



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGO LÚDICO
PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE
MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 80999 DE LA
CAPILLA -SARTIMBAMBA 2017.**

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

AUTORA:

NUREÑA INGUIL CINTHYA PAOLA

ORCID: 0000-0001-5484-5656

ASESOR:

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO

ORCID: 0000-0002-8638-6834

TRUJILLO – PERÚ

2020

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA:

Nureña Inguil Cintyhya Paola

ORCID: 0000-0001-5484-5656

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

JURADO EVALUADOR DE TESIS

Dr. Mendoza Reyes, Domingo Pascual
Presidente

Dra. Zavala Chávez, Elsa Margot
Secretaria

Dra. Jacinto Reinoso, Milagros
Miembro

Dr. Amaya Saucedo, Rosas Amadeo
Asesor

DEDICATORIA

A mis padres: Tomas e Iris, por ser los principales promotores de mis sueños, por confiar y creer en mí, por los consejos, valores y principios que me han inculcado.

A la memoria de mi abuelo Melitón Nureña Pretel, que fue una parte muy importante en mi vida y por estar siempre allí, para darme una buena educación.

A Dios por bendecirme, guiarme a lo largo de este camino para forjarme como buena persona y una profesional, por ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y debilidad.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por bendecirme en la vida, por guiarme a lo largo de este camino forjándome como una gran persona y una profesional, por ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y de debilidad.

A mis padres, por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años que estuve en la universidad, gracias a ustedes he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que soy y lo que seré profesionalmente. Ha sido el orgullo y el privilegio de ser su hija, son los mejores padres.

A mis abuelos por estar siempre presentes, acompañándome y por el apoyo moral, que me brindaron a lo largo de esta etapa de mi vida.

A todas las personas que me han apoyado y han hecho que este trabajo se realice con éxito en especial a aquellos que nos abrieron las puertas y compartieron sus conocimientos.

A mis profesores de la UCLADECH por compartir sus experiencias y brindarme sus sabias enseñanzas a lo largo de mi formación en esta casa de estudios.

RESUMEN

La presente investigación ha tenido como propósito aplicar un programa de juego lúdico mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 80999 de la Capilla -Sartimbamba 201. objetivo general Determinar si la aplicación de un programa de juego lúdico mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 80999 de la Capilla -Sartimbamba 2017. Para realizar la investigación se empleó el diseño pre experimental, una muestra de 10 estudiantes de cinco años de Educación Inicial a los que se aplicó, antes y después del desarrollo del programa de juegos lúdicos, una prueba (test) para evaluar el nivel de aprendizaje de matemática. Los resultados satisfactorios en la escala A con 100 %.En conclusión puedo manifestar que el estudio realizado responde a los objetivos planteados toda vez que se ha logrado elevar el nivel de aprendizaje de las matemáticas después de haber desarrollado el programa de juegos lúdicos en las sesiones realizadas; razón por la cual puedo concluir que el programa de juegos lúdicos mejora significativamente en el aprendizaje de matemáticas en los niños de cinco años y recomendar que este estudio se replique en otras Instituciones Educativas a fin de lograr mejores aprendizajes que redundarán en una educación de mejor calidad.

Palabras Clave: Aprendizaje, Aprendizaje matemático y juegos lúdicos

ABSTRAC

The purpose of this research has been to apply a play program to improve learning in the area of mathematics in 5-year-old boys and girls of the Educational Institution No. 80999 of the Chapel -Sartimbamba 201. general objective To determine whether the application of a playful program to improve learning in the area of mathematics in 5-year-old boys and girls of the Educational Institution No. 80999 of the Chapel -Sartimbamba 2017. To carry out the research, the pre-experimental design was used, a sample of 10 Five-year-old Initial Education students to whom a test to assess the level of mathematics learning was applied before and after the development of the playful games program. The satisfactory results on the A scale with 100%. In conclusion I can state that the study carried out responds to the objectives set since it has been possible to raise the level of learning of mathematics after having developed the playful games program in the sessions made; which is why I can conclude that the playful games program significantly improves math learning in five-year-olds and recommends that this study be replicated in other Educational Institutions in order to achieve better learning that will result in better quality education .

Keywords: Learning, Mathematical learning and recreational games

CONTENIDO

TITULO	i
EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
JURADO EVALUADOR DE TESIS	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRAC	vii
CONTENIDO	viii
INDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	7
2.1. Antecedentes	7
2.2. Bases teóricas	11
2.2.1. El juego didáctico.....	11
2.2.1.1. El Juego	11
2.2.1.2. Juegos lúdico en el proceso de enseñanza.....	17
2.2.1.3. El juego como actividad de desarrollo cognitivo en los estudiantes	18
2.2.1.4. El juego en la educación escolar	19
2.2.1.5. El Material concreto	20
2.2.1.6. Las estrategias en el manejo de los materiales concretos.....	21
2.2.2. Aprendizaje	21
2.2.2.1. Logro de aprendizaje en los niños de inicial	21
2.2.2.3. Competencia matemática	22

2.2.2.3.1. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	22
2.2.2.4. Requisitos para el aprendizaje significativo.....	23
2.2.2.5. Elementos más representantes de la didáctica.....	25
2.2.2.6. Estrategias didácticas	26
2.2.2.7. Elementos de la didáctica.....	26
III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	28
IV. METODOLOGÍA	29
4.1. Diseño de investigación	29
4.2. Población y Muestra.....	30
4.3. Definición y Operacionalización de las variables	31
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	33
4.5. Plan de Análisis.....	34
4.6. Matriz de Consistencia.....	36
4.7. Principios Éticos.....	37
V. RESULTADOS	38
5.1. Resultados	38
5.2. Análisis y discusión de resultados.....	46
VI. CONCLUSIONES	51
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS	52
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	53
ANEXOS	57

INDICE DE TABLAS

Tabla N.º 01: Población	30
Tabla N.º 02: Muestra	30
Tabla N.º 03: Baremo del logro de capacidades	35
4.6. Matriz de Consistencia	36
Tabla 04 Resultados de la aplicación de un programa de juego lúdico para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N.º 80999 de "La Capilla –Sartimbamba" 2017.....	39
Tabla 05 Resultados obtenidos del programa de juego lúdico para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N.º 80999 de "La Capilla –Sartimbamba" 2017. Aprendizaje de la matemática	41
Tabla 06 Indicadores estadísticos: promedios, desviación estándar y coeficiente de variación de los puntajes obtenidos, en el pre y post <i>test</i>	43
Tabla 07 Contraste de la Hipótesis mediante la prueba de Rangos con signo de Wilcoxon.....	45

ÍNDICE DE GRÁFICOS

<i>Gráfico 01:</i> Resultados aplicación de un programa de juego lúdico para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 80999 de "La Capilla –Sartimbamba" 2017	40
<i>Figura 2</i> Resultados obtenidos del programa de juego lúdico para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 80999 de "La Capilla –Sartimbamba" 2017. Aprendizaje de la matemática	42
<i>Figura 3</i> Indicadores estadísticos: promedios, desviación estándar y coeficiente de variación de los puntajes obtenidos, en el pre y post test.....	44

I. INTRODUCCIÓN

El juego es un elemento muy importante en la educación inicial, se considera como un recurso que motiva para el aprendizaje en donde los niños y niñas deben de participar y sentirse motivado para dicho fin, el juego desde muchos años a tomado importancia en la educación para buscar la socialización en los niños, la comunicación, la interacción y lo que es más importante es la motivación en ellos.

A lo manifestado por Ortiz (2010) que:

“El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad” (p.3).

Los seres humanos siempre han considerado el juego como parte de sus actividades, en la formación de su personalidad, en sus vivencias, y aún más el juego orientado desde un punto más didáctico está orientado a desarrollar ciertas capacidades en los estudiantes en este caso aquello que lo practica.

También como dice Harvey (1985) citado en Pereda (2014) en donde manifiesta que:

“El juego infantil refleja el curso de la evolución desde los homínidos prehistóricos, hasta el presente, así mismo la historia de la especie humana estaría recapitulada en todo el desarrollo infantil individual” (p.34).

Asimismo, desde que se origina el juego desde tiempos atrás siempre se ha caracterizado por ser motivador, el juego siempre se ha percibido de dos manera, llámese juego individual; es decir practicado por una sola persona(armar

rompecabezas, armar cubos, entre otras actividades) y juegos de manera colectiva o grupal; es decir : Juego entre varias personas o individuos participantes.

El juego se considera una estrategia, por lo que tiene que cumplir una serie de procedimientos para desarrollar sus actividades y de esta manera lograr los propósitos trazados.

“Hoy en día considerar el juego como estrategia didáctica en la educación inicial, es un interrogante que deja entrever que los docentes en sus aulas, aún desconocen su significado y lo que este conlleva” (p.34)

De esta manera, los espacios o ámbitos de en donde se desarrolla se desenvuelve o se desplaza de manera interactiva, muchos de los momentos o espacios deben de disfrutar a o máximo.

La UNESCO (1980) citado en Tirado (2018) en donde se describe y manifiesta que la educación se ha considerado que:

“Principalmente en las sociedades en las que se valoran excesivamente los estudios como forma ideal de la promoción social, hace una referencia en donde el juego es necesario para motivar al estudiante” (p.19).

Además, según la “UNESCO 1980, el papel del juego está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas ya que considera como una actividad muy importante. Algunos adultos, en efecto, lo detestan, incluso reprimen las actividades lúdicas del niño, como si estas fueran una pérdida de tiempo y energía, cuando existen cosas más urgentes y más serias de las que debería ocuparse.

Tal es la actitud de algunos educadores impacientes por ver al niño alcanzar

lo más rápidamente posible la edad de la razón y de algunos padres para quienes el niño es una inversión que debe ser rentable para ellos desde el momento en que sabe andar, hablar y distinguir la mano izquierda de la derecha”.

Las actividades en los niños y niñas del nivel inicial se han caracterizado por ser interactivas, el propósito es de generar acciones interactivas entre los estudiantes, los infantes desde temprana edad les genera la curiosidad por seguir descubriendo las cosas mediante las actividades lúdicas en este caso mediante el juego.

El problema de los aprendizajes siempre ha sido y serán una preocupación por todas las instituciones o mejor dicho de las organizaciones mundiales como la UNESCO, en especial en donde tiene que ver con el desarrollo de la cultura y garantizar una educación de calidad.

Los juegos es una de las actividades en donde los infantes empiezan a socializarse, integrarse y a desarrollar sus habilidades inter e intra personales dentro de su contexto social.

Asi mismo, el nivel evolutivo se tomará siempre como un punto de referencia para diseñar el proceso de enseñanza y aprendizaje; este proceso se diseñara a partir de un diagnóstico en donde se considera como punto de partida de los infantes o de los estudiantes, es decir; es necesario conocer sus conceptos y aprendizajes previos, procurando que vaya construyendo otros nuevos, siguiendo una secuencia de adquisición que proceda de lo global y amplio a lo específico, y primando el criterio de diversidad sobre el de especialización.

En el contexto nacional, el aprendizaje de la matemática se evidencia en el rendimiento academico de los estudiantes de grados superiores y esto hace referente

desde tiempos atrás, tal es así que las dificultades en el aprendizaje de las matemáticas, no son debidas a una única causa, o un único tipo de dificultad, existen diferentes factores que pueden dar lugar a diferentes dificultades en el aprendizaje de las matemáticas.

El aprendizaje por parte de los estudiantes se torna una dificultad en el caso de los infantes si el docente no aplica o maneja estrategias adecuadas en el desarrollo de sus habilidades o aprendizaje, tal es así que se ven perjudicados en su desarrollo de sus actividades.

La realidad en las Instituciones del nivel inicial, se debe promover el juego para poder integrar a los infantes, de la misma manera, se debe priorizar los juegos como estrategia para el desarrollo de las habilidades motriciales, habilidades mentales en los infantes.

Al respecto, la investigación se centra en la Institución Educativa N° 80999 de la Capilla -Sartimbamba, en donde los niños y niñas del nivel inicial de la edad de 5 años presentan dificultades al momento de realizar las actividades como seriación, selección, identificar las formas de los objetos, reconocer magnitudes como lado, altura y base.

Luego de indagar lo anteriormente mencionado se llegó a realizarse una pregunta como problema de investigación, ¿En qué medida la aplicación de un programa de juego lúdico mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 80999 de la Capilla -Sartimbamba 2017?

Determinar si la aplicación de un programa de juego lúdico mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 80999 de la Capilla -Sartimbamba 2017

Identificar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 80999 de la Capilla -Sartimbamba 2017

Diseñar y aplicar la aplicación de un programa de juego lúdico mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 80999 de la Capilla -Sartimbamba 2017

Evaluar la aplicación del programa de juego lúdico para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 80999 de la Capilla -Sartimbamba 2017

Comparar los resultados de la aplicación del programa de juego lúdico para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 80999 de la Capilla -Sartimbamba 2017

La presente investigación se justifica por dar un aporte a la parte del conocimiento, a la vez es de importancia por lo que consideramos al juego como parte fundamental en el desarrollo de sus capacidades orientado en el logro de sus aprendizajes en el área de matemática de esta manera contribuye a fomentar el desarrollo de sus capacidades e interacción entre ellos, en tal sentido los docentes deben de estar orientados a conducir sus actividades y conocimientos en el aula.

En lo práctico, se propone a desarrollar actividades con la finalidad de reforzar y las capacidades de los estudiantes en el área de matemática, mediante la seriación, identificando objetos, manipulación de los mismos entre otras actividades.

En el metodológico, se caracteriza por ser un proceso ordenado, sistematizado por lo que en el desarrollo de las actividades se tomara en cuenta la temporalidad de las sesiones, el nivel de participación de los niños, los recursos a contar y su importancia, de la misma manera se considera como importancia al programa propuesto en mejorar el logro de los aprendizajes mediante la elaboración de instrumentos pertinentes.

La aplicación del programa en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 80999 de la Capilla -Sartimbamba, mejora el razonamiento lógico matemático, utilizando juegos lúdicos innovadores y dando a conocer a los niños y niñas y docentes que con todo lo que tenemos a nuestro alrededor podemos utilizar materiales para hacer juegos y aprender de la misma. Por otro lado, se busca aplicar estrategias mediante los juegos lúdicos con el propósito de fortalecer en el niño y niña su aprendizaje en el área de matemática

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

En el ámbito internacional

Puchaicela (2018) en un estudio denominado “orientado en la valoración causa-efecto de las variables estrategias didácticas y aprendizaje de la multiplicación y división niños de nivel de educación básica”, con una muestra de investigación constituida por 27 niños, cuyos resultados permitieron arribar a la conclusión que respalda al uso de estrategias de juego en pro de favorecer las enseñanzas de matemática aspectos como la multiplicación y la división.

