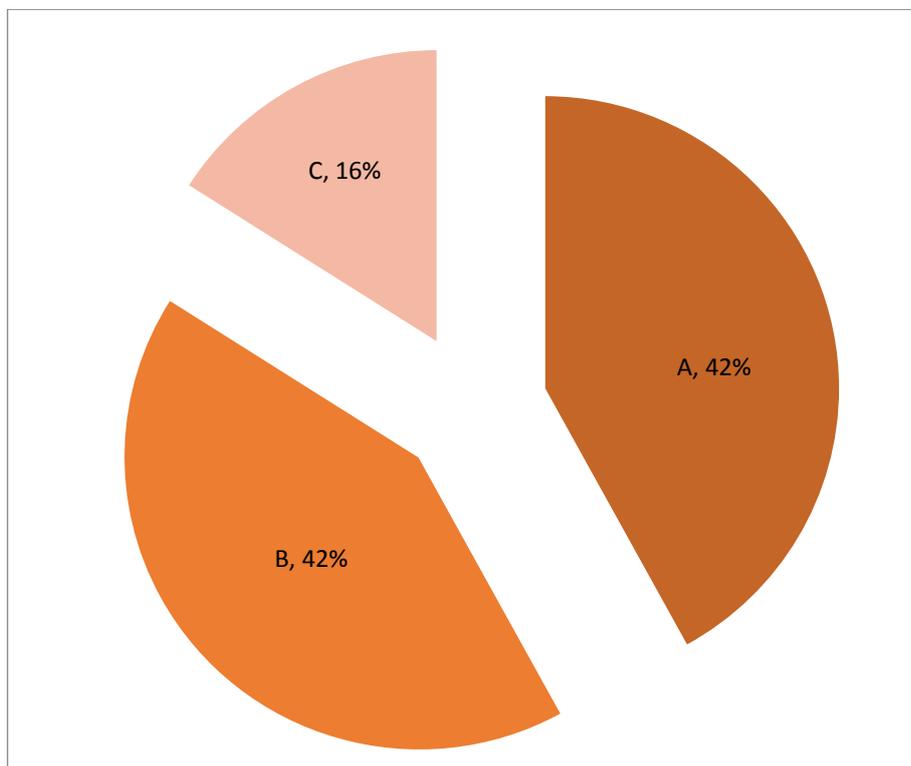
Se observa que el 37% tienen un aprendizaje A; el 42% tienen un aprendizaje B, y el 21% tienen un aprendizaje C.

Tabla N° 12: Calificaciones obtenidas en la sesión N° 08

CALIFICACIONES	fi	hi%
A	8	42
B	8	42
C	3	16
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 09: Distribución porcentual en la sesión N° 08



Fuente: Tabla N° 12

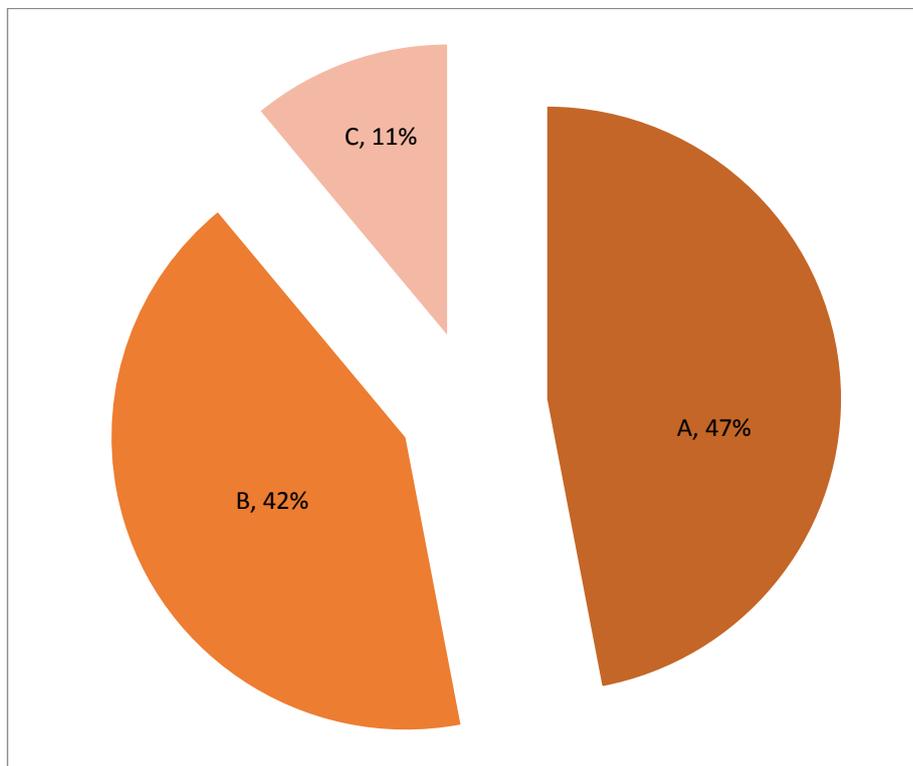
Se observa que el 42% tienen un aprendizaje A; el 42% tienen un aprendizaje B, y el 16% tienen un aprendizaje C.

Tabla N° 13: Calificaciones obtenidas en la sesión N° 09

CALIFICACIONES	fi	hi%
A	9	47
B	8	42
C	2	11
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 10: Distribución porcentual en la sesión N° 09



Fuente: Tabla N° 13

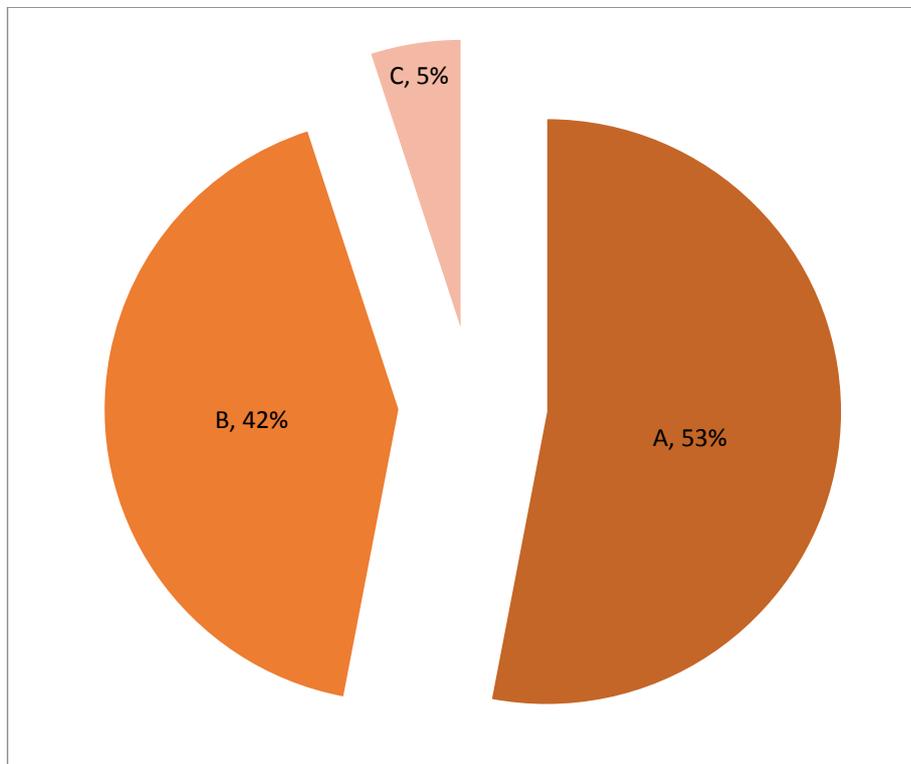
Se observa que el 47% tienen un aprendizaje A; el 42% tienen un aprendizaje B, y el 11% tienen un aprendizaje C.

Tabla N° 14: Calificaciones obtenidas en la sesión N° 10

CALIFICACIONES	fi	hi%
A	10	53
B	8	42
C	1	5
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 11: Distribución porcentual en la sesión N° 10



Fuente: Tabla N° 14

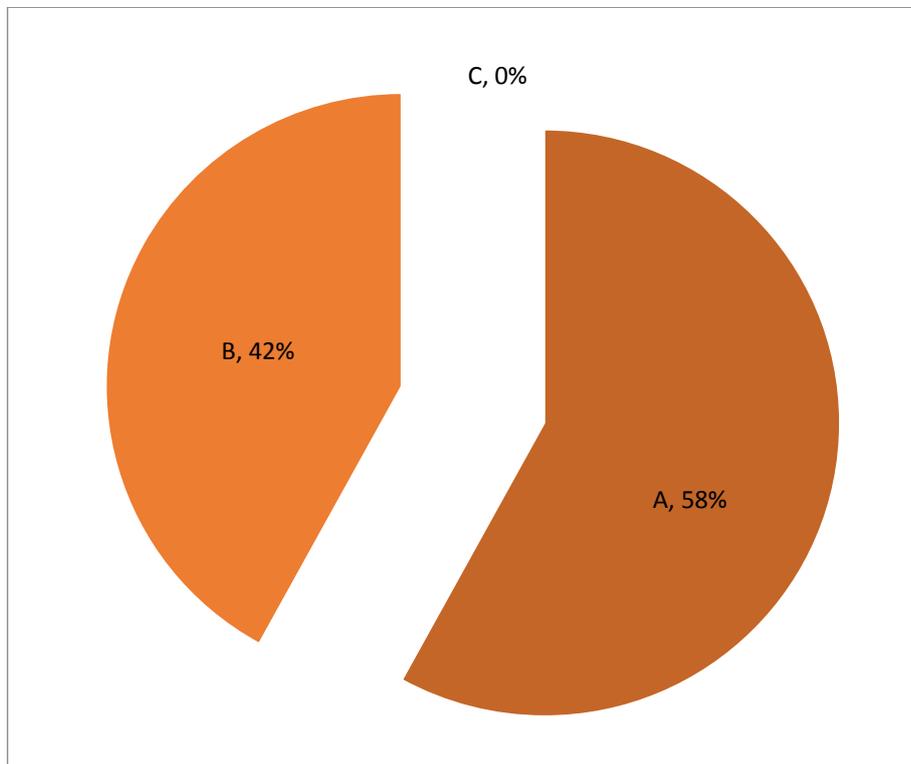
Se observa que el 53% tienen un aprendizaje A; el 42% tienen un aprendizaje B, y el 5% tienen un aprendizaje C.

Tabla N° 15: Calificaciones obtenidas en la sesión N° 11

CALIFICACIONES	fi	hi%
A	11	58
B	8	42
C	0	0
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 12: Distribución porcentual en la sesión N° 11



Fuente: Tabla N° 15

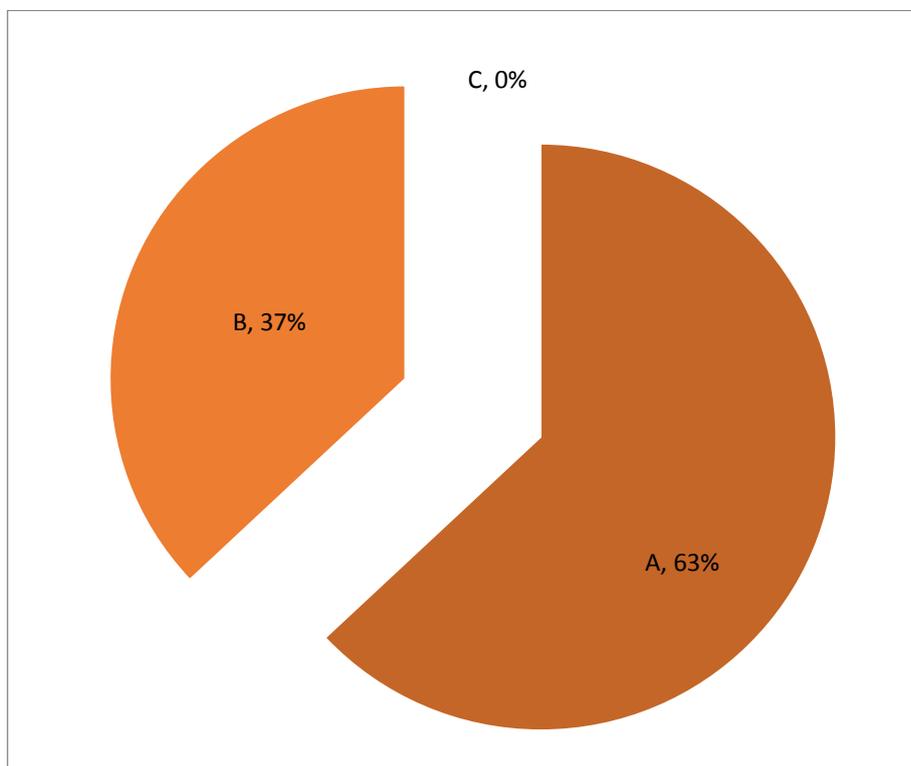
Se observa que el 58% tienen un aprendizaje A; un 42% tienen un aprendizaje B, y 0% tienen un aprendizaje C.

Tabla N° 16: Calificaciones obtenidas en la sesión N° 12

CALIFICACIONES	fi	hi%
A	12	63
B	7	37
C	0	0
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 13: Distribución porcentual en la sesión N° 12



Fuente: Tabla N° 16

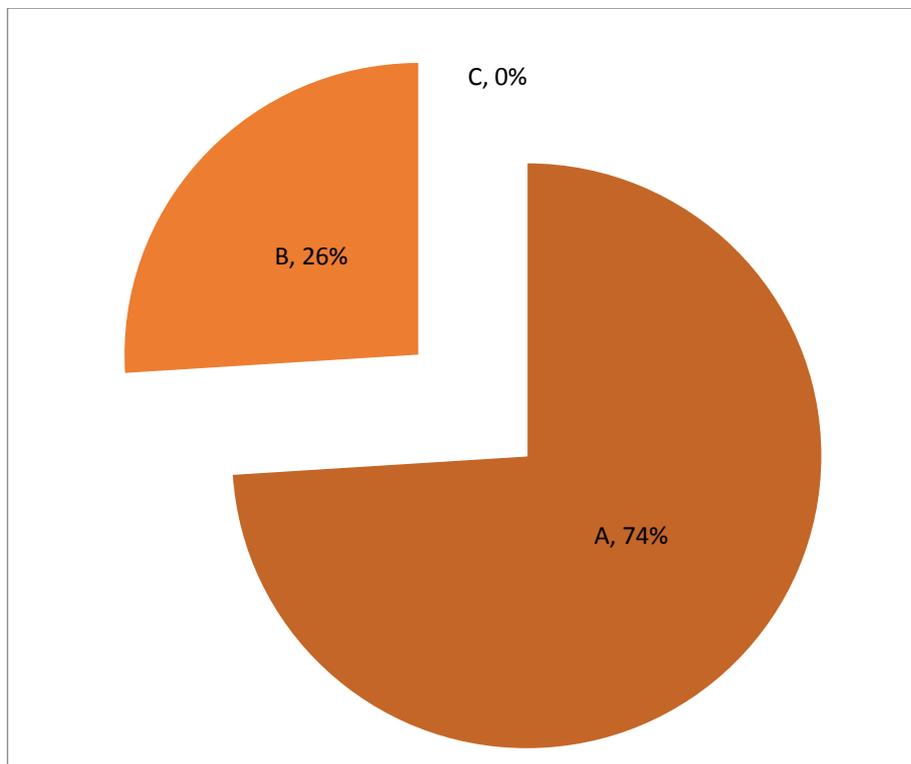
Se observa que el 63% tienen un aprendizaje A; el 37% tienen un aprendizaje B, y 0% tienen un aprendizaje C.

Tabla N° 17: Calificaciones obtenidas en el post test

CALIFICACIONES	fi	hi%
A	14	74
B	5	26
C	0	0
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 14: Distribución porcentual en el post test



Fuente: Tabla N° 17

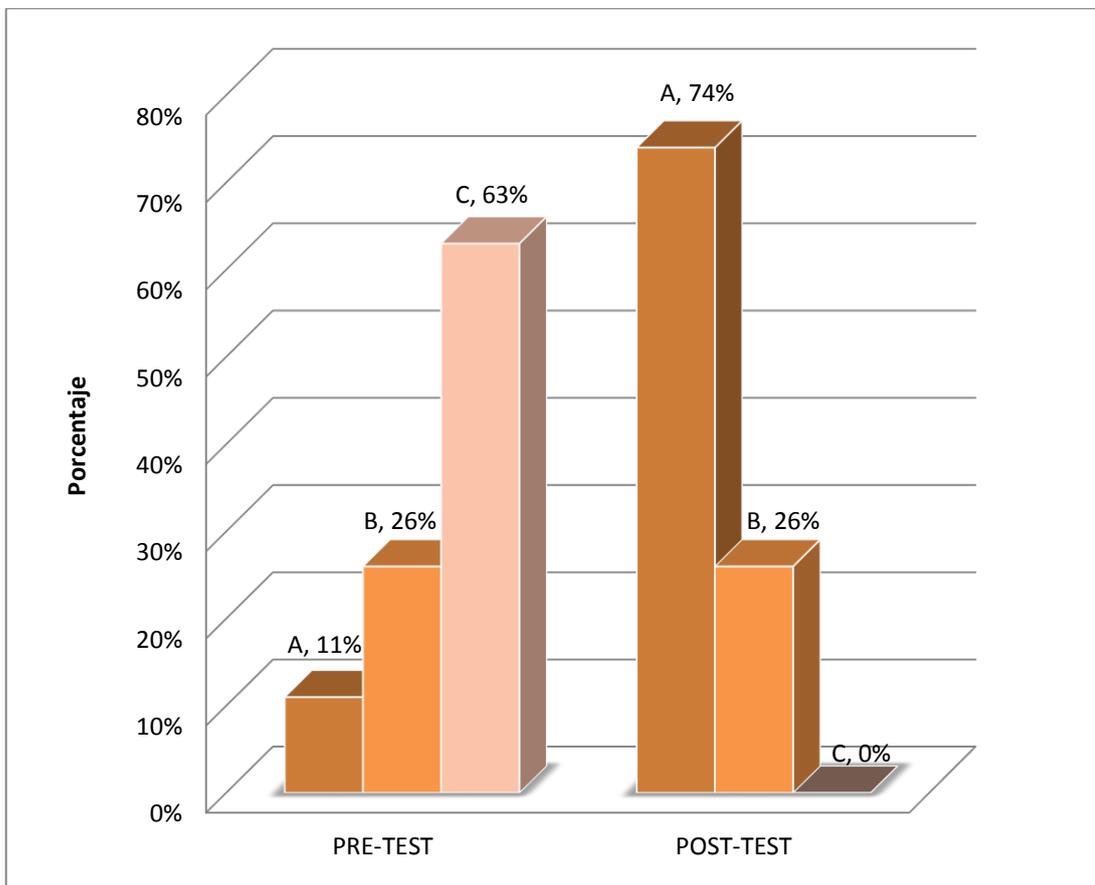
Se observa que 74% tienen un aprendizaje A; el 26% tienen un aprendizaje B, y 0% tienen un aprendizaje C.

