



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**JUEGO AL AIRE LIBRE Y LOGROS DE
APRENDIZAJE DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN
NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA IEI CHIMPA, PUSI -
PUNO, 2020**

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

AUTORA

**LAURA CHAVEZ, MARINILA
ORCID: 0000-0002-9656-4921**

ASESOR

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

LIMA – PERÚ

2020

Equipo de trabajo

AUTORA

Laura Chavez, Marinila

ORCID: 0000-0002-9656-4921

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Estudiante de Pregrado.

Lima, Perú

ASESOR

Machicado Vargas, Ciro

ORCID: 0000-0003-0197-3181

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Facultad de Educación y

Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, Lima, Perú

JURADO

Venegas Gallardo, Adelaida Lorenza

ORCID: 0000-0002-5871-5952

Arellano Jara, Teresa Del Carmen

ORCID: 0000-0003-3818-5664

Rojas Hilario, Exalto Celso

ORCID: 0000-0001-6248-9903

Hoja de firma del jurado y asesor

Dra. Adelaida Lorenza Venegas Gallardo
Presidente

Mgtr. Teresa Del Carmen Arellano Jara
Miembro

Mgtr. Exalto Celso Rojas Hilario
Miembro

Mgtr. Ciro Machicado Vargas
Asesor

Agradecimiento

A todos los docentes de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Agradezco a las Institución Educativa de nivel inicial por haberme dado las facilidades para la aplicación de la encuesta y en forma especial a mi asesor Mgtr. Ciro Machicado Vargas por su apoyo y asesoría en la elaboración de esta tesis.

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

Dedicatoria

A Dios con todo mi amor y cariño a mi familia por ser mi fuente de motivación e inspiración para superarme cada día para que la vida nos brinde un futuro mejor.

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

Resumen

La investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia del juego al aire libre del área de matemática en educación inicial en niños de cinco años de la IEI Chimpa, Pusi - Puno, 2020. Es un estudio de tipo cuantitativo y se empleó un nivel Explicativo, y el diseño utilizado fue pre experimental. La muestra estuvo conformada por 14 niños, utilizándose la técnica de observación. Para la recolección de datos, se utilizó pre test como, instrumento se utilizó el desarrollo de las sesiones con su lista de cotejo, la cual sirvió para recoger información de los niños. Para los resultados se utilizó la estadística inferencial con tablas y figuras y para la contrastación de hipótesis la prueba de Wilcoxon. Donde se observó en el pre test de los 14 niños el 21% de niños se ubican en el nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; un 36% de los niños presentaron el nivel de logro de aprendizaje en proceso es decir B y un 43% de los niños obtuvieron el nivel de logro aprendizaje C, es decir en inicio, en conclusión la mayoría de los niños se ubican en el nivel C (inicio) del área de matemática, en el post test se observó que la mayoría obtuvieron el nivel logro previsto A. Los resultados obtenidos de la investigación reportaron que el 100% de niños han obtenido nota logro previsto "A", 0%, en proceso "B" y el 0% en inicio "C"

Palabras claves: Aprendizaje, aire, juego, libre, logro.

Abstract

The general objective of the research was to determine the influence of outdoor play in the area of mathematics in initial education in five-year-old children of the IEI Chimpa, Pusi - Puno, 2020. It is a quantitative study and an Explanatory level was used, and the design used was pre-experimental. The sample consisted of 14 children, using the observation technique. For data collection, a pre-test was used as an instrument, the development of the sessions with their checklist was used, which served to collect information from the children. Inferential statistics with tables and figures was used for the results, and the Wilcoxon test for hypothesis testing. Where it was observed in the pre-test of the 14 children, 21% of the children are located at the expected learning achievement level, that is, A; 36% of the children presented the level of learning achievement in process, that is, B and 43% of the children obtained the level of learning achievement C, that is, initially, in conclusion most of the children are located at the level C (beginning) of the mathematics area, in the post test it was observed that the majority obtained the expected achievement level A. The results obtained from the investigation reported that 100% of children have obtained the expected achievement grade "A", 0%, in process "B" and 0% in start "C"

Keywords: Learning, air, play, free, achievement.

Contenido

	Página
Equipo de trabajo	ii
Hoja de firma del jurado y asesor	iii
Agradecimiento	iv
Dedicatoria	v
Resumen	vi
Abstract	vii
Contenido	viii
Índice de gráficos	xi
Índice de tablas	xii
Índice de cuadros	xiii
I. Introducción	1
II. Revisión de literatura	6
2.1 Antecedentes	6
2.1.1 Antecedentes internacionales	6
2.1.2 Antecedentes nacionales	7
2.1.3 Antecedentes locales	13
2.2 Bases teóricas de la investigación	14
2.2.1 El juego al aire libre	14
2.2.2. Beneficios del juego	15
2.2.2.1. Importancia del juego.....	15
2.2.2.2. Tipos de juego	15
2.2.2.2.1. Juego recreativo	16
2.2.2.2.2. Juegos motores.....	16
2.2.2.2.3. Juegos sociales.	16
2.2.2.2.4. Juegos intelectuales.....	17
2.2.2.2.5. Juegos colectivos.	17
2.2.2.2.6. Juego libre.....	17
2.2.2.2.7. Juegos vigilados.	18
2.2.2.2.8. Juegos infantiles	18
2.2.2.3. Logros de aprendizaje.	18

2.2.2.3.1. Logros.....	19
2.2.2.4. Aprendizaje.....	19
2.2.2.5. Matemáticas.....	19
2.2.2.5.1. Competencia de área de matemática.....	19
2.2.2.5.2. Competencia 1 Resuelve problemas de cantidad.....	19
2.2.2.5.3. Competencia 2 Resuelve problemas de forma, movimiento localización .	20
2.2.2.5.4. Didáctica de la matemática.....	20
2.2.2.6. Niños de cinco años.....	20
2.2.2.6.1. Qué aprenden los niños con cinco años.....	21
3. Hipótesis.....	22
4. Metodología.....	23
4.1. Diseño de la investigación.....	23
4.2. Población y muestra.....	24
4.2.1. Población.....	25
4.2.2. Muestra.....	25
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	26
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	27
4.4.1. Observación.....	27
4.4.2. Plan de análisis.....	27
4.5. Matriz de consistencia.....	30
4.6. Principios éticos.....	31
5. Resultados.....	33
5.1. Resultados.....	33
5.1.3. Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática a través de un post test.	44
5.1.4. Comparar a través de un pre test y pots test en logros de aprendizaje del área de matemática.....	45
5.2. Análisis de resultados.....	47
5.2.1. Determinar la relación entre el Juego al aire libre y logros de aprendizaje de del área de matemática.....	47
Resultados de mi trabajo de investigación:.....	49

5.2.2. Evaluar el nivel de aprendizaje del área de matemática a través de un pre test.	
50	
5.2.3. Aplicar los juegos al aire libre para logros de aprendizaje del área de matemática.....	50
5.2.4. Evaluar el nivel de aprendizaje de las competencias del área de matemática a través de un post test.....	52
5.2.5. Determinar la relación entre el Juego recreativo y logro de aprendizaje en el área de matemática.....	52
6. Conclusiones	53
Aspectos complementarios	54
Referencias bibliográficas	55
Anexos	60
Anexo 1: Solicitud para la aplicación del instrumento	60
Anexo 2: Consentimiento informado.....	61
Anexo 3: Informe de la aplicación del instrumento firmado por el director de la institución educativa donde se aplicó el instrumento	62
Anexo 4: Instrumento de recolección de datos	63
Anexo 5: Base de datos para el procesamiento estadístico.....	65
Anexo 6. Evidencias (dos fotos comentadas)	66
Anexo 7: Pantallazo del informe de originalidad de Turnitin	98

Índice de gráficos

	Página
Gráfico 1 logros de aprendizaje del área de matemática. Mediante la aplicación de un Pre Test	33
Gráfico 2. Sesión de aprendizaje 1 El juego de las pelotas grandes y pequeñas	34
Gráfico 3. Sesión de aprendizaje 2 Comparando en el juego la noción de alto y bajo	35
Gráfico 4. Sesión de aprendizaje 3 Jugamos al gusano largo y corto.....	36
Gráfico 5 Sesión de aprendizaje 4 Jugamos a descubrir ancho angosto.....	37
Gráfico 6. Sesión de aprendizaje 5 Jugando aprendemos llenos –vacíos.....	38
Gráfico 7. Sesión de aprendizaje 6 Buscamos figuras iguales	39
Gráfico 8 Sesión de aprendizaje 7 Buscamos figuras diferentes	40
Gráfico 9 Sesión de aprendizaje 8 Arrojando el dado sobre donde hay más y menos	41
Gráfico 10 Sesión de aprendizaje 9 El juego del trencito.....	42
Gráfico 11. Sesión de aprendizaje 10 Jugamos la carrera de costales	43
Gráfico 12. Logros de aprendizaje en el área de matemática. Mediante la aplicación de un Post Test.....	44
Gráfico 13. Logros de aprendizaje en el área de matemática. Mediante la aplicación de un pre test y post Test	45

Índice de tablas

	Página
Tabla 1. Muestra de niños de la Institución Educativa Inicial Chimpa	25
Tabla 2 Logros de aprendizaje del área de matemática. Mediante la aplicación de un Pre Test	33
Tabla 3. Sesión de aprendizaje 1 El juego de las pelotas grandes y pequeñas	34
Tabla 4 Sesión de aprendizaje 2 Comparando en el juego la noción de alto y bajo ..	35
Tabla 5. Sesión de aprendizaje 3 Jugamos al gusano largo y corto.....	36
Tabla 6. Sesión de aprendizaje 4 Jugamos a descubrir ancho angosto.....	37
Tabla 7. Sesión de aprendizaje 5 Jugando aprendemos llenos –vacíos.....	38
Tabla 8. Sesión de aprendizaje 6 Buscamos figuras iguales.....	39
Tabla 9. Sesión de aprendizaje 7 Buscamos figuras diferentes	40
Tabla 10. Sesión de aprendizaje 8 Arrojando el dado sobre donde hay más y menos	41
Tabla 11. Sesión de aprendizaje 9 El juego del trencito	42
Tabla 12. Sesión de aprendizaje 10. Jugamos la carrera de costales	43
Tabla 13. Logros de aprendizaje en el área de matemática. Mediante la aplicación de un post Test.....	44
Tabla 14. Logros de aprendizaje en el área de matemática. Mediante la aplicación de un pre test y post Test	45

Índice de cuadros

Cuadro 1: Operacionalización de variables e indicadores	26
Cuadro 2. Matriz de consistencia.....	30

I. Introducción

Esta investigación enmarco en el juego al aire libre y en la actividad del juego donde intervienen los niños y niñas. La principal labor es prestar diversión y entretenimiento a los niños y niñas. Su propósito es generar satisfacción a los participantes. Así teniendo como finalidad mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños.

Abordaremos esta investigación con el propósito de reconocer los efectos de las estrategias metodológicas que se tiene en el día a día de la Educación Inicial, teniendo en cuenta que es un tema preponderante en la educación de los niños, donde se puede producir mayor creatividad, debido a factores que iremos revelando a lo largo de la presente investigación.

La Educación Inicial centrada en la enseñanza de habilidades, con un docente que dirige y supervisa el trabajo de niños y niñas, donde predomina la adquisición y desarrollo de habilidades de motricidad fina y que pone en un segundo plano la estimulación del desarrollo social, de la creatividad y de la atención individualizada

Esta investigación pretende, por lo tanto, descubrir qué la práctica educativa favorece más creatividad a una práctica educativa de participación activa enfocada a las estrategias y los enfoques pedagógicos educativos basada en el paradigma constructivista, sin obviar la existencia de otros enfoques de su contexto.

De acuerdo al redactor de Guiainfantil.com Pedro Oliver el juego influye permanentemente en los niños para desarrollar sus habilidades. Por lo tanto, los niños al jugar con total libertad en el exterior son beneficioso para desarrollar su aprendizaje y sus habilidades sociales y emocionales, algo que les ayudará en el futuro. Las

actividades al aire libre no sólo desarrollan mejores capacidades físicas, gracias a la práctica de deporte, sino que también implican la mejora de otras habilidades beneficiosas para los más pequeños. Ya de por sí, el ejercicio físico ayuda a que los niños ganen confianza en sí mismos, porque desarrollan sus capacidades y vencen sus miedos. Además, jugar en el exterior ayuda a los más pequeños a mejorar sus habilidades sociales, así mismo también a desarrollar las habilidades de liderazgo y cooperación.

La Currículo Nacional 2019 considera que el proceso de su desarrollo psicomotriz, los niños viven su cuerpo a través de la libre exploración y experimentación de sus movimientos, posturas, desplazamientos y juegos, en interacción permanente con su entorno y ambiente. Estas experiencias permiten la adquisición de una mayor conciencia respecto de su cuerpo y sus posibilidades de acción y de expresión, aprenden a tener mayor dominio, control y coordinación de su cuerpo, movimiento y habilidades motrices, favoreciendo así la construcción de su esquema e imagen corporal.

Dentro de los comienzos de educación inicial está el juego libre: jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera. Le permite al niño, de manera natural, tomar decisiones, asumir rieles, establecer reglas y negociar según las diferentes situaciones. A través del juego, los niños y niñas movilizan distintas habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas.

Por otro lado, el Proyecto Curricular Regional. Plantea dejar a los niños jugar con total libertad para desarrollar su aprendizaje y sus habilidades sociales y emocionales, algo

que será de suma importancia en el futuro, hoy en día, la mayoría de las actividades que realizan los niños se sitúan en el aula dentro de las cuatro paredes en las cuales no practican el desarrollo del juego al aire libre y privan el tiempo a los más pequeños de llevar una vida más activa, y de estar en contacto con el exterior y con la naturaleza.

En el Proyecto Educativo Local los niños y niñas disfrutaban mucho con las actividades y juegos al aire libre cuando las condiciones climáticas lo permiten. Entre los más frecuentes podemos mencionar las gimkanas, las actividades de dibujo pintura o de modelado cuyo tema es mejor relacionarlo con el medio natural y los juegos libres.

En la institución educativa a la referencia, el juego y el desarrollo infantil es una actividad voluntaria dentro de un tiempo y espacio determinados, con reglas que los niños y niñas establezcan libremente, pero con una intencionalidad. A través de la actividad lúdica, las niñas y los niños desarrollan habilidades, realizan nuevas experiencias, hacen descubrimientos, enriquecen su lenguaje, desarrollan su imaginación y creatividad.

El juego también favorece el desarrollo social y propicio la integración a un grupo donde participa cooperativamente en una actividad, compartiendo materiales, llegando a acuerdos y aprendiendo a aceptar los puntos de vista y las decisiones de la mayoría. Ya que el rendimiento académico de la institución, no se realizan en espacios libres sin embargo las docentes juntamente con los niños y niñas desarrollan las actividades del juego al aire libre.