Zafra, Vergel y Martínez (2016) implementaron herramientas lúdicas sobre la enseñanza de las matemáticas y estadística para luego evaluar su efecto. Consideraron un diseño de investigación casi-experimental y la participación de 16 infantes hombres (59.4%) y mujeres (40.6%) con edades de 5 y 6 años. Los resultados permitieron identificar que inicialmente los infantes no estaban en posibilidades de resolver problemas vinculados a las áreas e estudio, dado que su nivel intelectual de la mayor cantidad de estos estaba por debajo del promedio, pero, esto cambio después de que se utilizara el kit de actividades lúdicas, estas son: clasificación, comparación y seriación, de esta forma al aplicar la post-prueba, el nivel intelectual obtuvo una mejora estadísticamente significativa ($p < .05$).

Marín y Mejía (2015) ejecutaron un estudio al que titularon “Estrategias Lúdicas para la enseñanza de las matemáticas en el grado quinto de la Institución Educativa La Piedad”. Con el objetivo de establecer un diagnóstico sobre el uso de estrategias lúdicas. En el análisis de los resultados identificaron que cerca del 74% de los

estudiantes presentan bajo desempeño en las matemáticas; 66% de los docentes suelen usar como material a tableros y 34% libros. 63% consideran a las matemáticas como complicadas, 75% cree que la metodología adecuada para mejorar el aprendizaje debería ser la activa; 0% de los docentes elaboran siempre material didáctico para sus clases, 75% lo hace algunas veces, 62% de los niños presenta un desempeño básico y 13% un desempeño bajo y 37% de los docentes considera como factor principal de las dificultades de aprendizaje en matemáticas es resultado de metodología.

Pabón-Gómez (2014) estudió la implementación de tecnologías de información y actividades lúdicas respecto al efecto positivo que tienen sobre la enseñanza en la materia de matemática. Planteo un diseño descriptivo, donde participaron 570 niños que estudian en diferentes I.E. de España. Los resultados que obtuvo el investigador le permitieron concluir en la eficacia positiva y significativa del uso de las TICS y las estrategias lúdicas sobre el aprendizaje de las matemáticas, aumentando el nivel de desempeño de los estudiantes y reduciendo la apatía ante la materia ($p < .05$).

García (2013) desarrollo una investigación denominada “Juegos Educativos para el Aprendizaje de la Matemática” con el objetivo de verificar el desarrollo de conocimientos en matemática en un grupo de estudiantes, después de aplicar estrategias con bases a juegos. El diseño de investigación fue de tipo cuasi experimental. En la aplicación de la prueba de entrada no se reportaron diferencias en la medición de matemática en ambos grupos de estudio Control ($M=10$) y experimental ($M = 8.6$), pero, en la aplicación de la prueba de salida se identificó una puntuación mayor en ambos grupos: ($M=44.96$) y experimental ($M = 59.6$) con una diferencia considerable a favor del grupo experimental ($GC - GE = 14.64$).

Solorzano y Tariguano (2010), por su parte, estudiaron el efecto que genera el uso de actividades lúdicas en las capacidades de aprendizaje matemático, en un conjunto de infantes (n=42) con edades en un rango de 5 y 12 años. El diseño de investigación fue de tipo exploratoria. En los resultados se identificó que, del total de participantes, 64% señaló estudiar las matemáticas sin motivación e interés.

Gil y Vicent (2009) analizaron el efecto de la lúdica, pero asociada a la narrativa en la mejora de las competencias matemáticas. Participaron de su estudio 100 infantes de 5 y 6 años de edad, residentes en la comunidad de Valencia, España, mismos que fueron distribuidos en tres conjuntos: Conjunto BiMa (Se usó metodología Bits manipulativa) de 39 niños; Conjunto CeIn (Se usó metodología de material editado) de 34 niños; y, Conjunto LuNa (se usó la metodología narrativa) de 27 niños. El diseño de estudio aplicado fue Cuasi-Experimental y los datos se recolectaron por una prueba de criterio elaborada por los autores. Los resultados reportaron diferencias estadísticamente significativas en las puntuaciones de los tres grupos estudiados después de aplicadas las diferentes metodologías sobre los aspectos de matemática: atributos y relaciones ($M_{BiMa}=59.1 - M_{CeIn}=56.3 - M_{LuNa}=95.15$; $F = 249.0$; $p<.01$); cuantificadores y número ($M_{BiMa}=86.8 - M_{CeIn}=71.9 - M_{LuNa}=98.44$; $F = 457.9$; $p<.01$); y, tiempo, espacio y medida ($M_{BiMa}=76.8 - M_{CeIn}=70.4 - M_{LuNa}=97.11$; $F = 121.2$; $p<.01$), demostrando una mayor eficacia del uso de la metodología lúdico narrativa.

En el ámbito Nacional

Carrasco y Teccsi (2017) realizaron un estudio al cual denominaron “La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 Virgen Peregrina del Rosario del distrito de San Martín de

Porres-2015”, con el objetivo de identificar el grado de influencia de la actividad lúdica sobre el aprendizaje en el área de matemáticas. Siguiendo los lineamientos de una investigación de tipo cuasi-experimental y en una muestra integrada por estudiantes de instrucción primaria, obtuvieron los siguientes resultados: Existe efecto positivo al usar metodología basado en el juego, sobre el aprendizaje de las matemáticas ($T = 16.22$; $p < .05$), ya que, después de aplicadas estos conseguirían: dar solución y a su vez dar parte de momentos cotidianos que involucran el uso de números, resolver situaciones referentes a ubicación, distancia y posición y espacio y capturar momentos que involucran gráficos, formas y figuras.

Por su parte, Cueto (2016) ejecuto un estudio con el propósito de evaluar el efecto que produce el uso de la matemática basada en el juego sobre las capacidades de esta misma área en niños de educación inicial. Donde, siguiendo los lineamientos de un estudio pre-experimental y con la participación de infantes de 04 años de edad encontraron evidencia empírica para respaldar la tesis en que se afirma el efecto de formación de educación lúdicas sobre el aprendizaje e matemáticas ($T=16.64$; $p<.01$), los resultados señalaron que en la evaluación de entrada los infantes alcanzaron medidas promedio ($M = 49.96$), menor a los alcanzados en la prueba de salida ($M=78$).

A nivel local,

Huamán (2015) plantea y ejecuta un estudio respecto uso de juegos lúdico, con base a un enfoque colaborativo, con miras a optimizar el aprendizaje en el área de matemáticas. Para ello, tomo la participación de 13 niños de 5 años de edad que estudian en la I.E. 106, ubicada en el Distrito Cachachi. El autor arribo a la conclusión de un efecto significativo de las estrategias didácticas sobre el aprendizaje de las

matemáticas, puesto que las medidas del pre y post-test tomadas reportaron diferencias estadísticamente significativas ($p < .05$).

La tesis de Valverde (2010, citado por Huamán, 2015) aplicaron un programa didáctico con denominación Kimate, de base en la inteligencia corporal, afines de optimizar el aprendizaje en el área de matemática de un conjunto de niños que cursan el primer grado de educación primaria, en el centro poblado Alto Trujillo. Como resultados, los investigadores obtuvieron los siguiente, promedios de rendimiento en matemática bajos en la aplicación de la pre-prueba: Grupo experimental ($M = 11.35$) y Grupo control ($M = 10.35$), lo cual, después de la aplicación del programa mejoraron al ser evaluados en la post-prueba: Grupo experimental ($M = 15.71$).

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego didáctico

2.2.1.1. El Juego

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.

De la misma manera Ortiz (2010) describe que 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”.

El autor nos manifiesta los siguiente:

“La enseñanza como una acción mediada y situada en un contexto bidireccional de interacción y de mutua implicancia” (entre lo intra subjetivo propio del juego y lo intersubjetivo propio de la enseñanza) (p.25).

En tal sentido, “la secuencia lúdica, maestros y niños construyen el conocimiento a través de su participación conjunta y colaborativa en el juego”. (p15)

“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, 2007).

De esta manera, el juego se considera una estrategia didáctica; “se establece una red de relaciones entre los participantes del juego como estrategia didáctica en las matemáticas (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, 2007).

“Con lo anterior, se quiere entonces hacer comprender que los docentes podrán diseñar nuevas secuencias lúdicas para algunos contenidos escolares, que estimulen nuevos conocimientos ligados con la experiencia y con la imaginación infantil” (Sarle,20017. p.34).

Además, aquí como bien lo dice Sarlé (2007) nos dice:

“construir una didáctica específica supone iniciar un proceso de reflexión conceptual sobre las prácticas cotidianas, así como descubrir importantes en los cuales debe ser

modificadas y por qué, y que nuevas interpretaciones deben nutrir el campo teórico de la didáctica” (p.15).

Ahora, es necesario hacer mención que las estrategias didácticas también cumplen un rol en la formación o desarrollo de los infantes, y aún más el juego es parte o es considerado como parte de esas estrategias.

En tal sentido, los infantes de alguna otra manera hacen uso estrategias mediante el desarrollo de su juego, esto lo demuestran al momento de cómo afrontar una circunstancia en el desarrollo del juego.

De tal manera que “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, 2007).

“Lo que deja entrever esto, es que los docentes de la educación inicial deberán entonces comprender, como pensando desde lo que los niños y las niñas tienen, pueden generar experiencias aún más

significativas para construir” (p.33).

En consecuencia, el juego como estrategia didáctica 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, (2007) nos manifiesta que:

“Comprendiendo entonces, cómo el rol del docente influye dentro de la situación de juego, es además necesario entender que el juego y la enseñanza como bien se ha planteado desde el principio de esta investigación, son íntimamente compatibles, donde se relacionan mutuamente y de una puede derivar la otra”(p23).

Como se citó en “Sarlé (2007), “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” (p33).

“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”.

Igualmente, es importante justificar además, cómo en los niños y en las niñas de la educación infantil, es tan importante considerar el juego como estrategia didáctica. Para ello es rescatable lo que bien plantea (Sarlé 2007)

Además, dice: “enseñar el juego permite comprender como el juego del niño depende de los instrumentos semióticos que le brinda la enseñanza” (p.65).

En la escuela infantil, es decir los jardines de niños y niñas o escuela iniciales como se conoce, los juegos que se desarrolla a veces se manifiesta de manera idiosincrático o

egocéntrico, esto depende de la realidad o del contexto en donde se encuentre los niños; es decir el niño de la costa es más desenvuelto del niño de la sierra y de la selva.

Pero, a ello eso no quiere decir que dejan de pensar o hacer algo, los niños o infantes empiezan a negociar significados; es decir va construyendo su propia cultura dentro de su contexto, de tal manera que mediante el juego los infantes no solamente construyen acciones, sino van construyendo significados y acciones llamados experiencias.

Para Chacón, P. (2011) es aquel juego, que además de su función recreativa, contribuye a desarrollar y potenciar las distintas capacidades objeto de la intervención educativa, ya sea a nivel psicomotor, cognoscitivo, afectivo, social o moral. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: el físico biológico; socio emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos. Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse

cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes. El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos. Todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión. El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.

Burgos, G.(2005) Los juegos educativos deben ser incorporados como un elemento esencial dentro del contexto pedagógico global y no solo como suele hacerse, como algo que es bueno para los momentos de recreación.

Ortiz, A. (2009) menciona que los juegos lúdico no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los niños y niñas y crear indisciplina en estos.

Vial, J (1988) menciona que los juegos lúdico despiertan el interés del niño y le ofrecen ocasiones para observar, para fortalecer su atención y su voluntad, para asociar y juzgar, para enriquecer sus expresiones, ordenarlas, combinarlas y establecer sus relaciones con otras.

2.2.1.2. Juegos lúdicos en el proceso de enseñanza

Vial (1988) abordado por Tirado (2018) nos transmite que:

En el proceso de enseñanza , se maneja una serie de estrategias que persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área, en este caso el de matemática, así mismo, el juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad (p.43)

Para Chacón (2011) define o explica que” el juego, que además de su función recreativa, contribuye a desarrollar y potenciar las distintas capacidades objeto de la intervención educativa” (p38).

Del mismo modo, mediante el juego los niños se socializan, interactúa y mejoran su nivel de relación amical, a parte que desarrollan habilidades en el nivel psicomotor, cognoscitivo, afectivo, social o moral.

En Pérez & Millán (2007) nos dice que:

“Es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: el físico biológico; socio emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica” (p.32”.

Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos.

De la misma manera; en Camacho (2004) referenciado por Chacón (2011) al respecto nos dice que para el desarrollo de los juegos es necesario interactuar con los materiales; es decir los objetos que se utiliza, la funcionalidad y utilidad en el proceso, de la misma manera señala utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos.

Una vez conocida según el autor (Chacón; 2011) en donde pone de manifiesto que:

La naturaleza del juego y sus elementos, para ello es necesario alguien

dar las orientaciones pertinentes, en este caso él influye en los demás, se va generando un tipo de liderazgo, así mismo: “el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes” (p.32)

De esta manera, toda actividad relacionada con los juegos como se había manifestado líneas arriba que se da en ambos momentos; es decir un juego formal y otro tipo de juego espontáneo; es decir juegos libres, pero se recomienda que debe estar orientados con fines educativos para generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión.

Así mismo, se considera que el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. (Barrios, 2011).

2.2.1.3. El juego como actividad de desarrollo cognitivo en los estudiantes

Así mismo, el Ministerio de Educación y Ciencia, (2008) citado por

Barrios (2016), presenta información interesante dentro de ellos esta Jean Piaget, Wallon, Klein Vygotski, entre otros quienes “ han subrayado el relevante papel que el juego infantil desarrolla en el desarrollo del pensamiento”(p.14), de esta manera manifiesta que las habilidades lúdicas genera procesos cognitivos del “entorno físico y social, en la creación de áreas de desarrollo potencial, en la evolución del pensamiento que conduce a la abstracción y a la creatividad”.

Chadwick (1990) citado por Gutiérrez (2011) hace mención que las actividades lúdicas en el desarrollo de las matemáticas son interesantes para favorecer la instrucciones o construcciones de las nociones lógico – matemáticas, mejoran la motivación y la calidad del aprendizaje de las matemáticas.

Además, el autor Gutiérrez (2011) manifiesta que:

“La comprensión y construcción de aprendizajes surge muy vinculada a la experiencia, los niños aprenden conforme a sus propias actividades, el docente es el encargado de proporcionar instancias educativas que ayude a niños y niñas a pasar del pensamiento intuitivo al operacional” (p.25).

Para Rojas, R. & Ruiz, A. (2001). Afirman que “el juego es determinante para el mejor desarrollo de las esferas cognitiva, afectiva y psicomotriz y permite desde luego la formación integral del individuo” (p36).

2.2.1.4. El juego en la educación escolar

Burgos (2005) no hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño o niña, se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego el niño aprende con una facilidad notable porque

están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer.

Además “la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, todo este aprendizaje, que el niño realiza cuando juega, pueden ser transferidos posteriormente a situaciones no lúdicas” (p. 67).

Así mismo, según Burgos (2005) “La relación que tiene el juego con el desarrollo del individuo y el aprendizaje es estrecha, ya que el juego es un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil” (p.3).

El desarrollo infantil está plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño y niña le dedica todo el tiempo posible, a través de él, desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras.

“En general le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él” (p.3).