Tabla N° 18: Comparación de calificaciones pre test y post test

CALIFICACIONES	Pre-test		Post-test	
	fi	hi%	hi	h%
A	2	11	14	74
B	5	26	5	26
C	12	63	0	0
TOTAL	19	100	19	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 15: Distribución porcentual en el pre test y post test



Fuente: Tabla N° 18

Se observa que existe una diferencia significativa en el nivel del logro de aprendizaje en el pre y post test.

Contrastación de hipótesis.

Se aprecia que $P = 0,001 < 0.05$, se concluye que hay una diferencia significativa en el aprendizaje del área de matemática obtenidos en el Pre Test y Post Test. Es decir, que hubo mayor logro en el post test, lo cual evidencia que la aplicación del taller de juegos didácticos mejoró significativamente el aprendizaje en el área de matemática de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1649 “Inicios Brillantes” California Virú.

Hipótesis nula

No hay diferencia en las calificaciones obtenidas en el pre test y post test

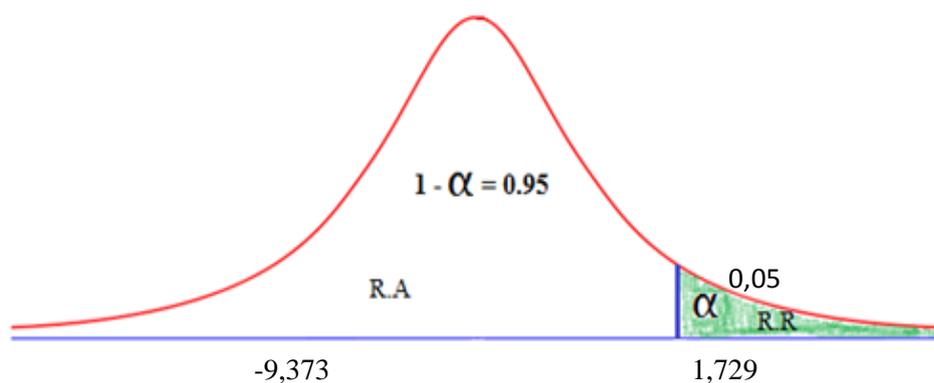
Hipótesis alternativa

Hay diferencia en las calificaciones obtenidas en el pre test post test

Nivel de significancia: 0,05

Estadística de prueba: Prueba de T- Student

REGIONES:



Por lo tanto, se concluye que la aplicación del taller de juegos didácticos mejoró significativamente el aprendizaje del área de matemática de los niños de la muestra.

5.2. Análisis de resultados.

En relación al primer objetivo específico:

Conocer el aprendizaje del área de matemáticas mediante el pre test a los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1649 “Inicios Brillantes” California Virú 2018.

Se logró conocer el aprendizaje en el área de matemática por medio del instrumento de investigación pre test, el cual dio como resultado que el 11% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto; es decir A, el 26% tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso; es decir B, y el 63% de los alumnos tiene un nivel del logro en inicio; es decir C.

Guaranga y Guaranga (2016) lo confirman en la tesis *Estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, en el nivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Miguel Ángel Pontón” del Cantón Riobamba Provincia de Chimborazo, año lectivo 2014-2015*. La autora concluye que:

Se determinó que dentro de las estrategias lúdicas impartidas a los niños y niñas de 4 a 5 años del nivel inicial 2 no se encuentran desarrolladas ni superadas en su totalidad, podemos observar que al relacionar el número hasta el cinco con los objetos y de igual cantidad tienen un porcentaje del 47% en inicial y apenas el 19% y 22% en supera, lo que evidencia una deficiencia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

En relación al segundo objetivo específico:

Diseñar y aplicar un taller de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas de los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1649 “Inicios Brillantes” California Virú 2018.

Se diseñó y aplicó el taller de juegos didácticos a los niños de cinco años, este taller consistió en doce sesiones de aprendizaje, las que al ser aplicados dio excelentes resultados, eso lo podemos verificar en los resultados obtenidos en el post test, donde 0% de los niños obtuvieron C, es decir los niños evidencian haber superado el logro de aprendizajes en inicio, el 26% tienen un nivel de logro de aprendizaje B, es decir van en camino a superar el logro en proceso; finalmente el 74% tienen un nivel del logro de aprendizaje previsto, es decir A, dando a entender que los niños lograron desarrollar las capacidades propuestas. Entonces se puede determinar que la aplicación del taller de juegos didácticos mejoró el aprendizaje en el área de matemáticas de los niños de la muestra.

Lo confirman Barrios y Muñoz (2017) en la tesis, *Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años en la Institución Educativa Sagrada Familia de Concepción*. Las autoras concluyeron que:

Para la elaboración del instrumento se utilizó una lista de cotejo en base a las capacidades e indicadores del área lógico matemático según el diseño curricular nacional DCN edad cinco años, para medir el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Después de la aplicación de las actividades lúdicas para medir el desarrollo del pensamiento lógico matemático se observó que el grupo experimental tuvo un 80 a 90 % de aprendizaje logrado, mientras que en el grupo control se mantienen un 40%. Lo cual significa que las actividades lúdicas estimulan el aprendizaje en el área lógico matemático.

En relación al tercer objetivo específico:

Evaluar los resultados del taller de juegos didácticos aplicado a los niños de cinco años

de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2018.

Se evaluó la aplicación del taller de juegos didácticos y permitió observar la evolución del aprendizaje durante las doce sesiones de aprendizaje, por ello comprobamos que en la sesión de aprendizaje N° 1 la mayoría de los niños, es decir el 58% tienen un nivel de aprendizaje C, el 31.5% tienen B y tan solo el 10.5% tienen A; en cambio en la sesión de aprendizaje N° 12, los resultados fueron completamente diferentes, mostraron que el 63% tienen A, el 37% tienen B y 0% tienen C.

Julca (2015) lo confirma en la tesis de maestría *Uso del método Polya para mejorar la capacidad de resolución de problemas en matemática de los alumnos del primer grado de educación secundaria de la I.E.N°81746 Almirante Miguel Grau Seminario de Trujillo 2014*. La autora arribó a las siguientes conclusiones:

La aplicación del Método de Polya, mejoró significativamente la capacidad de Resolución de Problemas en Matemática, en relación a las dimensiones de Explorar - Comprender, Formular, Planear, Aplicar- Reflexionar, esto se evidencia al comparar los promedios obtenidos en la capacidad de Resolución de Problemas de 4 ,25 (Nivel Inicio) a 13,71pts (Nivel Proceso).

En relación al cuarto objetivo específico:

Comparar los resultados del taller de juegos didácticos aplicado mediante el pre test y post test a los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2018.

Después de la evaluación de la aplicación del taller de juegos didácticos se hizo la comparación de los resultados obtenidos, en el pre-test pudimos observar que la mayoría de los niños, es decir el 63% tuvieron un aprendizaje C, en cambio en el Pos-Test, los resultados fueron diferentes, mostrando que el 74% tuvieron un aprendizaje

A, es decir un logro previsto, esto indica claramente que los niños lograron desarrollar las capacidades propuestas; mientras que el 26% tienen un aprendizaje B, es decir en proceso y 0% tiene C, es decir en inicio.

Lo confirman Chang y Paredes (2017) en su tesis de licenciatura: *Programa de actividades de elaboración de material didáctico para desarrollar la noción número en los niños de 5 años del Centro Educativo Parroquial del distrito de Moche-Trujillo*.

Las autoras concluyeron que:

Según los resultados del pre y pos test la realización de un programa de actividades en cuanto a recursos didácticos tuvo como eje principal el desarrollo de la noción número en los niños de 5 años. Se experimentó mediante la aplicación del pre test que los niveles del rendimiento del grupo experimental y grupo control es respectivamente 11.78 y 13.28 existiendo diferencias significativas.

Se observó en la aplicación del post test que luego de la aplicación del estímulo el nivel de rendimiento del grupo control y grupo experimental es 16.64 y 17.42 respectivamente, evidenciándose diferencias significativas.

En relación a la hipótesis de la investigación:

La aplicación un taller de juegos didácticos, influye significativamente en el aprendizaje del área de matemática, de los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2018

Se determinó que hay una diferencia significativa en el aprendizaje de la matemática después de la aplicación del taller de juegos didácticos, lo cual se puede apreciar según el estadístico de contraste para dos muestras relacionadas la prueba no paramétrica de $T -9.373 < 1.729$ es decir, el taller aplicado mejoró significativamente el aprendizaje en el área de matemática de los niños de la muestra.

Olivo (2017) lo confirma en la tesis, *Estrategias metodológicas lúdicas para desarrollar la noción de número en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa “Corazón de Jesús H.A”. Piura-Piura 2016*. La autora concluyó que:

Se puede concluir finalmente que se acepta la hipótesis general que si se aplican Estrategias Metodológicas Lúdicas, entonces se favorece el desarrollo de la Noción de Número en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa “Corazón de Jesús” Piura-Piura 2016. Para confirmar aún más se puede observar que el intervalo de confianza es $[-13.412, -13.412]$ y el 0 está contenido en él, lo cual nos dice que existe diferencia en las medias del pre test y pos test. Por otra parte vemos que $P=0.00 < \alpha = 0.05$, lo cual indica que es significativo, y podemos concluir que hubo mejora en la noción de números de los niños aplicando las estrategias metodológicas lúdicas.

VI. CONCLUSIONES

1. Los resultados encontrados en el pre-test indica que no han logrado desarrollar las capacidades propuestas, se observa que el 63% tienen un nivel de aprendizaje C (Logro en inicio); el 26% obtuvieron B (Logro en proceso); un 11% obtuvieron A (Logro previsto)
2. Se aplicaron doce sesiones de aprendizaje y se comprobó que el aprendizaje en el área de matemática mejoró progresivamente, evidenciándose claramente comparando las sesiones de aprendizaje, en la sesión N° 1 solo el 10.5% A (Previsto); el 31.5% B (En proceso) y 58% C (En inicio); por el contrario en la sesión N° 12, el 63% obtuvo A, el 37% obtuvo B y 0% obtuvo C.
3. Se evaluó la aplicación del taller de juegos didácticos, los resultados favorables obtenidos del post-test muestran que el 74% obtuvo A, el 26% obtuvo B y 0% obtuvo C.
4. Los resultados encontrados de la aplicación del taller de juegos didácticos, mostró que en el Pre-test solo el 11% obtuvo A, el 26% obtuvo B y el 63% obtuvo C; contrariamente en el Pos-Test el 74% obtuvo A, el 26% obtuvo B y 0% obtuvo C.
5. Se acepta la hipótesis de investigación, los resultados de la Prueba T de Student = - 9.373 < 1.729, es decir la aplicación de un taller de juegos didácticos, mejoró significativamente el aprendizaje en el área de matemáticas de los niños de cinco años de la Institución Educativa “Inicios Brillantes” California Virú 2018.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Los docentes deben hacer uso de los juegos didácticos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, ya que su utilización permanente y variada genera en el alumno, expectativa, despierta su creatividad, atención, retención, memoria, pensamiento para construir se aprendizaje; asimismo desarrollan actitudes positivas hacia el área, posibilitando de esta manera una mejora en el aprendizaje en el área de matemática.

Aplicar el taller de juegos didácticos en los niveles de inicial y primaria de Educación Básica Regular para lograr mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, J. (2009). *Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil*. (Tesis Doctoral). Madrid: Universidad complutense.
- Accilio E. L., Chacpa V. M., y Gonzales G. F. (2017). *Efectos de la aplicación del juego en el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes del 2° grado de educación primaria I.E. N° 1193 “Emilio del Solar”- Chosica, 2015*. Lima: Universidad Nacional de Educación “Enrique Guzmán y Valle”
- Aldana, R., y Páez R. Y. (2017). *“El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez sede Progreso y Libertad”*. Universidad de Cartagena en convenio Universidad del Tolima. Cartagena de Indias.
- Alván R. P., Brugueiro Vargas T., Mananita T. (2014), Tesis: Influencia del material didáctico en el aprendizaje de la matemática
- Alzate, C. (2003). *Ley General de Educación, Ley 115 de 1994*. Colombia: Ecoe Ediciones.
- Araujo, B. C., y Cueva, M. J. (2018). *Uso de la matemática lúdica como recurso didáctico para desarrollar la habilidad de clasificación en estudiantes de educación inicial*. (Tesis de licenciatura). Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Trujillo, Perú.
- Aria, C. (2013). *Apertura al pensamiento lógico matemático en el nivel preescolar* (Proyecto presentado como requisito para optar al título de: Magister) Universidad Nacional de Colombia.
- Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación*. Caracas: Editorial Episteme.
- Ashcraft, M. (2002). *Math anxiety: personal, educational, and cognitive consequences*. *Current Directions in Psychological Science*, (11) 5, 181-185.
- Bañeres D., Bishop A., Cardona M., Comas I Coma O., Escuela Infantil platero y yo,

- Baque, J. V. (2013). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa fisco misional Santa María del Fiat, parroquia Manglaralto, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014*. La Libertad – Ecuador.
- Barrios, O. E., y Muñoz, F. P. (2017). *Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años en la Institución Educativa Sagrada Familia de Concepción*. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional del Centro del Perú. Huancayo, Perú.
- Baroody, A. (2005). *El pensamiento matemático de los niños: Un marco evolutivo para maestros de preescolar, ciclo inicial y educación especial*. Madrid: Colección aprendizaje.
- Batiuk, (2010). *Teoría crítica de la enseñanza*: Barcelona, Ediciones Martínez Roca
- Benedito, E. (2000). *Didáctica de la matemática moderna*. Cali: Editorial Trillas
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2008). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. España: Editorial Narcea.
- Bushwick, S. (2012). *Rhythm and music help math students*. Scientific American Mind. Disponible en: <http://www.scientificamerican.com/podcast/episode/rhythm-and-music-help-math-students-12-03-27>
- Bravo, F. (2006). *La enseñanza lógica Matemática*. Cali: Magimpret.
- Caba, B. (2004). *De jugar con el arte al arte de jugar*. (Ensayo). Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>.
- Caballero, Yoli y Valega. (2010). *El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años*. (Tesis de licenciatura en educación pre escolar). Recuperado de <http://jugandomeejercito.blogspot.com/2010/04/tesis- parte-1.html>

- Calderon Ramírez, E. P. (2008). *Matemáticas en el Preescolar: ¿Por qué es importante enseñar a resolver problemas?*. Encuentros. Revista en línea. 227-235. Disponible: http://web.unvi.utp.ac.pa/bibliotecavirtual/files/Matemáticas_en_143.
- Calero, M. (2003). *Educación jugando*. México: Alfaomega.
- Calero, P. (2006). *Educación jugando*. México D.F: Sexta edición Editorial Almaomega.
- Campos, M., & Espinoza, I. (2006). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. (Tesis de grado). Santiago de Chile.: Universidad de Chile.
- Cardoso, E. O. y Cerecedo Mercado M. T. (2008). El desarrollo de las competencias Matemáticas en la primera infancia. *Revista Iberoamericana de Educación*. Revista en línea.47/5 1-11 Disponible: <http://www.rieoei.org/deloslectores/2652Espinosa2>
- Chamorro, M. (2008). *Didáctica de las matemáticas de Educación inicial*. Ediciones Pearson Educación S.A. Madrid. España.
- Chamoso, J. M., Durán, J., García, J- F., Martín L, J. & Rodríguez, M. (2004). *Análisis y experimentación de juegos como instrumentos para enseñar matemáticas*. *Revista Suma*. Noviembre, 47-58.
- Chang, E & Paredes, F. (2013). *Programa de actividades de elaboración de materiales didácticos para desarrollar la noción número en los niños de 5 años del C.E. Parroquial José LefebvreFrancour del Distrito de Moche*. Universidad Nacional de Trujillo. Trujillo.
- De la Herrán, A. y Paredes, J. (2008). *Didáctica general: la práctica de la enseñanza en educación infantil, primaria y secundaria*. España: McGraw-Hill/interamericana
- Díaz, B. (2000). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo*. . México: McGraw Hill.