Luego de la caracterización del problema se plantea el siguiente enunciado: ¿De qué manera influye el juego al aire libre y logros de aprendizaje del área de matemática en niños de cinco años de la IEI Chimpa, Pusi - Puno, 2020?

El objetivo general de esta investigación fue: Determinar la influencia del juego al aire libre y logros de aprendizaje del área de matemática en niños de cinco años de la IEI Chimpa, Pusi - Puno, 2020

Los objetivos específicos de esta investigación fueron: Evaluar logros de aprendizaje del área de matemática a través de un pre-test. Diseñar y Aplicar el uso de juego al aire libre como soporte de aprendizaje en las sesiones de clase. Evaluar el logro de aprendizaje del área de matemática a través de un post test. Determinar los resultados del pre y pos test, de logros de aprendizaje del área de matemática

Esta investigación se justificara en la idea de aportar con conocimientos teóricos sobre juego al aire libre en logros de aprendizaje del área de matemática.

Asimismo, esta investigación es significativa porque permitirá exteriorizar la participación de los niños de cinco años durante el juego libre en logros de aprendizaje el en área de matemática, lo cual permitirá que la profesora tenga en cuenta una revisión reflexiva y coherente sobre su práctica pedagógica con respecto a esta actividad y a las habilidades que puedan estos desarrollar. En lo Teórico, se recopilaron, procesaron, sistematizaron, analizan e influyeran los fundamentos teóricos más recientes y actualizados sobre la aplicación del juego al aire libre para promover la mejora de la calidad de aprendizajes de los alumnos en el contexto de logros de aprendizaje del área de matemática. En este caso, se compilará y organizará

de manera colaborativa diversas aportaciones teóricas y herramientas metodológica, que podrá lograr el autoaprendizaje, por parte de los niños y niñas de Educación Inicial.

En lo Metodológico, la ejecución del Juego al Aire en el logro de aprendizaje del área de matemática pretende dar a conocer explicaciones racionales, fundadas en evidencias que ayudará a verificar desde el espacio áulico, la efectividad del Juego al Aire libre centrado en el aprendizaje de los niños y niñas. Es bastante oportuno genera un espacio de aprendizaje activo, que posibilita a los estudiantes construir sus conocimientos y desarrollar habilidades intelectuales, utilizando en libertad sus estilos de aprendizaje por estrategias de aprendizaje.

En lo Práctico, el proyecto de investigación tendrá un impacto directo en el contexto áulico, tanto en el desempeño de los niños y niñas como en la actividad del juego al aire libre, es decir, hay maneras de enseñar que entienden que aprender no es sólo entender y memorizar, sino también buscar, elegir, discutir, aplicar, corregir. Hay maneras de enseñar que demuestran que “aprender” puede ser una modalidad de “jugar”. Para que los resultados de trabajo de un equipo, bajo el juego al aire libre sean exitoso en logros de aprendizaje de las competencias del área de matemática.

También, se contribuirá con el aporte de dos instrumentos denominados, el juego libre como soporte de aprendizaje en logros de aprendizaje en el área de matemática en educación inicial en niños y niñas de cinco años, que se diseñaron, elaboraron y aplicaron a niños de cinco años de edad. Esta investigación será significativa porque responde a las actuales tendencias de innovación y a los lineamientos curriculares.

II. Revisión de literatura

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes internacionales

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

Salazar, (2018) La presente investigación tuvo como propósito determinar la relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en

estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao. Es un estudio de tipo cuantitativo y se empleó un diseño correlacional. La muestra estuvo conformada por 75 estudiantes, utilizándose la técnica de observación. Los instrumentos aplicados fueron elaborados por la autora y consideraron el juego libre en los sectores en sus momentos de planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación, así como, las habilidades comunicativas orales en sus dimensiones de hablar y de escuchar. Estos aspectos respondieron, a las actuales tendencias y enfoques educativos planteados por el Ministerio de Educación. La confiabilidad de estos instrumentos fue hallada por el coeficiente de Kuder Richardson 20 y la validez de contenido se obtuvo con el criterio de jueces. Los resultados obtenidos de la investigación reportaron que existe una relación significativa entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales, así también, con sus dimensiones de hablar y de escuchar.

2.1.2 Antecedentes nacionales

Soria, (2015) El propósito principal de esta investigación es determinar si existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la Localidad de Santa clara. La hora del juego libre en los sectores influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa Particular Niño Dios – Santa Anita. La metodología es de tipo no experimental, con diseño descriptivo correlacional. La muestra fue compuesta por 60 niños, a quienes se les evaluó mediante Fichas de Observación. Se tabularon los datos y con el Software SPSS v.21. Los resultados indican: que con un nivel de confianza del 95% se halló que: Existe relación

entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara

Venturo, (2018) El presente estudio responde al objetivo de aplicar un programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años, en el área de matemáticas, del PRONOEI “Luceritos del Amanecer” de la provincia de Casma – 2016. La investigación es de tipo aplicada - experimental, diseño pre experimental, se trabajó con una muestra de 20 niños y niñas de 5 años del PRONOEI “Luceritos del Amanecer”, a los cuales se aplicó el instrumento: lista de cotejo sobre logro de aprendizajes en el área de Matemáticas. Para el análisis de los resultados se empleó estadísticos descriptivos básicos a través del software SPSS. Entre los resultados se determinó que el nivel de aprendizaje del área de matemática de los niños y niñas de 5 años del PRONOEI “luceritos del amanecer” antes de la aplicación del programa de actividades lúdicas indica que mayormente se ubican en el nivel Inicio (45%) y En proceso (40%). Sin embargo, una vez realizado el Post test la proporción de estudiantes que se encontraban en el nivel Inicio ha disminuido (0%) respecto al pre test, pero se han incrementado los niveles En proceso (55%) y Logrado (45%). Hay que destacar que estos resultados se deben circunscribir solamente al grupo de sujetos investigados ya que por criterios de validez externa no es posible generalizar los resultados a otros grupos o contexto muestral.

Riofrio, (2016) En su investigación titulada: Los juegos al aire libre para el desarrollo socio-afectivo de las niñas y niños del Nivel Inicial de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza de la Parroquia Sucre de la Ciudad de Loja. Periodo 2014-2015. La presente investigación comprende un estudio sobre los juegos recreativos

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

Campos, Chacc y Otros (2016): en su investigación titulado: El juego como estrategia pedagógica: una situación de inter acción educativa. En esta investigación que el significado de la presente investigación pretende “proponer elementos del juego, desde el enfoque interaccionar de la comunicación, que permitan implementarlo como una estrategia pedagógica, en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago”. Su estudio es de tipo exploratorio. Su diseño metodológico es mixto, dividiéndose en dos etapas: “etapa de categorización” y “etapa de propuesta”; la primera etapa considera un diseño no experimental transaccional descriptivo con una muestra conformada por 39 educandos, de ambos sexos, la segunda etapa, un diseño

experimental (preprueba-post prueba con grupo control), cuya muestra contó con los mismos educandos que la etapa anterior, pero dividida en dos grupos escogidos al azar. En las conclusiones se da cuenta del logro de los objetivos propuestos inicialmente y del proceso de la investigación. Con todo, en el presente estudio se realizó una categorización de aquellos elementos del juego que son significativos para niños y niñas de un 2º año de educación básica y que sirven de base a nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje en diversas áreas educativas. Además, se elaboró, desarrolló y aplicó una propuesta pedagógica en el subsector de Educación Matemática, en base al juego y desde el enfoque interaccionar de la comunicación, que permitió verificar y validar, empíricamente, los resultados obtenidos en la primera parte de la investigación y aportar, de este modo, conclusiones y orientaciones a futuras propuestas e investigaciones que consideren el juego como una estrategia pedagógica.

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

coeficiente de variación de 38.10% para el pre test y de 17.38% para el pos test respectivamente. Finalmente mencionamos que la aplicación del programa basado en juegos recreativos es efectiva e incrementó el aprendizaje significativo en el área de matemáticas

(Huaman, 2016) en su investigación ha tenido como propósito aplicar el Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la institución educativa 82318 de Calluan, distrito de cahachi, provincia de Cajabamba - 2015” Esta investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la institución educativa 82318 de calluan, distrito de cahachi, provincia de Cajabamba – 2015. Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste la prueba de en la cual se pudo apreciar el valor de $P= 0,001 < 0,05$, es decir existe una diferencia significativa en el Logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto, se concluye que el programa de juegos lúdicos mejoró significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la i.e n° 82318 de calluan, distrito de cahachi, provincia de Cajabamba – 2015

Chuquimantari, (2015) En su trabajo de investigación que tiene por título el juego como estrategia para el logro de los números y operaciones en las matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I Andrés Bello la Marina Pueblo Libre, tuvo como propósito de ayudar a los estudiantes en el desarrollo de las estrategias para el logro de los

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

Pucuhuayla, (2019) En su investigación titulada Juego simbólico como estrategia didáctica y aprendizaje en estudiantes de la institución educativa integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo – 2019, tuvo como objetivo general: Determinar la relación del Juego Simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019 siendo su hipótesis planteada: Existe una relación directa del Juego Simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019. La investigación fue de tipo correlacional, el método empleado fue: El método general científico. La población estuvo constituida por 71 estudiantes de secciones de 3,4 y 5 años de la I.E Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019, para medir el grado de correlación se utilizó a través del software estadístico SPSS V.24 su análisis del coeficiente de Pearson Obteniendo como resultado el coeficiente $r=0,482$ que midió la relación entre el Juego Simbólico y El

Aprendizaje determinando así que ambas variables se relacionan de manera positiva fuerte, pudiendo de esta manera concluir que los estudiantes mejoraron su aprendizaje a través del juego simbólico en un 23,23%.

Leyva, (2018): En su tesis titulado: El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. En esta investigación de enfoque cualitativo abordó diversas perspectivas del juego para dar respuesta a la pregunta directriz ¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil? Así mismo se comprendieron las prácticas de enseñanza de los docentes en la educación infantil, y se partió de las características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica. A su vez, el juego se entendió como una herramienta educativa que el docente deberá utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos.

2.1.3 Antecedentes locales

Tacora y Tacca, (2018) En su presente trabajo de investigación tuvo como objetivo general determinar la eficacia de los juegos etnomatemáticos para mejorar el aprendizaje del área de matemática en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Natividad Ccaccachi” – San Miguel – 2018. La metodología de la investigación es de tipo experimental, y el diseño pre – experimental aplicado a un solo grupo. El proyecto se desarrolló en un periodo de 1 mes y medio, para lo cual se ejecutó 15 talleres de juego. La muestra estuvo conformada por 23 niños y niñas de 5 años de la sección “A” del nivel inicial, donde se aplicó la técnica del pre test y post test, los cuales están conformados por 14 ítems con una escala dicotómica (1= SÍ

CUMPLE) (0=NO CUMPLE). Para realizar una comparación del pre-test y post test los datos fueron procesados en el SPSS versión 23. Los resultados obtenidos muestran que los juegos etnomatemáticos es eficaz para la mejorar los aprendizajes del área de matemática en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Natividad Ccaccachi” – San Miguel – 2018, puesto que la prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestra relacionadas evidencia que en el PRE-TEST el 82,6% de los niños y niñas se encuentran en el nivel NO CUMPLE y el 17,4% SÍ CUMPLE, para el POST-TEST el 30,4% se encuentran en el nivel NO CUMPLE y el 69,6% SÍ CUMPLE es decir mejoraron eficazmente en el aprendizaje de las dos competencias: Construye la noción de cantidad y establece relaciones espaciales (sig=000). Por lo tanto, se concluye que la aplicación de los juegos etnomatemáticos mejoró eficazmente el aprendizaje del área de matemática.

2.2 Bases teóricas de la investigación

2.2.1 El juego al aire libre

Son muchos los autores que hablan del juego al aire libre y también los que lo consideran un elemento imprescindible en la vida de todo ser humano, especialmente en la de los niños. La mayoría de los autores consideran que el juego al aire libre es una actividad innata, que surge de forma natural. Es a través del juego libre como los niños se relacionan con otros niños, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea. A través del juego los niños exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, resuelven conflictos, etc. (Ruiz, 2017)

2.2.2. Beneficios del juego

Jugar en la infancia es fundamental para que los niños fomenten su imaginación, adquieran competencias, amplíen su vocabulario, exterioricen sus emociones, desarrollen su psicomotricidad y dominio del cuerpo, fomenten su autonomía o estimulen su curiosidad. (Caraballo, 2016)

2.2.2.1. Importancia del juego

El juego forma parte del comportamiento humano y de la cultura de cada sociedad, comúnmente al juego se le asocia con diversión, satisfacción y ocio. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, se resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan muchas facetas de su personalidad. El juego es la actividad fundamental del niño, puesto que necesita jugar para aprender, asimilar y conquistar todo lo que le rodea, formar su personalidad, evadirse o sortear los obstáculos que el mundo de los adultos le plantea, conocerse a sí mismo, y para procurarse placer y entretenimiento. (Olivares, 2017)

2.2.2.2. Tipos de juego

Existe una gran diversidad de juegos que se pueden llevar a cabo en los centros escolares. Algunos de ellos deben estudiarse más detenidamente, ya que son muy útiles en el proceso educativo y tienen gran aceptación por parte de los niños. (Bermejo, 2016)

2.2.2.2.1. Juego recreativo

Centrándonos ya en los juegos recreativos, éstos son un conjunto de acciones utilizadas para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano. Aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.

2.2.2.2.2. Juegos motores.

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

2.2.2.2.3. Juegos sociales.

El juego social es cualquier tipo de juego que implique interacción entre dos o más niños. Estos juegos ayudan al niño a aprender a interactuar con otros, a saber, relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Este tipo de juegos se realizan en grupos y permiten pasar un momento con otras personas. Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal,

espíritu institucional, etcétera. Estos juegos buscan la interacción grupal y el compañerismo del grupo.(Olivares, 2017) .

2.2.2.2.4. Juegos intelectuales.

Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez), la reflexión (adivinanza) y la imaginación creadora (invención de historias).(Olivares, 2017).

2.2.2.2.5. Juegos colectivos.

Los deportes colectivos son aquellos en los que un equipo se enfrenta a otro en búsqueda de un mismo objetivo. También pueden definirse como aquellos deportes en los que se participa o compete en equipo, entendiendo como equipo a la unión de varios jugadores para conseguir un mismo objetivo, realizando una serie de acciones reglamentadas en colaboración, cooperación y participación de todos, tratando de vencer la oposición de los contrarios o adversarios que igualmente se organizan en equipo con el mismo fin.(Muñoz, 2018).

2.2.2.2.6. Juego libre.

El juego libre, es aquel que el niño y la niña deciden hacer de una forma espontánea. Ellos y ellas deciden qué juegos quieren realizar, sin que sean dirigidos por un adulto, ponen sus propias reglas, el espacio donde van a divertirse, la duración de ese juego, el juego libre es lo opuesto del juego dirigido. (Castañeda, 2018).