2.2.1.5. El Material concreto

Poveda & Morales (2009) describe que el material concreto es todo aquello que se puede tocar, manipular, presenta característica, formas, color y tamaño y que esto debe estar al servicio al aprendizaje, se refiere cuando el material concreto cumple una funcionalidad.

De la misma manera, Román J. (2005), Méndez Z. (2004) Y Iglesias J, Sánchez C. (2007). En sus aportes se encierran puntos de coincidencia por lo que se refiere a los

materiales en el trabajo de los docentes, así mismo, consideran los materiales aquellos que sirve como medio o puente entre el conocimiento y el aprender, de la misma manera hace una referencia o una comparación entre materiales y Recursos lúdico, coincidentemente manifiestan que los recursos son aquellos que el docente emplea por decir en caso de emergencia; es decir de manera espontánea, mientras que los materiales ya tiene una planificación, tiene una funcionalidad dentro del procesos de enseñanza-aprendizaje.

2.2.1.6. Las estrategias en el manejo de los materiales concretos

González (2001) citado por Mora (2013) en donde nos dice que para el desarrollo de las actividades se deben de conocer y manejar las estrategias adecuadas; es decir: ¿Cómo trabajar con mis estudiantes? ¿Cuáles son los materiales pertinentes a utilizar?; es decir ante las interrogantes el docente debe de plantearse formas o maneras para dar respuesta, a eso apunta las estrategias; es decir puede ser trabajo por grupos, manipular los materiales, describir sus características, o puede que sea útil para cantar o demostrar algo relacionado con la temática.

2.2.2. Aprendizaje

2.2.2.1. Logro de aprendizaje en los niños de inicial

León (2010) los logros de aprendizaje señalan el rendimiento de los estudiantes, de esta manera, se dice que la información a sido formativo sobre la adquisición de información o la aprehensión de estructuras y procesos a nivel intelectual, la evaluación se hará sobre desempeños basados en la recuperación e información o bien mediante la producción de respuestas que den cuenta del campo disciplinar, pero no necesariamente de la efectiva apropiación de la misma.

2.2.2.2. Indicador de logro

Siguiendo a León (2005) señala que “los indicadores de logro curriculares como medios para constatar, estimar, valorar, autorregular y controlar los resultados del proceso educativo, para que, a partir de ello, y teniendo en cuenta las particularidades de su proyecto educativo, la institución formule y reformule los logros esperados” (p.21).

2.2.2.3. Competencia matemática

2.2.2.3.1. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad

En la realidad se expresa mediante hechos, modelos o situaciones en donde se manifiesta situaciones en las que se manifiesta el sentido numérico y de magnitud, lo cual va de la mano con la comprensión del significado de las operaciones y la aplicación de diversas estrategias de cálculo y estimación.

“Actuar y pensar en situaciones de cantidad implica resolver problemas relacionados con cantidades que se pueden contar y medir para desarrollar progresivamente el sentido numérico y de magnitud, la construcción del significado de las operaciones, así como la aplicación de diversas estrategias de cálculo y estimación”. (Rutas del aprendizaje; 2015)

“Toda esta comprensión se logra a través del despliegue y la interrelación de las capacidades de matematizar, comunicar y representar ideas matemáticas, elaborar y usar estrategias para resolver problemas o al razonar y argumentar a través de conclusiones y respuestas”. (Rutas de aprendizaje;2015)

Finalmente, en las rutas de aprendizaje (2015) hace mención a ciertas características como:

Usar relaciones espaciales al interpretar y describir de forma oral y gráfica, trayectos y posiciones de objetos y personas, para distintas relaciones y referencias.

Construir y copiar modelos de formas bidimensionales y tridimensionales, con diferentes formas y materiales.

Expresar propiedades de figuras y cuerpos según sus características, para que los reconozcan o los dibujen.

Explorar afirmaciones acerca de características de las figuras y argumentar su validez.

Estimar, medir y calcular longitudes y superficies usando unidades arbitrarias.

2.2.2.4. Requisitos para el aprendizaje significativo

Al respecto Ausubel (1983) dice:

“El material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria” (p.48). Lo anterior presupone:

A.- Que el material sea potencialmente significativo.

Como dice Camacho (2004) que el material debe poseer "significado lógico" es decir, ser relacionable de forma intencional y sustancial con las ideas correspondientes y pertinentes que se hallan disponibles en la estructura cognitiva del alumno.

Así mismo, el autor (Camacho; 2004) que este significado se refiere a las características inherentes del material que se va aprender y a su naturaleza.

Cabrera (2005) citado en Cáceres (2014) describe con respecto a los juegos de roles en donde se genera una gran importancia con la finalidad de ir asignando pequeñas funciones a los niños y de esta manera poder ir desarrollando su potencial en los niños y luego se convierte en contenido cognoscitivo nuevo, diferenciado e idiosincrático dentro de un individuo en particular como resultado del aprendizaje significativo.

Contrastando con el autor del aprendizaje significativo (Ausubel ;1983) se puede decir que ha adquirido un "significado psicológico".

“Al emerger del significado psicológico no solo depende de la representación que el alumno haga del material lógicamente significativo, sino también que tal alumno posea realmente los antecedentes educativos necesarios" (Ausubel:1983: p.55).

De esta manera, los infantes en su estructura cognitiva van desarrollando y asimilando de acuerdo al grado de percepción de las actividades.

En cuanto a la estructura cognitiva que el estudiante va formando es de acuerdo a su experiencia e interacción entre ellos, así tenemos que el niño que más interactúa será aquel que estará más motivado, más activo y más dinámico; es decir niño que se siente motivado por descubrir de las cosas o son niños(as) que han desarrollado algunas experiencias similares.

En Cáceres (2014) nos manifiesta que: “El que el significado psicológico sea individual no excluye la posibilidad de que existan significados que sean compartidos por diferentes individuos” (p.23).

“Estos significados de conceptos y proposiciones de diferentes individuos son lo suficientemente homogéneos como para posibilitar la comunicación y el entendimiento entre las personas” (Cáceres;2014).

Por ejemplo, la proposición: "en todos los casos en que un cuerpo sea acelerado, es necesario que actúe una fuerza externa sobre tal para producir la aceleración"(54).

B- Disposición para el aprendizaje significativo, El alumno compara, relaciona; es decir de lo que a percibido o avisto en los (los niños) lo relaciona con su entorno; es decir va generando el nuevo conocimiento.

“Así independientemente de cuanto significado potencial posea el material a ser aprendido, si la intención del alumno es memorizar arbitraria y literalmente, tanto el proceso de aprendizaje como sus resultados serán mecánicos” (p.25).

De la misma de manera inversa, “sin importar lo significativo de la disposición del alumno, ni el proceso, ni el resultado serán significativos, si el material no es potencialmente significativo, y si no es relacionable con su estructura cognitiva” (p.25).

2.2.2.5. Elementos más representantes de la didáctica.

Didáctica Es el arte de enseñar o dirección técnica del aprendizaje. Es parte de la pedagogía que describe, explica y fundamenta los métodos más adecuados y eficaces para conducir al educando a la progresiva adquisición de hábitos, técnicas e integral formación.

La didáctica es la acción que el docente ejerce sobre la dirección del educando, para que éste llegue a alcanzar los objetivos de la educación. Este proceso implica la utilización de una serie de recursos técnicos para dirigir y facilitar el aprendizaje.

2.2.2.6. Estrategias didácticas

Santibáñez (2010) manifiesta que se debe partir del concepto de estrategia didáctica como un conjunto estructurado de formas de organizar la enseñanza bajo un enfoque metodológico de aprendizaje y utilizando criterios de eficacia para la selección de recursos que sirvan de soporte.

Se considera de mayor relevancia poner énfasis en el concepto descrito anteriormente, ya que nos da una idea clara sobre el concepto de estrategia didáctica desde un punto de vista integrador y lleno de significatividad, cabe mencionar que la estrategia didáctica como su propio nombre lo dice es aplicada o puesta en práctica en el ámbito didáctico dentro de una situación de enseñanza- aprendizaje, tal como a continuación se describe.

2.2.2.7. Elementos de la didáctica

La didáctica considera a los siguientes elementos:

Educando:

Es el protagonista del aprendizaje, quien aprende, aquel por quien y para quien existe la institución educativa. Es el elemento esencial del proceso, con quien el docente interactúa directamente, quien fija conocimientos provenientes del proceso sistematizado realizado por quien facilita las experiencias.

El aprendizaje de los educandos se debe basar en su nivel de maduración cognitiva y emocional, edad, diferencias individuales, ritmo de aprendizaje, habilidades y destrezas, entre otras (Marie, 2011).

Objetivos:

Son las líneas directrices que regulan el alcance de los cambios de conductas previamente determinados. Son las finalidades que el currículo establece, en miras de ser alcanzados por el alumno, producto del proceso de instrucción previamente sistematizado, y que deben de ser dependiendo del grado y de la escuela en particular. (Marie, 2011).

Docente:

Es quien facilita e interactúa con el alumnado y con las experiencias de aprendizaje, las cuales ya ha sistematizado, con finalidades didácticas. Es quien orienta, guía, estimula y lleva al alumnado a reaccionar ante experiencias que posiblemente sean difíciles, pero que sabe le servirán, en su contacto con el entorno. En él debe haber una adecuada capacitación, profesionalismo y de perfil: paciente, dinámico y proactivo (Marie, 2011).

III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

Hipótesis General:

La aplicación del programa de juegos lúdicos mejora significativamente en el aprendizaje de matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la I. E. N° 80999 de “La Capilla” Sartimbamba 2017

Hipótesis Alternativa:

H_a. La aplicación del programa de juegos lúdicos mejora significativamente en el aprendizaje de matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la I. E. N° 80999 de “La Capilla” Sartimbamba 2017

Hipótesis Nula:

H_o. La aplicación del programa de juegos lúdicos no mejora significativamente en el aprendizaje de matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la I. E. N° 80999 de “La Capilla” Sartimbamba 2017

IV.

METODOLOGÍA

4.1. Diseño de investigación

Esta investigación se llevó a cabo por medio de un diseño pre experimental, denominado de esa manera debido a que no se mantiene un control estricto sobre las variables independientes (Montero y León, 2007).

Para Cok y Campbell este tipo de diseño se basa en la medición de la variable respuesta antes y después de la exposición del sujeto a la variable independiente. De esta forma el sujeto es considerado como su propio control.

Lopez, A y Perez, C (2005) Son aquellos diseños formulados para establecer algún tipo de asociación entre dos o más variables. En este Diseño de un solo grupo con medición antes y después del tratamiento es por eso que se aplica un pretest y postest. Tiene como objetivo comparar los resultados en un mismo grupo de estudio ilustrando la forma en que la variable independiente puede influir en la validez interna de un diseño, es decir, nos dan a conocer lo que no se debe hacer y lo que se deberá de hacer.

El esquema a seguir es el siguiente:

GE O1 X O2

Dónde:

GE= Grupo Experimental

O= Niños de 5 de la I. E. N° 80999 de “La Capilla” Sartimbamba

O1= Pre-test aplicado al grupo experimental.

O2= Pos-test aplicado al grupo experimental

X= Programa de juegos lúdicos como estrategia didáctica

4.2. Población y Muestra:

Tabla N.º 01: Población

EDAD	AULA	SEXO		TOTAL
		H	M	
3 años	única	10	10	20
4 años	única	8	9	17
5 años	única	4	6	10
TOTAL				47

Fuente: Nómina de matrícula del año 2019.

Muestra:

Está conformada por 19 niños de 5 años de la I.E N° 80999 de la Capilla -Sartimbamba 2017

Tabla N° 02: Muestra

Institución Educativa	Edad	Número de niños	
		Mujeres	Hombres
N° 80999 de la Capilla - Sartimbamba	5 años	4	6
Total			10

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

4.3. Definición y Operacionalización de las variables

Variable independiente

Los juegos lúdicos. Ortiz (2009) menciona que los juegos lúdicos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales.

Variable dependiente

Logro de aprendizaje: Son pautas para analizar el proceso de aprendizaje. Ayudan a reflejar capacidades que deben ser evaluadas oportunamente para identificar dominio o dificultad, este proceso sirve para reconocer la causa de esta y poder superarla con eficiencia. (Correl, W. 1969).

operacionalización de variable e indicadores.

Variable	operacionalización	Dimensión	Indicadores	Escala de Medición
juegos lúdico	Propuesta de un conjunto de actividades para desarrollar conceptos matemáticos.	Planificación	Elige los juegos lúdicos de acuerdo al tema. Define el propósito para lograr los aprendizajes previstos en el área de matemática. Prevee el material necesario.	(Logro previsto) (En proceso)
		Ejecución	Inicia las sesiones realizando un juego didáctico. Define las reglas del juego didáctico. Los juegos lúdicos responden al propósito. Los juegos lúdicos responden al logro de la competencia y capacidad.	(En inicio)

		Evaluación	Verifica el logro del propósito de la sesión. Reflexiona sobre el juego didáctico y el logro de aprendizajes esperados en el área de matemática.	
aprendizaje	Nivel de aprovechamiento del desarrollo de las actividades	Competencia Matemática	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada. Expresa criterios para ordenar (seriación) hasta 5 objetos. Expresa la comparación en cantidades de objetos mediante las expresiones: “Muchos”, “pocos”, “vacío”, “más que” o “menos que”. Cuenta hasta diez objetos. Identifica cantidades o acciones de quitar o agregar hasta cinco objetos. Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para agregar o quitar objetos. Interpreta y relaciona números, objetos. Demuestra figuras geométricas	(Logro previsto) (En proceso) (En inicio)
		Actúa y piensa en situaciones de cantidad		

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 lúdico 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

	Escala de calificación		Descripción
	Cuantitativa	Cualitativa	
Tipo de Calificación	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 Nación

4.6. Matriz de Consistencia

Problema	Objetivos	Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos	Escala de medición
¿en qué medida la aplicación de un programa de juego lúdico mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 80999 de la Capilla - Sartimbamba 2017?	<p>Objetivo general: Determinar si la aplicación de un programa de juego lúdico mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 80999 de la Capilla - Sartimbamba 2017</p> <p>Identificar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 80999 de la Capilla - Sartimbamba 2017</p> <p>Diseñar y aplicar la aplicación de un programa de juego lúdico mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 80999 de la Capilla -Sartimbamba 2017</p>	juegos lúdico	Planificación	Elige los juegos lúdicos de acuerdo al tema. Define el propósito para lograr los aprendizajes previstos en el área de matemática. Prevee el material necesario.	La observación Lista de cotejo Pre y post test	Inicio (0 – 10) Proceso (11 - 15) Previsto (16 – 20) C (En inicio) B (En proceso) A (Logro previsto)
			Ejecución	Inicia las sesiones realizando un juego didáctico. Define las reglas del juego didáctico. Los juegos lúdicos responden al propósito. Los juegos lúdicos responden al logro de la competencia y capacidad.		
			Evaluación	Verifica el logro del propósito de la sesión. Reflexiona sobre el juego didáctico y el logro de aprendizajes esperados en el área de matemática.		
	Evaluar y compara el programa de la aplicación de un programa de juego lúdico para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 80999 de la Capilla -Sartimbamba 2017	aprendizaje	Competencia Matemática	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada. Expresa criterios para ordenar (seriación) hasta 5 objetos. Expresa la comparación en cantidades de objetos mediante las expresiones: “Muchos”, “pocos”, “vacío”, “más que” o “menos que”. Cuenta hasta diez objetos. Identifica cantidades o acciones de quitar o agregar hasta cinco objetos. Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para agregar o quitar objetos. Interpreta y relaciona números, objetos. Demuestra figuras geométricas		
			Actúa y piensa e situaciones de cantidad			

4.7. Principios Éticos

De acuerdo al Artículo 6 inciso “a” del Reglamento institucional del comité de ética en investigación [CIEI] de la casa de estudios Universidad Católica los Ángeles de Chimbote ([ULADECH], 2018), en la investigación se priorizará el salvaguardar los derechos, seguridad y bienestar de cada participante. Garantizando su libertad de participación; apegándose a los estándares éticos universales vigentes.