- Díaz, F. y Hernández, G. (2000). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México, McGraw-Hill (Serie Docente del siglo XXI).
- EACEA (2011). http://eacea.ec.europa.eu/citizenship/funding/2011/index_en.php
- Echenique, I. (2006). *Matemáticas resolución de problemas*. Gobierno de Navarra. Departamento de Educación.
- Edo I Basté, M. (2005). *La educación infantil*. Educar. [Revista en línea] 32, 23 – 32. Disponible en: <http://www.jalisco.gob.mx/srias/educación/consulta/educar/dirrseed.html>.
- Emilio, H. (2003). *Juegos y actividades Preescolares: Los juegos Infantiles*. . Barcelona: : Ed. CEAC. Barcelona Oppenheim.
- Estévez Sánchez, A. B. (2009). *Competencias básicas y su desarrollo en el día a día de nuestras aulas: Propuesta para organizar el currículum en base a competencias*. Revista digital innovación y experiencias educativas. [Revista en línea] 24, 1 – 13. Disponible en: http://www.csi-csif.es/andalucia/mod_ense-csifrevistad
- Fernández Bravo, J. A. (2009). *Háblame con gracia de lógica y Matemática*. Centro universitario de enseñanza superior Don Bosco. Madrid: España. .Documento en línea. Disponible: <file:///A:José%20Antonio%20Fernández%20Bravo.htm...>
- Fernández, L. (2014). *El juego libre y espontáneo en educación infantil. Una experiencia práctica*. (Tesis de maestría, España). Recuperada de repositorio.unican.es/xmlui/bitstream.
- Fernández, K. y otros. (2004). *El pensamiento matemático informal de niños en edad preescolar: Creencias y prácticas de docentes de Barranquilla* (Colombia). Revista del Instituto de Estudios Superiores en Educación, Universidad del Norte. □Revista en línea□. Disponible: http://ciruelo.uninorte.edu.co/pdf/zona_proxima/5/3_el%20pensamiento%20matematico%20informal%20de%20ninos%20en%20edad%20prescolar

- Ferreiro, E. (2011). *Niños y niñas que exploran y construyen mediante la lectura*. Mexico: Septima Edición Trillas.
- García, P. A. (2013). *Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática*. (Tesis previo a conferirle en el título de licenciada). Universidad Rafael Landívar. Quetzaltenango, España.
- Gómez, J. (2014) El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Recuperado de: https://scp.com.co/precop/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.pdf
- González, L. d. (2008). *UAG*. [En línea] Recuperado de Universidad Autónoma de Guadalajara: <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>
- Gilbert, I. (2005). *Motivar para aprender en el aula*. Recuperado de: https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_05/0014_para_el_aula_05.pdf
- Godino, J. Batanero, C. Y Font V. (2003). *Fundamentos de la enseñanza y el aprendizaje de la matemática para maestros*. Universidad de Granada. Disponible en <http://matesup.ugalca.cl/modelos/articulos/fundamentos.pdf>
- González Jiménez, F. E. y Díez Barrabés, M. (2004). Las Didácticas específicas: consideraciones sobre principios y actividades. *Revista Complutense de Educación*. 15, 253-286
- Gramling, C. (2006). Wired for math. *Science News*, (169) 18, 286.
- Gregorio, J. (2004). El cálculo en el primer ciclo de primaria. *SIGMA*, 71-97.
- Guaranga, S.A., y Guaranga, V. B. (2016). *Estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, en el nivel inicial 2 de la Unidad Educativa "Miguel Ángel Pontón" del Cantón Riobamba Provincia de Chimborazo, año lectivo 2014-2015*. (Trabajo presentado como requisito para obtener el título de Licenciada en Ciencias de la Educación). Universidad Nacional de Chimborazo. Riobamba, Ecuador.

- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México. Mc Graw Hill.
- Jiménez, B. (2002) *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.
- Julca, F. (2015). *Uso del método Polya para mejorar la capacidad de resolución de problemas en matemática de los alumnos del primer grado de educación secundaria de la I.E.N°81746 Almirante Miguel Grau Seminario de Trujillo 2014*. Trujillo. Universidad Privada Antenor Orrego.
- Lopez, A. (2002). *Un juego para cada día*. Madrid España: Editorial OMEGA.
- López Tamayo, P. A. (2008). *¿Cómo desarrollar el pensamiento lógico matemático de los alumnos?*. Revista Ciencias. □Revista en línea□. Disponible en: <http://www.revistaciencias.com/publicaciones/EkEppkuuyZHMFEqNYV>
- Liu-Sun, K. (2014). *Reset how we think and talk about math*. USA Today.
- Márquez, M. (2015). *Desarrollo de las capacidades sociales y comunicativas en niños de dos y tres años durante el juego*. (Tesis de maestría, Ecuador). Recuperada de <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/8464>
- Martínez, (2000). *Juego didáctico o lúdico educativo*. Prensa Libre.
- Martínez, P. (2008) *Psicomotricidad y educación preescolar*. Caracas: Edit. Larousse.
- Mayorga, E. M. (2017). *Material didáctico para el desarrollo de las capacidades lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Infantil Bilingüe Discovery BB de la ciudad de Quito*. (Tesis de licenciatura). Universidad Central del Ecuador. Quito, Ecuador.
- Medina, L. V. (2012). *El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica*. Repositorio de la Universidad de Loja. Loja- Ecuador.

- Ministerio de educación (2010). *La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima: Navarrete.
- Mora Vega, A. (2013). *El diseño sustentable en los juegos didácticos como Componente estratégico para fomentar prácticas ecológicas en los niños escolarizados de 3 a 4 años*. Universidad de Palermo. Argentina.
- Motta, C. (2004) *Fundamentos de la educación*. Colombia: Cerlibre.
- Nisbet, N. (2012). *Spatial temporal reasoning, and the importance of touch*. District Administration, 18.
- Nivelle, H. et al. (2008). *Effects of music training on brain and cognitive development in under-privileged 3 to 5 year olds preliminary results*. *Learning Arts and the Brain*. New York, NY: The Dana Foundation.
- Ocaña Romero, J. D. (2009). *¿Qué son las competencias?*. Innovación y experiencias educativas [Revista en línea] 16, 01 – 09. Disponible: http://www.csi-csif.es/andalucia/mod_ense-csifrevistad
- Olivo, F. (2017). *Estrategias metodológicas lúdicas para desarrollar la noción de número en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa “Corazón de Jesús H.A”*. *Piura-Piura 2016*. (Tesis de licenciatura). Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Piura, Perú.
- Oppenheim, J. (2000). *Los juegos Infantiles*. . Barcelona. Barcelona: Ed. Martínez Roca.
- Ortecho, R & Quijano, R. (2011). *Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. "Alfredo pinillos Goicochea"* . Trujillo: Universidad Cesar Vallejo.
- Ortiz Hurtado, M. (2004). *Aprendizaje y Didáctica de las Matemáticas en la perspectiva de la Epistemología Genética*. .Documento en línea. Disponible: http://www.aprendes.org.co/article.php3?id_article=32

- Ortiz de Lazcano Lobato, M. del M. (2009). *Las Matemáticas en educación infantil. Innovación y experiencias educativas* [Revista en línea] 19, 06 – 09. Disponible: http://www.csi-csif.es/andalucia/mod_ense-csifrevistad
- Pascual Lacal, María Del R. (2009). *Aplicación práctica de las Matemáticas en la educación infantil. Innovación y experiencias educativas* [Revista en línea] 22, 01 – 10. Disponible: http://www.csi-csif.es/andalucia/mod_ense-csifrevistad
- Pastor Santos, Y. (2008). *Construimos Matemáticas en educación infantil. Innovación y experiencias educativas* [Revista en línea] 13, 1 – 9. Disponible: http://www.csi-csif.es/andalucia/mod_ense-csifrevistad
- Palomares (2011) revista de la asociación de sociología de la educación tomada de: http://www.op-edu.eu/media/RASE_05_3.pdf
- Pérez, M. L. (2001). *El aprendizaje escolar desde el punto de vista del alumno: los estilos de aprendizajes lúdicos*. Alianza editorial vol. II. Madrid
- Pinto, K. (2016). *El juego creativo y los procesos lógico matemáticos en niños y niñas de 3 y 4 años del C.E.I Bárbula II*. (Tesis de grado). Universidad de Carabobo. Carabobo, Venezuela.
- Quevedo, B. (2005). La Didáctica ¿Qué es? Equis Angulo. Revista en línea. 1 (1). Disponible: <http://www.actualizaciondocente.ula.ve/equisangulo/>
- Quito Mendoza M. (2017). *Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017*. (Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación Inicial). Recuperado de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000045627>
- Reveco Vergara O. (2007). *Reflexiones y propuestas en torno de la formación de las/os educadoras/es*. Revista Perspectiva. 21, 101-134.
- Rosen, M. (2013). Brain region tied to math progress. Science News, 183 (12), 11.

- Roberto, A. P. (2016). *División de Ciencias Básicas-FI*. [En línea] Recuperado de http://dcb.fi-c.unam.mx/Eventos/Foro7/memorias/lista.php?id=8&id_par=85
- Ruiz Morón, D. (2006). *Las estrategias Didácticas en la construcción lógico-Matemáticas en la educación inicial. Ier congreso internacional lógico-matemático en Educación. Infantil*. Disponible en: <file://A:/1%20CONGRESO%20INTERNACIONAL%20LOGICOMATEMÁTICAS%...>
- Salirrosas, R. M. (2016). *Programa de juegos didácticos utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años de edad de la institución educativa N° 159 Shitamalca Pedro Gálvez San Marcos 2016*. (Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial). Universidad Católica los Ángeles Chimbote. Trujillo, Perú.
- Sarlé, M. P.. (2007). *Juego y Aprendizaje Escolar*. Ediciones Novedades. Buenos Aires-Argentina.
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Sparks, S.D. (2011). *Brain Imaging Provides Clues on Math Anxiety*. Education Week, 31(9), 5.
- Sparks, S.D. (2013). Neuroscience of math. Education Week, 32(18), 5.
- Torres, A. (2008). *Efecto de un programa basado en el juego y el juguete como mediadores lúdicos en la transmisión y adquisición de valores y actitudes en el alumno de 5 años*. Universidad de Granada.
- Troncoso, O. (2013). *Estrategias metacognitivas en el aprendizaje de las matemáticas: Una intervención en el aula para determinar las implicaciones de la implementación de estrategias metacognitivas en el aprendizaje de las matemáticas* (tesis maestría), Universidad del Tolima, Facultad ciencias de la Educación. Ibagué – Tolima

- Urbina, E. (2013). *Desarrollo de las habilidades comunicativas a través de actividades lúdicas en niños menores de 4 años de las salas de estimulación temprana del módulo 41-Puente Piedra*. (Tesis de Maestría, Perú).
es.slideshare.net/emmaurbinaestrada.
- Valderrama, A. (2010). Implementación de la lúdica como estrategia metodológica para un aprendizaje significativo de las matemáticas en niños de grado primero del centro educativo nueva Jerusalén del municipio de Florencia Caquetá.
- Valverde y Naslund – Hadley (2010) La condicion de la educacion en matematicas y ciencias naturales en America Latina y el Caribe. Editorial, Banco Interamericano de Desarrollo.
- Vanegas, M. (2005). *Incidencia del uso de juegos didácticos en el aprendizaje de las operaciones de multiplicación y división*. Maracaibo: La universidad del Zulia.
- Villanueva, M. (2009). *¿Cómo enseñar Matemáticas?*. Innovación y experiencias educativas [Revista en línea] 22, 01 – 9. Disponible: http://www.csi-csif.es/andalucia/mod_ense-csifrevistad
- Vargas Calvert, I. M. (2000). *Didáctica I de la Matemática*. Documento en línea Disponible en: <http://www.mat.uv.cl/profesores>
- Zambrano, A. (2005). *Conocimiento, saber y pensamiento: una aproximación a la didáctica de la matemática*. Equis Ángulo, No.1, 1-6
- Zarate, S. Del C. (2003). *3er. encuentro internacional de educación inicial y preescolar: Estrategias Didácticas para favorecer el aprendizaje de las nociones Matemáticas*. Documento en línea. Disponible en: file//A:\Sofia%20del%20C_%20Zarate%20Martínez.htm.
- Zea, K. (2013). *La creatividad artística en el aprendizaje del área de lógico matemática en los niños de 5 años del C.E.I. 193 Club de Leones de la ciudad de Puno en el segundo trimestre del año 2013*. Puno, Perú: Universidad Nacional del Altiplano Puno.

ANEXOS

PRE TEST

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL NIVEL DE APRENDIZAJE DEL AREA DE MATEMATICA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 1649 INICIOS BRILLANTES CALIFORNIA VIRU 2018.

INSTRUCCIONES: Según indicadores e ítems, escribir x en el casillero respectivo de AVECES SIEMPRE NUNCA, según el caso manifiesta de la conducta propuesta en los ítems, pertinentes.

Nombre y Apellido:

Institución:..... **Edad:**..... **Aula:**

Nivel	Ítems	SIEMPRE	AVECES	NUNCA
CONSEJOS BASICOS	Nomina Objetos			
	Describe Objetos.			
	Asigna Propiedades A Los Objetos.			
	Comprende La Información Del Mundo Exterior(Objetos)			
CORRESPONDENCIA TERMINO A TERMINO	Aparea Cada Uno De Los Objetos De Dos Grupos			
	Compara Dos Grupos E Igual Número De Objetos En Ambos Y Reconoce Cuando Hay Igual Número De Objetos En Ambos			
	Discrimina La Figura De Acuerdo Al Modelo Dado.			
NUMEROS ORDINALES	Establece Un Orden En Base De Un Criterio			
	Compara Series Organizadas De Mayor A Menor			
	Evalúa La Reproducción De Patrones Perceptivos			
	Evalúa La Reproducción De Números Y Letras			
REPRODUCCION DE FIGURAS,NUMEROS Y SECUENCIAS	Reproduce Formas Diversas Y Figuras			
	Comprende Las Relaciones De Contigüidad Y Separación Entre Figuras			
	Percibe La Orientación Espacial De Figuras.			

FICHA TECNICA

NOMBRE DEL INSTRUMENTO	Lista De Cotejo
AUTOR	<p>La lista de cotejo es un instrumento de investigación. Este instrumento se utiliza para anotar las observaciones, las cuales consisten en una lista con características relacionadas con el comportamiento de los estudiantes y el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuales están presentes y cuáles ausentes.</p> <p>Este instrumento es apropiado para registrar desempeños de acciones corporales, destrezas motoras, o bien, los resultados o productos de trabajos realizados. (Guidaz, 2005).</p>
ADAPTADO POR	María Del Rosario Díaz Pérez
INSTRUCCIONES	este instrumento lo utilizare para evaluar la mejora del aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2018

ANEXO 2

Matriz validada

Universidad Católica Los Ángeles Chimbote Matriz de validación

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Título del proyecto de investigación:
TALLER DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 1649 INICIOS BRILLANTES CALIFORNIA VIRU 2018

1. **Instrumento:**
Lista de cotejos (Evalúa la mejora de motricidad gruesa)

2. **Experto 01:**

2.1. Apellidos y nombres : *Jaqueline Reinoso Milpogos*

2.2. Título : *Licenciada en Educación Inicial*

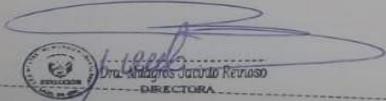
2.3. Grado académico : *Doctora en ciencias de la Educación*

2.4. Nro. De colegiatura : *1518226359*

3. **Lugar y fecha de validación :** *Tujillo 23 de Junio del 2018*

4. **Criterios de valoración:**

Criterios	
Adecuado	
Medianamente adecuado	
No adecuado	



.....
Dra. Jaqueline Reinoso Milpogos
DIRECTORA

Firma y sello del experto evaluador.
DNI: *1518226359*

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Título del proyecto de investigación:

TALLER DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 1649 INICIOS BRILLANTES CALIFORNIA VIRU 2018

1. Instrumento:

Lista de cotejos (Evalúa la mejora de motricidad gruesa)

2. Experto 01:

- 2.1. Apellidos y nombres : *Mendoza Reyes Domingo*
- 2.2. Título : *Licenciado en Educación*
- 2.3. Grado académico : *Doctor en Ciencias de la Educación*
- 2.4. Nro. De colegiatura :

3. Lugar y fecha de validación : *Trujillo 14-07-18*

4. Criterios de valoración:

Criterios	
Adecuado	X
Medianamente adecuado	
No adecuado	

Firma y sello del experto evaluador.

DNI: *7.803.800*

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Título del proyecto de investigación:

TALLER DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 1649 INICIOS BRILLANTES CALIFORNIA VIRU 2018

1. Instrumento:

Lista de cotejos (Evalúa la mejora de motricidad gruesa)

2. Experto 01:

- 2.1. Apellidos y nombres : *PAREDES PASTOR EMMA YESSENIA*
- 2.2. Título : *LIC. EN EDUCACIÓN INICIAL*
- 2.3. Grado académico : *MAGISTER EN GESTIÓN Y ACREDITACIÓN EDUCATIVA*
- 2.4. Nro. De colegiatura : *1518138912*

3. Lugar y fecha de validación : *23 de junio de 2018*

4. Criterios de valoración:

Criterios	
Adecuado	<input checked="" type="checkbox"/>
Medianamente adecuado	<input type="checkbox"/>
No adecuado	<input type="checkbox"/>

Firma y sello del experto evaluador.