2.2.2.2.7. Juegos vigilados.

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

2.2.2.2.8. Juegos infantiles

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

2.2.2.3. Logros de aprendizaje.

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

Constituye el saber ser. Sin embargo, Ausubel, describe dos tipos de aprendizajes como: Aprendizaje Repetitivo y aprendizaje Cognoscitivo. (Rodríguez, 2017).

2.2.2.3.1. Logros.

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

2.2.2.4. Aprendizaje.

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

2.2.2.5. Matemáticas.

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

2.2.2.5.1. Competencia de área de matemática.

2.2.2.5.2. Competencia 1 Resuelve problemas de cantidad.

En el nivel de Educación Inicial, esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas actúan sobre los objetos que tienen a su alcance, los ponen en relación uno con otro y descubren así sus características. Resuelven de manera práctica los problemas

que surgen en sus actividades cotidianas poniendo en juego sus propias estrategias. De esta manera, aprenden a organizar sus acciones y a construir nociones de orden espacial, temporal y causal como base para el desarrollo de su pensamiento.(MINEDU, 2016).

2.2.2.5.3. Competencia 2 Resuelve problemas de forma, movimiento localización

En el nivel de Educación Inicial, esta competencia se visualiza cuando los niños y las niñas, en los primeros años de vida, exploran su cuerpo, sus posibilidades de movimiento y desplazamiento, así como al experimentar con los objetos que están en su entorno. (MINEDU, 2016)

2.2.2.5.4. Didáctica de la matemática.

La didáctica de las matemáticas centra su interés en todos aquellos aspectos que forman parte del proceso de enseñanza-aprendizaje (metodologías y teorías de aprendizaje, estudio de dificultades, recursos y materiales para el aprendizaje, etc.) de este campo de conocimiento, facilitando a maestros y profesores herramientas necesarias para impartir la docencia sobre unos cimientos consistentes, orientándole y guiándole en el ejercicio de su profesión en beneficio del aprendizaje de sus alumnos.(Arteaga y Macías, 2016).

2.2.2.6. Niños de cinco años.

En esta etapa, el niño de cinco años está atravesando uno de los momentos más importantes a nivel afectivo o emocional. En cuanto a su desarrollo motriz, se observa una mejoría de sus movimientos como resultado de las etapas anteriores. Su agilidad alcanza niveles altísimos, pues su coordinación motora está bastante más desarrollada.

Les encanta jugar a la familia con sus amigos, de profesora con sus muñecos, a cantar, andar en bicicleta, montar en patines y a todos los juegos que impliquen un desafío y el niño sienta que está dispuesto a superarlos. (Guiainfantil.com, 2016)

2.2.2.6.1. Qué aprenden los niños con cinco años.

Los niños de 5 años son cada vez más sociales, tiene amistades reales y entiende qué es lo que provoca las reacciones y los sentimientos. A esta edad tienen gran coordinación y pueden realizar actividades de alta energía. Aunque todos los niños son diferentes y cada uno se desarrolla a un ritmo, la realidad es que a esta edad, los niños de 5 años tienen algunas habilidades en común y también, empiezan a desarrollar algunas habilidades importantes para la autoestima y el aprendizaje.(Roldan, 2017)

3. Hipótesis

Juego al aire libre influye significativamente en logros de aprendizaje del área de matemática en niños de cinco años de la IEI Chimpa, Pusi - Puno, 2020.

4. Metodología

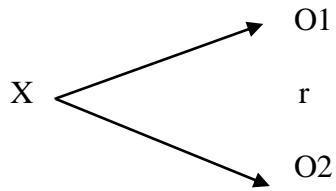
4.1. Diseño de la investigación

El tipo de investigación que se utilizó es cuantitativa, (recolección de los datos). A veces se llevan a cabo estudios con el objetivo de adaptar, generar o validar un instrumento para medir una o más variables en un contexto específico y no suelen establecerse preguntas de investigación porque serían muy obvias (¿será válido y confiable el instrumento?). Además, la enunciación del objetivo puede iniciar con un verbo como “construir, generar, adaptar, desarrollar, probar, validar un instrumento”. Sampieri, (2016)

Escarcega, (2019): menciona que la Investigación Correlacional: Tiene como finalidad establecer el grado de relación o asociación no causal existente entre dos o más variables. Se caracterizan porque primero se miden las variables y luego, mediante pruebas de hipótesis correlacionales y la aplicación de técnicas estadísticas, se estima la correlación. Nivel de investigación explicativo.

El diseño de estudio que se utilizó en la presente de investigación es pre – experimental. (Salas, 2016), manifiesta que hay autores que limitan a los pre experimental con la idea de los estudios piloto. Efectivamente, podemos sostener que una de las modalidades de la investigación pre experimental es el estudio piloto, que constituye una valiosa herramienta en el desarrollo de investigaciones experimentales verdadera o pura y sirven como estudio previo que se desarrolla con idea de explorar una idea nueva u original que ha de constituirse en una hipótesis posteriormente

El termino diseño se refiere al plan o estrategia concebida para obtener la información que desea con el fin de responder al planteamiento del problema. (Sampieri, 2016)



Dónde:

O1 : Pre Test

X: Manipulación de la Variable Independiente

O2 : Post Test

r : relacion

4.2.Población y muestra

La población constituye el objeto de la investigación, siendo el centro de la misma y de ella se extrae la información requerida para el estudio respectivo; es decir, el conjunto de individuos, objetos, entre otros, que, siendo sometidos a estudio, poseen características comunes para proporcionar datos, siendo susceptibles de los resultados alcanzados. La población es el centro estudio de la investigación, siendo el centro de la misma y de ella se extrae la información requerida para el estudio respectivo; es decir, el conjunto de individuos, objetos, entre otros, que, siendo sometidos a estudio, poseen características comunes para proporcionar datos, siendo susceptibles de los resultados alcanzados. La población está conformada por 14 niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial Chimpa del distrito de Pusi, provincia Huancané, región Puno, año 2020.

La muestra está, compuesta por 14 niños de cinco años de la IEI Chimpa, Pusi - Puno, 2020.

4.2.1. Población

La población está conformada por 14 niños y niñas de cinco años de la IEI Chimpa, Pusi - Puno, 2020.

4.2.2. Muestra

El tipo de muestreo que se utilizó fue el intencionado. El muestreo por cuotas se utiliza intencionadamente porque permite seleccionar los casos característicos de la población limitando la muestra a estos casos. En este caso, se trabajó con toda la población de la investigación.

Tabla 1. Muestra de niños de la Institución Educativa Inicial Chimpa

Institución educativa	Año	Sección	Número de alumnos
de la Institución Educación	Cinco años		14
Inicial Chimpa del distrito de Pusi	TOTAL		14

Fuente: nómina de matrícula 2020

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Cuadro 1: Operacionalización de variables e indicadores

VARIABLES	Definición de la variable	Definición operacional de la variable	Dimensiones	Indicadores	Items
Variable independiente Juego al aire libre	Llamamos juego a aquella actividad de tipo recreativa en la cual intervienen uno o más participantes y en la cual la principal función resulta ser proporcionar diversión y entretenimiento a quienes participan de la misma.(Ucha, 2018)	El juego recreativo es una propuesta pedagógica establecido en estrategias para desplegar conceptos matemáticos, resolución de problemas a partir de situaciones relacionadas con la vida cotidiana mediante el juego	Planificación Organización Ejecución	-El estudiante expresa sus intenciones del día en el desarrollo de esta actividad -El estudiante elije libremente y en forma organizacional en el juego del día. -El estudiante juega al aire libremente, durante el día compartiendo materiales, comunicándose matemáticamente con sus compañeros y pidiendo ayuda a la profesora si es necesario	1,2,3 1,2,3 1,2,3
Variable dependiente Logros de aprendizaje del área de matemática	El concepto de logros de aprendizaje se encuentra, en la mayoría de los autores, bajo el término de rendimiento académico. Hay pequeñas diferencias, pero básicamente se refiere a lo mismo(Rivera, 2012)	Los niveles de logro son descripciones de los conocimientos y habilidades que muestran los estudiantes en tres niveles de logro: inicio (C), en proceso (B) y logro previsto (A). El aprendizaje de la matemática es gradual y progresiva, acorde con el del pensamiento de los niños; que permite resolver problemas	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	- relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. - Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de. - desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro. - expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que. - Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto	1,2,3 11,2,3 1.2.3 1,2,3 1,2,3

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Observación

Para recoger la información, se aplicó la ficha de observación de pre test y post test, dirigido a los niños y niñas, para identificar los logros de aprendizaje en el área de matemática de los niños de cinco años.

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

(Quiñones, 2018) Utilizo en su investigación para recolectar la información aplicó la prueba piloto, dirigido a los estudiantes antes y después del programa de juegos recreativos para mejorar la socialización.

4.4.2. Plan de análisis

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

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

Ninguno de los principios éticos exime al investigador de sus responsabilidades ciudadanas, éticas y deontológicas, por ello debe aplicar las siguientes buenas prácticas:

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

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

Las fuentes bibliográficas utilizadas en el trabajo de investigación deben citarse cumpliendo las normas APA o VANCOUVER, según corresponda; respetando los derechos de autor.

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

El investigador, si fuera el caso, debe describir las medidas de protección para minimizar un riesgo eventual al ejecutar la investigación.

Toda investigación debe evitar acciones lesivas a la naturaleza y a la biodiversidad.

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

El investigador debe difundir y publicar los resultados de las investigaciones realizadas en un ambiente de ética, pluralismo ideológico y diversidad cultural, así como comunicar los resultados de la investigación a las personas, grupos y comunidades participantes de la misma.

El investigador debe guardar la debida confidencialidad sobre los datos de las personas involucradas en la investigación. En general, deberá garantizar el anonimato de las personas participantes.

Los investigadores deben establecer procesos transparentes en su proyecto para identificar conflictos de intereses que involucren a la institución o a los investigadores

4.5. Matriz de consistencia

Cuadro 2. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
¿De qué manera influye el juego al aire libre en logros de aprendizaje del área de matemática en niños de cinco años de la IEI Chimpa, Pusi - Puno, 2020?	<p>General: Determinar la influencia del Juego al Aire Libre en logros de aprendizaje del área de matemática en niños de cinco años de la IEI Chimpa, Pusi - Puno, 2020</p> <p>Específico: - Evaluar logros de aprendizaje en el área de matemática a través de un pre-test. Diseñar y Aplicar el uso de juego al aire libre como soporte de aprendizaje en las sesiones de clase. Evaluar logros de aprendizaje del área de matemática a través de un post test. Determinar los resultados del pre y pos test, de logros de aprendizaje del área de matemática.</p>	Juego al aire libre influye significativamente en logros de aprendizaje del área de matemática en niños de cinco años de la IEI Chimpa, Pusi - Puno, 2020.	<p>Variable independiente Juego al aire libre</p> <p>Variable dependiente Logro de aprendizaje del área de matemática</p>	<p>Tipo: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: pre-experimental</p> <p>Población No paramétrica</p> <p>Muestra No probabilístico</p> <p>Instrumento Encuesta Cuestionario</p>

4.6. Principios éticos

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

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

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

En materia de publicaciones científicas, el investigador debe evitar incurrir en faltas deontológicas por las siguientes incorrecciones: a) Falsificar o inventar datos total o parcialmente. b) Plagiar lo publicado por otros autores de manera total o parcial. c) Incluir

como autor a quien no ha contribuido sustancialmente al diseño y realización del trabajo y publicar repetidamente los mismos hallazgos.

Las fuentes bibliográficas utilizadas en el trabajo de investigación deben citarse cumpliendo las normas APA o VANCOUVER, según corresponda; respetando los derechos de autor.

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

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

El investigador debe guardar la debida confidencialidad sobre los datos de las personas involucradas en la investigación. En general, deberá garantizar el anonimato de las personas participantes.

Los investigadores deben establecer procesos transparentes en su proyecto para identificar conflictos de intereses que involucren a la institución o a los investigadores.

5. Resultados

5.1. Resultados

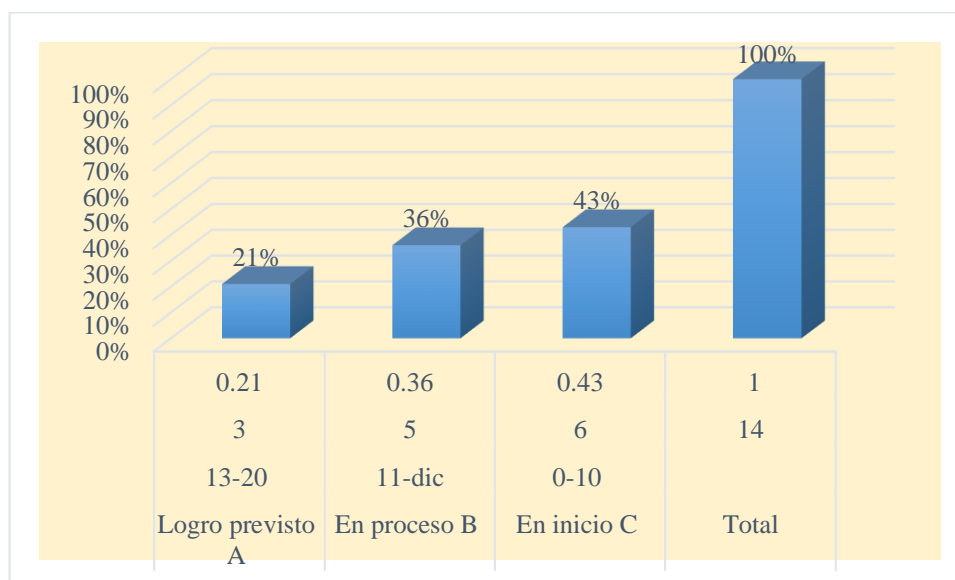
5.1.1. Evaluar el nivel logros de aprendizaje del área de matemática a través de un pre test.

Tabla 2 Logros de aprendizaje del área de matemática. Mediante la aplicación de un Pre Test

Nivel de logros de aprendizaje	Puntaje	fi	hi	hi%
Logro previsto A	13-20	3	0.21	21%
En proceso B	11-12	5	0.36	36%
En inicio C	0-10	6	0.43	43%
Total		14	1	100%

Fuente: Instrumento de recolección de datos de pre test – 2020

Gráfico 1 logros de aprendizaje del área de matemática. Mediante la aplicación de un Pre Test



Interpretación: En la tabla 2 y gráfico 1 se observa que de los 14 niños el 25% de niños se ubican en el nivel de logros de aprendizaje previsto, es decir A; un 33% de los niños presentaron el nivel de logros de aprendizaje en proceso es decir B y un 42% de los niños obtuvieron el nivel de logros aprendizaje C, es decir en inicio en conclusión la mayoría de los niños se ubican en el nivel C (inicio) del área de matemática.