Además, se garantiza el desarrollo del estudio sin orientación de lucrar con los aspectos del proceso o los resultados del mismo.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

El objetivo general de la presente investigación fue determinar el efecto de la aplicación de un programa de juego lúdico para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 80999 de "La Capilla -Sartimbamba" 2017.

Para cumplir con este objetivo se elaboraron y aplicaron el pre y post test al grupo de estudio lo cual nos permitió medir el grado de influencia de la aplicación de un programa de juego lúdico en la mejora del aprendizaje del área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 80999 de "La Capilla - Sartimbamba" 2017.

Como primer punto de análisis se utilizó el juicio de expertos, para lo cual se solicitó los servicios de tres profesionales o expertos, quienes mediante el estudio de contenido analizaron la pertinencia de los ítems con los objetivos y la Operacionalización de la variable. Finalizado este proceso, se procedió a levantar algunas recomendaciones emitidas por los expertos.

Para determinar la validez de constructo del instrumento se utilizó la prueba de Alfa de Crombach obteniendo un resultado del total del Instrumento de 0,798. El cual es un valor apropiado para señalar que el cuestionario es confiable

INSTRUMENTOS	ALFA DE CRONBACH	INTERPERTACIÓN
TEST	0,798	Es un coeficiente aceptable

RESULTADOS DEL PRE Y POST TEST

Tabla 04 Resultados de la aplicación de un programa de juego lúdico para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 80999 de "La Capilla –Sartimbamba" 2017.

NIVEL DE LOGRO	PRE TEST		POST TEST	
	fi	fi%	fi	fi%
C	6	60	0	0
B	4	40	0	0
A	0	0	10	100
TOTAL	10	100	10	100

FUENTE: Tabla N° 03.

En este cuadro se muestran los resultados comparativos sobre la influencia del juego para mejorar el aprendizaje en el área de matemática respecto a la Dimensión Orden, antes (Pre Test) y después (Post Test) de la aplicación del programa de juego lúdico para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 80999 de "La Capilla –Sartimbamba" 2017 y que a continuación se detalla.

En el Pre Test, el 60% (6) de los y las estudiantes se encuentran en el nivel C; mientras que en Post Test ningún (0%) estudiante se encuentra en este nivel C.

En el Pre Test, el 40% (4) estudiantes se encuentran en el nivel B, en tanto que en el Post Test el ningún estudiante (0%) se encuentran en este nivel B.

En el Pre Test, el 0% (0) de los estudiantes se hallan en el nivel A; mientras el Post Test todos los estudiantes (100%) se encuentran en este nivel A.

Estos resultados nos muestran que antes de aplicar el Programa de juego lúdico, los estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 80999 de "La Capilla – Sartimbamba" 2017, se ubicaron en el en los niveles C y B, referente al desarrollo del aprendizaje del área de matemática en la dimensión de orden; mientras que después de su aplicación, los estudiantes avanzaron al nivel A en su gran totalidad.

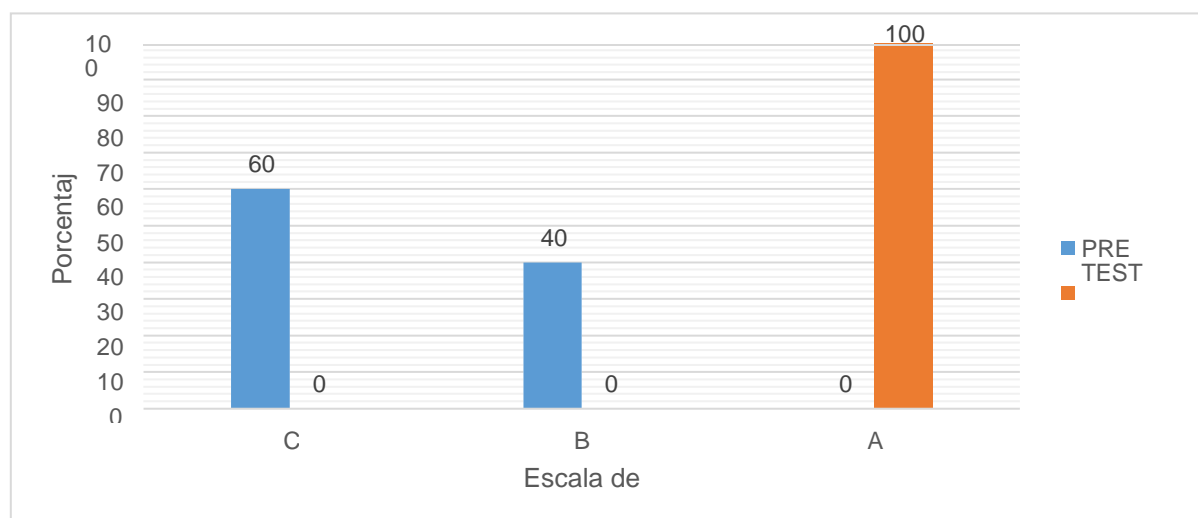


Gráfico 01: Resultados aplicación de un programa de juego lúdico para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 80999 de "La Capilla –Sartimbamba" 2017.

Tabla 05 Resultados obtenidos del programa de juego lúdico para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 80999 de "La Capilla –Sartimbamba" 2017.
Aprendizaje de la matemática

NIVEL DE LOGRO	PRE TEST		POST TEST	
	APREND. MATEM.		APREND. MATEM.	
	fi	fi%	fi	fi%
C	10	100	0	0
B	0	0	0	0
A	0	0	10	100
TOTAL	10	100	10	100

FUENTE: Tabla N° 05.

En este cuadro se muestran los resultados comparativos sobre la influencia del juego para mejorar el aprendizaje en el área de matemática antes (Pre Test) y después (Post Test) de la aplicación del programa de juego lúdico para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 80999 de "La Capilla –Sartimbamba" 2017 y que a continuación se detalla.

En el Pre Test, el 100% (10) de los y las estudiantes se encuentran en el nivel C; mientras que en Post Test (0%) ningún estudiante se encuentra en este nivel C.

En el Pre Test, (0%) de estudiantes (ninguno) se encuentran en el nivel B, lo mismo sucede en el Post Test el (0%) estudiante (ninguno) se encuentran en este nivel.

En el Pre Test, el 0% (0) de los estudiantes se hallan en el nivel A; mientras el Post Test (100%) todos los estudiantes se encuentran en este nivel A.

Estos resultados nos muestran que antes de aplicar el Programa de juego lúdico, los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa N° 80999 de "La Capilla – Sartimbamba" 2017, se ubicaron en el nivel C, referente al desarrollo del aprendizaje del área de matemática; mientras que después de su aplicación de dicho programa, los estudiantes avanzaron al nivel A en su gran totalidad.

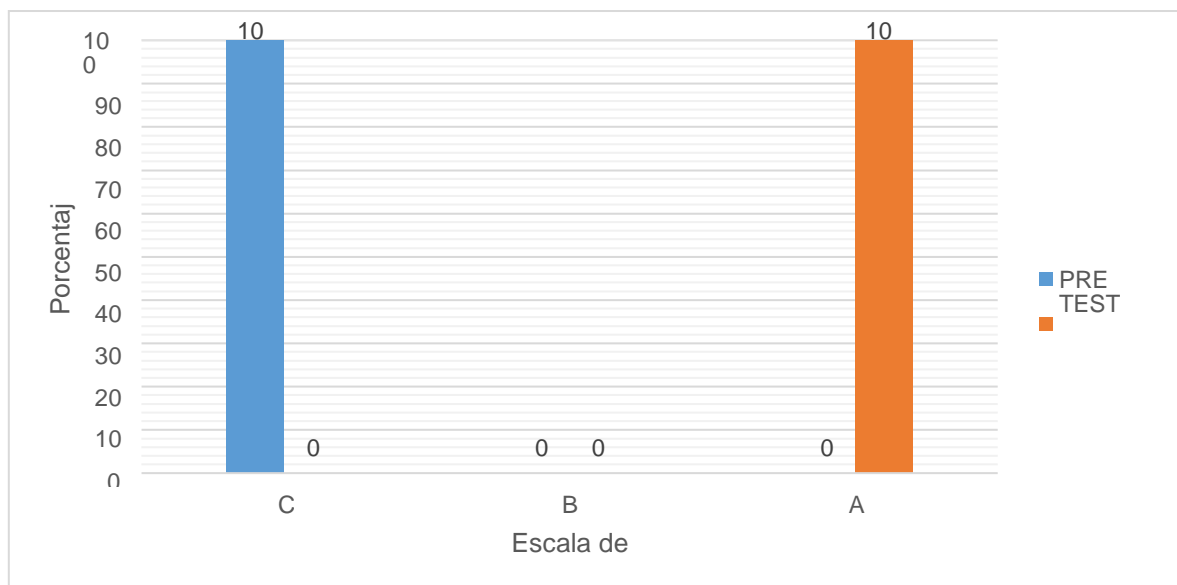


Figura 2 Resultados obtenidos del programa de juego lúdico para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 80999 de "La Capilla –Sartimbamba" 2017. Aprendizaje de la matemática

Tabla 06 Indicadores estadísticos: promedios, desviación estándar y coeficiente de variación de los puntajes obtenidos, en el pre y post test.

INDICADORES ESTADÍSTICOS	PRE TEST	POST TEST
PROMEDIO \bar{x}	12.2	47.8
DESVIACIÓN ESTANDAR (S)	1.48	2.39
COEFICIENTE DE VARIACIÓN (c.v. %)	1.96	5.16

Fuente: Cuadros N° 01 y 02

En este cuadro se muestra los Promedios, la Desviación Estándar y el Coeficiente de Variación de los puntajes obtenidos, en el Pre y Post Test, sobre el efecto de la aplicación de un programa de juego lúdico para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 80999 de "La Capilla –Sartimbamba" 2017.

(\bar{x}) Comparando los promedios obtenidos por los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 80999 de "La Capilla –Sartimbamba" 2017, antes y después de la aplicación del programa de juego lúdico para mejorar el aprendizaje en el área de matemática, se muestra una diferencia de 35.6 puntos entre los promedios del Pre Test (12.2 puntos) y el Post Test (47.8 puntos).

El Promedio de los estudiantes antes de la aplicación del Programa, nos muestra que se ubicaron en el nivel C, significando que ellos se hallaron en el nivel muy bajo en el aprendizaje del área de matemática, mientras que después de la aplicación del

programa, avanzaron al nivel A, demostrando que los estudiantes alcanzaron un nivel satisfactorio.

(S) La Desviación de los puntajes respecto a su promedio de los estudiantes antes de la aplicación del programa de un programa de juego lúdico para mejorar el aprendizaje en el área de matemática es 1.48, y después de la aplicación del programa de un programa de juego lúdico es 2.39. Esto nos muestra que los puntajes obtenidos en la aplicación del programa de juego lúdico son más dispersos respecto a su promedio que los puntajes obtenidos antes de la aplicación del mismo.

(CV) La Variación relativa de los puntajes respecto a su promedio antes de la aplicación del programa de estrategias comunicativas es de 1.96 y después de la aplicación es de 5.16. Esto indica que los puntajes obtenidos por los estudiantes son heterogéneos pero significativos en ambas etapas, observándose mayor homogeneidad de puntajes antes de la aplicación del programa de un programa de juego lúdico.

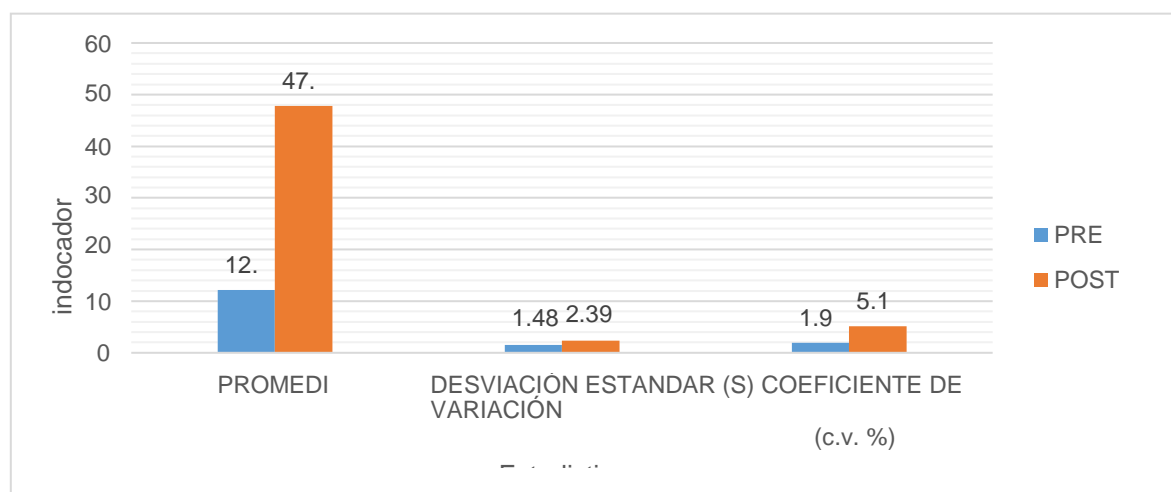


Figura 3 Indicadores estadísticos: promedios, desviación estándar y coeficiente de variación de los puntajes obtenidos, en el pre y post test.

Tabla 07 Contraste de la Hipótesis mediante la prueba de Rangos con signo de Wilcoxon

		N	Rango Promedio	Suma de Rangos
POSTEST - PRETEST	Rangos positivos	0	,00	,00
	Rangos Negativos	2	14,5	406,00
	Empartes	0	0	0
	TOTAL	2		
		4		

POSTEST < PRETEST b POSTEST > PRETEST c POSTEST = PRETEST
Estadísticos de Contraste^b

	POSTEST – PRETEST
Z	-4,643^a
Significancia (Unilateral)	0,000

Para comprobar la hipótesis: Los juegos lúdico basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora significativamente el logro del aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la Institución Educativa N° 80999 de la Capilla -Sartimbamba 2017

Se aplicó la prueba de wilcoxon en donde el valor de W (Wilcoxon) fue – 4,643 y el valor de P es 0,000; y como $P < 0,05$, podemos afirmar que las medias del logro de aprendizaje de los estudiantes de la muestra en el pretest difieren de los obtenidos en el postest. Se aprecia que $P = 0,000 < 0,05$; se concluye que hay una diferencia significativa en el logro de aprendizajes obtenidas en el pretest y en el postest.