DNI: *18138912*

ANEXO 3

BASE DE DATOS														G.E.		PRE TEST								
AUTOESTIMA																								
d1.CONCEPTOS BASICOS					IRRESPONDENCIA TERMINO A TER					d3.NUMEROS ORDINALES				d4.REPRODUCCION DE FIGURAS										
Ord.	1	2	3	4	d1	d1	8	9	10	d2	d2	14	15	16	17	d3	d3	20	21	22	d4	d4	S1	S1
1	1	1	2	1	5	5	1	1	1	3	3	1	1	1	1	4	4	1	1	1	3	3	15	15
2	1	1	1	1	4	4	1	1	1	3	3	1	1	1	1	4	4	1	1	2	4	4	15	15
3	1	1	1	1	4	4	1	1	2	4	4	1	2	1	1	5	5	1	1	2	4	4	17	17
4	2	1	1	1	5	5	1	1	1	3	3	1	2	1	1	5	5	1	1	1	3	3	16	16
5	1	1	1	1	4	4	1	1	1	3	3	1	1	1	2	5	5	1	1	1	3	3	15	15
6	2	1	1	1	5	5	1	2	1	4	4	1	1	1	1	4	4	1	1	1	3	3	16	16
7	2	1	1	2	6	6	1	1	2	4	4	2	1	1	2	6	6	1	1	1	3	3	19	19
8	1	1	1	1	4	4	1	1	1	3	3	2	2	1	2	7	7	1	1	1	3	3	17	17
9	1	1	1	1	4	4	2	1	1	4	4	1	2	1	1	5	5	1	1	1	3	3	16	16
10	1	1	1	2	5	5	2	1	1	4	4	1	2	1	1	5	5	1	1	1	3	3	17	17
11	1	1	1	1	4	4	1	2	1	4	4	1	1	1	1	4	4	1	1	1	3	3	15	15
12	1	1	2	2	6	6	1	1	1	3	3	1	1	1	1	4	4	1	1	1	3	3	16	16
13	1	1	1	2	5	5	1	1	2	4	4	1	1	1	1	4	4	1	1	1	3	3	16	16
14	2	1	1	1	5	5	1	1	2	4	4	1	1	1	1	4	4	1	1	1	3	3	16	16
15	1	2	1	1	5	5	1	1	1	3	3	1	1	1	1	4	4	1	1	1	3	3	15	15
16	1	1	2	1	5	5	1	1	1	3	3	1	1	1	1	4	4	1	1	1	3	3	15	15
17	1	1	2	1	5	5	1	1	1	3	3	1	1	1	1	4	4	1	1	1	3	3	15	15
18	1	1	1	1	4	4	1	1	1	3	3	1	1	1	1	4	4	1	1	1	3	3	14	14
19	1	1	1	1	4	4	1	1	1	3	3	1	1	1	1	4	4	1	1	1	3	3	14	14
MA					4.684	4.7				3.421	3.42105263					4.526	4.5			3.105	3.1052632	15.737	15.737	
DE					0.671	0.7				0.507	0.50725727					0.841	0.8			0.315	0.3153018	1.1945	1.1945	
VA					0.45	0.5				0.257	0.25730994					0.708	0.7			0.099	0.0994152	1.4269	1.4269	
CV					14.33	14				14.83	14.8275203					18.58	19			10.15	10.153786	7.5907	7.5907	

ANEXO 4

Desarrollo del programa

TALLER DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 1649 INICIOS BRILLANTES CALIFORNIA VIRÚ 2018

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA:

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

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

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

La elaboración del presente Programa Educativo Juegos Didáctico busca mejorar el aprendizaje en el área de Matemática la cual se fundamenta en el paradigma aprendizaje significativo de Ausubel, quién afirma que para que un aprendizaje sea significativo, se debe considerar los saberes previos del estudiante, también nos manifiesta sobre la importancia del juego. Asimismo, tenemos en cuenta los aportes de Vigotsky sobre la importancia del aprendizaje social cognitivo, afirma con profundidad que el potencial de aprendizaje (dimensión cognitiva) se desarrolla por medio de la socialización contextualizada (dimensión socio-cultural).

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

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

FUNDAMENTACIÓN DIDÁCTICA

Fundamentación e Importancia del Programa: El sistema educativo peruano tiene ante sí uno de los más grandes retos de todos los tiempos: el de mejorar la educación del país. En tal sentido, resulta de carácter prioritario tomar medidas urgentes que den solución a este problema. Por ello, el presente programa tiene como propósito mejorar el aprendizaje de los estudiantes en el área de matemáticas.

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

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

Problema o necesidades educativas a resolver.

En la Institución de la muestra muestran un bajo rendimiento académico, sobre todo en el área de Matemática, debido a diversos factores, entre ellos las inadecuadas estrategias metodológicas que emplean los docentes, la falta de un Proyecto Curricular Institucional, el poco interés y desmotivación de los estudiantes para resolver problemas matemáticos. De allí que para lograr una mejor respuesta de los estudiantes es necesario manejar estrategias activas de aprendizaje como manipulación de objetos, juegos lúdicos, construcción de materiales, elaboración de organizadores gráficos, investigación y profundización individual y socializado.

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

Principios didácticos que la orientan:

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

Trabajar en equipo compartiendo sus conocimientos.

Construyen sus aprendizajes elaborando materiales concretos.

Participan en los juegos lúdicos respetando normas.

Lograr el dominio de las capacidades matemáticas.

OBJETIVOS.

3.1. General.

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

3.2. Específicos.

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

Potenciar la autonomía personal en la solución de problemas.

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

Mejorar la comprensión a la hora de resolver los ejercicios.

IV. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES.

4.1. Actividades previas

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

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

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

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

4.2. Actividades centrales:

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

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

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

Evaluación de proceso en el desarrollo del programa.

5.3. Actividades finales

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

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

SESIONES DE APRENDIZAJE

TEMÁTICA A DESARROLLAR.

Nº de sesión	Denominación	Fecha tentativa
01	<i>Comparando Muchos Y Pocos</i>	03- 09 - 2018
02	<i>Identifico Uno Ninguno — Juntos Separado</i>	07- 09 – 2018
03	<i>Donde Hay Más Y Menos</i>	11- 09- 2018
04	<i>Identifico Lleno Y Vacío</i>	13- 09 – 2018
05	<i>Agrupando Lo Que Va Junto</i>	17- 09 – 2018
06	<i>Agrupo Por Formas</i>	19- 09 – 2018
07	<i>Agrupo Por Tamaños Y Cual Pertenece O No A La Agrupación.</i>	21- 09 -2018
08	<i>Ordeno Objetos En Forma Creciente.</i>	25 –09- 2018
09	<i>Ordeno Objetos En Forma Decreciente.</i>	28- 09- 2018
10	<i>Trabajando Con El Patrón De Mi Secuencia</i>	02- 10 -2018
11	<i>Realizo Seriación Doble Por Tamaños.</i>	05- 10 – 2018
12	<i>Jugamos Con El Circulo Y El Color Rojo</i>	09 – 10 -2018
13	<i>Jugamos Con El Cuadrado Y El Color Amarillo</i>	12- 10 -2018
14	<i>Jugamos Con El Triángulo Y El Color Azul</i>	16- 10 – 2018
15	<i>Jugamos Con El Rectángulo Y El Color Verde .Religión</i>	23 – 10- 2018
16	<i>Creamos Muñecos Utilizando Las Figuras Y Cuerpos Geométricos</i>	26- 10- 2018

SESIONES DE MATEMÁTICAS

1. **TÍTULO:** Comparando muchos y pocos.

2. **FECHA:** jueves 6 de setiembre del 2018

3. **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
M	1. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	1.2. Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos – pocos”

4. **SECUENCIA DE ACTIVIDADES:**

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
		<p>Los niños y niñas saludan.</p> <p>Juego libre en los sectores.</p> <p>Planificación</p> <p>En asamblea establecen las normas de convivencia, los niños expresan a que les gustaría jugar, con que juguetes y con quien les gustaría compartir este momento.</p> <p>Organización</p> <p>- Se distribuyen libremente se ubican en el sector de su preferencia cada niña define con quien quiere compartir</p> <p>Ejecución y desarrollo</p> <p>- Los niños empiezan a desarrollar sus ideas, se dan las negociaciones y los roles a representar</p> <p>Orden.</p> <p>- se concluye con una canción 10 minutos antes haciendo orden en el aula</p> <p>Socialización.</p> <p>- todos nos sentamos y damos a conocer verbalizamos cuentan a todo el grupo lo que jugaron y que paso en el transcurso del juego</p> <p>Representación.</p> <p>- mediante dibujos y modelados representan lo que jugaron</p> <p>Identifican cuantificadores aproximativos. Muchos, pocos</p>		

	<p>Les narramos la historia del ratón despistado ¿qué paso con Pancho? ¿Qué salió a cazar Pancho?, resuelven la ficha de comprensión de texto.</p> <p>Mostramos tres bolsas transparentes en las que se guardaron las huellitas que se usaron el día anterior</p> <p>Preguntamos a los niños:</p> <p>¿Qué hay en estas bolsas? ¿Por qué las habré guardado en bolsas?</p> <p>¿Cuántas huellitas habrá en cada bolsa?</p> <p>Situación de juego:</p> <p>Se coloca en la pizarra las bolsas con huellitas y se pregunta: cuantas huellitas hay en cada bolsa.</p> <p>Señalando una bolsa decimos: en esta bolsa hay MUCHAS huellitas, en esta bolsa hay POCAS huellitas ¿y en esta? Hay UNA.</p> <p>Manipulación del material</p> <p>Entregamos a cada grupo en una bolsa siluetas de pelotas, carros flores (muchas flores rojas, pocas flores amarillas y una flor rosada),</p> <p>Observan, manipulan y juegan con ellas</p> <p>Se entrega 3 platos a cada grupo y se les pide que pongan en cada plato flores de un solo color ¿Qué pasó? ¿Cuántas flores, carros o pelotas rojas hay?...</p> <p>Representación Gráfica</p> <p>Se coloca en la pizarra tres polos uno con muchas rayas, otro con pocas rayas y el otro con una raya.</p> <p>Se les pregunta ¿Cuántas rayas tienen este polo?</p> <p>Hacemos lo mismo con los otros polos.</p> <p>Identifican donde hay muchos, pocos y uno</p> <p>Observa y trabaja con limpieza</p> <p>Desarrollan una ficha gráfica encerrando el macetero que tiene muchas flores.</p> <p>Evaluación: Exponen sus trabajos y verbalizan Se expresan utilizando cuantificadores aproximativos: Muchos, pocos, uno</p>		
--	---	--	--

		<p>Se les entrega otra ficha en la cual pegaran fideos en el plato que tiene mucha sopa y pocos fideos donde hay poca sopa</p> <p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina</p>		
--	--	---	--	--

OBSERVACIONES:

Escucha con mucha atención lo que leerá la profesora.

PANCHO

EL RATÓN DESPISTADO

Había una vez una casa en la esquina, que tenía las ventanas verdes. Allí vivía un ratón que se llamaba Pancho.

Un día salió de su escondite y muy decidido se fue a cazar gatos.

Cuando llegó al pasillo se escondió detrás de un mueble grande que tenía muchos cajones y esperó a ver cuando llegaba el gato.

Estando allí escondido moviendo sus bigotes, se puso a pensar y dijo:

1. ¡¡Anda, si los ratones no cazan gatos, es al revés!!
Se asustó mucho.

1. Marca la respuesta correcta: (hazlo con ayuda de tu profesora).

1. Pega papel perforado en el borde del ratón.

MUCHOS - POCOS

Pinta de rojo donde hay muchos caramelos y de amarillo donde hay pocos caramelos

Recorta y pega muchos huevos de pascua en la canasta que más te agrada.

LISTA DE COTEJO

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Matemática

GRADO: 5 años

SECCIÓN: Única

TEMA DE CLASE: “muchos y pocos”

	INDICADORES	MATEMATICA							
		¿Diferencia cantidades muchos – pocos?		¿Forma grupos con muchos y pocos objetos?		¿Dibuja muchos –pocos objetos dentro de los recuadros?		¿Encierra donde hay un solo objeto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	APELLIDOS Y NOMBRES								
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									

		<p>Se coloca en la pizarra los dos polos, les pedimos que observen y se les pregunta: cuantos bolsillos hay en cada polo.</p> <p>Señalando un polo decimos: en este polo hay UN bolsillo, en este otro polo NINGÚN bolsillo.</p> <p>Como están los polos juntos o separados.</p> <p>Manipulación del material</p> <p>Entregamos a cada grupo un sobre con dos siluetas de caritas, en una le colocaremos un corazón en su mejilla y en la otra carita ningún corazón.</p> <p>Observan, manipulan y juegan con ellas</p> <p>Se entrega 2 sobres grandes a cada grupo y se les pide que pongan en cada sobre según sea la consigna en un sobre colocar una silueta y el otro sobre ninguna silueta. ¿Qué pasó? ¿Cuántas siluetas tiene este sobre? ¿Y este sobre cuantas siluetas tiene?</p> <p>Representación Gráfica</p> <p>Se coloca en la pizarra siluetas de dos corbatas, dos canastas, dos floreros, dos tazas, en las corbatas a una le colocaremos una raya, la otra sin ninguna raya, a una canasta una fruta a la otra ninguna, a un florero una flor y al otro ninguna flor, a una taza un plato a la otra ningún plato.</p> <p>Se les pregunta ¿Cuántas rayas tienen esta corbata?</p> <p>Hacemos lo mismo con las demás siluetas e identifican donde hay uno o ninguno.</p> <p>Les preguntamos ¿nuestros ojos están juntos separados?</p> <p>Observa y trabaja con limpieza.</p> <p>Desarrollan una ficha gráfica en la cual pintar de color marrón la manzana que tiene un gusano y de color rojo la que no tiene ningún gusano.</p> <p>Se le provisiona otra ficha en la cual colorearan el vaso que tiene un lápiz y encierra el vaso sin ningún lápiz.</p> <p>En la ficha colorea los animalitos que están separados y encierra a los que se encuentran juntos.</p> <p>Evaluación: Exponen sus trabajos y verbalizan Aplicación de lo aprendido a una situación nueva: se expresan utilizando cuantificadores aproximativos: Uno, ninguno.</p> <p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <p>1. Acciones de rutina.</p>	<p>Pizarra Bolsas</p> <p>Bolsa, siluetas.</p> <p>Sobre Siluetas.</p> <p>Pizarra Siluetas Cintas</p> <p>Ficha Plumones</p> <p>Loncheras</p>
Cierre	Evaluación		
Rutinas			
TALLER GRÁFICO PLÁSTICO: Jugamos con mis burbujas.			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Motivación	La docente muestra un burbujero y les dice: ¿Qué habrá dentro de esta botellita? , ¿Qué podemos hacer con este burbujero? Pedimos a un niño que sople y les preguntamos ¿Cuántas burbujas salieron?, (MUCHAS) sopla otra vez y pregunta ¿Ahora cuántas burbujas salieron? (POCAS) sopla otra vez y pregunta ¿Cuántas burbujas salieron? (UNA)	Burbujero
Desarrollo	Desarrollo	Jugamos a pescar burbujas en el patio.	

<p>Cierre</p> <p>Rutinas</p>	<p>Evaluación:</p>	<p>En el aula preguntamos: ¿Cuántas burbujas has han pescado? ¿Se pueden guardar las burbujas? ¿Por qué?</p> <p>Se les entrega en un papelote muchas burbujas y se les pide que pinten muchas burbujas de color amarillo, pocas burbujas de color azul y una burbuja de color rojo.</p> <p>Exponen sus trabajos, dando a conocer ¿cuántas burbujas de cada color tienen.</p> <p>Actividades Permanentes de Salida</p> <p>Los niños y niñas ordenan sus prendas.</p> <p>Reciben indicaciones</p> <p>Se despiden y salen</p>	<p>Papelote</p>
--	---------------------------	---	-----------------

OBSERVACIONES:

UNO - NINGUNO

Colorea el vaso que tiene un lápiz y encierra el vaso sin ningún lápiz

JUNTO - SEPARADO

Colorea los animalitos que están separados y encierra a los que se encuentran juntos.

LISTA DE COTEJO

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Matemática

GRADO: 5 años

SECCIÓN: Única

TEMA DE CLASE: “Identifico uno ninguno — juntos separado”

	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	MATEMATICA							
		Identifica uno – ninguno de los bolsillos del polo		Identifica las corbatas juntas - separadas		Señala las partes separadas de la figura		Encierra en un círculo la figura que tiene a ninguno	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									

<p>Desarrollo</p>	<p>Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias</p>	<p>La docente pregunta, en el aula de 3 años ¿Habrá más niños, más niñas o habrá la misma cantidad? ¿Qué podemos hacer para saber si hay igual cantidad?</p> <p>Situación de juego:</p> <p>Indicamos que salgan adelante todas las niñas y se colocan una detrás de otra formando una columna., luego llamaremos uno por uno a los niños y se van agarrando de la mano formando parejas.</p> <p>Al término de los niños se les pregunta ¿Hay más, menos o hay la misma cantidad de niños o niñas.</p> <p>Por grupos salen y cogen cada niño su silla, se les pregunta: ¿Hay más, menos o hay la misma cantidad de sillas que de niños y niñas?</p> <p>Manipulación del material:</p> <p>Se entrega a cada niño tapas descartables y ganchos. Observan, manipulan y juegan con el material.</p> <p>Se les pide que junten cada gancho con una tapa. Mencionan si les tocó más, menos o la misma cantidad de ganchos y tapas.</p> <p>Representación Simbólica:</p> <p>Se coloca en la pizarra dos agrupaciones y compararan indicando donde hay más, donde hay menos.</p> <p>Encerramos cada grupo y los nombramos como grupo de conejos y grupo de gatos.</p> <p>¿Qué hay más, menos o habrá la misma cantidad? ¿Qué podemos hacer?</p>	<p>Sillas</p> <p>Tapas Ganchos</p> <p>Siluetas Plumón</p> <p>Ficha plumón</p>
	<p>Evaluación</p>	<p>Identifican si hay más, menos o la misma cantidad, si hay la misma cantidad quiere decir que son iguales.</p> <p>Identifican donde hay más y donde hay menos.</p> <p>En una ficha colorean la vasija que contenga más lápices que pinceles.</p> <p>Evaluación</p> <p>Trabaja con limpieza y en el tiempo previsto.</p> <p>Representación Gráfica:</p>	

Cierre		<p>Aplicación de lo aprendido: Se les entrega una ficha para que pinten los conjuntos que tengan más elementos que el modelo.</p> <p>CIERRE:</p> <p>Verbalización y Evaluación: Exponen sus trabajos y verbalizan expresando términos matemáticos como: más, menos, o igual cantidad.</p>	Ficha Plumones
Rutinas		<p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <p>2. Acciones de rutina.</p>	

TALLER GRÁFICO PLÁSTICO0: Colocamos travesaños.