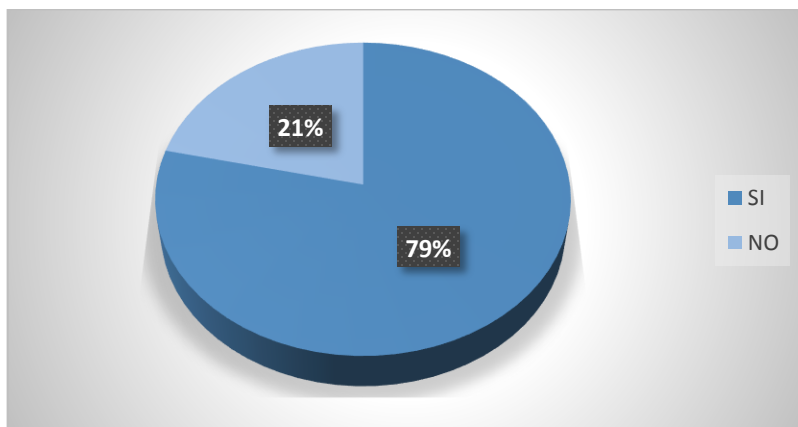
5.1.2. Aplicar los juegos al aire libre para logros de aprendizaje del área de matemática

Tabla 3. Sesión de aprendizaje 1 El juego de las pelotas grandes y pequeñas

Logros de aprendizaje	f	hi	%
SI	11	0,79	78,57
NO	3	0,21	21,43
	14	1,00	100,00

Fuente: lista de cotejo de la sesión 1

Gráfico 2. Sesión de aprendizaje 1 El juego de las pelotas grandes y pequeñas



Fuente: Tabla 2

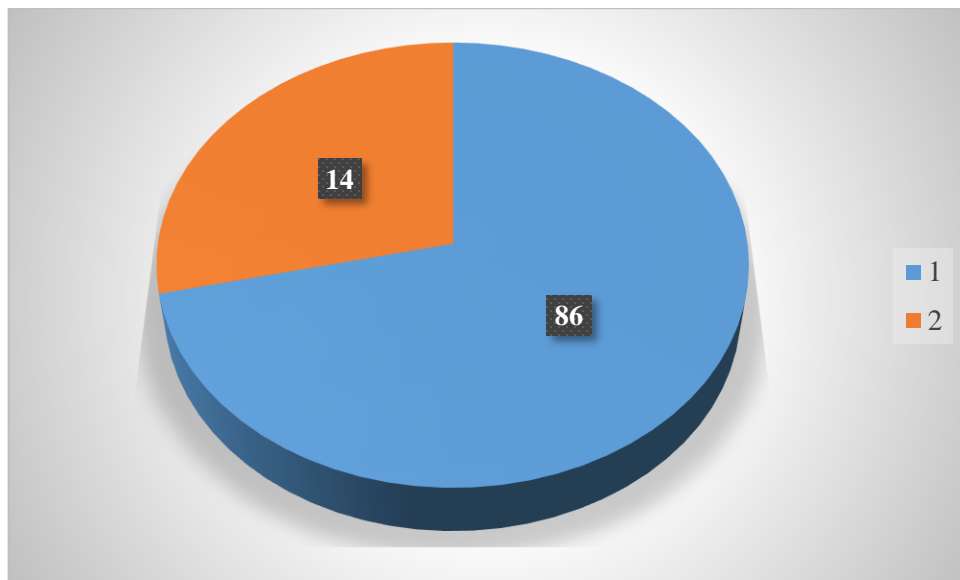
Interpretación: De la tabla 3 y gráfico 2, se puede apreciar que el (79 %) Diferencia los tamaños grandes y pequeñas durante el juego y el 21% no diferencia los tamaños grandes y pequeñas durante el juego

Tabla 4 Sesión de aprendizaje 2 Comparando en el juego la noción de alto y bajo

Logros de aprendizaje	f	hi	%
SI	12	0.86	85.71
NO	2	0.14	14.29
	14	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo 2

Gráfico 3. Sesión de aprendizaje 2 Comparando en el juego la noción de alto y bajo



Fuente: Tabla 4

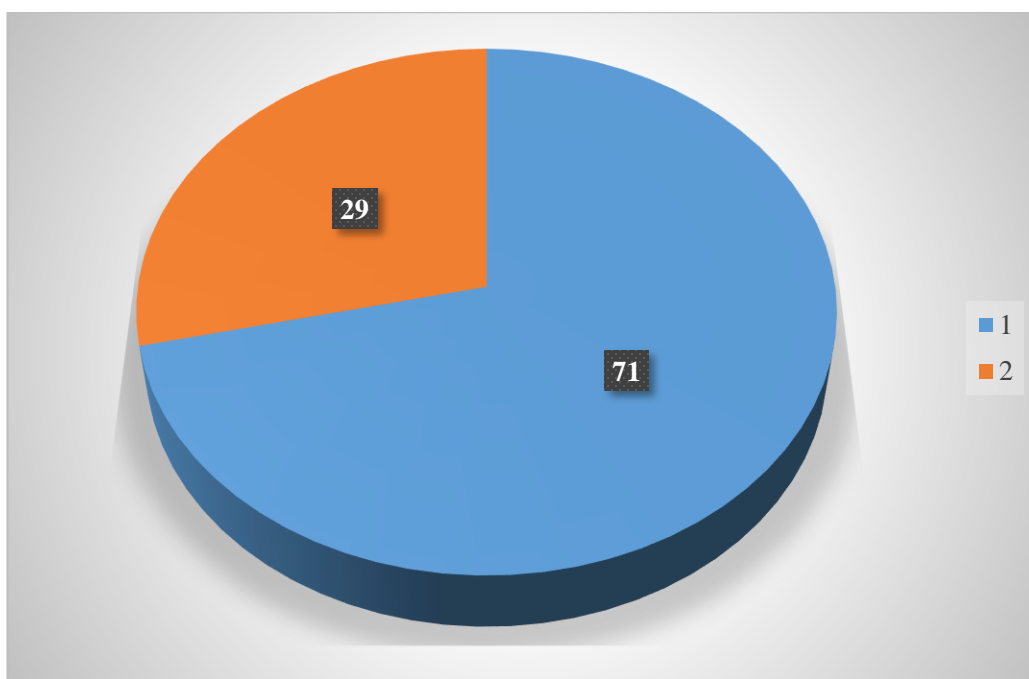
Interpretación: De la tabla 4 y figura 3, un 86 % de los niños expresan de forma oral alto y bajo durante el juego 14 % no expresan de forma oral alto y bajo durante el juego.

Tabla 5. Sesión de aprendizaje 3 Jugamos al gusano largo y corto

	f	hi	%
SI	10	0.71	71.43
NO	4	0.29	28.57
	14	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo 3

Gráfico 4. Sesión de aprendizaje 3 Jugamos al gusano largo y corto



Fuente: Tabla 5

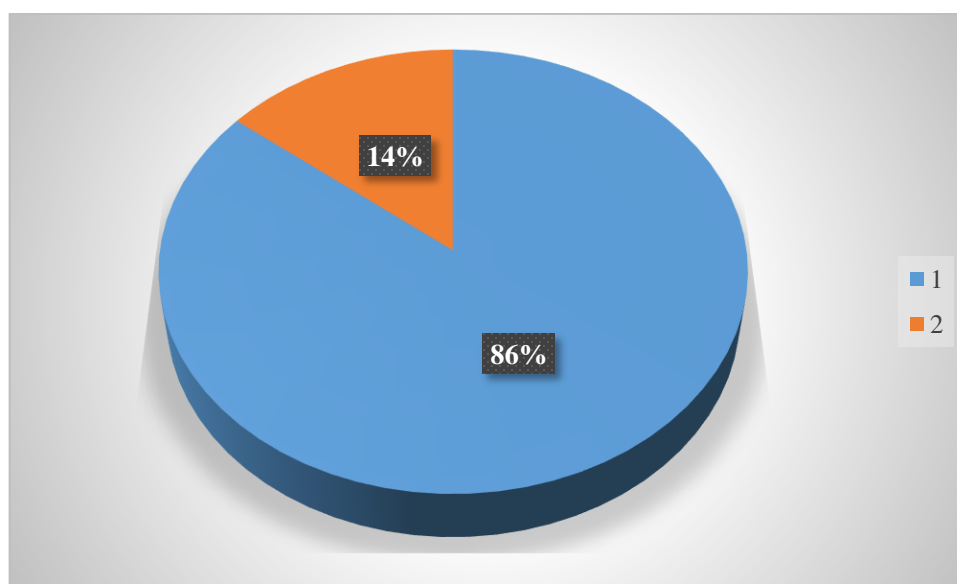
Interpretación: De la tabla 5y grafico 4 se observa que el 71% Identifican las dimensiones largo y cortó y un 29% no identifican las dimensiones largo y cortó.

Tabla 6. Sesión de aprendizaje 4 Jugamos a descubrir ancho angosto

Logro de aprendizaje	f	hi	%
SI	12	0.86	85.71
NO	2	0.14	14.29
	14	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo 4

Gráfico 5 Sesión de aprendizaje 4 Jugamos a descubrir ancho angosto



Fuente: Tabla 6

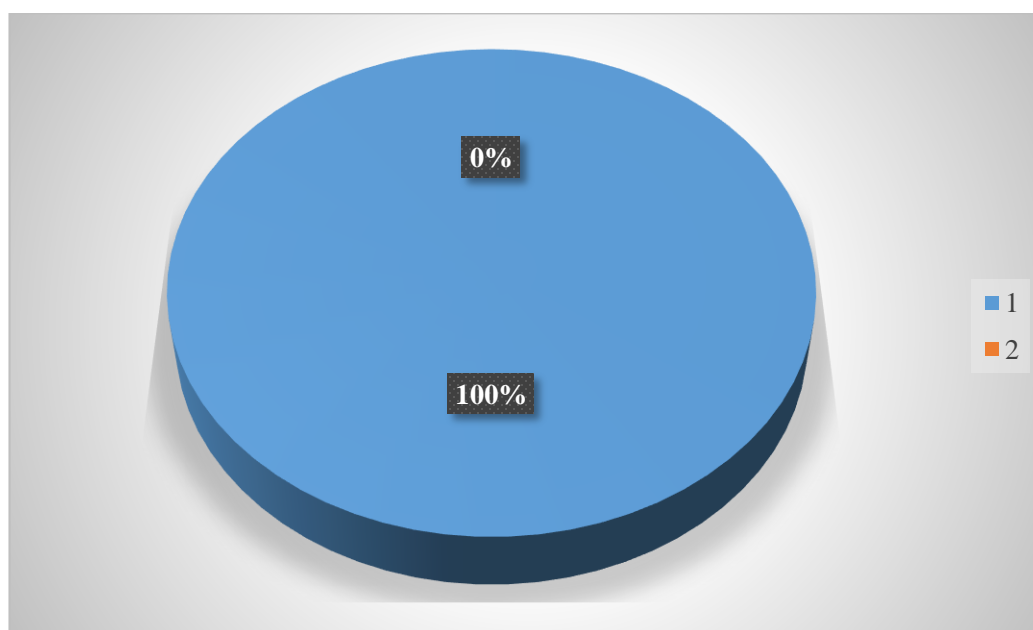
Interpretación: Se observa que el 86% de los niños expresan la longitud de los objetos ancho angosto; un 14% de los niños no expresan la longitud de los objetos ancho angosto

Tabla 7. Sesión de aprendizaje 5 Jugando aprendemos llenos –vacíos

Logro de aprendizaje	f	hi	%
SI	14	1.00	100.00
NO	0	0.00	0.00
	14	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo 5

Gráfico 6. Sesión de aprendizaje 5 Jugando aprendemos llenos –vacíos



Fuente: Tabla 7

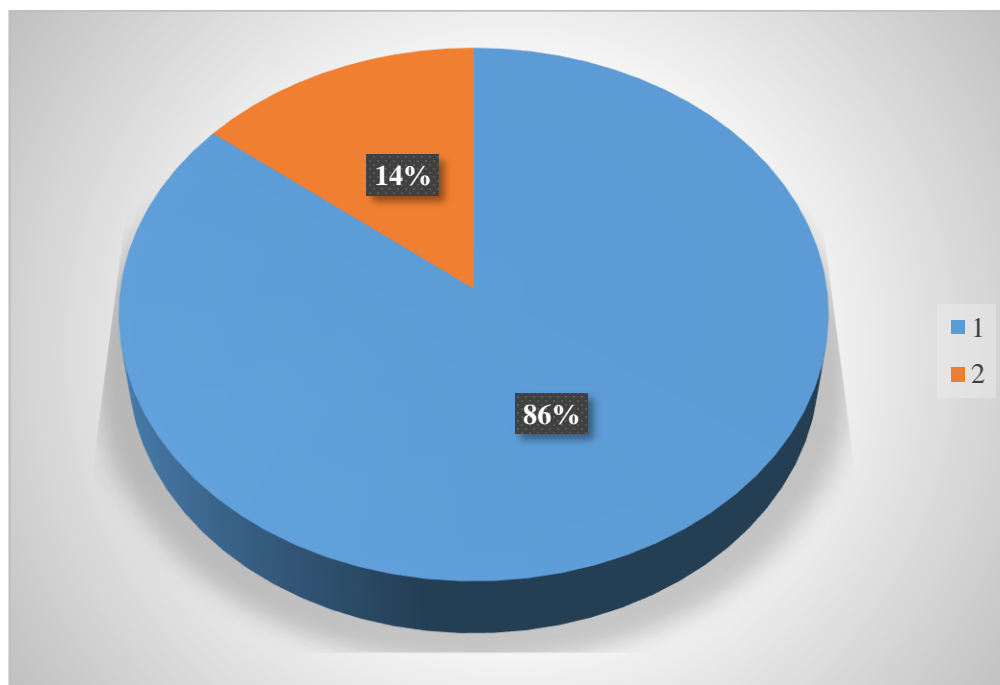
Interpretación: De la tabla 7 y gráfico 6 se observa que el 100 % de los niños reconocen objetos llenos –vacíos y un 0 % no reconoce objetos llenos –vacío.