Asimismo, se observa que los 10 niños que participaron en la presente investigación obtuvieron una calificación destacada mayor que en el pretest; 0 ($p < ,05$) Es decir, que hubo un mayor logro en el postest, lo cual evidencia que la aplicación de juegos lúdico como estrategia didáctica mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática.

Finalmente, del contraste de la hipótesis se concluye que existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas en el pretest en comparación con las calificaciones del postest; siendo mayor las calificaciones en el postest.

5.2. Análisis y discusión de resultados.

Obtenidos los resultados en donde se identificó que los niños y niñas de 5 años de la Capilla- Sartimbamba en mayor cantidad alcanzan notas reprobatorias en las tres capacidades de matemáticas evaluadas: orden, equivalencia y comparación, demostrando así dificultades para concretar aprendizajes en aspectos que involucran la construcción de sucesiones y objetos, establecer relaciones de figuras y agrupar objetos; la exploración de objetos y agrupación de acuerdo a sus características y tamaño y el establecimiento de relaciones entre ellos; además de, identificar diferencias entre los objetos a partir de su forma, tamaño, color y otras cualidades haciendo uso de material concreto, manos y pie.

Entonces, se aplicó un programa de juego lúdico, en el cual se incluyó: la didáctica, estrategias y participación, como herramientas que forman parte de su desarrollo y fundamentan sus actividades, tomando en cuenta el desarrollo de un ambiente de aprendizaje estimulador, que valore el establecimiento de instrucciones, considere propósitos y guías para conseguirlos; a partir de 12 sesiones, cada una con las

herramientas mencionadas y su procedimiento específico, acorde a las propuestas pedagógicas actuales, pero desde un foco lúdico, a fin de conseguir mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas.

Al aplicar el instrumento de investigación, los resultados demostraron que el 60 % de los estudiantes tienen C, lo que significa que se encuentran en un nivel de logro de aprendizaje en inicio, 40 % se encuentran en el nivel B; es decir su logro de aprendizaje está en proceso y sólo un 0 % se encuentra en el nivel A; es decir alcanzó el nivel de logro previsto.

Cabe señalar que los bajos resultados obtenidos por los niños y niñas demuestran que no han logrado desarrollar las capacidades básicas propuestas, lo cual se debería a que entre otras causas, los docentes no realizan actividades significativas que generen expectativas en sus estudiantes siendo rechazado lo manifestado por Toribio (2007)

Así, después de aplicado tal programa, los infantes presentaron mejoras favorables en el en las tres dimensiones: llegando el 100% a alcanzar notas aprobatorias en orden, 100 % notas altas en equivalencia y 100 % notas promedio en comparación. Sugiriendo así, mejoras en las capacidades que involucran estas dimensiones. Los estudiantes lograron mayor agilidad en la exploración y construcción de objetos; agrupación de acuerdo a sus características y tamaño y el establecimiento de relaciones entre ellos; además de, identificar diferencias entre los objetos a partir de su forma, tamaño, color y otras cualidades haciendo uso de material concreto y su sentido del tacto.

Estos resultados, al someter a contrastación de hipótesis, por medio de la prueba estadística, permitió corroborar los cambios significativos que hubo en las medidas después de aplicar el programa, respecto a las medidas iniciales. Permitiendo aceptar

la hipótesis en que se advierte un efecto positivo de cambio en el aprendizaje de las matemáticas en los niños y niñas de Sartimbamba por medio del empleo de estrategias lúdicas. Se utilizó la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon con un nivel de significancia de 5%, que es igual al 0,05. Después de realizar la prueba estadística se observó que el nivel de significancia es de 0,000; el cual es menor que 0,05 ($p < 0,05$). Este resultado indica que existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test; los estudiantes han demostrado tener un mejor aprendizaje en el área de matemática después de haber aplicado juegos educativos.

Con este resultado se acepta la hipótesis, y se afirma: El juego lúdico mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 80999 de la Capilla -Sartimbamba. La finalidad de la matemática en el currículo es desarrollar formas de actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones, que permitan a los niños interpretar e intervenir en la realidad a partir de la intuición, el planteamiento de supuestos, conjeturas e hipótesis haciendo inferencias, deducciones, argumentaciones y demostraciones; comunicarse y otras habilidades, así como el desarrollo de métodos y actitudes útiles para ordenar, cuantificar y medir hechos y fenómenos de la realidad e intervenir conscientemente sobre ella.

Estos resultados se llegaron a corroborar con otras investigaciones. Comenzando por la de Zafra, Vergel y Martínez (2016), quienes, al igual que en esta investigación, encontraron que la enseñanza en infantes de 5 y 6 años por medio del uso de herramientas lúdicas tiene un efecto positivo. El autor indicó que, inicialmente los infantes no estaban en posibilidades de resolver problemas vinculados a las áreas de estudio, dado que su nivel intelectual de la mayor cantidad de estos estaba por debajo

del promedio, siendo diferente, después de que se utilizaran el kit de actividades lúdicas en clasificación, comparación y seriación, puesto que los infantes fueron capaces de agilizar el aprendizaje de estas áreas y empleo de diferentes habilidades para conseguirlo.

De igual manera, el estudio de Puchaicela (2018) con los resultados de su investigación un grupo de niños de inicial, concluyo que, la aplicación de estrategias de juego en la mejora de estas tiene un efecto positivo en el aprendizaje.

Pero, los estudios no solo aportan en evidencia de mejoras a nivel académico con respecto al aprendizaje de las matemáticas, producto de la aplicación de la lúdica, sino en aspectos emocionales, como es, la reducción de la apatía para dedicarles tiempo. Al respecto, el estudio de Pabón-Gómez (2014) demostraría que aquellos alumnos que participan de programas basados en el juego para el aprendizaje de las matemáticas, generan una mayor motivación para estudiarlas. Permitiendo suponer, que los niños y niñas de Sartimbamba mejoraron su aprendizaje en matemática a la vez que aumentaron su motivación para ello.

El mismo efecto ha tenido la aplicación de programas de actividades lúdicas en estudiantes de contextos peruanos, también de utilidad para corroborar los resultados de esta investigación. Así, por ejemplo, Cueto (2016) encontró un efecto positivo de las estrategias lúdicas en las capacidades de orden, equivalencia y comprensión, dado que, los infantes de cuatro años en los que aplicaron el programa después de ser partícipes del obtuvieron notas aprobatorias y diferencias significativas relecto a sus notas iniciales.

Esta evidencia empírica, encuentra soporte teórico en los postulados Piaget (1955) sobre la teoría constructivista, respecto al principio del aprendizaje activo, es de decir, los mecanismos de adquisición de conocimiento son de gran importancia, tal como las experiencias, los errores y el cómo solucionar situaciones, de manera activa. Ese aprendizaje activo, se ofrece mejor en estrategias de enseñanza que incluyen la didáctica, estrategias participativas y dinámicas, como los juegos o la lúdica, así como lo refiere Flores (2009), los juegos constituyen técnicas orientadas a estimular la disciplina en los niños por medio de cierta metodología de dirección y conducta idónea en los mismo a fin de que estos aprendan a tener autodeterminación y tomar decisiones, adoptando un rol participativo y auto motivador (Martin, Martin & Trevilla, 2009).

Por cuanto, el análisis sumando a los resultados obtenidos, llegar a concluir que el programa lúdico aplicado para mejorar el aprendizaje en las matemáticas en niños y niñas de Sartimbamba, haya tenido un efecto positivo tras su aplicación.

VI. CONCLUSIONES

1. Antes de aplicado el programa de juego lúdico, el mayor porcentaje de estudiantes alcanzo puntajes insatisfactorios en cada dimensión de las capacidades evaluadas, c (70%), B (30%), A (0%).
2. Se diseñó el programa de juego lúdico para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática destinado a los niños de una institución de formación inicial de Sartimbamba, el cual consta de 12 sesiones de aprendizaje desarrolladas en el marco de la teoría del juego.
3. Después de la aplicación del programa de juego lúdico disminuyo el porcentaje de logros insatisfactorios y aumentaron los porcentajes de logros satisfactorios en la escala A con 100 %.
4. La comparación de las escalas de puntuaciones en pre y post- prueba demostró cambios en la escala de calificación A en su totalidad de la muestra.
5. El programa de juegos lúdicos influyó significativamente en el aprendizaje de matemáticas en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 80999 de "La Capilla –Sartimbamba" como queda demostrado en las pruebas estadísticas explicadas anteriormente.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Es necesario comentar que el contexto de la aplicación de esta investigación fue una I. E. del ámbito rural, donde en la actualidad está sucediendo un fenómeno social preocupante; las familias son más reducidas solamente un máximo de tres hijos por pareja, a esto se suma la migración de la juventud a ciudades grandes por facilidad de fuentes de trabajo; ello hace que la población en la comunidad se reduzca año a año y que se refleje en la escasa población escolar en la I.E., con la que fue aplicado este trabajo;10 estudiantes de cinco años como población total; sin embargo eso no disminuye la importancia del mismo pues es el resultado de un trabajo esmerado y cuyos resultados pueden corroborarse y replicarse en otras I. E. de características similares.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Allvé, J. (2003). *Juegos de ingenio*. (2da Edición). México D.F.: Editorial Parragón S.A.
- Ballester, A. (2002) *“El aprendizaje significativo en la práctica. Cómo hacer el aprendizaje significativo”*
- Barolo, M. (2000). *El desarrollo de la expresión oral en el aula de E/LE* Recuperado de:
<https://www.nebrija.com/revistalinguistica/files/articulosPDF/8.Baralo1.pdf>
- Barrios (2016). Aplicación de los juegos lúdico basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de personal social, de los niños y niñas de 5 años de edad de educación inicial de la Institución Educativa N° 2179 ALTO Chamana – Huamachuco 2015
- Cabrera (2005) en su investigación, *“Uso de los juegos como estrategia pedagógica para la enseñanza de las operaciones aritméticas básicas de matemática de 4to grado en tres escuelas de Barcelona”*
- Cardona (2013) *“Efecto de los juegos lúdico en el aprendizaje de expresiones y vocabulario básico en inglés, en los niños de grado transición 1 y 2 del colegio Semenor”*
- Cáceres, J. (2012). *Juegos de roles como estrategia motivadora en el aprendizaje por competencia en los cadetes de la escuela militar de chorrillos*. Recuperado de:
http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/625/3/caceres_nj.pdf
- Camacho, M. (2004) *“Material didáctico para la educación especial”*. San José: Universidad Estatal.
- Camacho, B. (2012) *“El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años”*.
- Castro, I. (1976), *El proceso de la investigación en educación*. Barcelona.

- Correl, W. (1969). Logro de aprendizaje de los estudiantes de educación, Una mirada al procesos educativo.
- Chacon (2011). Estrategias para desarrollar la creatividad mediante el juego con los niños y niñas del nivel inicial.
- Fernández, Y. & Ferrer, Y. (2013). Tesis Propuesta El juego didáctico en edad preescolar para el desarrollo cognitivo.
- Fernández, A. (2010). Metodologías activas para la formación de competencias. Educación siglo XXI.
- García, K. (2011) tesis la influencia del juego en el aprendizaje de los niños de cinco años de la Institución Educativa gotitas de solidaridad del distrito de santa María .Universidad nacional José Faustino Sánchez Carrión facultad de educación.
- González, V. (2001). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. México: Pax.
- Herrera, N. & Zavaleta, E.(2010), tesis Desarrollo de técnicas de aprendizaje cooperativo para mejorar el logro de capacidades, conocimientos y actitud del área Ciencia Ambiente en los estudiantes de 5to de Educación Primaria.
- Iglesias J, Sánchez C. (2007). *Diagnóstico e intervención didáctica del lenguaje escolar*.
- Klenowski B. (2005). *Desarrollo de portafolios para el aprendizaje y la evaluación*. 2 ed. Madrid:
- Lezama, J. (2011). Aplicación de los juegos lúdico basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el Área de Matemática, de los estudiantes del tercer grado sección única de Educación Primaria, de la Institución Educativa “República Federal Socialista de Yugoslavia”, de Nuevo Chimbote, en el año 2011. Chimbote, Perú: Universidad Católica Los Ángeles deChimbote. Disponible en: <http://erp.uladech.edu.pe/archivos/03/03012/documentos/repositorio/2012/01/05/000180/00018020130131105453.pdf>

Lucero, M. (2010). Trabajo colaborativo y el aprendizaje, OEI Revista Iberoamericana de Educación. Venezuela.

Machaca, G. (2001). *Seis años de EIB en Piusilla: una aproximación cuantitativa y cualitativa*. Madrid: ESIC Editorial.

Marie (2011). Habilidades y destrezas en el desarrollo de su formación de los estudiantes de pre escolar.

Méndez Z. (2004). *Aprendizaje y cognición*. San José de Costa Rica: Universidad Estatal a México: Limusa.

Ministerio de Educación y Ciencia. (2015) *Diseño y evaluación de un programa de intervención* [Tesis para optar al título de Licenciado en Educación con especialización].

Mora, A. (2013) El diseño sustentable en los juegos lúdico. Componente estratégico para fomentar prácticas ecológicas en los niños escolarizados de 3 a 4 años. Universidad de Palermo. Disponible en: [http://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/9](http://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/9-9-Mora Andrea.pdf)

9-Mora Andrea.pdf

Ortiz, A. (2010). Importanci de los juegos lúdico en la Educación.

Pereda,S.(2014).*Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque sociocognitivo utilizando títeres mejora la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa particular “Mi Perú” nuevo Chimbote en el año 2013.*[Tesis para optar el título de Licenciada en educación inicial]. Recuperado de:

<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=000000339> 20.

Pérez & Millán (2007). *“Influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la formación de normas de convivencia en los niños de 5 años del Wawa Wasi”*

- Poveda R & Morales Y. (2009) *Tecnología-material concreto: Una excelente combinación para problemas de aprendizaje*. Barranquilla: Litoral.
- Piaget, J. (1978). *La equilibración de las estructuras cognitivas. Problema central del desarrollo*. Madrid: Siglo XXI.
- Pinker, S. (1994): *El instinto del lenguaje: cómo crea el lenguaje la mente*. Madrid. Alianza Editorial.
- Rojas R & Ruiz A. (2000) *Apuntes de la vida cotidiana: Reflexiones educativas*. 3 ed. México.
- Vial J. (1988) *Juego y educación: Las ludotecas*. Madrid: Akal.
- Sánchez B.(1990.)*Lenguaje oral. 3 ed. Buenos Aires*. Kapelusz;
- Sarle, J. (2007). *Construyendo una didáctica específica a base de los juegos en los niño y su mundo*. (3a ed). España: Paidós. Tirado (2018). *El juego infantil mejora el logro de los aprendizajes de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Shadai –distrito de Santa 2018*. Recuperado de:
<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000046686>
- Toribio, P. (2007). *Influencia del material didáctico en el aprendizaje de los alumnos del segundo grado del Colegio Nuestra Señora del Montserrat de Lima*
- Ventura-León, J. (2017). *¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria*. Revista Cubana de Salud Pública.
- Ventura-León, J. (2018). *¿Medir o evaluar?: una diferencia necesaria*. Educación Médica, doi: 10.1016/j.edumed.2017.
- Yvern, A. (1998). *¿A qué jugamos?* Buenos Aires: Bonum
- Zafra, S., Vergel, M. & Martínez, J. (2016). *Ambiente de aprendizaje lúdico de las matemáticas para niños de la segunda infancia*. Revista Logos, Ciencia & Tecnología, 7 (2).