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Antes	<p>Colocamos travesaños.</p> <p>Preguntamos a los niños: ¿Han subido alguna vez por una escalera? ¿Cómo es?</p> <p>Se coloca en la pizarra un papelote con dos escaleras.</p> <p>Observan y mencionan ¿Cuál escalera tiene más, menos o tienen igual cantidad de travesaños?</p> <p>Si yo le quito un travesaño a esta escalera, entonces ¿cuál tiene ahora más travesaños?</p>	Pizarra Papelote Plumones
Desarrollo	Durante	<p>Se le entrega a cada niño una ficha con dos escaleras sin travesaños, para que le coloquen la misma cantidad de travesaños a las dos escaleras, utilizando serpentina.</p>	Ficha
Cierre	Después	<p>Evaluación: Exponen sus trabajos y verbalizan “ Las escaleras tiene la misma cantidad o igual travesaños”</p>	Serpentina Goma
Rutinas		<p>Actividades Permanentes de Salida</p> <p>Los niños y niñas ordenan sus prendas.</p> <p>Reciben indicaciones</p> <p>Se despiden y salen</p>	

OBSERVACIONES:

Marca con una X donde hay más elementos.

Marca con una X los conjuntos que tienen más elementos que el modelo.

Colorea de amarillo donde observas más peras y colorea de verde donde hay menos peras.

Sesión
LISTA DE COTEJO

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Matemática

GRADO: 5 años

SECCIÓN: Única

TEMA DE CLASE: “Donde hay más y menos”

	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	MATEMATICA							
		Reconoce si hay más – menos entre sus compañeros		Identifica si hay más – menos dentro de los conjuntos		Menciona más o menos formados por grupos		Colorea la cantidad mas	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									

		Representación.- mediante dibujos y modelados representan lo que jugaron	
ACTIVIDADES DE LA UNIDAD:			
Inicio	Propósito del Día	Que identifiquen cuantificadores comparativos : lleno - vacío	
Desarrollo	Problematización Saberes Previos Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias	Experiencia directa La docente dice he traído algo para compartir con ustedes ¿Qué creen que será? Muestra dos platos uno lleno con canchita y otro vacío. ¿Cómo están los platos que he traído? Se reparte la canchita a todos los niños. Situación de juego: Se entrega a cada grupo dos cajas medianas y se les pide que llenen una con sus mandiles o casacas y la otra la dejen vacía. Al término pedimos que lleven adelante la caja llena y coloquen debajo de la mesa la caja vacía. Manipulación del material: Se entrega a cada grupo envases de productos llenos y vacíos de: (fideo, yogurt, cocoa, fósforos, harina, cereales, etc.) Los observan, manipulan y clasifican en un lado los que están llenos y en otro lado los que están vacíos y verbalizan. Representación Simbólica: Se coloca en la pizarra diversas siluetas de envases llenos y vacíos, las nombran, comparan y mencionan cuáles están llenas y cuáles vacías. Representación Gráfica: Se les entrega una ficha para que encierren el nido vacío y colorean el nido lleno.	Platos canchita Cajas Mandiles Casacas Envases Siluetas Pizarra Cintas Fichas Crayolas
Cierre	Evaluación	Verbalización: 3. Los niños explican sus representaciones 4. Entregamos una ficha, para que comparen cuantificadores lleno y vacío encerrando la pecera llena de peces y marcar con una “x” la pecera vacía.	
Rutinas		Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: 5. Acciones de rutina.	
Calendario cívico: Día de los abuelitos			
	Inicio Desarrollo	Hablar de un adulto mayor abuelitos es hacer referencia a un anciano o persona de edad avanzada, que en Perú se le llama a una persona de más de 60 años. En nuestro país, se conmemora el Día del Adulto Mayor cada 26 de agosto, en honor a la festividad de Santa Teresa Jornet e Ibras, patrona de la ancianidad que murió en Valencia (España), un 26 de agosto de 1897 y fue fundadora de la congregación de las Hermanitas de los Ancianos Desamparados, obra que se extiende a Europa, América y África. En el Perú, esta congregación cuenta con 12	

	Cierre	<p>residencias ubicadas en Lima, Arequipa, Ayacucho, Cajamarca, Callao, Cuzco, Chaclacayo, Chiclayo, Huancavelica, Piura y Trujillo. Según el censo de población del 2007, la cifra de personas mayores de 60 años son 2 millones 495,643. Esto equivale al 9,1 % del total de la población.</p> <p>Les narramos el cuento de los abuelitos y los duendes.</p> <p>Trabajan una ficha en la cual recortaran y pegan en la siguiente hoja armando la secuencia del cuento.</p> <p>Por eso debemos querer a nuestros abuelitos y les vamos a dedicar una poesía cortita:</p> <p>Se les entregará una ficha en la cual pegan lentejas alrededor del dibujo y colorean.</p>	<p>Cuento</p> <p>Papelógrafo</p> <p>Plumón</p> <p>Fichas</p> <p>Lentejas</p>
--	---------------	--	--

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD: Participamos en una competencia

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Antes	<p>Se pregunta a los niños ¿Saben agarrar bolitas con los pies?</p> <p>Proponemos participar en un juego por grupos : “Cogiendo bolitas”</p>	
Desarrollo	Durante	<p>Se organiza el aula dejando el espacio central vacío</p> <p>Colocar cuentas en una caja baja</p> <p>Se quitan los zapatitos</p> <p>Se les entrega dos platos a cada grupo.</p> <p>Damos por iniciada la competencia que consiste en llenar un plato con los dedos del pie.</p> <p>Gana el grupo que llena primero un plato.</p>	<p>Caja</p> <p>Platos</p> <p>Cuentas</p>
	Después	<p>Se entrega una ficha con la silueta de dos botellas y papel crepé para que llene una botella con papel embollado.</p> <p>Expone sus trabajo y verbaliza dando a conocer cuáles es la botella llena y cuál es la botella vacía</p>	<p>Ficha , papel crepé, goma</p> <p>Botellas</p>
Cierre			
Rutinas		<p>Actividades Permanentes de Salida</p> <p>Los niños y niñas ordenan sus prendas.</p> <p>Reciben indicaciones</p> <p>Se despiden y salen</p>	

OBSERVACIONES:

*Observa y encierra el nido vacío***LISTA DE COTEJO****DATOS INFORMATIVOS:**

ÁREA: Matemática

GRADO: 5 años

SECCIÓN: Única

TEMA DE CLASE: "Identifico lleno y vacío"

	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	MATEMATICA							
		Identifica la diferencia entre lleno- vacío		Clasifica productos lleno - vacío		Menciona que conjuntos están lleno - vacío		Realiza grupos de lleno - vacío	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									

Sesión de aprendizaje

1. **TÍTULO:** Agrupando lo que va junto

2. **FECHA:** miércoles 12 de setiembre del 2028

3. **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
M	1. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	1.2. Comunica y representa ideas matemáticas.	Realizan agrupaciones libremente y expresa la acción realizada.
		1.4. Razona y argumenta generando ideas matemáticas, explicando el criterio que uso para ordenar objetos.	Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y agrupar objetos.

4. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

momentos	Procesos Pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales
Rutinas		<p>Actividades Permanentes de Entrada: Los niños y niñas saludan. Formación. Agradecen a Dios por este día Saludo a la bandera. Marcha alrededor del patio. Entonan canciones Actualización sus carteles. Se realiza la asamblea con los niños y niñas para dar a conocer lo que van a realizar durante dicho día. Actualización sus carteles.</p>	
Juego Libre en Sectores		<p>Utilización Libre de los Sectores: Juego libre en los sectores. Planificación En asamblea establecen las normas de convivencia, los niños expresan a que les gustaría jugar, con que juguetes y con quien les gustaría compartir este momento. Organización- Se distribuyen libremente se ubican en el sector de su preferencia cada niña define con quien quiere compartir Ejecución y desarrollo Los niños empiezan a desarrollar sus ideas, se dan las negociaciones y los roles a representar Orden.- se concluye con una canción 10 minutos antes haciendo orden en el aula Socialización.- todos nos sentamos y damos a conocer verbalizamos cuentan a todo el grupo lo que jugaron y que paso en el transcurso del juego Representación.- mediante dibujos y modelados representan lo que jugaron</p>	Materiales
ACTIVIDADES DE LA UNIDAD:			

<p>Inicio</p>	<p>Propósito del Día</p> <p>Problematización</p> <p>Motivación/ Interés</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias</p>	<p>Ponemos junto todo lo que va junto. Cantamos con los niños y niñas la siguiente canción:</p> <p>Preguntamos a los niños y niñas ¿De qué trato la canción? ¿Qué agrupo? ¿Y quiénes van juntos? ¿Por qué los encierran? ¿Con que lo encierran?</p> <p>Les mostramos un dado grande con imágenes de juguetes y les preguntamos ¿Tienes juguetes como las imágenes que indica en el dado? ¿Qué juguetes tienes? ¿Dónde los guardas? ¿Todos están juntos?</p> <p>¿Te gustaría tener un juguete nuevo? ¿Qué podemos hacer?</p> <p>Disponemos espacio en el aula para trabajar en la parte central.</p> <p>Presentamos el material que usaremos (dado) y se explica las reglas de juego.</p> <p>Se coloca en cada lado del dado imágenes de juguetes, por ejemplo, (muñeca, pelota, carro, dinosaurios, robot, ollitas etc.).</p> <p>La docente lanza el dado y los niños mencionan el nombre del juguete que salió.</p> <p>Guardamos el material y dialogamos sobre lo realizado.</p> <p>Planificamos el proyecto escribiendo en el papelote los acuerdos.</p>	
<p>Desarrollo</p>		<p>Situación de juego:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Invitamos a los niños y niñas a salir al patio, pedimos que se agrupen en grupos de 3 y jugamos al rey dice, este juego consiste, en que todos los niños, deben correr libremente en el patio y cuando un niño indique; El rey dice, deben juntarse o agruparse de acuerdo a lo dice el rey. 2. ¿Todos los niños del grupo estarán con zapatos? 3. ¿En qué se equivocaron? ¿Todos los niños tendrán el mismo zapato? <p>Hacemos lo mismo con los otros grupos.</p> <p>Representación Gráfica:</p> <p>Se les propone dibujar la actividad realizada</p> <p>Se entrega una ficha agrupando todos lo que van juntos.</p> <p>Manipulación del material:</p> <p>Entregamos a cada grupo: chapas, ganchos, cubos, latas, bloques lógicos, palitos etc. para que agrupen libremente.</p> <p>A partir de las agrupaciones realizadas en cada grupo, comparamos y mencionamos ¿Por qué no puedo colocar esta chapa aquí? ¿Y este palito donde lo debo poner?.</p>	<p>Niños</p> <p>Cajas Chapas Cubos Ganchos Palitos</p>

Cierre	Evaluación	<p>Proporcionamos distintos objetos para que comparen: cual debe ir en esta agrupación y cual no debe ir.</p> <p>Representación Simbólica: Se les entregara siluetas por mesas para que formen agrupaciones libremente en un papelote y plumones para que encierren las agrupaciones.</p> <p>En una ficha rodea con líneas de distintos colores los animales de acuerdo a su especie.</p> <p>Verbalización: 4. Los niños explican sus agrupaciones.</p> <p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: 5. Acciones de rutina.</p>	Siluetas Pizarra
Rutinas			
TALLER LITERARIO: Adivina buen adivinador			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Inicio	La docente muestra un sobre y pregunta ¿Qué habrá aquí dentro?, Dan a conocer sus hipótesis	Sobre
	Desarrollo	Sacamos una tarjeta del sobre y damos lectura algunas adivinanzas como:	Tarjetas
Desarrollo		Evaluación: Se entrega a cada grupo en un papelote la figura de un juguete (carro, pelota, muñeca)	
		Con la técnica de sellitos de zanahoria y témpera rellenan la figura.	Papelote Tempera zanahorias
Cierre		Al terminar realizan la coevaluación	
Rutinas		Actividades Permanentes de Salida Los niños y niñas ordenan sus prendas. Reciben indicaciones Se despiden y salen	

OBSERVACIONES:

AGRUPAR

Agrupar encerrando todos los que son iguales.

AGRUPACIÓN

Rodea con líneas de distintos colores los animales de acuerdo a su especie.

LISTA DE COTEJO

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Matemática

GRADO: 5 años

SECCIÓN: Única

TEMA DE CLASE: "Agrupando lo que va junto"

	INDICADORES	MATEMATICA							
	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									

SESIONES DE APRENDIZAJE

1. **TÍTULO:** Agrupo por formas
2. **FECHA:** jueves 13 de setiembre del 2018
3. **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
M	1. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	1.2. Comunica y representa ideas matemáticas.	Realizan agrupaciones libremente y expresa la acción realizada Realizan agrupaciones por forma y expresa la acción realizada

4. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
<p>Rutinas</p> <p>Juego Libre en Sectores</p>		<p>Actividades Permanentes de Entrada: Los niños y niñas saludan. Formación. Agradecen a Dios por este día Saludo a la bandera. Marcha alrededor del patio. Entonan canciones Actualización sus carteles. Se realiza la asamblea con los niños y niñas para dar a conocer lo que van a realizar durante dicho día. Actualización sus carteles.</p> <p>Utilización Libre de los Sectores: Juego libre en los sectores.</p> <p>Planificación En asamblea establecen las normas de convivencia, los niños expresan a que les gustaría jugar, conque juguetes y con quien les gustaría compartir este momento.</p> <p>Organización- Se distribuyen libremente se ubican en el sector de su preferencia cada niña define con quien quiere compartir</p> <p>Ejecución y desarrollo Los niños empiezan a desarrollar sus ideas, se dan las negociaciones y los roles a representar</p> <p>Orden.- se concluye con una canción 10 minutos antes haciendo orden en el aula</p> <p>Socialización.- todos nos sentamos y damos a conocer verbalizamos cuentan a todo el grupo lo que jugaron y que paso en el transcurso del juego</p> <p>Representación.- mediante dibujos y modelados representan lo que jugaron</p>	<p>Material</p>
ACTIVIDADES DE LA UNIDAD:			
Inicio	Propósito del Día Problematización	Hoy aprendemos agrupar por forma. Preguntamos a los niños: ¿Hoy trabajaremos igual que ayer?	

Desarrollo	Motivación/ Interés Saberes Previos	Se les mostrara una caja decorada en la cual los niños se acercaran y uno por uno irán sacando con cuidado lo que hay dentro de ella y se les preguntara ¿Todos tienen la misma figura? ¿En que se parecen?	Caja
	Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias	<p>Situación de juego: Dialogamos sobre lo que hicimos el día anterior diciendo: ayer formamos grupos por color, hoy agruparemos de acuerdo a la forma.</p> <p>Se entrega a cada grupo bloques lógicos. Observan, manipulan y juegan con ellos,</p> <p>Manipulación del material: Se entrega un plato grande a cada grupo y a la indicación de la profesora colocan en un plato los cuadrados, en otro los círculos, en otro los triángulos, en cada caso nombran el criterio de clasificación “Grupo de cuadrados, grupo de círculos”, etc.</p> <p>Representación Simbólica: La docente coloca en la pizarra siluetas de cuadrados, círculos, triángulos y pregunta: ¿Qué grupos puedo formar con estas figuras?, los niños dan su sugerencias. Y encerramos cada grupo. Nombramos los grupos que se formaron Ejm. “grupo de cuadrados”, etc.</p> <p>Representación Gráfica: Se les entrega a cada grupo un papelote y siluetas de figuras geométricas para que formen grupos cada uno de ellos de diferente forma.</p>	Bloques lógicos plato Pizarra siluetas
Cierre	Evaluación	Verbalización: Exponen sus trabajos y verbalizan.	Papelote Siluetas Goma
Rutinas		Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: 6. Acciones de rutina.	

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD: Jugamos para desarrollar la coordinación ojo – mano.

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Desarrollo	Inicio	Salimos al patio y sentados escuchan las reglas de juego: nadie choca al compañero y yo no choco a nadie. Se les muestra los materiales que se usará (bolsitas rellenas, ula ula) Realizan ejercicios de calentamiento, saltando, gateando. Nos ubicamos en círculo y se coloca en el centro un ula ula.	Ula-ula Bolsitas rellenas
	Durante	La docente dice vamos a jugar a lanzar las bolsitas dentro del ula ula ¿Podremos hacerlo? La docente empieza luego lo hará el que sigue por la derecha y así sucesivamente Repetimos el ejercicio. Se divide el grupo en dos, unos agarran los ula, ulas y los otros pasarán por entre los ula ula (simulando ser un túnel) Al terminar el primer grupo cambian de posición.	