Tabla 8. Sesión de aprendizaje 6 Buscamos figuras iguales

Logro de aprendizaje	f	hi	%
SI	12	0.86	85.71
NO	2	0.14	14.29
	14	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo 6

Gráfico 7. Sesión de aprendizaje 6 Buscamos figuras iguales



Fuente: Tabla 8

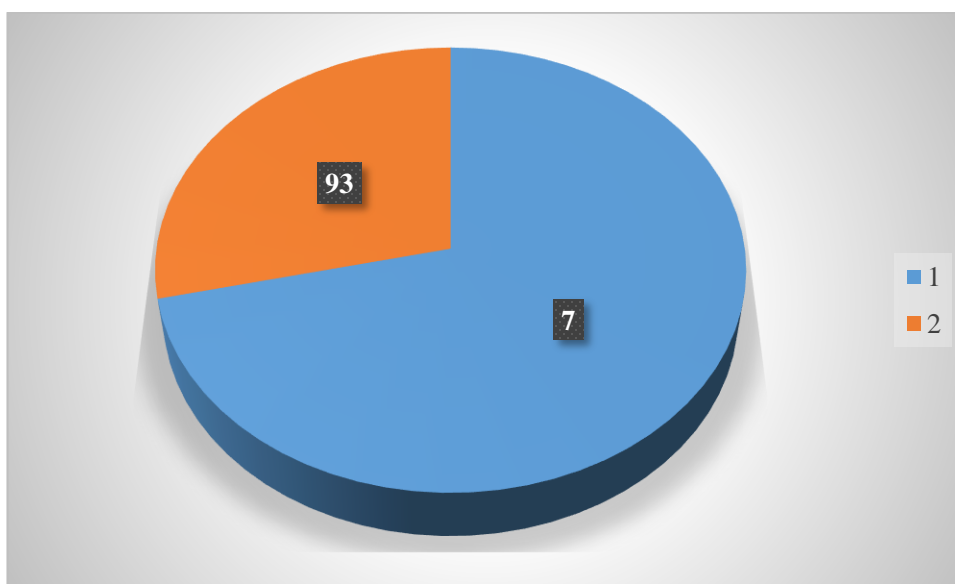
Interpretación: De la tabla 8 y gráfico 14 se observa que el 86% de los niños reconocen figuras iguales, esto quiere decir que todos los niños alcanzaron el nivel de logro de aprendizaje y el 5% de niños no reconocen figuras iguales

Tabla 9. Sesión de aprendizaje 7 Buscamos figuras diferentes

Logro de aprendizaje	f	hi	%
SI	13	0.93	92.86
NO	1	0.07	7.14
	14	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo7

Gráfico 8 Sesión de aprendizaje 7 Buscamos figuras diferentes



Fuente: Tabla 9

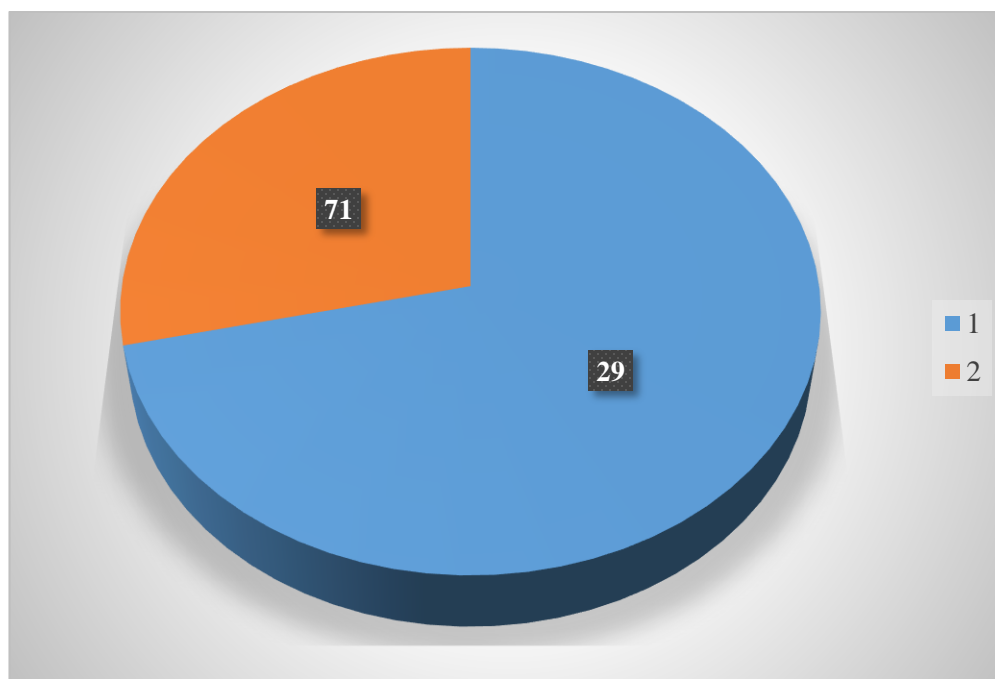
Interpretación: De la tabla 9 y gráfico 8, se puede apreciar que el 93% de los niños se relaciona, en el reconocimiento de buscamos figuras diferentes y 7% no se relaciona en el reconocimiento de. Buscamos figuras diferentes.

Tabla 10. Sesión de aprendizaje 8 Arrojando el dado sobre donde hay más y menos

Logro de aprendizaje	f	hi	%
SI	10	0.71	71.43
NO	4	0.29	28.57
	14	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo 8

Gráfico 9 Sesión de aprendizaje 8 Arrojando el dado sobre donde hay más y menos



Fuente: Tabla 9

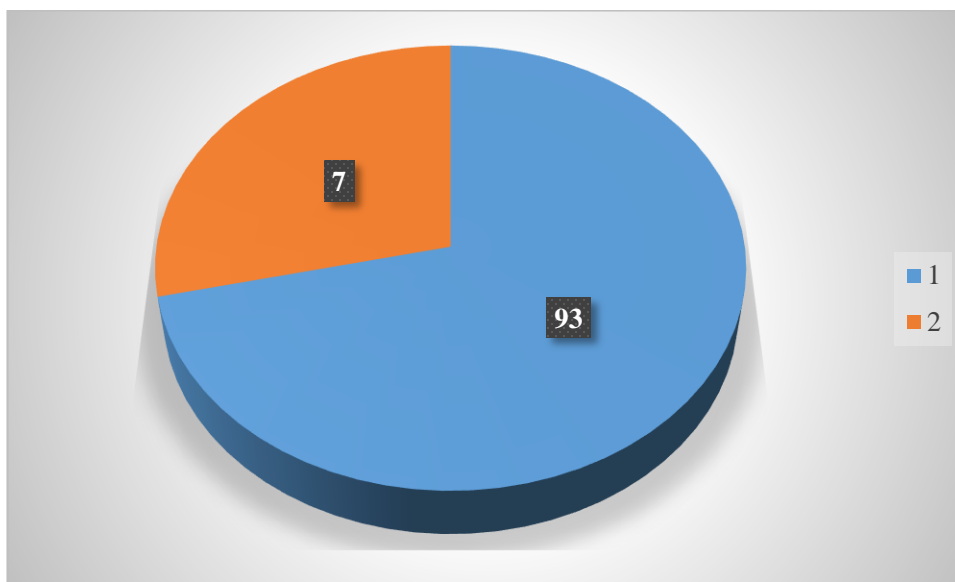
Interpretación: De la tabla 9 y grafico 8 se observa que el 71% de los niños Expresa la comparación de cantidades más, un 29 % no expresa la comparación de cantidades más menos

Tabla 11. Sesión de aprendizaje 9 El juego del trencito

Logro de aprendizaje	f	hi	%
SI	13	0.93	92.86
NO	1	0.07	7.14
	14	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo 9

Gráfico 10 Sesión de aprendizaje 9 El juego del trencito



Fuente: Tabla 11

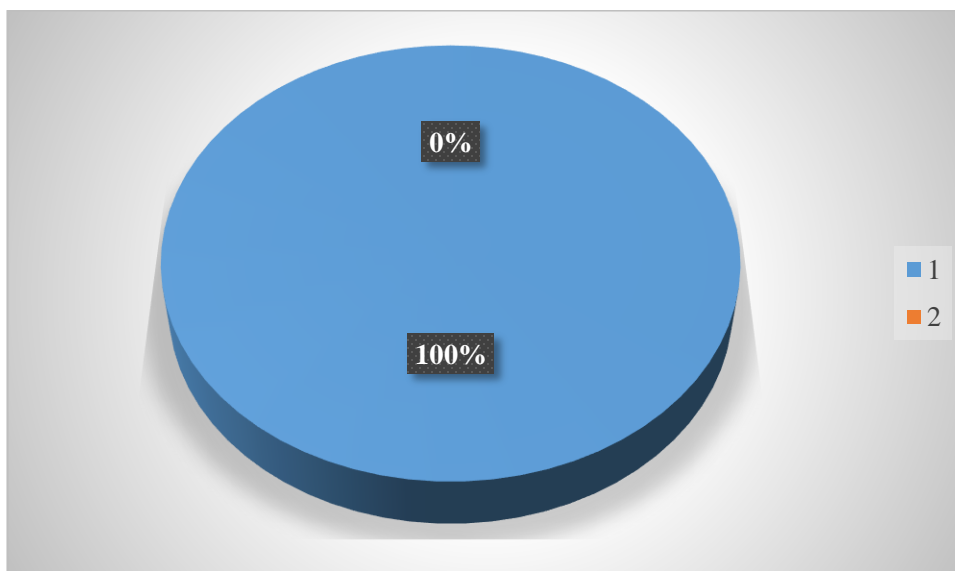
Interpretación: De la tabla 11 y gráfico 10 se observa que el 93% de los niños representan una secuencia hasta de 3 elementos y 7% de los niños no representa una secuencia hasta de 3 elementos

Tabla 12. Sesión de aprendizaje 10. Jugamos la carrera de costales

Logro de aprendizaje	f	hi	%
SI	14	1.00	100.00
NO	0	0.00	0.00
	14	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo 10

Gráfico 11. Sesión de aprendizaje 10 Jugamos la carrera de costales



Fuente: Tabla 12

Interpretación: De la tabla 12 y gráfico 11, Se observa que el 100% de los niños expresa de forma oral los números ordinales primero-último sobre la posición de personas, 0 % de los niños no expresan de forma oral los números ordinales primero-último sobre la posición de personas.

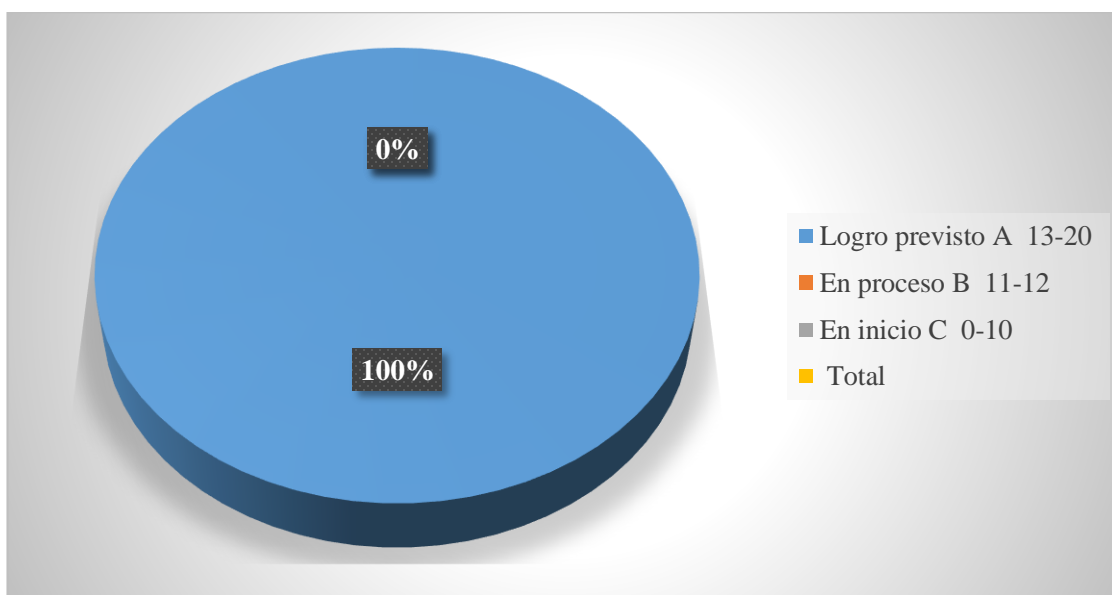
5.1.3. Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática a través de un post test.

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

Nivel de logro de aprendizaje	Puntaje	fi	hi	hi%
Logro previsto A	13-20	14	100	100%
En proceso B	11-12	0	0.00	0%
En inicio C	0-10	0	0.00	0%
Total		14	1	100%

Fuente: Instrumento de aplicación de pos test – 2020.

Gráfico 12. Logros de aprendizaje en el área de matemática. Mediante la aplicación de un Post Test



Fuente: Tabla 13

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

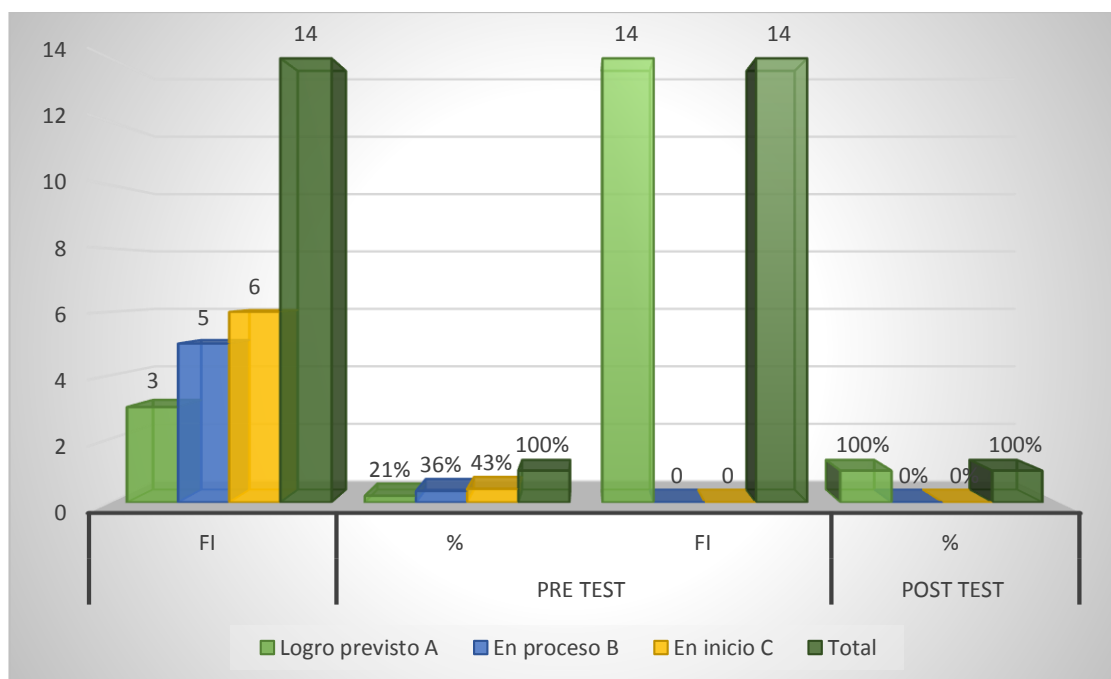
5.1.4. Comparar a través de un pre test y pots test en logros de aprendizaje del área de matemática

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

Nivel	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Logro previsto A	3	21%	14	100%
En proceso B	5	36%	0	0%
En inicio C	6	43%	0	0%
Total	14	100%	14	100%

Fuente: Escala calificativa

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



Fuente: Tabla 14

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

observa que el 21% de los niños tienen el nivel logro previsto A, y un 36% de niños en el nivel de proceso B, y un 43% de niños se ubicaron en el nivel de inicio

5.2. Análisis de resultados

5.2.1. Determinar la relación entre el Juego al aire libre y logros de aprendizaje de del área de matemática

Prueba no paramétrica de Wilcoxon

- Hipótesis:

H₀: C postest = C pretest, el juego al aire libre no influye en logros de aprendizaje.