Anexos

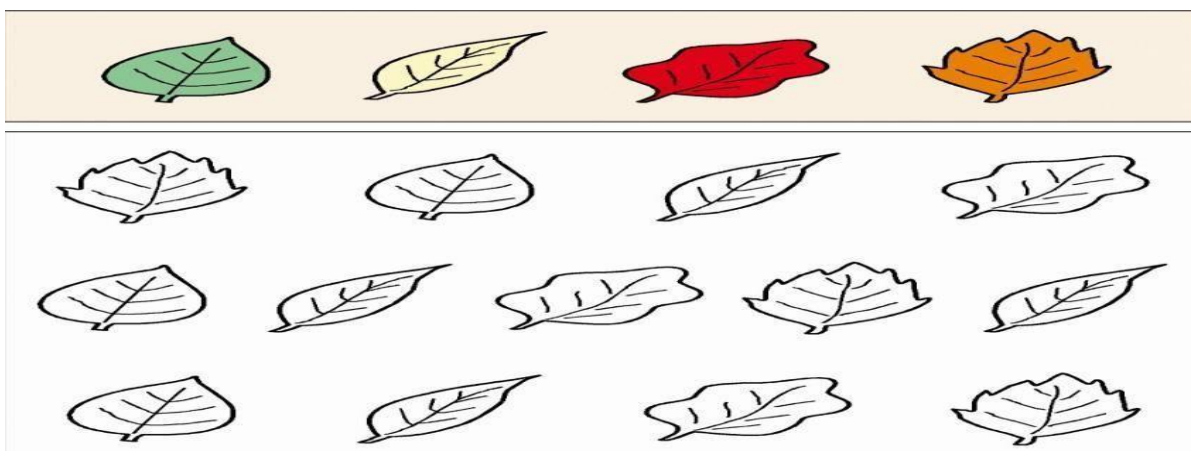
PRE-TEST /POS TEST

Apellidos y Nombres:

Edad: Fecha: Sección:

INDICADOR: Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada. (Tamaño, color o forma)

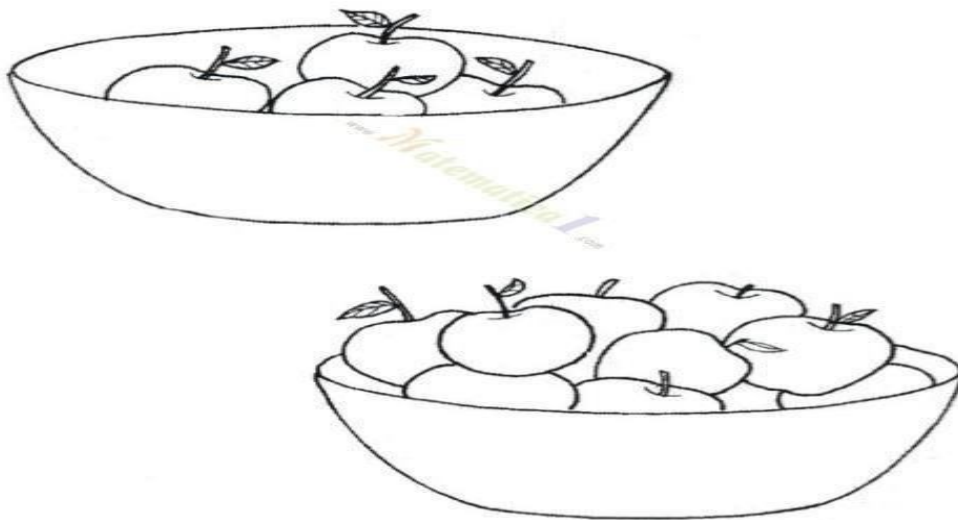
1. Observa las hojas y colorea según corresponda

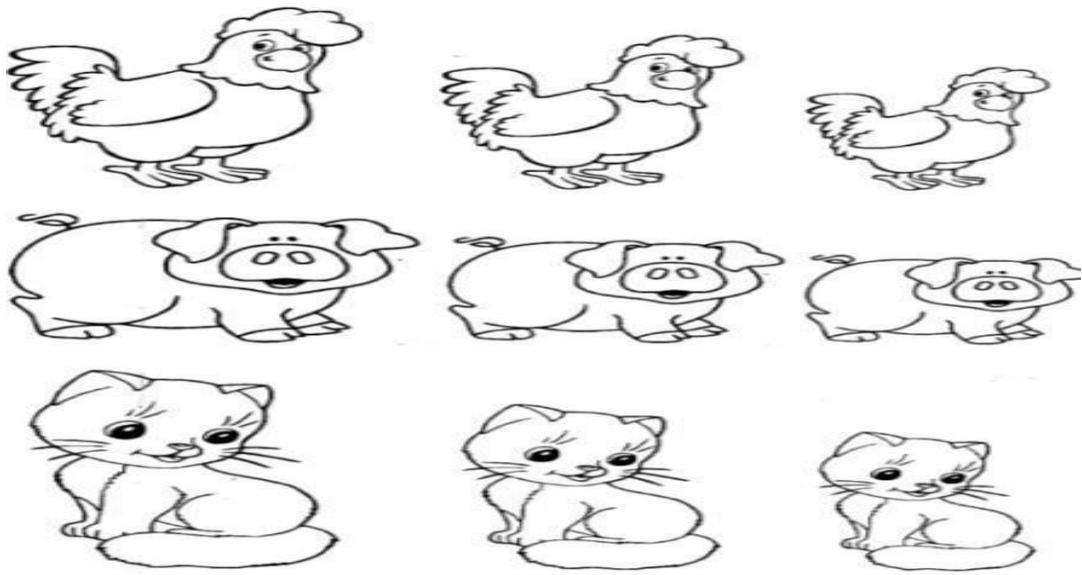


INDIACDOR: Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado. Encierra en un círculo la imagen que es igual al modelo. Pinta de grande a pequeño.

INDICADOR: Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que” o “menos que”.

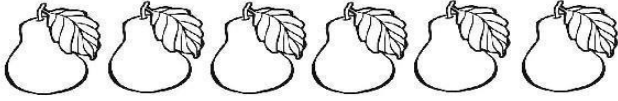

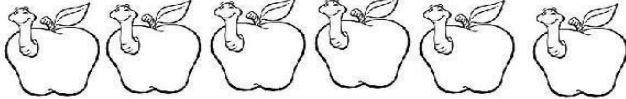

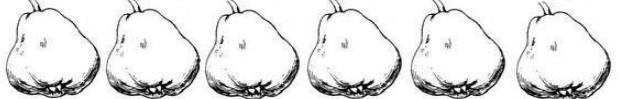

colorea de verde las manzanas que son muchas y de rojo las manzanas de son pocas.





INDICADOR: Identifica cantidades y acciones de agregar y quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.

Pinta de acuerdo a la cantidad.

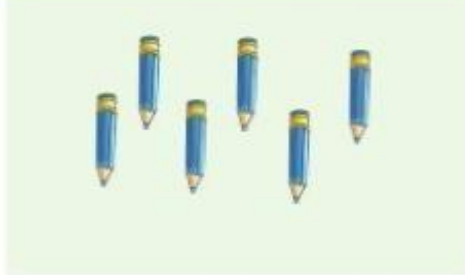
4	
1	
5	
2	
6	
3	



Cuenta, junta y completa

Con ayuda de la maestra lee y resuelve. Completa

- a. Loreto tenía 6 lápices y le regalaron 1.
¿Cuántos lápices tiene ahora?



$$\square \ominus \square = \square$$

- b. Andrea tenía 4 globos y le regalaron 2.
¿Cuántos globos tiene ahora?



$$\square \ominus \square = \square$$

Con ayuda de la maestra lee y resuelve. Completa

- a. Nicolás tenía 8 manzanas y compartió 2 con sus amigos.
¿Cuántas manzanas le quedaron?



$$\square \ominus \square = \square$$

- b. Manuel tenía 9 autitos y regaló 5 a su hermano menor.
¿Cuántos autitos le quedaron?



$$\square \ominus \square = \square$$

a.

y son
 y son

b.

y son
 y son

LISTA DE COTEJO

	INDICADORES	A Logro	B Proceso	C Inicio
1	Agrupar objetos (clasificación) de un solo criterio según el color, forma o tamaño			
2	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño.			
3	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de largo a corto, de grueso a delgado			
4	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: "muchos", "pocos", "ninguno".			
5	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: "más que" o "menos que".			
6	Propone acciones para contar hasta 10 objetos			

7	Propone acciones comparar con cantidades hasta 5 objetos.			
8	Propone acciones para ordenar con cantidades hasta 5 objetos.			
9	Identifica cantidades y acciones de agregar y quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.			
10	Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y agrupar objetos.			

APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGO LÚDICO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 80999 DE "LA CAPILLA - SARTIMBAMBA" 2017

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL :

1.2. Institución Educativa : “Libertad”

1.3. Participantes :

1.4. Duración del Programa :

Fecha de Inicio :

Fecha de término :

1.5. Horas semanales :

1.6. Responsable :

II. PARTE DIDÁCTICA:

2.1. 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 lúdicas 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 elaboración del presente Programa Educativo Juegos Lúdico busca mejorar el aprendizaje 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 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 y, mediante el juego, conducirles a descubrir su contenido y disfrutar con su aprendizaje.

La fundamentación del Programa subraya por un lado la importancia de ofrecer a los alumnos un adecuado acceso a los conocimientos y por otro, la necesidad de garantizar aprendizajes funcionales. Asimismo, asume que la actividad lúdica es un recurso especialmente apropiado para la realización de los aprendizajes escolares, ya que, además de ofrecer un acceso agradable a los conocimientos, puede ayudar al alumno a modificar y re-elaborar sus esquemas de conocimiento ayudándole a construir su propio aprendizaje.

2.2. Problema o necesidades educativas a resolver.

El estudiante, evidencia distintos ritmos de aprendizajes, dificultad para comprender conceptos matemáticos, dificultad para resolver problemas, iniciándose en el pensamiento abstracto y con una marcada indiferencia por la práctica consciente y responsable del ejercicio matemático. 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

SESION DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS GENERALES

- 1.1. I.E. : N° 80999 “La Capilla” Sartimbamba
1.2. Director : David Alejandro Díaz Nureña
1.3. Edad : 5 años
1.4. Sección : Única
1.6. Nombre De La Sesión: “Me divierto haciendo secuencias con numeros ordinales”

II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Instrumento Evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	<i>Traduce cantidades a expresiones numéricas</i>		Lista de cotejo
		Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” “quinto”, para establecer el lugar o posición de un objeto, o persona empleando material concreto o su propio cuerpo.	
		Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo		

III. DESARROLLO DE LA SESION DE APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO DE LA SESIÓN	RECURSOS
Juegos libres en los sectores	<p>PLANIFICACION: los niños y las niñas deciden en que sector jugar.</p> <p>ORGANIZACIÓN. Los niños y las niñas se organizan en grupos pequeños y deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar.</p> <p>DESARROLLO: Los niños juegan libremente la actividad elegida.</p> <p>ORDEN: A la indicación de la docente los niños y niñas guardan y ordenan el material utilizado.</p> <p>SOCIALIZACION: Verbalización del juego realizado como jugaron y que jugaron y quienes jugaron.</p> <p>REPRESENTACION:</p>	
Actividades de desarrollo personal	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hábitos de higiene aseo y orden ➤ Uso correcto de los servicios higiénicos ➤ Lonchera actividades de salida 	
Sesión de la unidad de aprendizaje	<p>NOMBRE: “Me divierto haciendo secuencias con numeros ordinales”</p>	
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente invita a los niños y niñas a cantar una linda canción los colores ➤ La docente les realiza algunas preguntas ¿les gusto? ¿de qué se trata la canción? 	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ docente les muestra cuadrados de tres colores zul, rojo, amarillo. ➤ agrupa a los niños en los diversos colores mostrados por la docente ➤ la docente les invita a jugar a la secuencia utilizando los colores con la participación de los niños según la secuencia establecida por la docente. ➤ La docente les invita a los niños a sentare y les muestra plastilina y papel, con indicación de la docente trabajan la secuencia con números ordinales. 	
Cierre evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Les gusto lo que hicieron? 	

SESION DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS GENERALES

- 1.1. I.E. : N° 80999 “La Capilla” Sartimbamba
1.2. Director : David Alejandro Díaz Nureña
1.3. Edad : 5 años
1.4. Sección : Única
1.5. Nombre De La Sesión: “Jugando con las figuras geometricas ”

II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Instrumento Evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objetos con formas y relaciones geométricas	Establece relaciones entre formas de los objetos, que están en su entorno las formas geométricas que conoce, utiliza material concreto.	Lista de cotejo

III. DESARROLLO DE LA SESION DE APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO DE LA SESIÓN	RECURSOS
Juegos libres en los sectores	<p>PLANIFICACION: los niños y las niñas deciden en que sector jugar</p> <p>ORGANIZACIÓN. Los niños y las niñas se organizan en grupos pequeños y deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar.</p> <p>DESARROLLO: los niños juegan libremente la actividad elegida</p> <p>ORDEN: a la indicación de la docente los niños y niñas guardan y ordenan el material utilizado</p> <p>SOCIALIZACION: verbalización del juego realizado como jugaron y que jugaron y quienes jugaron</p> <p>REPRESENTACION:</p>	
Actividades de desarrollo personal	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hábitos de higiene aseo y orden ➤ Uso correcto de los servicios higiénicos ➤ Lonchera actividades de salida 	
Sesión de la unidad de aprendizaje	<p>NOMBRE:</p> <p>“Jugando con las figuras geometricas ”</p>	
Propósito para lograr	Que los niños y niñas de cinco años establezcan relaciones entre las formas geométricas con juegos lúdicos	
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente invita a los niños y niñas a escuchar una linda historia “las figuras geométricas” <p>¿Qué figuras geométricas mencionamos en la historia? ¿Qué figura les gusto más y por qué?</p>	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Docente les muestra unas figuras geométricas circulo, triangulo, cuadrado y rectángulo ➤ La docente les invita a los niños a jugar a las figuras escondidas ➤ La docente les muestra una figura y invita a los niños a buscar, así sucesivamente 	
Cierre evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Les gusto lo que hicieron? 	