Cierre Rutinas	Después	Se guardan los materiales y realizamos ejercicios de relajación, levantando los brazos y simulando hacer lluvia con los dedos. Actividades Permanentes de Salida Los niños y niñas ordenan sus prendas. Reciben indicaciones Se despiden y salen	
---------------------------------	----------------	---	--

OBSERVACIONES:

CONJUNTO DE ANIMALES

Recorta y pega el elemento que corresponde al conjunto.

Encierra con una cuerda formando agrupaciones por forma.

LISTA DE COTEJO

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Matemática

GRADO: 5 años

SECCIÓN: Única

TEMA DE CLASE: “Agrupo por formas”

	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	MATEMATICA							
		Identifican las diferentes formas		Encierran en círculo sin problema los cuadrados		Nombra correctamente los grupo que formo		Exponen y verbalizan correctamente las formas.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									

Sesión de aprendizaje

1. **TÍTULO:** Agrupo por tamaños y cual pertenece o no a la agrupación.

2. **FECHA:** viernes 14 de setiembre de 2018

3. **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
M	1. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	1.2. Comunica y representa ideas matemáticas.	Realizan agrupaciones libremente y expresa la acción realizada Realizan agrupaciones por tamaño y expresa la acción realizada

4. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

momentos	Procesos Pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales
Rutinas Juego Libre en Sectores		<p>Actividades Permanentes de Entrada: Los niños y niñas saludan. Agradecen a Dios por este día Entonan canciones Actualización sus carteles. Se realiza la asamblea con los niños y niñas para dar a conocer lo que van a realizar durante dicho día. Actualización sus carteles.</p> <p>Utilización Libre de los Sectores: Juego libre en los sectores.</p> <p>Planificación En asamblea establecen las normas de convivencia, los niños expresan a que les gustaría jugar, conque juguetes y con quien les gustaría compartir este momento.</p> <p>Organización- Se distribuyen libremente se ubican en el sector de su preferencia cada niña define con quien quiere compartir</p> <p>Ejecución y desarrollo Los niños empiezan a desarrollar sus ideas, se dan las negociaciones y los roles a representar</p> <p>Orden.- se concluye con una canción 10 minutos antes haciendo orden en el aula</p> <p>Socialización.- todos nos sentamos y damos a conocer verbalizamos cuentan a todo el grupo lo que jugaron y que paso en el transcurso del juego</p> <p>Representación.- mediante dibujos y modelados representan lo que jugaron</p>	Materiales
ACTIVIDADES DE LA UNIDAD:			
Inicio	<p>Propósito del Día Problematización</p> <p>Motivación/ Interés</p>	<p>Jugamos a agrupar por tamaño. Preguntamos a los niños: ¿Todos las personas serán del mismo tamaño?</p> <p>Cantamos con los niños y niñas la siguiente canción:</p>	Canción

		<p>Grande y pequeño En el libro de Alicia Todos eran diferentes, Unos grandes otros pequeños, Para gran emoción.(bis) Todos se admiran por los tamaños Unos grandes otros pequeños.</p>	Papelote Plumones
Desarrollo	Saberes Previos	Preguntamos a los niños y niñas ¿De qué trato la canción? ¿Todos eran del mismo tamaño?	
	Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias	<p>Situación de juego: Se organiza el centro del aula para trabajar sin ningún problema. Invitamos a salir a cuatro niños o niñas adelante, se les pide que todos los observen bien. ¿Los niños que están aquí adelante son del mismo tamaño? ¿Cómo son?</p> <p>Juntemos a los niños grandes los encerramos con una cuerda y nombramos: éste es un “grupo de niños grandes”, hacemos lo mismo con el grupo de los niños pequeños.</p> <p>Manipulación del material: Se les pide que se quiten los zapatitos y los colocan en el centro, los observan, comparan. Preguntamos: ¿Los zapatos de los niños son del mismo tamaño? ¿Cómo son?</p> <p>Representación Simbólica: Trazamos dos curvas cerradas o diagrama de Venn con un cartelito que represente el tamaño grande y pequeño Ejm. Pedimos que coloquen sus zapatos en el lugar que corresponde.</p> <p>Nombran cada grupo de acuerdo al criterio de agrupación. Hacemos lo mismo con las loncheras.</p> <p>Representación Gráfica: Se entrega a cada niño una ficha para que forme grupos por tamaño(agrupa encerrando con una cuerda los círculos grandes y colorea encerrando los círculos pequeños.) Se les propone dibujar la actividad realizada</p>	Zapatos Crayones Tizas
Cierre	Evaluación	<p>Verbalización: Los niños explican sus representaciones</p> <p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: 7. Acciones de rutina.</p>	Fichas Plumones
Rutinas			Loncheras
TALLER DE JUEGOS LITERARIOS: Buscando los contrarios			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos

Inicio		La docente coloca en la pizarra un juego memoria de 6 piezas (dos figuras iguales en forma pero diferentes tamaño de estrella, corazón y globo)	Pizarra Siluetas Cinta
Desarrollo		Las nombran y cuentan ¿Cuántas estrellas hay? ¿Cuántos corazones hay?... Volteamos las tarjetas de tal manera que no se observen las imágenes, Volteamos una tarjeta y preguntamos ¿Dónde estará la otra manzana pero de contrario tamaño?, volteamos de acuerdo a lo que señalan, continuamos hasta completar el juego memoria ¿Les gusto?	
Cierre		Cada niño tendrá su juego memoria. Pedimos que saquen los materiales que trajeron para hacer su juego Se les entrega 6 cuadrados de cartulina del mismo tamaño, pegan sus stickers y juegan en parejas con su juego memoria. Guardan su nuevo juego en una cajita y se lo llevan a casa para jugar con su familia.	Tarjetas Cartulina Goma Stickers Caja
Rutinas		Actividades Permanentes de Salida Los niños y niñas ordenan sus prendas. Reciben indicaciones Se despiden y salen	

OBSERVACIONES:

8. CONJUNTO DE OBJETOS

Recorta y coloca el elemento que pertenece a cada conjunto de objetos.

RELACIÓN DE PERTENENCIA

Une con una línea los animalitos con su colita.

LISTA DE COTEJO

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Matemática

GRADO: 5 años

SECCIÓN: Única

TEMA DE CLASE: “agrupo por tamaños cual pertenece o no a la agrupación”

	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	MATEMATICA							
		Agrupa objetos según su tamaño		Diferencia objetos por tamaños		Reconoce los tamaños que pertenece o no a la agrupación		Señala figuras de acuerdo a su tamaño.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									

<p>Desarrollo</p>	<p>Problematización</p> <p>Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias</p> <p>Evaluación</p>	<p>¿Cuántos tubos hay? ¿Los tubos son del mismo tamaño? ¿Los tubos se pueden ordenar? ¿Cómo? Hoy aprenderemos a ordenar de pequeño a grande invitamos a cantar la canción de “los pollitos”. Representamos una situación con los pollitos :”La mamá gallina cuando los pollitos iban a comer decía: -Me gusta que mis hijitos se ordenen antes de comer. Primero comerá mi hijito pequeño, cuando termine de comer vendrá mi hijito mediano y al final comerá mi hijito más grande” Observando a los pollitos en la fila que formaron, preguntamos: ¿Cómo se ordenaron los pollitos para comer? ¿Quién comió primero, segundo o tercero?. Se invita a salir adelante a tres niños: “Quiero que el niño más pequeño se ponga primero en la fila, luego irá el mediano y al final el grande” al término preguntamos: ¿Se ordenaron bien? Formamos grupos de tres niños, se agarran de la mano, juegan a la ronda y cuando la docente diga a ordenarse, lo hacen de pequeño a grande. Revisamos cada fila y corregimos junto con ellos. A cada niño se le entrega un juego de diferentes elementos de tres tamaños. Observan, manipulan, comparan, cuentan y juegan con ellos. Pedimos que formen una fila de pequeño a grande. En la pizarra se coloca siluetas de fresas de tres tamaños. Se invita a un niño para que ordene las fresas sobre la línea, empezando del punto de pequeña a grande.</p> <p>1. _____</p> <p>¿Se pueden ordenar los carros, las loncheras, los colores? ¿Cómo?</p> <p>Realiza su trabajo con limpieza, en el tiempo previsto. Se le entregara una ficha en la cual ordenan y pegan del más pequeño al más grande. Exponen sus trabajos y verbalizan En casa comparan y ordenan sus juguetes, su ropa.</p>	<p>Tubos</p> <p>Canción papelotes</p> <p>Juegos</p> <p>Siluetas por tamaño.</p> <p>Cintas</p> <p>Siluetas</p>
--------------------------	---	--	---

Cierre			Ficha Colores
Cierre		<p>Experiencia Directa</p> <p>Delimitamos el espacio en donde trabajaremos. Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. Presentamos los materiales: bloques, almohadillas, animales, plantados, etc. Para el calentamiento juegan a gatear por el patio en diferentes direcciones. Explicamos a los niños que jugaremos a hacer secuencias por el tamaño utilizando nuestro cuerpo. Forman 3 grupos tallándose de tamaño: grande, mediano y pequeño. Una vez que se tallaron decimos que nuestra primera secuencia por tamaño será “pequeño y grande”. Se ubican de acuerdo al tamaño, mientras los niños medianos esperan. Luego hacemos la secuencia “mediano y pequeño” y finalmente hacemos la secuencia “grande y mediana”. Luego decimos que ahora utilizaremos los tres tamaños para realizar otra secuencia y los niños ejecutan. Después dejamos que se agrupen y entregamos materiales a cada grupo para que hagan su secuencia por tamaño. Para la relajación de rodillas con los brazos caídos se inclinan lentamente hacia delante hasta apoyarse suavemente la cara sobre el suelo. Permanecen unos instantes en esta postura cerrando los ojos y estirando la columna. Vamos nombrando segmentos corporales y cada niño tendrá que encoger lo más que pueda esa parte y después estirla relajándola. Guardamos los materiales. Verbalizamos lo realizado. Dibujan y pintan secuencias por tamaño.</p>	Papelote Cuentos Bloques lógicos Siluetas Ficha colores
Rutinas		<p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina.</p>	
TALLER PSICOMOTRICIDAD: Jugando con tamaños.			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Inicio	Organización de la sala de psicomotricidad y preparación de los materiales que se usará.	

	Desarrollo	<p>Saludamos a los niños, presentamos los materiales, en este caso, se utilizarán telas (MED)</p> <p>Describen los materiales, (color, tamaño, forma)</p> <p>Cuentan las telas que usarán.</p> <p>Acordamos las reglas de juego como: no choco a nadie y nadie me choca, cumplir consignas.</p> <p>Invitamos a niños y niñas a jugar de manera libre con el material.(este es el momento del juego sensorio motriz y juego simbólico)</p> <p>Finalizado este momento se les invita a los niños a coger las telas y moverlas en forma rápida y lenta.</p> <p>Preguntamos: ¿Cómo es rápido? ¿Cómo es lento?</p> <p>Ahora vamos a jugar a convertirnos en carros, se colocan las telas encima y se desplazan en forma rápida o lenta.</p> <p>Guardamos los materiales y echados en sus telas realizan ejercicios de relajación.</p> <p>Se entrega a cada niño una ficha con plumones gruesos, para que dibujen lo que hicieron en la actividad corporal.</p> <p>Se les felicita por las producciones que hicieron, reconociendo su esfuerzo.</p> <p>En el aula se invita a un representante de cada grupo para que cuenten o verbalicen lo que más les gustó de la sesión.</p>	<p>Cuerpo</p> <p>Juguetes</p> <p>Bloques de construcción</p> <p>Octogonito, etc.</p> <p>bloques lógicos,</p> <p>plumones, tiza</p> <p>mojada</p> <p>papelotes,</p> <p>témperas</p> <p>Telas del MED</p>
Cierre	Cierre	<p>Actividades Permanentes de Salida</p> <p>Los niños y niñas ordenan sus prendas.</p>	<p>Ficha, plumones.</p>
Rutinas		<p>Reciben indicaciones</p> <p>Se despiden y salen</p>	

OBSERVACIONES:

ORDENO POR EL TAMAÑO

De más pequeño a más grande.

- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.
- 13.
- 14.
- 15.

ORDENO POR EL TAMAÑO

De más grande a más pequeño.

LISTA DE COTEJO

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Matemática

GRADO: 5 años

SECCIÓN: Única

TEMA DE CLASE: “Ordeno objetos en forma creciente”

	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	MATEMATICA							
		Seriación: seria objetos en forma creciente hasta de 6 elementos		Se ordena de forma creciente		Ordena figuras de forma creciente		Ordena y compara figuras del aula de forma creciente	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									

Rutinas		Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina.	Ficha colores
---------	--	---	------------------

TALLER GRÁFICO PLASTICO.

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Inicio	La docente pregunta: ¿Sólo se podrán ordenar los niños?, ¿Qué otras cosas podremos ordenar de pequeño a grande?	
Desarrollo	Desarrollo	<p>Pedimos a los niños que saquen de sus cartucheras tres crayolas, una grande, una mediana y una pequeña y que las ordenen de pequeño a grande.</p> <p>Luego se les entrega a cada niño tres pedazos de papel de diferente tamaño,</p> <p>Con la técnica de arrugado, forman tres pelotas.</p> <p>¿Cuándo terminan de formar sus pelotitas se les pregunta son del mismo tamaño las pelotas? ¿Cómo son?, ¿las podremos ordenar de pequeño a grande?</p> <p>Cada niño juega libremente con las pelotas.</p> <p>En un soporte de cartulina pegan las pelotitas de pequeño a grande partiendo de un punto de referencia.</p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan.</p> <p>Preguntamos ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿en qué tuviste dificultad? ¿Para qué te sirve? ¿En qué puedes mejorar?</p>	<p>Cartucheras Crayolas</p> <p>Pelotitas</p> <p>Cartulina Goma</p> <p>Ficha, plumones.</p>
Cierre	Cierre	<p>Actividades Permanentes de Salida</p> <p>Los niños y niñas ordenan sus prendas.</p> <p>Reciben indicaciones</p> <p>Se despiden y salen</p>	
Rutinas			

OBSERVACIONES:

SERIACIÓN

Pinta, recorta y pega en forma decreciente.

SERIACIÓN DECRECIENTE

Recorta y pega los tambores en el lugar que corresponden para completar la serie:

LISTA DE COTEJO

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Matemática

GRADO: 5 años

SECCIÓN: Única

TEMA DE CLASE: “Ordeno objetos en forma decreciente”

	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	MATEMATICA							
		Seriación: seria objetos en forma decreciente hasta de 6 elementos		Se ordena de forma decreciente con sus amigos		Ordena figuras geométricas de forma decreciente		Ordena y compara figuras del aula de forma decreciente	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									

Sesión de aprendizaje

1. **TÍTULO:** Trabajando con el patrón de mi secuencia.

2. **FECHA:** miércoles 19 de setiembre del 2018

3. **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Mat.	5.- actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización.	2. comunica y representa ideas matemáticas	Expresa criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño ,de largo a corto ,de grueso a delgado.

4. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas		<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <p>Los niños y niñas saludan. Agradecen a Dios por este día Entonan canciones Actualización sus carteles. Se realiza la asamblea con los niños y niñas para dar a conocer lo que van a realizar durante dicho día.</p> <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <p>Juego libre en los sectores.</p> <p>Planificación</p> <p>En asamblea establecen las normas de convivencia, los niños expresan a que les gustaría jugar, con que juguetes y con quien les gustaría compartir este momento.</p> <p>Organización.- Se distribuyen libremente se ubican en el sector de su preferencia cada niña define con quien quiere compartir</p> <p>Ejecución y desarrollo Los niños empiezan a desarrollar sus ideas , se dan las negociaciones y los roles a representar</p> <p>Orden.- se concluye con una canción 10 minutos antes haciendo orden en el aula</p> <p>Socialización.- todos nos sentamos y damos a conocer verbalizamos cuentan a todo el grupo lo que jugaron y que paso en el transcurso del juego</p> <p>Representación.- mediante dibujos y modelados representan lo que jugaron</p>	
Juego Libre en Sectores			Materiales

ACTIVIDADES DE LA UNIDAD:

Inicio	<p>Propósito del Día</p> <p>Secuencia con un patrón.</p> <p>Actividad de Experiencia Directa:</p> <p>Salimos al patio y utilizamos el cuerpo para crear secuencias por detalle.</p> <p>Motivación/ Interés</p> <p>Organizamos el aula para que el espacio central quede libre. Realizamos el calentamiento participando en el concurso de los gusanitos.</p> <p>Problematización</p> <p>Preguntamos ¿Cómo caminan los gusanitos</p> <p>Se colocan en una fila cada cinco niños.</p>	Papelote
---------------	---	----------

<p>Desarrollo</p>	<p>Saberes Previos Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias</p>	<p>En cada participación identifican quién llegó primero, segundo, tercero, último. Todos los niños se sientan mirando en una misma dirección Se llama adelante a 6 niños les ayudamos a realizar una fila.</p> <p>Preguntamos ¿Qué ha pasado en esta fila? Hacemos lectura de la secuencia. Se forma otras secuencias como: Niño echado, niño parado, niño echado, niño parado. Niño, niña, niño, niña. Niña con mandil, niña con sombrero... Organizamos nuevamente el aula , dialogamos sobre lo que se hizo y desarrollan una ficha Colocamos a cada niño una vincha con la forma de una estrella, pero estas tendrán diferentes detalles: estrellas con punto, rayas, cruces. Pedimos que formen una secuencia de estrellas con punto y con rayas. Luego forman la secuencia utilizando las tres clases de estrella. Presentamos a los niños siluetas de 3 osos de peluche con un corazón cada uno. Unos corazones con rayas y otros con círculos pequeños. Pedimos que ayuden a estos ositos a ordenarse por el detalle de sus corazones. Siguiendo la secuencia, ordenan la serie: corazón con rayas y otros con círculos pequeños, Modelan en plastilina pelotitas y a algunas de ellas les hacen huequitos con el punzón. Luego elaboran sus brochetas de pelotitas con huequitos y sin huequitos. Se entrega a los niños un corazón de cartulina e indicamos que le pueden hacer algún detalle de los presentados:</p>	<p>Vinchas Estrellas</p>
<p>Cierre</p>	<p>Evaluación</p>	<p>Pedimos a los niños y niñas que por grupo, formen una secuencia según el detalle de sus corazones, Entregamos las fichas sobre secuencia por detalle</p>	<p>Corazones Peluches Ositos Plastilina Brochetas Corazones Cartulinas</p>

Rutinas		Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina.	Fichas Colores
TALLER GRÁFICO PLÁSTICO: PINTAMOS BOTELLAS.			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Inicio	Previamente se prepara las mesas con papel o plástico protector y cada niño debe colocarse su mandil de plástico u otro.	Papel Plástico Mandil
Desarrollo	Desarrollo	La docente dice: “Mañana vamos a trabajar con botellas de colores, por eso hoy pintaremos las botellas que trajeron”. Antes de empezar a pintar decimos a los niños el cuidado que deben tener porque se pintará con pintura acrílica. Se prepara en platitos de plástico la témpera. A cada grupo se le entrega diferente color. Cuando han terminado cada grupo coloca sus botellas en un lugar para secar.	Botellas Platos Temperas
Cierre	Cierre	Preguntamos: ¿De qué color son las botellas del grupo...? ¿Qué grupo acabó primero, segundo, último? Evaluación: Recogen los materiales y colocan las cosas en su lugar. Actividades Permanentes de Salida	
Rutinas		Los niños y niñas ordenan sus prendas. Reciben indicaciones Se despiden y salen	

OBSERVACIONES:

SERIE DE TAMAÑO

Pinta, recorta y continúa la serie de tamaño.

Recorta por las líneas punteadas y pégalo continuando la secuencia por tamaño.

SERIACIÓN POR LONGITUD

LAGO – CORTO

Recorta las correas y pégalas ordenándolas de larga a la más corta.

Pinta.

LISTA DE COTEJO

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Matemática

GRADO: 5 años

SECCIÓN: Única

TEMA DE CLASE: “ Trabajando con el patrón de mi secuencia ”

	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	MATEMATICA							
		¿Escucha atentamente a la explicación?		¿Ordena el Material en su lugar después que lo utilizó?		¿Participa Activamente en clase?		¿Usa el material adecuadamente?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									

SESIÓN DE APRENDIZAJE

1. **TÍTULO:** Realizo seriación doble por tamaños.

2. **FECHA:** jueves 20 de setiembre del 2018

3. **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
M	1. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	1.2. Comunica y representa ideas matemáticas	Número y medida Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.

4. **SECUENCIA DE ACTIVIDADES:**

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas		<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <p>Los niños y niñas saludan. Agradecen a Dios por este día Entonan canciones Actualización sus carteles. Se realiza la asamblea con los niños y niñas para dar a conocer lo que van a realizar durante dicho día.</p> <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <p>Juego libre en los sectores.</p> <p>Planificación</p> <p>En asamblea establecen las normas de convivencia, los niños expresan a que les gustaría jugar, con que juguetes y con quien les gustaría compartir este momento.</p> <p>Organización.- Se distribuyen libremente se ubican en el sector de su preferencia cada niña define con quien quiere compartir</p> <p>Ejecución y desarrollo Los niños empiezan a desarrollar sus ideas , se dan las negociaciones y los roles a representar</p> <p>Orden.- se concluye con una canción 10 minutos antes haciendo orden en el aula</p> <p>Socialización.- todos nos sentamos y damos a conocer verbalizamos cuentan a todo el grupo lo que jugaron y que paso en el transcurso del juego</p> <p>Representación.- mediante dibujos y modelados representan lo que jugaron</p>	
Juego Libre en Sectores			Materiales
ACTIVIDADES DE LA UNIDAD:			
Inicio	<p>Propósito del Día Motivación/ Interés</p> <p>Problematización</p>	<p>jugando con seriación doble</p> <p>Actividad de desarrollo de la unidad</p> <p>Se muestra la silueta de un perrito con su hueso</p> <p>¿Qué observan? ¿De qué tamaño son? ¿Está bien que el perrito coma un hueso tan grande?</p> <p>¿Qué hueso le corresponde al perrito?</p>	Siluetas

Desarrollo	Saberes Previos	La profesora llama a un niño y hacen intercambio de chompas, el niño se pone la chompa de la profesora y la profesora del niño	Prendas de vestir Bolsones Sombreros Papelote
	Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias	Hacen lo mismo con sus bolsones, sombreros, etc. los niños observan y mencionan si está bien, ¿Qué está pasando? ¿Por qué no corresponde? Se les entrega por grupos siluetas de medias con zapatos (zanahorias con conejos, platos con tazas, etc.) los niños realicen la seriación de ambos según corresponda. En el franelógrafo se coloca las siluetas de perritos y huesos Los niños proceden a medir, comparar, y a realizar la seriación doble.	Siluetas
Cierre	Evaluación	¿Cómo los hemos ordenado? En una hoja forma una serie doble. Exponen sus trabajos. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad? Realiza fichas de refuerzo.	Ficha colores

ACTIVIDAD DE RELIGION: AMA A TU PRÓJIMO

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	VER	Jesús enseñó: “Oyeron ustedes que se dijo: ‘Tienes que amar a tu prójimo y odiar a tu enemigo’. Sin embargo, yo les digo: Continúen amando a sus enemigos y orando por los que los persiguen; para que demuestren ser hijos de su Padre que está en los cielos” (Mat. 5:43-45). El apóstol Pablo dio un consejo parecido cuando escribió: “Si tu enemigo tiene hambre, aliméntalo; si tiene sed, dale algo de beber” (Rom. 12:20; Prov. 25:21). Según la Ley mosaica, si un israelita veía que el animal de su enemigo había quedado atrapado bajo la carga, debía ayudarlo a liberarlo (Éx. 23:5). Esa colaboración podía hacer que anteriores enemigos llegaran a ser buenos amigos. Lo mismo es cierto hoy. Cuando tratamos con amor a nuestros enemigos, incluso a los perseguidores más crueles, podemos ablandarlos y hacer que cambien de actitud. ¿Y quién sabe? Quizás algunos hasta se hagan siervos de Jehová.	
Desarrollo		Dejen de juzgar, para que no sean juzgados —dijo Jesús—; porque con el juicio con que ustedes juzgan, serán juzgados; y con la medida con que miden, se les medirá.	
Cierre	JUZGAR	¿Cómo vamos a criticar las pequeñas faltas de otros cuando nosotros mismos somos culpables de faltas muy grandes?	
Rutinas			

	ACTUAR	Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina.	
Actividad gráfico plástica: Hacemos ensartado siguiendo secuencia por color.			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Inicio	La docente dice: a la hora de salida tengo que ir a una fiesta con este collar , (se coloca un collar de cuentas) ¿Tu mamá tiene collares? ¿De qué colores son? ¿Se parecen a mi collar? ¿Qué colores tiene mi collar? ¿Están ordenados los colores?.	Cuentas Cuerdas
Desarrollo	Desarrollo	Hacemos lectura de los colores que tiene el collar de la profesora. Se coloca en cada mesa un plato con cuentas de colores, para que realice un collar para su mamá. A cada niño se le entrega una cuerda con un seguro en una punta para que no se salgan las cuentas Proceden a ensartar las cuentas, siguiendo secuencia por color. Hacen lectura de los colores que usaron y verifican si están siguiendo secuencia.	Plato Cuentas
Cierre	Cierre	La docente amarra las puntas y ¡listo! Cada niño guarda su collar para entregarlo a su mamá. Preguntamos ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿en qué tuviste dificultad? ¿Para qué te sirve? ¿En qué puedes mejorar?	
Rutinas		Actividades Permanentes de Salida Los niños y niñas ordenan sus prendas. Reciben indicaciones Se despiden y salen Nota: Para mañana enviar un comunicado para que los papitos envíen fruta picada en formas (Ejm.: Fresas círculo, papaya cuadrados, piña triángulos)	

OBSERVACIONES:

Pinta, recorta y ordena ayudando a mamá gallina a poner sus huevos en cada niño. Pega en la siguiente hoja.

SERIACIÓN

Pinta, recorta y juega a ordenar los dinosaurios.

LISTA DE COTEJO

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Matemática

GRADO: 5 años

SECCIÓN: Única

TEMA DE CLASE: "Realizo seriación doble por tamaños"

	INDICADORES	MATEMATICA							
	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									

Inicio	Propósito del Día	Conociendo el círculo y el color rojo	
	Problematización	Se motivará con un papelote conteniendo la figura geométrica del círculo de diferentes tamaños (grande, mediano, pequeño) y colores. Se les preguntará a los niños(as) ¿Qué forma tiene? ¿Cuántas esquinas tiene? ¿Qué objetos se parecen a él? ¿De qué color y tamaño es?	Papelote Círculo
Desarrollo	Motivación/ Interés	La docente presentara a los niños una ula ula y cantamos la canción:	Ula-ula Canción Papelotes
	Saberes previos		
	Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias	Les mostraremos una silueta de un círculo les preguntaremos ¿Qué es? ¿Qué forma tiene? Se explica a los niños (as) sobre el círculo, que es una figura geométrica, no tiene ni una esquina, se parece a una rueda y otros objetos que hay en el aula. Situación de juego: Los niños(as) observan en el aula y menciona los objetos que se parecen al círculo. Colocamos en una caja de sorpresas diferentes clases de figuras por mesa se les indicara que saquen y lo coloquen en las burbujas que hace la burbujera. Representación gráfica: Formados en grupos colorean los círculos del burbujero.	Caja de sorpresas Crayolas Bloques lógicos
	Evaluación	Manipulación del material: Se proporcionara a cada niño bloques lógicos jugaran libremente para luego agruparlos por forma. Representación simbólica: La docente proporcionará hojas de aplicación para que peguen papel lustre dentro de algunos círculos y los que guste los pinte.	Fichas Papel lustre Goma
Cierre	Motivación		
	Desarrollo	Profesora consolida el tema con las siguientes interrogantes: ¿Qué hemos hecho? ¿Cuántos lados tiene? ¿De qué forma es?	Gelatina Goma
Rutinas	Evaluación	En casa con ayuda de tus papás pega gelatina de color círculo.	Cuento
		Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina. Actividad literaria Los niños se ponen en semicírculo y prestan mucha atención, les mostramos la tapa del cuento. Les preguntamos ¿Qué cuento narraremos? seguidamente les narramos el cuento “la caperucita roja” Respondemos a preguntas de comprensión ¿De qué color era la caperuza de la niña? ¿Con quién se	

		encontró la niña? ¿Se debe obedecer a las personas que no conocemos? ¿Qué paso luego con la abuelita y con caperucita? ¿Qué harías tú si fueras caperucita?	
TALLER GRÁFICO- PLASTICO			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Asamblea	Los niños y niñas ubicados en asamblea, dialogan sobre la acción que vamos a realizar. Conocemos el color rojo.	Material diverso
Desarrollo	Desarrollo de la actividad	La maestra coloca guantes de color rojo y les pregunta si conocen que color son los guantes de la profesora, se les pide a los niños que busquen en su ropa el color de los guantes de la profesora y se les indica que es el color rojo luego en el centro de la mesa se coloca tempera de color rojo primero colocaran huellitas con tempera roja luego pintaran su mano de color rojo y estamparan en una hoja , también colocaremos material diverso de color rojo para que los niños y niñas manipulen elaboren lo que más les gusta. Elaboran lo que más les agrada y se les pregunta que elaboraste? ¿De qué color es? ¿Cómo lo hiciste?.	Guantes Tempera roja Fichas
Cierre	Verbalización	Se entrega una ficha para que con tempera roja dejen huellas en el pañuelo de mama. Exponen sus trabajos Los niños y niñas comentan lo que hicieron	Ficha
Rutinas		Actividades Permanentes de Salida Los niños y niñas ordenan sus prendas. Reciben indicaciones Se despiden y salen	

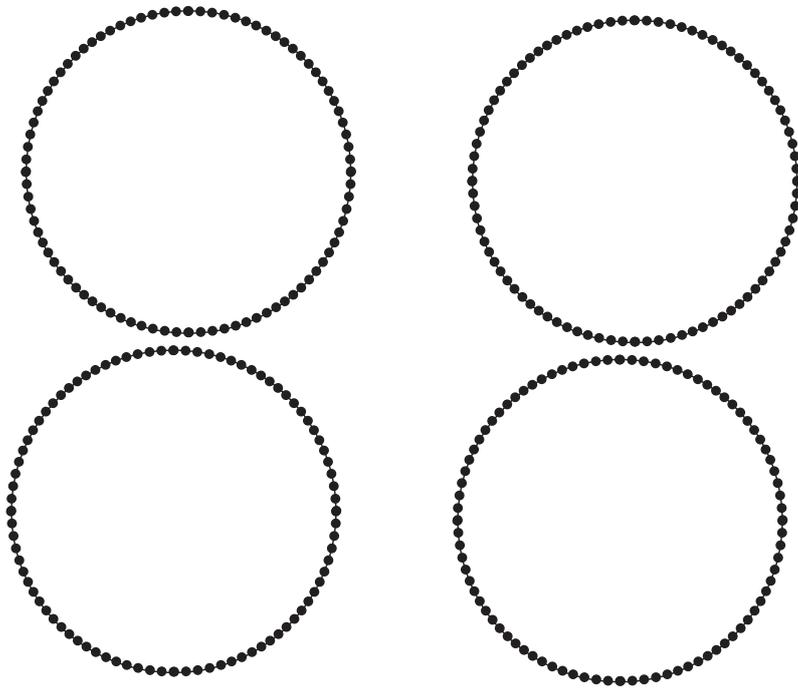
OBSERVACIONES:

ROJO

Punza el corazón y pégale papel rojo debajo.

¡A PUNZAR LAS MANCHAS!

Punza los círculos por los puntos y pega papel negro por debajo.



LISTA DE COTEJO

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Matemática

GRADO: 5 años

SECCIÓN: Única

TEMA DE CLASE: “Jugamos con el círculo y el color rojo”

	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	MATEMATICA							
		Dibuja correctamente el circulo		Punza correctamente las figuras circulares		Pinta de color rojo las figuras circulares		Reconoce las figuras circulares	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									

		<p>Socialización.- todos nos sentamos y damos a conocer verbalizamos cuentan a todo el grupo lo que jugaron y que paso en el transcurso del juego</p> <p>Representación.- mediante dibujos y modelados representan lo que jugaron</p>	
ACTIVIDADES DE LA UNIDAD:			
Inicio	Propósito del Día	Conociendo el cuadrado y el color amarillo.	
	Problematización	La profesora preguntara a los niños y niñas ¿Qué forma es? ¿De qué color es?	
	Motivación/ Interés	Se motivará con una bolsa viajera en ella habrá figuras de cuadrados y objetos de color amarillo.	Bolsa viajera Figuras Objetos
	Saberes previo	Se preguntará a los niños y niñas ¿Qué es? ¿De qué forma es? ¿De qué color es? ¿De qué tamaños son? ¿Será una figura geométrica?	
	Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias	<p>Situación de juego:</p> <p>La docente explicará que el cuadrado es una de las figuras geométricas, tiene cuatro lados iguales, cuatro esquinas, se parece al salón; son de diferentes colores y tamaños con ellos se pueden construir torres grandes, casas, pedimos a los niños y niñas que formen dos grupos y cojan un cuadrado y pegaremos armando los coches del tren.</p> <p>Representación gráfica:</p> <p>Se les propone dibujar la actividad realizada</p> <p>Manipulación del material:</p> <p>Los niños(as) formados en grupos dibujan y colorean cuadrados, ordenando de pequeño a grande descubriendo los lados exactos luego la profesora proporcionará hojas para que armen con bajalenguas y pinten con témpera de color amarillo el cuadrado.</p> <p>Representación simbólica:</p> <p>La profesora proporcionará hojas de aplicación para que los niños(as) realicen la técnica del punzado en el cuadrado para luego pegar papel crepé amarillo.</p>	Cuadrados Goma Cinta Papelote
Desarrollo	Evaluación		Papelotes Bajalenguas
	Motivación		Tempera
	Desarrollo	<p>Los niños(as) formados en grupos dibujan y colorean cuadrados, ordenando de pequeño a grande descubriendo los lados exactos luego la profesora proporcionará hojas para que armen con bajalenguas y pinten con témpera de color amarillo el cuadrado.</p> <p>En su cuaderno pega bolitas de papel crepé amarillo dentro del cuadrado.</p> <p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <p>2. Acciones de rutina.</p> <p>ACTIVIDAD LITERARIA MUSICAL</p> <p>Se ponen en semicírculo y prestan atención y con la profesora observan el papelote icono verbal.</p> <p>La docente juntamente con los niños y niñas cantan la canción: “El cuadrado”</p>	Fichas Punzón Papel crepe Goma Cuadernos Papel crepe
	Evaluación		Papelote Plumones
			Canción Papelote Plumones
			Dedos Crayolas Temperas

Cierre		Con ayuda de sus deditos dibujan en el aire el cuadrado y colorea los cuadrados de color amarillo de la ropa del payaso.	
Rutinas			
TALLER GRÁFICO- PLASTICO			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Asamblea	Los niños y niñas ubicados en asamblea, dialogan sobre la acción que vamos a realizar. Conocemos el color amarillo.	Material diverso
Desarrollo	Desarrollo de la actividad	La maestra coloca un mandil de color amarillo y les pregunta si conocen que color es el mandil de la profesora, se les pide a los niños que busquen en su ropa el color del mandil de la profesora y se les indica que es el color amarillo luego en el centro de la mesa se coloca plastilina de color amarillo primero jugaran con la plastilina, también colocaremos material diverso de color amarillo para que los niños y niñas manipulen elaboren lo que más les gusta.	Mandil Plastilina
Cierre	Verbalización	Elaboran lo que más les agrada y se les pregunta que elaboraste ¿De qué color es? ¿Cómo lo hiciste?	
Rutinas		Exponen sus trabajos Los niños y niñas comentan lo que hicieron Actividades Permanentes de Salida Los niños y niñas ordenan sus prendas. Reciben indicaciones Se despiden y salen	

OBSERVACIONES:

TÉCNICA: PUNZADO

Punza por los puntos sacando los cuadrados de la ventana.