H₁: C postest \neq C pretest, el juego al aire libre influye en logros de aprendizaje.

C postest: Calificaciones obtenidas en el pos test.

C pretest: Calificaciones obtenidas en el pre test.

- Significancia: $\alpha = 0,05$
- Estadística de prueba: Prueba de los rangos con signos de Wilcoxon

Rangos

	N	Rango promedio	Suma de rangos
post_test - pre_test			
Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Rangos positivos	13 ^b	7,00	91,00
Empates	1 ^c		
Total	14		

a. post_test < pre_test

b. post_test > pre_test

c. post_test = pre_test

Estadísticos de contraste^a

	post_test - pre_test
Z	-3,246 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,001

a. Prueba de los rangos con signo de

Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

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

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

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

Por lo tanto, se concluye que la aplicación del juego al aire libre y su influencia en el logro de aprendizaje, mejora significativamente el nivel de aprendizaje mediante el juego al aire libre en los niños y niñas de cinco años de la IEI, chimpa.

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

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

Resultados de mi trabajo de investigación:

Interpersonales de niños y niñas de inicial, el primero teniendo como muestra de estudio a 10 educadoras y niños de 5 a 6 años; y el segundo dirigido a un grupo de niños de 8 a 14 años; ambos realizados en México, también plantean la necesidad de promover el desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes, en el primer caso a través actividades lúdicas y en el segundo por medio del trabajo cooperativo. Ambos investigadores trabajaron un taller para los docentes. Según Pitluk (2016) es durante el juego libre en los sectores donde los niños cooperan e interactúan entre ellos.

En contraste a estos resultados, Coloma (2017) con su estudio titulado Guía didáctica para el desarrollo de las competencias comunicativas en niños y niñas de 4 a 5 años de edad con enfoque cuantitativo y cualitativo donde aplicaron los instrumentos una encuesta y una entrevista y tuvieron como muestra de estudio a 47 niños y 8 maestras. Obtuvieron como resultado que los niños presentaban un déficit en el desarrollo de sus competencias comunicativas, por lo cual concluyeron que si bien es cierto es una preocupación para las docentes, éstas deben de contar con herramientas necesarias para lograr potenciar el desarrollo del lenguaje en los niños.

Asimismo, Giménez (2016), en su investigación realizada en España y denominada Desarrollo de la competencia comunicativa en el aula de educación infantil: propuesta de actuación y análisis crítico diseña una propuesta de intervención educativa y concluye que muchos docentes tienen poca experiencia respecto al trabajo de habilidades comunicativas sobre todo en la educación infantil.

Corroborando los resultados anteriores, el estudio de Bronckart (1985, cit. por Lomas, 2016), señala la necesidad de buscar un espacio específicamente pedagógico para plantear la relación entre las ciencias del lenguaje y la didáctica de la lengua, esto contribuiría en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales.

5.2.2. Evaluar el nivel de aprendizaje del área de matemática a través de un pre test.

Al aplicar el instrumento de investigación, los resultados del pre test demostraron que el 21 % de los niños obtuvieron el logro de aprendizaje previsto, es decir (A); así como un 36% de los niños tienen un nivel de logro de logro en proceso (B) que requieren fortalecer sus aprendizajes teniendo como resultado, debido a la carencia de estrategias recreativas y la falta de interés de los niños en desarrollar juegos recreativos. Esto quiere decir que los niños se encuentran en un nivel regular, y el 43% se encuentra en nivel de inicio (C), esto se evidencia cuando el niño está iniciando a desarrollar su aprendizaje previsto o evidencia sus dificultades para el desarrollo de sus habilidades y necesidades con mayor tiempo de acompañamiento e intervención de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje

5.2.3. Aplicar los juegos al aire libre para logros de aprendizaje del área de matemática

Empleando como estrategia los juegos al aire libre y aplicadas mediante las actividades de aprendizaje del área de matemática se lograron resultados positivos, en las actividades se obtuvieron resultados de manera progresiva y el logro fue notorio, como muestra tenemos la aplicación de la sesión 1, donde se demostró que el 79% de los niños

adquirieron un nivel positivo con la nomenclatura SI y teniendo que reforzar al 21% de niños que aún permanecen con resultados negativos, indica que la mayoría de niños lograron su aprendizaje previsto, así mismo en la sesión 2 se comprobó que al 86 % de estudiantes se ubican satisfactoriamente y el 14% de niños aún falta realizar la actividad del aprendizaje de igual forma, en la sesión 3 el logro obtenido es 71% de los niños alcanzaron el nivel satisfactorio y un 29% de niños requiere el involucramiento en la actividad desarrollada, en la sesión 4 se observa que el 86 % de niños expresan la longitud de los objetos ancho angosto y un 14% de niños no expresan con facilidad las capacidades planteados, en la sesión 5 se observa que el 100 % de niños alcanzaron el nivel positivo y el 0% de niños aun requieren mayor atención, en la sesión 6 se aprecia que el 86% de niños ratifican su aprendizaje reconociendo las figuras iguales, sin embargo un 14% de niños se requieren el reforzamiento en el reconocimiento de figuras iguales, mientras tanto en la sesión de aprendizaje 7 al planteamiento del propósito de aprendizaje 93% de niños identifican las figuras diferentes de tal modo que todos los niños obtienen el logro previsto y el 7% de niños aun no logran identificar figuras iguales, de igual forma en La sesión de aprendizaje 8 todos, al 71% de niños realizan con facilidad y expresan la comparación de cantidades más o menos, así mismo en la sesión de aprendizaje 9 se aprecia que un 93% de niños ratifican su aprendizaje al representar una secuencia de hasta 3 elementos promoviendo el interés por aprender, en la sesión 10 se corrobora que el 100% de alumnos expresan su logro previsto en la actividad de la capacidad expresa de forma oral los números ordinales primero y último

De acuerdo con (Fernández, 2016) hoy en día son varios los matemáticos, como por ejemplo Miguel de Guzmán, Jordi Deulofeu Piquet y Marín Gardner, que valoran la importancia y conveniencia de utilizar juegos y actividades lúdicas dentro del aula, Este método de enseñanza ayuda al desarrollo integral del niño, ya que cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de destrezas y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos. Cada vez hay más artículos de profesores que han probado en sus clases el uso de juegos y actividades lúdicas en la asignatura de matemática y hablan de una experiencia muy positiva con un alto grado de satisfacción.

5.2.4. Evaluar el nivel de aprendizaje de las competencias del área de matemática a través de un post test.

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

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

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

6. Conclusiones

Se determinó la correlación del Juego al aire libre con los logros de aprendizaje del área de matemática en niños de cinco años de la IEI Chimpa, Pusi - Puno, 2020; se concluye que existe una correlación directa y positiva muy fuerte.

Primero: Al evaluar el nivel de aprendizaje del área de matemática a través de un pre test se concluye que el 21% de niños han obtenido nota logro previsto “A”; 36% en proceso “B”; y un 43% en inicio “C”.

Segundo: Después de aplicar Juego al aire libre con logros de aprendizaje del área de matemática en niños de cinco años, se concluye que, en promedio de las diez diferentes sesiones de aprendizaje, el 100% si lograron su aprendizaje y 0% no lograron su aprendizaje.

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

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

Finalmente se concluye que La aplicación del juego al aire libre, influye significativamente en logros de aprendizaje del área de matemática.

Aspectos complementarios

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

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

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

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

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

Referencias bibliográficas

- Arteaga Martínez, B., & Macías Sánchez, J. (2016). *Didáctica de las matemáticas en educación infantil* (abril de 2; B. A. M. y J. M. Sánchez, Ed.). Retrieved from www.conlicencia.com
- Barrientos, J. (2017). Juegos recreativos . Colección de juegos para educación física . PDF gratis. *Juego Recreativo*, 2017. Retrieved from <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2017/02/juegos-recreativos-coleccion-de-juegos.html>
- Bermejo, R. (2016). *E l infantil juego y su metodología* (S. SINTESIS, Ed.). Retrieved from <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>
- Boleso, R. (2019). Juegos educativos. Retrieved from 12 de noviembre, 2019 website: <https://www.kedin.es/juegos-educativos-de-primaria/>
- Caraballo, A. (2016). Beneficios del juego para niños.
- Castañeda, L. (2018). *Juego libre para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de la I . E . N ° 374 Piobamba* (Universidad San Pedro). Retrieved from http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/6245/Tesis_60457.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chuquimantari, G. (2015). *El juego como estrategia para el logro de número y operación en matemática en niños de 5 años de la institucion educativa inicial 059 Andrés Bello de Pueblo Libre – Lima, 2015”* (Universidad peruana los andes). Retrieved from http://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/UPLA/124/Gina_Tesis_Licenciado_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Enriquez, E. (2017). *Juegos didácticos mejora el logro de aprendizaje en el área de Matemática de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la institución educativa pública N° 1573 del distrito de Quillo, Yungay-2017.* (Universidad Católica los ÁTesisngeles de Chimbote). Retrieved from

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/12008/Estrategias_Aprendizaje_Burgos_Jimenez_Diana_Lisbeth.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Escarcega, D. (2019). *¿ Qué es la investigación correlacional?* Retrieved from <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-correlacional/>

Guiainfantil.com. (2016). Niño de cinco años. Retrieved from 13 de julio de 2016 website: https://www.guiainfantil.com/educacion/desarrollo/cinco_anos.htm

Huaman, R. (2016). *Aplicacion de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el area de matemática en los niños de 5 años en la Institucion Educativa 82318 de Calluan, distrito de Cahuachi, provincia de Cajabamba -2015* (Universidad católica los ángeles Chimbote). Retrieved from http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/499/Juegos_Ludicos_Huaman_Risco_Rosa.pdf?sequence=1&isAllowed=y

MINEDU. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial 2016*. Retrieved from <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Muñoz, P. V. y S. (2018). No Title. Retrieved from Unknown en 15:29 website: <http://juegoscolectivos7.blogspot.com/>

Olivares, S. (2017). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos - Piura* (Universidad de Piura). Retrieved from https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf?sequence=1

Pucuhuayla, M. (2019). *Juego simbólico como estrategia didáctica y aprendizaje en estudiantes de la institucion educativa integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo - 2019* (Universidad Católica los Angeles de Chimbote). Retrieved from http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/JUEGO_SIMB

olico_Como_Estrategia_Didactica_El_Aprendizaje_Pucuhuayla_Espinoza_Mirko_Aceves.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Quiñones, S. (2018). El juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años, 2017 (Universidad César Vallejo). Retrieved from http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/14115/Quiñones_CSL.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Raffino, M. (2018). 1. ¿Qué es el aprendizaje? Retrieved from 20 de noviembre 2018 website: <https://concepto.de/aprendizaje-2/>

Riofrio, J. del C. O. (2016). *Los juegos recreativos para el desarrollo socio-afectivo de las niñas y niños del nivel inicial de la escuela de educación básica Dr. Edison Calle Loaiza de la parroquia Sucre de la ciudad de Loja. periodo 2014-2015.* (Universidad nacional de Loja). Retrieved from [https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/9241/1/Tesis_Jackeline del Cisne Ordóñez Riofrio.pdf](https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/9241/1/Tesis_Jackeline_del_Cisne_Ordóñez_Riofrio.pdf)

Rivas, F., & Sullca, R. (2017). *Influencia de los juegos tradicionales en el logros de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial "Santa Teresita" San Jerónimo, Andahuaylas 2017* (Universidad tecnológica de los andes facultad ciencias jurídicas, y sociales escuela profesional de educación). Retrieved from [http://repositorio.utea.edu.pe/bitstream/handle/utea/71/Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes.pdf?sequence=3&isAllowed=y](http://repositorio.utea.edu.pe/bitstream/handle/utea/71/Influencia_de_los_juegos_tradicionales_en_el_logro_de_los_aprendizajes.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

Rodriguez, M. (2017). *El desempeño docente y el logro de aprendizaje en el área de comunicación en las instituciones educativas de Chaclacayo en el 2017* (Universidad nacional mayor de San Marcos). Retrieved from http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cybertesis/7287/Rodriguez_hm.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Roldan, M. (2017). Qué aprenden los niños con 5 años. Retrieved November 16, 2019, from 19 de octubre website: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/que-aprenden-los-ninos-con-5-anos/>
- Ruiz, M. (2017). *El juego : Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil Play : an Important Tool for Children ' s Integral Development in Early Childhood Education Autora : Marta Ruiz Gutiérrez Directora : M^a Pilar Ezquerro Muñoz* (2017th ed.; U. de Cantabria, Ed.). Retrieved from <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>
- Salas, E. (2018). *Diseños pre experimentales en psicología y educación : una revisión conceptual*. Retrieved from http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272013000100013
- Salazar, R.E. (2018). repositorio. Obtenido de <http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.orales.en.estudiantes.de.5.a%C3%B1os.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B0349.Palao.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Soria, M. S. (2015). repositorio. Obtenido de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EI-Nt%20C94%202015.pdf?sequence=1&sort=y>
- Tacora, N., & Tacca, A. L. (2018). Eficacia de los juegos etnomatemáticos para mejorar el aprendizaje del área de matemática en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 983 “Natividad Ccaccachi” – San Miguel, 2018 (Universidad Peruana Unión). Retrieved from <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/UPEU/1227>

- Ucha, F. (2018). Definición de Juegos Recreativos. *Definición*, 5. Retrieved from <https://www.definicionabc.com/social/juegos-recreativos.php>
- Vasquez, J. (2016). *Programa de juegos recreativos para mejorar la socializacion de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329, Sarabamba – Chota - 2014*. (Universidad Nacional de Cajamarca escuela de postgrado). Retrieved from http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272013000100013
- Venturo, J. E. (2018). repositorio. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4387/actividades_ludicas_estrategias_aprendizaje_matematica_paredes_venturo_juliana_elisa.pdf?sequence=1&isallowed=y
- Villanueva, L. (2018). *Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes Significativos en los estudiantes de la IE . N ° 123 Baños del Inca-Cajamarca* (Universidad San Pedro vicerrectorado académico escuela de posgrado facultad de educación y humanidades). Retrieved from http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/6242/Tesis_60359.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Zita, A. (2019). ¿Qué son las matemáticas? Retrieved from 18 de abril 2019 website: <https://www.todamateria.com/que-son-las-matematicas/>

Anexos

Anexo 1: Solicitud para la aplicación del instrumento



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Escuela Profesional de Educación
“Año de la Universalización de la salud”

Ayrampuni, 18 de noviembre del 2020

CARTA DE PRESENTACION

SEÑOR(A):

Lic. LUZMARINA CONDORI LIPA

DIRECTORA DE LA I.E. INICIAL CHIMPA DEL DISTRITO DE PUSI PROVINCIA HUANCANE

De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez me presento: soy la estudiante **LAURA CHAVEZ MARINILA** con código de matrícula 690714008 de la carrera profesional de **EDUCACION INICIAL**, y solicito que me conceda la autorización respectiva para aplicar el instrumento (actividad de aprendizaje) del proyecto de investigación **“JUEGOS AL AIRE LIBRE EN EL LOGRO DE APRENDIZAJE DEL AREA DE MATEMATICA”**, en la institución educativa que dignamente usted dirige y representa.