SESION DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS GENERALES

- 1.1. I.E. : N° 80999 “La Capilla” Sartimbamba
1.2. Director : David Alejandro Díaz Nureña
1.3. Edad : 5 años
1.4. Sección : Única
1.5. Nombre De La Sesión: “Me divierto contando hasta el numero 10”

II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Instrumento Evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones cotidianas en las que requieren contar, empleando material concreto con su propio cuerpo.	Lista de cotejo

III. DESARROLLO DE LA SESION DE APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO DE LA SESIÓN	RECURSOS
Juegos libres en los sectores	<p>PLANIFICACION: los niños y las niñas deciden en que sector jugar</p> <p>ORGANIZACIÓN. Los niños y las niñas se organizan en grupos pequeños y deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar.</p> <p>DESARROLLO: los niños juegan libremente la actividad elegida</p> <p>ORDEN: a la indicación de la docente los niños y niñas guardan y ordenan el material utilizado</p> <p>SOCIALIZACION: verbalización del juego realizado como jugaron y que jugaron y quienes jugaron</p> <p>REPRESENTACION:</p>	
Actividades de desarrollo personal	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hábitos de higiene aseo y orden ➤ Uso correcto de los servicios higiénicos ➤ Lonchera actividades de salida 	
Sesión de la unidad de aprendizaje	<p>NOMBRE: “Me divierto contando hasta el numero 10 ”</p>	
Propósito para lograr	<p>Que los niños y niñas utilicen el conteo en situaciones en las que requiere contar.</p>	
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente invita a los niños y niñas a cantar una canción los diez perritos, la docente les pregunta ¿Qué número mencionamos? ¿Qué número les gusta más? 	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ docente les invita a salir al frente y jugamos agrupar. ➤ la docente les muestra los números en lamina identifican los números ➤ la docente les entrega hojas con números del 1 al 10 y los niños pegan bolillas de acuerdo al número. 	
Cierre evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿que aprendimos hoy? ¿cómo lo aprendimos? ¿les gusto lo que hicieron? 	

SESION DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS GENERALES

- 1.1. I.E. : N° 80999 “La Capilla” Sartimbamba
1.2. Director : David Alejandro Díaz Nureña
1.3. Edad : 5 años
1.4. Sección : Única
1.5. Nombre De La Sesión: “Jugando en el espacio ”

II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Instrumento Evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra, a partir de ello organiza sus movimientos y acciones para desplazarse establece relaciones espaciales a orientarse sus movimientos y acciones al desplazarse, las expresa con su cuerpo o algunas palabras como cerca, lejos alado adelante, atrás, que muestra las relaciones que establecen entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Lista de cotejo

III. DESARROLLO DE LA SESION DE APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO DE LA SESIÓN	RECURSOS
Juegos libres en los sectores	<p>PLANIFICACION: Los niños y las niñas deciden en que sector jugar</p> <p>ORGANIZACIÓN. Los niños y las niñas se organizan en grupos pequeños y deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar.</p> <p>DESARROLLO: Los niños juegan libremente la actividad elegida</p> <p>ORDEN: La indicación de la docente los niños y niñas guardan y ordenan el material utilizado</p> <p>SOCIALIZACION: Verbalización del juego realizado como jugaron y que jugaron y quienes jugaron</p> <p>REPRESENTACION:</p>	
Actividades de desarrollo personal	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hábitos de higiene aseo y orden ➤ Uso correcto de los servicios higiénicos ➤ Lonchera actividades de salida 	
Sesión de la unidad de aprendizaje	NOMBRE: “Jugando en el espacio ”	
Propósito para lograr	Que los niños y niñas se ubiquen en el espacio en que se encuentran con movimientos a desplazarse, expresándolas con su cuerpo y con material concreto.	
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente invita a bailar ➤ La docente les muestra un video con movimientos en un espacio utilizando adelante, atrás a la derecha e izquierda ¿les gusto? ¿A dónde nos movimos? ¿En dónde bailamos? 	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Docente les invita a salir al patio y les muestra una flecha de colores identificando el espacio y ubicación adelante flecha de color distinta a los lados ➤ La docente les coloca música bailan en su espacio y a la indicación de la docente ellos se ubican a la flecha que indica la docente ➤ Los niños identifican bailando adelante, atrás, derecha, izquierda 	
Cierre evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Les gusto lo que hicieron? 	

INSTRUMENTO DE EVALUACION 5 AÑOS

N°	DESEMPEÑOS	MATEMATICA											
		Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” “quinto”, para establecer el lugar o posición de un objeto, o persona empleando material concreto o su propio cuerpo.			Establece relaciones entre formas de los objetos, que están en forma de los objetos que están en su entorno las formas geométricas que conoce, utiliza material concreto.			Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones cotidianas en las que requieren contar, empleando material concreto con su propio cuerpo.			Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra, a partir de ello organiza sus movimientos y acciones para desplazarse establece relaciones espaciales a orientarse sus movimientos y acciones al desplazarse, las expresa con su cuerpo o algunas palabras como cerca, lejos alado adelante, atrás, que muestra las relaciones que establecen entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.		
		S	AV	N	S	AV	N	S	AV	N	S	AV	N
01	Collantes Cruz, Irma Mayrita		X			X			X			X	
02	Cruz Castillo, Ivan Yeferson		X			X			X			X	
03	Escobedo Acosta, Jhonson Jetly	X			X			X			X		
04	Morales Collantes, Yovany Rosibel			X			X			X			X
05	Otiniano Cruz, Jose Francisco		X			X			X			X	
06	Otiniano Ramos, Yazmin Jhojany		X			X			X			X	
07	Villalobos Reyes, Rooney		X			X			X			X	
08	Villanueva Cruz, Yarixa Mirely			X			X			X			X
09	Villanueva Escobedo, Anyomar Antoni		X			X			X			X	
10	Villanueva Escobedo, Marco Jhonadir	X			X			X			X		

SESION DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS GENERALES

- 1.1. I.E. : N° 80999 “La Capilla” Sartimbamba
1.2. Director : David Alejandro Díaz Nureña
1.3. Edad : 5 años
1.4. Sección : Única
1.5. Nombre De La Sesión: “La gallina pone huevos”

II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Instrumento Evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	comunica su expresión sobre los números y las operaciones	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas. (5 años)	Lista de cotejo

III. DESARROLLO DE LA SESION DE APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO DE LA SESIÓN	RECURSOS
Juegos libres en los sectores	<p>PLANIFICACION: Los niños y las niñas deciden en que sector jugar</p> <p>ORGANIZACIÓN. Los niños y las niñas se organizan en grupos pequeños y deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar.</p> <p>DESARROLLO: Los niños juegan libremente la actividad elegida</p> <p>ORDEN: A la indicación de la docente los niños y niñas guardan y ordenan el material utilizado</p> <p>SOCIALIZACION: Verbalización del juego realizado como jugaron y que jugaron y quienes jugaron</p> <p>REPRESENTACION:</p>	
Actividades de desarrollo personal	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hábitos de higiene aseo y orden ➤ Uso correcto de los servicios higiénicos ➤ Lonchera actividades de salida 	
Sesión de la unidad de aprendizaje	<p>NOMBRE: “La gallina pone huevos</p>	
Propósito para lograr	Que los niños y niñas usen diversas expresiones que muestren su comprensión en la cantidad, muchos, pocos diferenciando de una manera correcta.	
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente invita a los niños a cantar a los niños una linda canción “la Gallina turuleca”, mientras los niños cantan la profesora les muestra una gallina. ➤ La docente les realiza algunas preguntas ¿Qué animalito es? ¿en la canción que hace la gallina? ¿Qué pone la gallina? ¿Cuántos huevos pondrá la gallina? ¿Pondrá muchos o pocos? 	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente invita a los niños a cantar nuevamente la canción y la docente se disfraz de gallina o simula ser una gallina ponedora y mientras los niños cantan ella pone los huevos en diferentes partes del salón de clases ➤ La docente invita a los niños a coger los huevos que la gallina puso ➤ Les invita a los niños a colocarlos en la mesa ➤ La docente canta con los niños y niñas y colocamos e un plato cuantos huevos cogieron los grupos, identificamos que grupo tiene más huevos y que grupo tiene menos huevos ➤ Volvemos a jugar y así acumulan puntos los grupos ➤ La docente les muestra una gallina y los niños decoran y con plastilina colocan los huevos que su gallina pone identificándolo con el número y cantidad. 	
Cierre evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Les gusto lo que hicieron? 	

SESION DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS GENERALES

- 1.1. I.E. : N° 80999 “La Capilla” Sartimbamba
1.2. Director : David Alejandro Díaz Nureña
1.3. Edad : 5 años
1.4. Sección : Única
1.5. Nombre De La Sesión: “Jugando con el cuadrado y el color azul”

II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Instrumento Evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material Concreto. (5 años)	Lista de cotejo

III. DESARROLLO DE LA SESION DE APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO DE LA SESIÓN	RECURSOS
Juegos libres en los sectores	<p>PLANIFICACION: Los niños y las niñas deciden en que sector jugar</p> <p>ORGANIZACIÓN. Los niños y las niñas se organizan en grupos pequeños y deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar.</p> <p>DESARROLLO: Los niños juegan libremente la actividad elegida</p> <p>ORDEN: A la indicación de la docente los niños y niñas guardan y ordenan el material utilizado</p> <p>SOCIALIZACION: Verbalización del juego realizado como jugaron y que jugaron y quienes jugaron</p> <p>REPRESENTACION:</p>	
Actividades de desarrollo personal	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hábitos de higiene aseo y orden ➤ Uso correcto de los servicios higiénicos ➤ Lonchera actividades de salida 	
Sesión de la unidad de aprendizaje	NOMBRE: “Jugando con el cuadrado y el color azul”	
Propósito para lograr	Que los niños y niñas establezcan relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno identificándolas.	
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les invita a los niños a jugar “que habrá que habrá dentro de la caja” ➤ La docente invita a uno de los niños y sacamos los objetos ➤ La docente les muestra una de las figuras geométricas muy importantes el cuadrado de color azul 	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les muestra un cuadrado y les invita a los niños a observarlo ➤ Los niños observan la docente les explica sobre el cuadrado e invita a los niños a jugar a buscar un objeto que se parezca al cuadrado en el salón de clases ➤ Los niños buscan y comentamos ➤ La docente les entrega la figura geométrica de cartón los niños lo pintan con pintura de color azul <p>La docente les entrega figuras geométricas de cuadrados los niños pegan y a su manera dibujan el cuadrado</p>	
Cierre evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Les gusto lo que hicieron? 	

SESION DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS GENERALES

- 1.1. I.E. : N° 80999 “La Capilla” Sartimbamba
1.2. Director : David Alejandro Díaz Nureña
1.3 Edad : 5 años
1.4 Sección : Única
1.5 Nombre De La Sesión: “El circulo de colores”

II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Instrumente Evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material Concreto. (5 años)	Lista de cotejo

III. DESARROLLO DE LA SESION DE APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO DE LA SESIÓN	RECURSOS
Juegos libres en los sectores	<p>PLANIFICACION: Los niños y las niñas deciden en que sector jugar</p> <p>ORGANIZACIÓN. Los niños y las niñas se organizan en grupos pequeños y deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar.</p> <p>DESARROLLO: Los niños juegan libremente la actividad elegida</p> <p>ORDEN: A la indicación de la docente los niños y niñas guardan y ordenan el material utilizado</p> <p>SOCIALIZACION: Verbalización del juego realizado como jugaron y que jugaron y quienes jugaron</p> <p>REPRESENTACION:</p>	
Actividades de desarrollo personal	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hábitos de higiene aseo y orden ➤ Uso correcto de los servicios higiénicos ➤ Lonchera actividades de salida 	
Sesión de la unidad de aprendizaje	NOMBRE: "El círculo de colores"	
Propósito para lograr	Que los niños y niñas establezcan relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno identificándolas	
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les invita a los niños a cantar una linda canción "De colores" ➤ La docente les realiza algunas preguntas ¿Les gusto la canción? ¿De qué se trata la canción? <p>Los niños participan</p>	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les muestra un círculo grande en blanco, la docente les pregunta que será los niños participan ➤ La docente les explica que este es un círculo y les comenta que, si pudiéramos darle color y que colores lo pintaríamos, los niños participan ➤ La docente les muestra otro círculo, pero de colores, la docente les explica que el círculo de colores son los colores primarios ➤ La docente les invita a los niños a comparar los dos círculos ➤ La docente forma dos grupos y les entrega círculos a cada grupo los niños los niños pican papel de los colores primarios y decoran a la indicación de la docente ➤ Identificamos que colores tiene los círculos ➤ Comparamos con objetos que tiene los mismos colores ➤ Los niños exponen sus trabajos 	
Cierre evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Les gusto lo que hicieron? 	

SESION DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS GENERALES

- 1.1. I.E. : N° 80999 “La Capilla” Sartimbamba
1.2. Director : David Alejandro Díaz Nureña
1.3. Edad : 5 años
1.4. Sección : Única
1.5. Nombre De La Sesión: “Conociendo el rectangulo y el color verde”

II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Instrumento Evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material Concreto. (5 años)	Lista de cotejo

III. DESARROLLO DE LA SESION DE APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO DE LA SESIÓN	RECURSOS
Juegos libres en los sectores	<p>PLANIFICACION: Los niños y las niñas deciden en que sector jugar</p> <p>ORGANIZACIÓN. Los niños y las niñas se organizan en grupos pequeños y deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar.</p> <p>DESARROLLO: los niños juegan libremente la actividad elegida</p> <p>ORDEN: a la indicación de la docente los niños y niñas guardan y ordenan el material utilizado</p> <p>SOCIALIZACION: verbalización del juego realizado como jugaron y que jugaron y quienes jugaron</p> <p>REPRESENTACION:</p>	
Actividades de desarrollo personal	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hábitos de higiene aseo y orden ➤ Uso correcto de los servicios higiénicos ➤ Lonchera actividades de salida 	
Sesión de la unidad de aprendizaje	<p>NOMBRE:</p> <p>“Conociendo el rectángulo y el color verde”</p>	
Propósito para lograr	Que los niños y niñas establezcan relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno identificándolas	
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les invita a los niños a jugar “que habrá que habrá dentro de la caja” ➤ La docente invita a uno de los niños y sacamos los objetos ➤ La docente les muestra una de las figuras geométricas muy importantes el rectángulo de color verde 	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les muestra un rectángulo y les invita a los niños a observarlo ➤ Los niños observan la docente les explica sobre el rectángulo e invita a los niños a jugar a buscar un objeto que se parezca al rectángulo en el salón de clases ➤ Los niños buscan y comentamos ➤ La docente les entrega la figura geométrica de cartón los niños lo pintan con pintura de color verde ➤ La docente les entrega figuras geométricas de rectángulos los niños pegan y a su manera dibujan el rectángulo 	
Cierre evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Les gusto lo que hicieron? 	