Colorea el cuadrado de amarillo de la ropa del payaso.

LISTA DE COTEJO

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Matemática

GRADO: 5 años

SECCIÓN: Única

TEMA DE CLASE: “Jugamos con el cuadrado y el color amarillo”

	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	MATEMATICA							
		Reconoce las similitud del cuadrado en el aula		Punza sobre la línea punteada correctamente		Señala cuantos lados tiene el cuadrado		Reconoce el color amarillo	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									

SESION DE APRENDIZAJE

1. **TÍTULO:** Jugamos con el triángulo y el color azul
2. **FECHA:** martes 25 de setiembre del 2018
3. **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
M	3. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	3.1. Matematiza situaciones	Formas tridimensionales: Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, relacionándolas con una forma tridimensional.
		3.2. Comunica y representa ideas matemáticas	Formas tridimensionales Representa los objetos de su entorno en forma tridimensional a través del modelado o con material concreto.
C	5. Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	5.3. Explora y experimenta con los materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte, utilizando sus sentidos y su cuerpo.	Muestra curiosidad por combinar colores y se sorprende al descubrir diversos colores usando pinturas naturales o industriales.

4. APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
C	5. Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	5.1. Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en diversos lenguajes.	Juega manipulando títeres o animando objetos.
		5.2. Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	Relaciona algunos materiales y herramientas con sus posibles usos, los elige para ello y los utiliza intuitivamente con libertad al garabatear, pintar, dibujar, modelar, estampar, construir, etc.

5. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
<p>Rutinas</p> <p>Juego Libre en Sectores</p>		<p>Actividades Permanentes de Entrada: Los niños y niñas saludan. Agradecen a Dios por este día Entonan canciones Actualización sus carteles. Se realiza la asamblea con los niños y niñas para dar a conocer lo que van a realizar durante dicho día..</p> <p>Utilización Libre de los Sectores: Juego libre en los sectores. Planificación En asamblea establecen las normas de convivencia, los niños expresan a que les gustaría jugar, con que juguetes y con quien les gustaría compartir este momento. Organización.- se distribuyen libremente se ubican en el sector de su preferencia cada niña define con quien quiere compartir Ejecución y desarrollo Los niños empiezan a desarrollar sus ideas , se dan las negociaciones y los roles a representar Orden.- Se concluye con una canción 10 minutos antes haciendo orden en el aula Socialización.- todos nos sentamos y damos a conocer verbalizamos cuentan a todo el grupo lo que jugaron y que paso en el transcurso del juego Representación.- mediante dibujos y modelados representan lo que jugaron</p>	<p>Materiales</p>
<p>ACTIVIDADES DE LA UNIDAD:</p>			
<p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p>	<p>Propósito del Día</p> <p>Problematización</p> <p>Motivación/ Interés</p> <p>Saberes previo</p> <p>Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias</p>	<p>Conociendo el triángulo y el color azul.</p> <p>Se les preguntará a los niños(as) ¿Qué forma tiene? ¿Cuántas esquinas tiene? ¿Qué objetos se parecen a él? ¿De qué color y tamaño es?</p> <p>Se motivará con una caja sorpresa conteniendo la figura geométrica del triángulo de diferentes tamaños</p> <p>Se les preguntará a los niños(as): ¿Qué hicimos? ¿Qué forma tiene? ¿De qué color es? ¿Cuántos lados tiene? ¿Será una figura geométrica?</p> <p>Situación de juego: La docente explica a los niños(as) sobre las figuras geométricas, el triángulo tiene tres lados, se parece al cono del helado, con ellos se puede hacer diversas figuras como el gorro de un chinito.</p> <p>Representación gráfica: Formados en grupos colorean el triángulo de emergencia.</p> <p>Manipulación del material: Los niños(as) en pequeños grupos observan y describen los lados de un triángulo, color, tamaño, así mismo cada niño</p>	<p>Caja de sorpresas</p> <p>Fichas Crayolas</p> <p>Palitos de colores Goma Témpera</p>

		<p>arma con palitos de chupete y colorea el triángulo con témperas en sus hojas.</p> <p>Representación simbólica: Los niños(as) en una hoja de aplicación pegan embollado de papel crepé amarillo en el triángulo.</p> <p>Verbalización: Consolida el tema a través de interrogantes ¿Qué hemos conocido hoy día? ¿Cuántos lados tiene el triángulo? ¿De qué tamaños eran?</p> <p>El niño(a) pega papel crepé lustre rasgado dentro del triángulo</p> <p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: 3. Acciones de rutina.</p> <p>Actividad literaria Se ponen en semicírculo y prestan atención y con la profesora observan el papelote icono verbal. La docente juntamente con los niños y niñas cantan la canción: “El triángulo”</p>	<p>Fichas Papel crepe Goma</p> <p>Papel crepe Goma</p> <p>Canción Papelotes Plumones</p> <p>Ficha Crayolas</p>
Cierre	Evaluación		
Rutinas	Motivación		
	Desarrollo		
	Evaluación		
		<p>La docente juntamente con los niños y niñas cantaron la canción: “El triángulo”.</p> <p>Se les entrega una ficha en la cual trazaran con crayola las líneas punteadas, partiendo del punto y siguiendo la dirección de las flechas.</p>	

TALLER GRÁFICO- PLASTICO

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Asamblea	Los niños y niñas ubicados en asamblea, dialogan sobre la acción que vamos a realizar. Conocemos el color verde.	Material diverso
Desarrollo	Desarrollo de la actividad	<p>Motivación.-Se muestra una palta y se pregunta ¿la conocen? ¿Les gusta? ¿De qué color es? ¿Qué otras cosas en la clase tienen color verde?</p> <p>Desarrollo.-Buscan en el aula objetos de color verde y los mencionan.</p> <p>Colocamos sobre la mesa ganchos para que a una indicación pongan dentro de una bolsa solo los ganchos verdes.</p>	<p>Palta</p> <p>Ganchos</p>
Cierre	Verbalización	Entregamos una ficha para que pinten la pera con tempera verde, luego la punzan.	Ficha Tempera
Rutinas		<p>Evaluación.- Se les pregunta ¿Qué hiciste? ¿Qué color trabajaste? ¿Cómo lo hiciste?</p> <p>Los niños y niñas comentan lo que hicieron</p> <p>Actividades Permanentes de Salida Los niños y niñas ordenan sus prendas.</p>	

	Reciben indicaciones Se despiden y salen	
--	---	--

OBSERVACIONES:

TIENDA DE CAMPAÑA

Traza con crayola las líneas punteadas, partiendo del punto (.), siguiendo la dirección de las flechas.

Colorea los triángulos.

LISTA DE COTEJO

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Matemática

GRADO: 5 años

SECCIÓN: Única

TEMA DE CLASE: “Jugamos con el triángulo y el color azul”

	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	MATEMATICA							
		Diferencia el triángulo en medio de las demás figuras geométricas		Reconoce cuantos lados tiene el triangulo		Embolilla correctamente y decora el triangulo		Reconoce el color azul	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									

Desarrollo	<p>Motivación/ Interés</p> <p>Saberes previo</p> <p>Gestión y Acompaña-miento en el Desarrollo de las Competencias</p>	<p>¿Cuántas esquinas tiene? ¿Qué objetos se parecen a él? ¿De qué color y tamaño es?</p> <p>Se motivará con una silueta del rectángulo de color verde con un dinosaurio verde.</p> <p>La profesora preguntará a los niños y niñas ¿Qué es lo que observan? ¿De qué color es? ¿De qué forma es? ¿De qué tamaño es? ¿Cuántos lados tiene? ¿Serán iguales? ¿Cuántas esquinas tiene?</p> <p>Situación de juego:</p> <p>La docente explicará con un papelote que el rectángulo es una de las figuras geométricas tiene cuatro lados, cuatro esquinas de las cuales dos lados son largos y dos lados son cortos y con ellos se pueden armar diferentes figuras.</p> <p>Representación gráfica:</p> <p>Pinta cada rectángulo de un color diferente.</p> <p>Manipulación del material:</p> <p>Los niños(as) formados en grupos arman los Rectángulos con la tiras de diferentes colores ordenando de grande a pequeño. Luego los niños(as) observan el aula y encuentran objetos parecidos a esta caja ¿Cuántos hay? ¿De qué color es? Etc.</p> <p>Representación simbólica:</p> <p>La profesora proporcionará hojas de aplicación para que peguen serpentina de color verde dentro del rectángulo.</p> <p>Verbalización:</p> <p>La profesora consolida el tema con los siguientes interrogantes ¿Qué hemos hecho? ¿Cuántos lados tiene? ¿De qué color es?</p> <p>En su cuaderno pega bolitas de papel crepé verde al contorno del rectángulo.</p> <p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <p>Acciones de rutina.</p>	<p>Silueta</p> <p>Silueta</p> <p>Papelote</p> <p>Papelote</p> <p>Crayolas</p> <p>Fichas</p> <p>Serpentina</p> <p>Goma</p> <p>Cuaderno</p> <p>Papel crepe</p> <p>Goma</p>
	<p>Evaluación</p>		
Cierre			
Rutinas			

ACTIVIDAD DE RELIGION			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Rutinas		<p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <p>Acciones de rutina.</p> <p>Actividad de Religión</p> <p>Recordamos la canción Cantamos juntos la siguiente canción</p>	
“La Virgen de Fátima”	VER		<p>Papelote</p> <p>Canción</p> <p>Papelotes</p> <p>Plumones</p>

	JUZGAR		Laminas
	ACTUAR	<p>Preguntamos a los niños y niñas ¿De qué trata la canción? ¿Quién bajo de los cielos el 13 de mayo?, ¿A quién se le apareció la Virgen María? ¿Por qué?</p> <p>Contamos a los niños y niñas, la historia de la Virgen de Fátima cuya primera aparición de Nuestra Señora ocurrió el día 13 de Mayo, La Virgen se apareció flotando en una nube, rodeada de una luz brillante y sosteniendo un Rosario</p> <p>Le pide a tres niños que recen el Santo Rosario para el perdón de los pecados</p> <p>Los niños y niñas se comprometen a rezarle a la Virgen María.</p> <p>Entregamos una ficha, para que colorean a la Virgen de Fátima.</p>	<p>Santo Rosario</p> <p>Ficha</p>

OBSERVACIONES:

UBICA LOS RECTÁNGULOS

Colorea sólo los rectángulos.

Colorea los niños que piden perdón y encierra los niños que están gritando o enojándose.

LISTA DE COTEJO

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Matemática

GRADO: 5 años

SECCIÓN: Única

TEMA DE CLASE: “Jugamos con el rectángulo y el color verde”

	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	MATEMATICA							
		Reconoce alguna cosa del aula de forma rectangular		Señala que cosa tiene forma de un rectángulo		distingue el color verde de los demás colores		Pinta con color verde las figuras que se le presenta.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									

SESIÓN DE APRENDIZAJE

1. **TÍTULO:** Creamos muñecos utilizando las figuras y cuerpos geométricos

2. **FECHA:** jueves 27 de setiembre del 2018

3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
M	3. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	3.1. Matematiza situaciones	<p>Formas tridimensionales: Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, relacionándolas con una forma tridimensional.</p> <p>Formas bidimensionales Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, relacionándolas como una forma bidimensional</p>

4. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
<p>Rutinas</p> <p>Juego Libre en Sectores</p>		<p>Actividades Permanentes de Entrada: Los niños y niñas saludan. Agradecen a Dios por este día Entonan canciones Actualización sus carteles. Se realiza la asamblea con los niños y niñas para dar a conocer lo que van a realizar durante dicho día.</p> <p>Utilización Libre de los Sectores: Juego libre en los sectores. Planificación En asamblea establecen las normas de convivencia, los niños expresan a que les gustaría jugar, con que juguetes y con quien les gustaría compartir este momento. Organización.- se distribuyen libremente se ubican en el sector de su preferencia cada niña define con quien quiere compartir Ejecución y desarrollo Los niños empiezan a desarrollar sus ideas , se dan las negociaciones y los roles a representar Orden.- Se concluye con una canción 10 minutos antes haciendo orden en el aula Socialización.- todos nos sentamos y damos a conocer verbalizamos cuentan a todo el grupo lo que jugaron y que paso en el transcurso del juego Representación.- mediante dibujos y modelados representan lo que jugaron</p>	<p>Materiales</p>

ACTIVIDADES DE LA UNIDAD:			
Inicio	Propósito del Día	Creamos muñecos utilizando las figuras y cuerpos geométricos	Figura
	Problematización	Se les preguntará a los niños(as) ¿Qué formas tiene estas figuras?	
Desarrollo	Motivación/ Interés	Se motivará entregando a cada mesa una figura de una pelota que contenga diferentes formas geométricas.	
	Saberes previo	¿Cuántas figuras hay en la pelota? ¿Qué figuras geométricas hay en la pelota? ¿De qué color serán y que tamaños?	Papelote Gusano Goma Canciones
Desarrollo	Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias	La docente presentara a los niños un papelote en la cual habrá un gusano con círculos sombrero de un triángulo. y recordamos las canciones: EL CÍRCULO Es un círculo Que gira, gira Rueda, rueda Sin parar. EL CUADRADO Soy cuadrado, soy cuadrado Uno, dos, tres, cuatro lados son (bis) Uno, dos, tres, cuatro esquinas son (bis) EL TRIANGULO Soy triángulo, soy triángulo Uno, dos, tres lados son (bis) Uno, dos, tres esquinas son (bis)	Silueta
		Les mostraremos la silueta del gusano les preguntaremos ¿Qué es? ¿Qué formas tiene? Se explica a los niños (as) sobre las figuras geométricas que ya conocimos.	Caja de sorpresas Figuras
Cierre	Evaluación	Situación de juego: Los niños(as) observan en el aula y menciona los figuras geométricas que hay en el aula. Colocamos en una caja de sorpresas diferentes clases de figuras por mesa se les indicara que saquen y lo coloquen en las pelota de figuras.	Papelotes Goma Figuras
		Representación gráfica: Formados en grupos y en papelote pegan figuras geométricas armando figuras de su entorno. Manipulación del material: Se proporcionara a cada niño bloques lógicos jugaran libremente para luego agruparlos por forma. Representación simbólica: La docente proporcionará hojas de aplicación para que peguen figuras geométricas de papel	Bloques lógicos Papel lustre Fichas Cuadernos Figuras

Rutinas		lustre dentro de las agrupaciones ya sean círculos y triángulos. Verbalización: Profesora consolida el tema con las siguientes interrogantes: ¿Qué hemos hecho? ¿Qué formas pegamos en las agrupaciones? En casa con ayuda de tus papás pega figuras geométricas según sea el código en cada agrupación. Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: 4. Acciones de rutina.	
TALLER DE INDAGACIÓN Y DESCUBRIMIENTO			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Asamblea	Es importante que los niños y niñas, sepan que la betarraga tiene un pigmento de color rojo. Preguntamos a los niños. ¿Por qué la betarraga me pinta la lengua?	Material diverso
Desarrollo		La docente entrega a cada niño una betarraga pequeña bien cocida, para que la pele, utilizando la yema de los dedos. Pedimos a los niños que pasen varias veces la betarraga por su lengua.	Betarraga Espejo
Cierre		Pedimos a los niños que se observen sus dedos, manos u su lengua en un espejo, Preguntamos ¿De qué color quedaron? Comunicado: Enviamos una ficha a casa, para que los padres armen un cubo de cartulina de 15 x 15 y lo envíen el día de lunes. Indicamos también que envíen una pelota de tecnopor.....(poner el tamaño)	Ficha Cartulina Goma
Rutinas		Actividades Permanentes de Salida Los niños y niñas ordenan sus prendas. Reciben indicaciones Se despiden y salen	

OBSERVACIONES:

Evidencias

COMPARANDO MUCHOS Y POCOS



UNO – NINGUNO



GRUPO POR FORMAS



ORDENAMOS DECRECIENTE



COLOR ROJO , AZUL



COLOR AMARILLO