Esperando que me brinde las facilidades que el caso lo requiera, le expreso mi profundo agradecimiento.

Atentamente,

Marinila Laura Chavez
01514221



Anexo 2: Consentimiento informado



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES) (Facultad de Educación)

Título del estudio: JUEGO AL AIRE LIBRE Y LOGRO DE APRENDIZAJE DE LAS COMPETENCIAS DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCACIÓN INICIALCHIMPA DEL DISTRITO DE PUSI, PROVINCIA HUANCANE, REGIÓN PUNO, AÑO 2020

Investigador (a): Marinila Laura Chavez

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: JUEGO AL AIRE LIBRE Y LOGRO DE APRENDIZAJE DE LAS COMPETENCIAS DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCACIÓN INICIALCHIMPA DEL DISTRITO DE PUSI, PROVINCIA HUANCANE, REGIÓN PUNO, AÑO 2020 Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mis alumnos participen en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mis alumnos puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Luz marina Condori Lipa
Docente

7 de septiembre de 2020 9:30 am

Fecha y Hora

Marinila Laura Chavez
Investigador

7 de septiembre de 2020 9:30 am

Fecha y Hora

Anexo 3: Informe de la aplicación del instrumento firmado por el director de la institución educativa donde se aplicó el instrumento

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO

DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA I.E.E. CHIMPA DISTRITO DE
PUSI PROVINCIA DE HUANCANE

HACE CONSTAR:

Que la señora Marinila Laura chavez, con código de matrícula 6907140008 de la carrera profesional de educación inicial de la universidad católica los ángeles de Chimbote-filial juliaca, ha realizado satisfactoriamente la aplicación del instrumento de investigación, (pre tes y pos tes) con niños de cinco años de manera virtual, a causa de la pandemia del COVID- 19.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Juliaca, 20 de noviembre de 2020



Lic. Luzmarina Condori Lipa
Directora

Anexo 4: Instrumento de recolección de datos

(Quiñones, 2018)

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

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

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

Anexo 5: Base de datos para el procesamiento estadístico

Nº	Alumno	Items 1	Items 2	Items 3	D1	Items 4	Items 5	Items 6	D2	Items 7	Items 8	Items 9	D3	OG
1	Alumno 1	0	1	1	2	1	1	1	3	0	0	1	1	6
2	Alumno 2	1	1	1	3	0	1	1	2	1	1	1	3	8
3	Alumno 3	0	1	0	1	1	1	1	3	1	0	0	1	5
4	Alumno 1	1	1	0	2	1	1	0	2	0	0	1	1	5
5	Alumno 1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	2	4
6	Alumno 1	1	1	0	2	1	1	1	3	1	0	1	2	7
7	Alumno 1	0	0	1	1	1	1	0	2	0	1	0	1	4
8	Alumno 1	0	1	1	2	1	1	1	3	1	1	0	2	7
9	Alumno 1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	3
10	Alumno 10	1	0	1	1	1	0	1	2	1	1	1	3	6
11	Alumno 11	1	1	0	2	1	0	0	1	1	0	1	2	5
12	Alumno 12	0	0	1	1	0	1	1	2	1	1	1	3	6
13	Alumno 13	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	3	5
14	Alumno 14	0	1	1	2	1	1	1	3	1	1	1	3	8

Anexo 6. Evidencias (dos fotos comentadas)



Realizando las actividades de las sesiones

SESION DE APRENDIZAJE 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

- **DRE** : Puno
- **UGEL** : Huancané
- **Institución Educativa** : Inicial Chimpa
- **Edad y Sección** : cinco años
- **Docente** : Luzmarina Condori Lipa
- **Tesista** : Marinila Laura Chavez
- **Fecha** : 28 de septiembre del 2020.
- **Título de la sesión** : El juego de las pelotas grandes y pequeñas

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Mementos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
----------	----------------------	-----------------------	--------

Inicio	<p>-Realizan actividades rutinarias. -Se da la bienvenida a los niños. -Se forman. -Rezan a Dios de manera espontánea. -Entonan canciones. -Juegan libremente en el sector que eligen. -La docente presenta dos cajas sorpresa a los niños una grande otra pequeña. Se pregunta a los niños ¿Qué observan? ¿Qué forma tienen las cajas? ¿Observan alguna diferencia? ¿De qué tamaño serán? ¿Qué creen que habrá dentro de las cajas?</p>	<p>Voz Cajas grandes y pequeñas</p>	10'
	<p>Se pide a cada niño que saquen lo que hay dentro de las cajas a libre elección (pueden elegir de la caja grande o pequeña). Se pregunta ¿Qué sacaron de las cajas? ¿De qué tamaño son? ¿De qué caja sacaron la pelota grande o pequeña? Se les da a conocer a los niños el propósito de la sesión grande-pequeño.</p>		
Desarrollo	<p>La docente dialoga con los niños sobre el tamaño de las cajas y las pelotas.</p> <p>-Los niños realizan juegos con las pelotas: observan sus pelotas grandes y pequeños y juegan libremente tirando las pelotas en diferentes direcciones :arriba, abajo, adelante, etc., luego les pedimos a los niños que sólo jueguen los que tienen pelotas grandes, lo agarran , preguntamos de qué tamaño fue la pelota que jugaste ;luego les pedimos a los niños que sólo jueguen los que tienen pelotas pequeñas, lo agarran y , preguntamos de qué tamaño fue es pelota que jugaste.</p>	<p>Peltas, cajas, Patio de la institución</p>	30''
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Se pregunta a los estudiantes: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo aprendieron? ¿Te gustó lo aprendido? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Para qué te sirve lo aprendido? 	<p>Voz preguntas</p>	5'

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 01

Edad: 5 años

Área: matemática

TITULO DE LA SESION: EL JUEGO DE LAS PELOTAS GRANDES PEQUEÑAS

N	NOMBRES Y APELLIDOS	Diferencia los tamaños grandes pequeño durante el juego.	
		SI	NO
1	ALUMNO 1	✓	
2	ALUMNO 2	✓	
3	ALUMNO 3		✓
4	ALUMNO 4	✓	
5	ALUMNO 5	✓	
6	ALUMNO 6		✓
7	ALUMNO 7	✓	
8	ALUMNO 8	✓	
9	ALUMNO 9	✓	
10	ALUMNO 10		✓
11	ALUMNO 11	✓	
12	ALUMNO 12	✓	
13	ALUMNO 13	✓	
14	ALUMNO 14	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

- **DRE** : Puno
- **UGEL** : Huancané
- **Institución Educativa** : Inicial chimpa
- **Edad y Sección** : cinco años
- **Docente** : Luzmarina Condori Lipa
- **Tesista** : Marinila Laura Chavez
- **Fecha** : 01 de Octubre del 2020.
- **Título de la sesión** : Comparando en el juego la noción de alto y bajo

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Mementos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
----------	----------------------	-----------------------	--------

Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Realizan actividades rutinarias. - Se da la bienvenida a los niños. - Se forman. - Rezan a Dios de manera espontánea. - Entonan canciones. • Juegan libremente en el sector que eligen. Comentan sobre lo que jugaron. • Dibujan lo que más les gustó del sector donde jugaron. -Recordamos a David y Goliat ¿Cómo eran? ¿en que se diferencian? ¿conoces personas así? ¿Cuál es el termino correcto para denominar la estatura de los gigantes y pequeños? 	Voz	10'
Desarrollo	Dentro del aula jugamos a caminar como gigantes y como enanos, la maestra muestra una lámina imagen de dos niños y les indica que uno es alto y el otro bajo y que así se denomina correctamente las diferencias de estatura, luego se les proporciona latas para que construyan torres altas y bajas. Luego forman grupos de dos y se colocan de espalda y se miden las estaturas, posteriormente identifican diversos objetos altos y bajos, tubos de papel higiénico, y papel toalla salimos al patio a observar objetos altos y bajos		30''
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Se pregunta a los estudiantes: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo aprendieron? ¿Te gustó lo aprendido? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Para qué te sirve lo aprendido? 	voz	5'

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 02

Edad: 5 años

Área: matemática

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

AREA TRABAJADA: MATEMATICA

N	NOMBRES Y APELLIDOS	Expresa de forma oral la longitud alto-bajo	
		SI	NO
1	ALUMNO 1	✓	
2	ALUMNO 2	✓	
3	ALUMNO 3	✓	
4	ALUMNO 4		✓
5	ALUMNO 5	✓	
6	ALUMNO 6	✓	
7	ALUMNO 7	✓	
8	ALUMNO 8	✓	
9	ALUMNO 9	✓	
10	ALUMNO 10		✓
11	ALUMNO 11	✓	
12	ALUMNO 12	✓	
13	ALUMNO 13	✓	
14	ALUMNO 14	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- **DRE** : Puno
- **UGEL** : Huancané
- **Institución Educativa** : Inicial Chimpa
- **Edad y Sección** : cinco años
- **Docente** : Luzmarina Condori Lipa
- **Tesista** : Marinila Laura Chavez
- **Fecha** : 2 de Octubre del 2020.
- **Título de la sesión** : Jugamos al gusano largo y corto

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Mementos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
----------	----------------------	-----------------------	--------

Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Realizan actividades rutinarias. - Se da la bienvenida a los niños. - Se forman. - Rezan a Dios de manera espontánea. - Entonan canciones. • Juegan libremente en el sector que eligen. Comentan sobre lo que jugaron. • Dibujan lo que más les gustó del sector donde jugaron. 	Voz	10'
Desarrollo	<p>Se pide a los niños que formen dos caminos con las cintas uno largo y otro corto. Se canta con los niños “Soy una serpiente” donde irán armando dos gusanos uno largo y otro corto con ellos mismos.</p>		30''
	<p>Se pide a cada niño que formen gusanos larga y corta que formaron ellos mismos se arrastren como gusanitos sobre el camino de cintas que armaron ¿Por qué cinta te arrastraste? ¿Es la cinta larga o cinta corta? ▪ Los niños dibujan lo que realizaron.</p>		
Cierre	<p>Los estudiantes realizan la metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿Les gusto jugar al gusanito? ¿Les gusto arrastrarse como gusanitos? ¿Cómo eran los caminos? ¿Les gusto jugar con las cintas? ¿Les pareció divertido?</p>	voz	5'

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 03

Edad: 5 años

Área: matemática

TITULO DE LA SESION: JUGAMOS AL GUSANO LARGO Y CORTO
AREA TRABAJADA: MATEMATICA

N	NOMBRES Y APELLIDOS	Identifica las dimensiones largo y corto	
		SI	NO
1	ALUMNO 1		✓
2	ALUMNO 2	✓	
3	ALUMNO 3	✓	
4	ALUMNO 4	✓	
5	ALUMNO 5		✓
6	ALUMNO 6	✓	
7	ALUMNO 7	✓	
8	ALUMNO 8	✓	
9	ALUMNO 9		✓
10	ALUMNO 10	✓	
11	ALUMNO 11	✓	
12	ALUMNO 12	✓	
13	ALUMNO 13	✓	
14	ALUMNO 14		✓

SESIÓN DE APRENDIZAJE N 4

I. DATOS INFORMATIVOS:

- **DRE** : Puno
- **UGEL** : Huancané
- **Institución Educativa** : Inicial Chimpa
- **Edad y Sección** : cinco años
- **Docente** : Luzmarina Condori Lipa
- **Tesista** : Marinila Laura Chavez
- **Fecha** : 2 de Octubre del 2020.
- **Título de la sesión** : Jugamos a descubrir ancho angosto

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Mementos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
----------	----------------------	-----------------------	--------

Inicio	<p>Realizan actividades rutinarias.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se da la bienvenida a los niños. - Se forman. - Rezan a Dios de manera espontánea. - Entonan canciones. <p>Juegan libremente en el sector que eligen. Comentan sobre lo que jugaron.</p> <p>La docente en el aula recibirá dos sobres sorpresas uno ancho y otro angosto ¿Qué recibí? ¿Cómo son? ¿serán iguales? ¿Qué habrá dentro de cada uno de ellos? ¿les gustaría saber que hay?</p> <p>Cada niño saca lo que hay dentro de los sobres (corbatas del mismo tamaño, pero anchas y</p>	Voz	10'
	angostas) ¿Qué sacaron de los sobres? ¿Cómo se llama? ¿Todas las corbatas son iguales? Se dialoga con los niños sobre la diferencia de ancho y angosto		
Desarrollo	<p>La docente les indica a los niños que jugaremos a la gallinita ciega, para ello le colocaremos unas cintitas en los ojos. Cada niño se pone una corbata y se les pone de dos en dos, los niños tienen que tocar la corbata de su compañero y decir tan solo con tocarla si es una corbata ancha o delgada.</p> <p>Los niños dibujan lo realizado</p>		30'
Cierre	<p>Los estudiantes realizan la metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿Les pareció divertido? ¿Lo volverían hacer? ¿Qué les gustó más? ¿Cómo estaban las cajas?</p>	voz	5'

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 04

Edad: 5 años

Área: matemática

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

N	NOMBRES Y APELLIDOS	Expresa la longitud de los objetos ancho-angosto	
		SI	NO
1	ALUMNO 1	✓	
2	ALUMNO 2	✓	
3	ALUMNO 3		✓
4	ALUMNO 4	✓	
5	ALUMNO 5	✓	
6	ALUMNO 6	✓	
7	ALUMNO 7	✓	
8	ALUMNO 8	✓	
9	ALUMNO 9	✓	
10	ALUMNO 10		✓
11	ALUMNO 11	✓	
12	ALUMNO 12	✓	
13	ALUMNO 13	✓	
14	ALUMNO 14	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

- **DRE** : Puno
- **UGEL** : Huancané
- **Institución Educativa** : Inicial Chimpa
- **Edad y Sección** : cinco años
- **Docente** : Luzmarina Condori Lipa
- **Tesista** : Marinila Laura Chavez
- **Fecha** : 12 de Octubre del 2020.
- **Título de la sesión** : Jugando aprendemos lleno vacío

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Mementos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
----------	----------------------	-----------------------	--------