INSTRUMENTO DE EVALUACION 5 AÑOS

N o	DESEMPEÑOS	MATEMATICA											
		Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas. (5 años)			Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material Concreto. (5 años)			Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material Concreto. (5 años)			Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material Concreto. (5 años)		
APELLIDOS Y NOMBRES		S	A V	N	S	AV	N	S	AV	N	S	AV	N
01	Collantes Cruz, Irma Mayrita		X		X			X			X		
02	Cruz Castillo, Ivan Yeferson	X			X				X		X		
03	Escobedo Acosta, Jhonson Jetly	X			X			X			X		
04	Morales Collantes, Yovany Rosibel		X			X			X			X	
05	Otiniano Cruz, Jose Francisco		X		X			X			X		
06	Otiniano Ramos, Yazmin Jhojany	X			X			X			X		
07	Villalobos Reyes, Rooney	X				X			X			X	
08	Villanueva Cruz, Yarixa Mirely		X			X			X			X	
09	Villanueva Escobedo, Anyomar Antoni	X			X			X			X		
10	Villanueva Escobedo, Marco Jhonadir	X			X			X			X		

SESION DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS GENERALES

- 1.1. I.E. : N° 80999 “La Capilla” Sartimbamba
1.2. Director : David Alejandro Díaz Nureña
1.3. Edad : 5 años
1.4. Sección : Única
1.5. Nombre De La Sesión: “jugando a comparar y agrupar”

II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Instrumento Evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre los objetos según sus características de comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos.	Lista de cotejo

III. DESARROLLO DE LA SESION DE APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO DE LA SESIÓN	RECURSOS
Juegos libres en los sectores	<p>PLANIFICACION: Los niños y las niñas deciden en que sector jugar</p> <p>ORGANIZACIÓN. Los niños y las niñas se organizan en grupos pequeños y deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar.</p> <p>DESARROLLO: Los niños juegan libremente la actividad elegida</p> <p>ORDEN:A la indicación de la docente los niños y niñas guardan y ordenan el material utilizado</p> <p>SOCIALIZACION: Verbalización del juego realizado como jugaron y que jugaron y quienes jugaron</p> <p>REPRESENTACION:</p>	
Actividades de desarrollo personal	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hábitos de higiene aseo y orden ➤ Uso correcto de los servicios higiénicos ➤ Lonchera actividades de salida 	
Sesión de la unidad de aprendizaje	<p>NOMBRE:</p> <p style="text-align: center;">“ Jugando a comparar y agrupar”</p>	
Propósito para lograr	<p>Que los niños y niñas establezcan relaciones entre algunos objetos de su entorno según sus características.</p>	
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les muestra un video educativo de los animales de la granja ➤ La docente les realiza algunas preguntas ¿Qué animalitos observamos? <p>¿Qué animalitos les gusto más? ¿Tienen en casa algunos de los animalitos que observaron? ¿Cómo son?</p>	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les muestra a los niños unos animalitos de goma ➤ Les presta para que lo observen ➤ La docente les invita que cojan el animalito que más le gusta luego les muestra animalitos de cartón grandes y les indica que jugaremos agrupando los animalitos de la misma forma especie formamos ordenadamente y con música los niños juegan y ubican a cada animalito de las mismas características ➤ Luego la docente invita a los niños sentarse y luego les entrega unos animalitos los niños cortan y agrupan cada animalito con sus mismas características. 	
Cierre evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Les gusto lo que hicieron? 	

SESION DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS GENERALES

- 1.1. I.E. : N° 80999 “La Capilla” Sartimbamba
1.2. Director : David Alejandro Díaz Nureña
1.3. Edad : 5 años
1.4. Sección : Única
1.5. Nombre De La Sesión: “Jugando al tumba tumba”

II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Instrumento Evaluación
Matemática	Resuelve problemas de Cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo	Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones cotidianas en las que requiere contar empleando material concreto o su propio cuerpo	Lista de cotejo

III. DESARROLLO DE LA SESION DE APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO DE LA SESIÓN	RECURSOS
Juegos libres en los sectores	<p>PLANIFICACION: Los niños y las niñas deciden en que sector jugar</p> <p>ORGANIZACIÓN. Los niños y las niñas se organizan en grupos pequeños y deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar.</p> <p>DESARROLLO: Los niños juegan libremente la actividad elegida</p> <p>ORDEN: A la indicación de la docente los niños y niñas guardan y ordenan el material utilizado</p> <p>SOCIALIZACION: Verbalización del juego realizado como jugaron y que jugaron y quienes jugaron</p> <p>REPRESENTACION:</p>	
Actividades de desarrollo personal	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hábitos de higiene aseo y orden ➤ Uso correcto de los servicios higiénicos ➤ Lonchera actividades de salida 	
Sesión de la unidad de aprendizaje	<p>NOMBRE: “Jugando al tumba tumba”</p>	
Propósito para lograr	<p>Que los niños y niñas utilicen el conteo en situaciones cotidianas empleando su cuerpo y material concreto</p>	
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La invita a los niños a cantar una linda canción “mi cuerpo se mueve” ➤ La docente les pregunta ¿Cuántas manos tenemos? ¿Cuántas piernas? ¿Cuántas cabezas? 	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les muestra unas latas y las presta para que los niños las observen ➤ La docente les invita a los niños para que lo decoren, les entrega material. ➤ La docente les indica que hoy jugaremos al tumba tumba con las latas que decoramos ➤ La docente invita a los niños a salir al patio y en un círculo colocamos las latas y les invita a los niños de forma ordenada a lanzar la pelota y así jugamos al tumba tumba ➤ La docente invita a los niños a pasar al salón y les entrega material, los niños se dibujan jugando al tumba tumba ➤ Comparamos cuantas latas tumbamos 	
Cierre evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Les gusto lo que hicieron? 	

SESION DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS GENERALES

- 1.1. I.E. : N° 80999 “La Capilla” Sartimbamba
1.2. Director : David Alejandro Díaz Nureña
1.3. Edad : 5 años
1.4. Sección : Única
1.5. Nombre De La Sesión: “Me Divierto en constructor”

II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Instrumento Evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo		Lista de cotejo
			Utiliza los números ordinales “primero” segundo, tercero, cuarto y quinto para establecer el lugar o posición de un objeto o persona empleando material concreto o su propio cuerpo	

III. DESARROLLO DE LA SESION DE APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO DE LA SESIÓN	RECURSOS
Juegos libres en los sectores	<p>PLANIFICACION: Los niños y las niñas deciden en que sector jugar</p> <p>ORGANIZACIÓN. Los niños y las niñas se organizan en grupos pequeños y deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar.</p> <p>DESARROLLO: Los niños juegan libremente la actividad elegida</p> <p>ORDEN: A la indicación de la docente los niños y niñas guardan y ordenan el material utilizado</p> <p>SOCIALIZACION: Verbalización del juego realizado como jugaron y que jugaron y quienes jugaron</p> <p>REPRESENTACION:</p>	
Actividades de desarrollo personal	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hábitos de higiene aseo y orden ➤ Uso correcto de los servicios higiénicos ➤ Lonchera actividades de salida 	
Sesión de la unidad de aprendizaje	NOMBRE: “Me convierto en constructor”	
Propósito para lograr	Que los niños y niñas utilicen los números ordinales para establecer el lugar de un objeto.	
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les cuenta una linda historia Juan el constructor. ➤ Quien era Juan ¿Qué construía? ¿con que material? ¿Qué construyó? 	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les invita a los niños a coger madera de varias formas y les indica que construyan que ellos más les guste <p>Los niños comentan que construyeron a sus compañeros</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente invita a los niños a jugar construyendo con bloques gigantes con ayuda de la docente crean figuras ➤ La docente les invita a los niños a dibujar lo que construyeron 	
Cierre evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Les gusto lo que hicieron? 	

SESION DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS GENERALES

- 1.1. I.E. : N° 80999 “La Capilla” Sartimbamba
1.2. Director : David Alejandro Díaz Nureña
1.3. Edad : 5 años
1.4. Sección : Única
1.5. Nombre De La Sesión: “Me divierto a lanzar pelotas”

II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Instrumente Evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.	Lista de cotejo

III. DESARROLLO DE LA SESION DE APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO DE LA SESIÓN	RECURSOS
Juegos libres en los sectores	<p>PLANIFICACION: los niños y las niñas deciden en que sector jugar</p> <p>ORGANIZACIÓN. Los niños y las niñas se organizan en grupos pequeños y deciden a que jugar, con quien jugar y como jugar.</p> <p>DESARROLLO: los niños juegan libremente la actividad elegida</p> <p>ORDEN: a la indicación de la docente los niños y niñas guardan y ordenan el material utilizado</p> <p>SOCIALIZACION: verbalización del juego realizado como jugaron y que jugaron y quienes jugaron</p> <p>REPRESENTACION:</p>	
Actividades de desarrollo personal	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hábitos de higiene aseo y orden ➤ Uso correcto de los servicios higiénicos ➤ Lonchera actividades de salida 	
Sesión de la unidad de aprendizaje	<p>NOMBRE: “Me divierto a lanzar pelotas”</p>	
Propósito para lograr	<p>Que los niños y niñas utilicen el espacio cerca o lejos</p>	
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les invita a los niños y niñas a cantar una linda canción “cerquita y lejitos saltan los conejos” ➤ La docente les realiza algunas preguntas sobre la canción 	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente invita a los niños a jugar un juego cerca y lejos los niños y niñas juegan con la docente y les explica cerca o lejos ➤ La docente invita a los niños a salir al patio y juega a lanzar pelotas dentro de un aro ➤ Identificando cerca o lejos cayo la pelota ➤ La docente Invita a los niños a dibujar cerca o lejos en cualquier objeto ➤ Los niños exponen sus trabajos 	
Cierre evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿que aprendimos hoy? ¿cómo lo aprendimos? ¿les gusto lo que hicieron? 	

INSTRUMENTO DE EVALUACION 5 AÑOS

N°	DESEMPEÑO S	MATEMATICA											
		Establece relaciones entre los objetos según sus características de comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos.			Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones cotidianas en las que requiere contar empleando material concreto o su propio cuerpo			Utiliza los números "primero" segundo cuarto y quinto para el lugar o posición de una persona empleando material concreto o su propio			Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.		
APELLIDOS Y NOMBRES		S	AV	N	S	AV	N	S	AV	N	S	AV	N
01	Collantes Cruz, Irma Mayrita		X		X			X			X		
02	Cruz Castillo, Ivan Yeferson	X			X				X		X		
03	Escobedo Acosta, Jhonson Jetly	X			X			X			X		
04	Morales Collantes, Yovany Rosibel		X			X			X			X	
05	Otiniano Cruz, Jose Francisco		X		X			X			X		
06	Otiniano Ramos, Yazmin Jhojany	X			X			X			X		
07	Villalobos Reyes, Rooney	X				X			X			X	
08	Villanueva Cruz, Yarixa Mirely		X			X			X			X	
09	Villanueva Escobedo, Anyomar Antoni	X			X			X			X		
10	Villanueva Escobedo, Marco Jhonadir	X			X			X			X		

Anexo N° 04

- En esta imagen, estamos trabajando la secuencia de colores con números ordinales.



- En esta imagen, cantamos y jugamos para identificar los números del 1 al 10.



- En esta imagen, cantamos y simulamos a una gallina poniendo huevos, para que los niños(as) identifiquen la cantidad, tamaño y peso de los huevos.



- En esta imagen, estamos aprendiendo la ubicación y desplazamiento delante, atrás, izquierda y derecha lo cual nos ayuda a identificar nuestro espacio.



- En esta imagen, trabajamos las figuras geométricas escondidas, para que los niños aprendan a identificar y a establecer relaciones entre las formas geométricas.



- En esta imagen, trabajamos el cuadrado de color azul, la cual indefinamos el color y forma de objetos del cuadrado en nuestro entorno.



- En esta imagen, trabajamos el círculo y los colores para identificar la forma y colores de objetos de nuestro entorno.



- En esta imagen, trabajamos el rectángulo de color verde, donde indefinimos el color y forma del rectángulo en objetos de nuestro entorno.



- En esta imagen, los niños establecen relaciones de agrupar y comparar de acuerdo a su entorno.



- En esta imagen, jugamos a la tumba tumba con latas para identificar la cantidad de latas derrumbadas para poder reforzar la habilidad de conteo de los niños que les servirá para su vida cotidiana.



- En esta imagen, trabajamos con los bloques gigantes donde construiremos objetos para identificar la creatividad y orden que tienen los niños para poder formar formas con dichos bloques.



➤ Esta imagen los niños están estableciendo relación cerca – lejos utilizando una pelota.



Anexo N° 05



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
UGEL – SÁNCHEZ CARRIÓN
I. E. 80999/A1-EPM-LA CAPILLA



“AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD”

CONSTANCIA

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 80999-EPM/A1, DEL CASERÍO DE LA CAPILLA, DISTRITO DE SARTIMBAMBA, PROVINCIA DE SÁNCHEZ CARRIÓN, DEPARTAMENTO DE LA LIBERTAD; el suscribe:

HACE CONSTAR:

Que, la Srta. Cinthya Paola Nureña Inguil identificado con DNI N° 70011654, aplico los instrumento de evaluación, en el nivel inicial de la Institución Educativa N° 80999-EPM/A1 del Caserío de La Capilla, Distrito de Sartimbamba, Provincia de Sánchez Carrión, Departamento de La Libertad, desde el 15 de abril hasta el 30 de mayo del presente año, en horario de 8:30am a 12:30am, en forma ininterrumpida; con una jornada laboral de 25 horas semanales, con un total de 12 días laborables, demostrando en todo momento responsabilidad y dedicación en el desempeño de sus funciones.

Se le expide la presente a solicitud de la parte interesada, para los fines que se estime conveniente.

La Capilla, 03 de Mayo del 2019


 **DAVID A. DÍAZ NUREÑA**
DIRECTOR

Atentamente.

Anexo N° 06



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
UGEL – SÁNCHEZ CARRIÓN
I. E. 80999/A1-EPM-LA CAPILLA



“AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD” CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe, DAVID ALEJANDRO DÍAZ NUREÑA, con documento de identidad N° 70012021, de profesión PROFESOR DE EDUCACION PRIMARIA con Grado de MAESTRIA EN PSICOLOGIA EDUCATIVA , ejerciendo actualmente como DIRECTOR, en la Institución Educativa N° 80999 del Caserío de La Capilla, Distrito de Sartimbamba, Provincia de Sánchez Carrión, Departamento de La Libertad . Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento (encuesta), a los efectos de su aplicación en el grado, nivel, institución o en su defecto datos de la muestra de investigación:

“APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGO LUDICO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL AREA DE MATEMATICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS INSTITUCION EDUCATIVA N° 80999 DE LA CAPILLA – SARTIMBAMBA 2017”


Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

EXCELENTE

Congruencia de Ítems Amplitud de contenido Redacción de los Ítems Claridad y precisión
Pertinencia

La Capilla, 10 de mayo del 2019




DAVID A. DÍAZ NUREÑA
DNI N° 70012021