Inicio	<p>Realizan actividades rutinarias.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se da la bienvenida a los niños. - Se forman. - Rezan a Dios de manera espontánea. - Entonan canciones. <p>Juegan libremente en el sector que eligen. Comentan sobre lo que jugaron.</p> <p>▪ La docente en el aula presenta a los niños dos cajas y unas pelotas de trapo ¿Qué observamos? ¿Para qué nos servirán? ¿Cómo podemos utilizar las pelotas? ¿Qué podemos hacer con las cajas? ▪ Se les da a conocer a los niños el propósito de la sesión que es reconocer lleno-vacío.</p>	Voz	10'
Desarrollo	<p>La maestra sale con los niños y niñas al patio, les indica que se sienten en círculo, que se les pasará una pelota que la tendrán que pasar rápido. La maestra cada vez que pase la pelota</p>		30''
	<p>dirá ¡La pelota se quema, la pelota se quema y se quemó!, al momento que la maestra diga la pelota se quemó el niño que se quedó con la pelota pierde, el niño que pierde se le pide que realice una acción reparadora como saltar, cantar, bailar, etcétera y echará la pelota en una de las cajas. Se realizará lo mismo hasta que las pelotas sean todas echadas en una sola caja.</p> <p>¿Qué observamos? ¿Cómo están las cajas? ¿Cuál es la caja llena? ¿Cuál es la caja vacía?1 ▪ Se pide a los niños que dibujen lo realizado.</p>		
Cierre	<p>Se pregunta a los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo aprendieron? ¿Te gustó lo aprendido? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Para qué te sirve lo aprendido? 	voz	5'

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 05

Edad: 5 años

Área: matemática

TITULO DE LA SESION: JUGANDO APRENDEMOS – LLENO -VACIO

N	NOMBRES Y APELLIDOS	Reconoce objetos llenos y vacíos	
		SI	NO
1	ALUMNO 1	✓	
2	ALUMNO 2	✓	
3	ALUMNO 3	✓	
4	ALUMNO 4	✓	
5	ALUMNO 5	✓	
6	ALUMNO 6	✓	
7	ALUMNO 7	✓	
8	ALUMNO 8	✓	
9	ALUMNO 9	✓	
10	ALUMNO 10	✓	
11	ALUMNO 11	✓	
12	ALUMNO 12	✓	
13	ALUMNO 13	✓	
14	ALUMNO 14	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

- **DRE** : Puno
- **UGEL** : Huancané
- **Institución Educativa** : Inicial Chimpa
- **Edad y Sección** : cinco años
- **Docente** : Luzmarina Condori Lipa
- **Tesista** : Marinila Laura Chavez
- **Fecha** : 14 de Octubre del 2020.
- **Título de la sesión** : Buscamos figuras iguales

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Mementos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Realizan actividades rutinarias. <ul style="list-style-type: none"> - Se da la bienvenida a los niños. - Se forman. - Rezan a Dios de manera espontánea. - Entonan canciones. • Juegan libremente en el sector que eligen. Comentan sobre lo que jugaron. • Dibujan lo que más les gustó del sector donde jugaron. 	Voz	10'

Desarrollo	<p>La maestra sale al patio con los niños ¿Qué podremos hacer con las tarjetas? ¿Se podrá jugar con ellas? ▪ Se les indica a los niños que se jugará al cambio de tarjetas. ▪ Todos los niños corren libremente con sus tarjetas que cogieron y mientras suena la música se van cambiando las tarjetas, cuando la música deja de sonar, cada uno da la vuelta a la tarjeta, mira el dibujo, y debe buscar a su pareja que tiene la misma figura. ▪ Luego con la misma temática del juego, pero se cambia la consigna, se pone tres</p>		30''
	<p>niños parados cada uno con una tarjeta, todos los demás niños corren libremente con sus tarjetas que cogieron y mientras suena la música se van cambiando las tarjetas, cuando la música deja de sonar, tendrán que ponerse en la fila del niño que tiene la figura igual al de ellos.</p> <p>▪ Los niños dibujan lo que realizaron</p>		
Cierre	<p>Los estudiantes realizan la metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿Les gusto jugar al cambio de tarjetas? ¿Les gusto jugar con las tarjetas? ¿Les pareció divertido? ¿Lo volverían a realizar? ¿Les pareció difícil?</p>	voz	5'

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 06

Edad: 5 años

Área: matemática

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

N	NOMBRES Y APELLIDOS	Reconoce figuras iguales	
		SI	NO
1	ALUMNO 1	✓	
2	ALUMNO 2	✓	
3	ALUMNO 3	✓	
4	ALUMNO 4	✓	
5	ALUMNO 5	✓	
6	ALUMNO 6	✓	
7	ALUMNO 7	✓	
8	ALUMNO 8		✓
9	ALUMNO 9	✓	
10	ALUMNO 10	✓	
11	ALUMNO 11	✓	
12	ALUMNO 12	✓	
13	ALUMNO 13	✓	
14	ALUMNO 14		✓

SESIÓN DE APRENDIZAJE 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

- **DRE** : Puno
- **UGEL** : Huancané
- **Institución Educativa** : Inicial Chimpa
- **Edad y Sección** : cinco años
- **Docente** : Luzmarina Condori Lipa
- **Tesista** : Marinila Laura Chavez
- **Fecha** : 19 de Octubre del 2020.
- **Título de la sesión** : Buscamos figuras diferentes

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Mementos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
----------	----------------------	-----------------------	--------

Inicio	<p>Realizan actividades rutinarias.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se da la bienvenida a los niños. - Se forman. - Rezan a Dios de manera espontánea. - Entonan canciones. • Juegan libremente en el sector que eligen. Comentan sobre lo que jugaron. <p>▪ La docente en el aula pega en la pizarra tarjetas de figuras, las tarjetas estarán volteadas para que no se vean las figuras (varias serán iguales y algunas se les aumentara alguna característica para que sea diferente) ¿Qué observan en la pizarra? ¿Qué dibujado habra en las tarjetas? ¿Les gustaría ver que dibujos hay? Se pide a cada uno de los niños que cojan una figura ¿Qué dibujos observas? ¿Todas las figuras</p>	Voz	10'
	<p>serán iguales? ¿Las figuras serán diferentes? ¿Por qué? ▪ Se les da a conocer a los niños el propósito de la sesión que es reconocer las figuras diferentes.</p>		
Desarrollo	<p>La docente sale al patio con los niños ¿Qué podremos hacer con las tarjetas? ¿Se podrá jugar con ellas? ▪ Se les indica a los niños que se jugará al escondite. ▪ Se escoge a varios niños para que se escondan en el lugar que deseen, cada niño con sus tarjetas, mientras los otros niños se tapan la cara con las manos y, sin mirar, cuentan hasta 10, para esto ya se eligió varios niños que buscarán entre los niños que se esconden una tarjeta que sea diferente a la que tienen. Y así sucesivamente se realiza el juego logrando la participación de todos. ▪ Los niños dibujan lo que realizaron</p>		30'
Cierre	<p>Los estudiantes realizan la metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿Les gustó jugar al escondite? ¿Les gustó jugar con las tarjetas? ¿Les pareció divertido? ¿Lo volverían a realizar? ¿Les pareció difícil?</p>	voz	5'

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 07

Edad: 5 años

Área: matemática

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

N	NOMBRES Y APELLIDOS	Reconoce figuras diferentes	
		SI	NO
1	ALUMNO 1	✓	
2	ALUMNO 2	✓	
3	ALUMNO 3	✓	
4	ALUMNO 4	✓	
5	ALUMNO 5	✓	
6	ALUMNO 6		✓
7	ALUMNO 7	✓	
8	ALUMNO 8	✓	
9	ALUMNO 9	✓	
10	ALUMNO 10	✓	
11	ALUMNO 11	✓	
12	ALUMNO 12	✓	
13	ALUMNO 13	✓	
14	ALUMNO 14	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

- **DRE** : Puno
- **UGEL** : Huancané
- **Institución Educativa** : Inicial Chimpa
- **Edad y Sección** : cinco años
- **Docente** : Luzmarina Condori Lipa
- **Tesista** : Marinila Laura Chavez
- **Fecha** : 22 de Octubre del 2020.
- **Título de la sesión** : Arrojando el dado sobre donde hay más y menos

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Mementos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
----------	----------------------	-----------------------	--------

Inicio	<p>Realizan actividades rutinarias.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se da la bienvenida a los niños. - Se forman. - Rezan a Dios de manera espontánea. - Entonan canciones. • Juegan libremente en el sector que eligen. Comentan sobre lo que jugaron. <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente sale al patio con los niños ▪ Se pide a los niños que se sienten formando un semicírculo a la altura de las figuras geométricas. ▪ Se presenta en el piso un triángulo y cuadrado hechos de cinta, dentro de ellos se colocaron chapitas de botellas, donde en el cuadrado hay más chapitas que el triángulo. 	Voz	10'
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente pregunta ¿Qué observan? ¿Qué podemos realizar con lo que estamos viendo? ¿Qué creen que haremos? ¿Dónde habrá más chapitas? ¿Dónde habrá menos chapitas? 		
Desarrollo	<p>La docente enseña un dado a los alumnos ¿Cómo se llama? ¿Cómo se utiliza? ¿Para qué sirve?, se eligen dos niños y se les indica que tiren los dados, según el número que sale que escojan a sus compañeros y se coloquen en la figura geométrica que deseen.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cuando ambos grupos están colocados dentro de las figuras geométricas se pregunta ¿Qué observamos? ¿Qué hicimos? ¿Dónde hay más niños? ¿Dónde hay menos niños? ▪ La docente entrega chapitas a los alumnos para que hagan dos grupos donde en uno habrá más en otro menos. ▪ Dibujan lo realizado. 		30''
Cierre	<p>Se les realizara las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué les gusto más? ¿por qué? • ¿Qué no les gusto? ¿por qué? 	voz	5'

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 08

Edad: 5 años

Área: matemática

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

N	NOMBRES Y APELLIDOS	Expresa la comparación de cantidades más- menos	
		SI	NO
1	ALUMNO 1	✓	
2	ALUMNO 2		✓
3	ALUMNO 3	✓	
4	ALUMNO 4	✓	
5	ALUMNO 5	✓	
6	ALUMNO 6		✓
7	ALUMNO 7	✓	
8	ALUMNO 8	✓	
9	ALUMNO 9	✓	
10	ALUMNO 10		✓
11	ALUMNO 11	✓	
12	ALUMNO 12	✓	
13	ALUMNO 13	✓	
14	ALUMNO 14	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

- **DRE** : Puno
- **UGEL** : Huancané
- **Institución Educativa** : Inicial Chimpa
- **Edad y Sección** : cinco años
- **Docente** : Luzmarina Condori Lipa
- **Tesista** : Marinila Laura Chavez
- **Fecha** : 26 de Octubre del 2020.
- **Título de la sesión** : El juego del trencito

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Mementos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
----------	----------------------	-----------------------	--------

<p>Inicio</p>	<p>Realizan actividades rutinarias.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se da la bienvenida a los niños. - Se forman. - Rezan a Dios de manera espontánea. - Entonan canciones. • Juegan libremente en el sector que eligen. <p>Comentan sobre lo que jugaron.</p> <p>La docente en el aula presenta una caja sorpresa dentro de ella hay figuras geométricas grandes de cartulina (cuadrado, rectángulo y cuadrado.) ¿Qué observan? ¿Qué habrá en la caja? ¿Qué les gustaría que este dentro de la caja?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se pide a los niños que saquen lo que hay dentro de la caja ¿Qué sacaron de la caja? ¿Qué podremos hacer con ello? ¿Qué les gustaría hacer? 	<p>Voz</p>	<p>10'</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>La docente sale al patio con los alumnos y se realizara el juego tren de las secuencias con figuras geométricas, para esto previamente se le pego a los niños las figuras geométricas en su pecho.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tres niños inician formando un tren, este tren paseará por el patio, el tren ira creciendo poco a poco ya que a través del sonido de un silbato cada niño deberá estar atento para continuar con el tren y teniendo en cuenta la figura que deberá seguir <p>¿Cómo se llamó el juego? ¿Cómo se ordenaron? ¿Cómo se llama lo que hemos hecho? ¿Cómo saben que figura seguía? ▪ La docente entrega bloques lógicos para que los niños armen secuencias de manera libre</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños dibujan lo que realizaron 		<p>30''</p>

Cierre	<p>Realizamos la meta cognición:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p>¿En qué tuviste dificultad?</p> <p>¿En qué puedes mejorar?</p> <p>¿Qué necesité?</p> <p>¿Qué me fue más fácil?</p> <p>¿Qué me fue difícil?</p>	VOZ	5'
---------------	---	------------	-----------

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 09

Edad: 5 años

Área: matemática

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

N	NOMBRES Y APELLIDOS	Representa una secuencia hasta de tres elementos.	
		SI	NO
1	ALUMNO 1	✓	
2	ALUMNO 2	✓	
3	ALUMNO 3	✓	
4	ALUMNO 4	✓	
5	ALUMNO 5	✓	
6	ALUMNO 6	✓	
7	ALUMNO 7		✓
8	ALUMNO 8	✓	
9	ALUMNO 9	✓	
10	ALUMNO 10	✓	
11	ALUMNO 11	✓	
12	ALUMNO 12	✓	
13	ALUMNO 13	✓	
14	ALUMNO 14	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

- **DRE** : Puno
- **UGEL** : Huancané
- **Institución Educativa** : Inicial Chimpa
- **Edad y Sección** : cinco años
- **Docente** : Luzmarina Condori Lipa
- **Tesista** : Marinila Laura Chavez
- **Fecha** : 30 de Octubre del 2020.
- **Título de la sesión** : Jugamos la carrera de costales

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Mementos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
----------	----------------------	-----------------------	--------

Inicio	<p>Realizan actividades rutinarias.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se da la bienvenida a los niños. - Se forman. - Rezan a Dios de manera espontánea. - Entonan canciones. • Juegan libremente en el sector que eligen. Comentan sobre lo que jugaron. <p>▪ La docente en el aula pide a los niños que hagan filas de 5 en 5. Se pregunta ¿Pare que hemos hecho las filas? ¿Qué creen que haremos? ¿Qué posición o lugar ocupa Juan?, ¿quién está al final en cada una de las filas?</p> <p>▪ La docente indica el tema, hoy trabajaremos “primero” y “último”.</p>	Voz	10'
Desarrollo	<p>La docente sale al patio con los alumnos y les enseña costales ¿Qué observan? ¿cómo se llama? ¿Cómo los podemos utilizar? ¿Qué les gustaría hacer?</p> <p>▪ La docente realiza carrera de costales con todos los niños en grupo de 5 en 5, cada vez que termina una carrera se les indica que formen una fila según como vayan llegando, se pregunta ¿Quién llegó primero? ¿Quién llegó último?</p> <p>▪ Se pide a los niños que colorean una fila de niños, indicándoles que al primero y al último con colores diferentes.</p>		30''
Cierre	<p>Realizamos la meta cognición:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p>¿En qué tuviste dificultad?</p> <p>¿En qué puedes mejorar?</p> <p>¿Qué necesité?</p> <p>¿Qué me fue más fácil?</p> <p>¿Qué me fue difícil?</p>	voz	5'

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO 10

Edad: 5 años

Área: matemática

TITULO DE LA SESION: JUGAMOS LA CARRERA DE COSTALES
AREA TRABAJADA: MATEMATICA

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

Anexo 7: Pantallazo del informe de originalidad de Turnitin

