



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**EL JUEGO DIDÁCTICO UTILIZANDO MATERIALES
RECICLADOS PARA MEJORAR EL DESARROLLO
COGNITIVO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA DE LA I.E
CAPULLITOS DE AMOR N° 1542, DISTRITO DE
CHIMBOTE - AÑO 2018.**

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

AUTORA:

DE LA CRUZ ATENCIO DE MIRANDA, AIDA

ORCID: 0000-0002-4606-4291

ASESORA:

PEREZ MORAN, GRACIELA

ORCID: 0000-0002-8497-5686

CHIMBOTE – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

De La Cruz Atencio De Miranda Aida

ORCID: 0000-0002-4606-4291

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

ASESORA

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

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

JURADOS

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Mgtr. Carhuanina Calahuala Sofia Susana

Miembro

Mgtr. Muñoz Pacheco Luis Alberto

Miembro

Mgtr. Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro

Presidente

Dra. Graciela Pérez Morán

Asesora

AGRADECIMIENTO

Primeramente, a Dios por la vida que me da y por la oportunidad que me ha concedido en seguir cumpliendo uno de mis metas

En segundo lugar, a mis padres y hermanos quienes siempre me apoyaron y apoyan en todo momento con sus consejos.

Y por último, a mi esposo e hijos porque a pesar de las grandes dificultades que se nos presenta en la vida estamos juntos.

DEDICATORIA

A Dios, porque permitió
que yo pueda seguir avanzando y
cumplir uno de mis sueños.

A mis padres

Alejandro y Nélida por su apoyo, amor
y depositar su confianza en mí y
también a todos mis hermanos

A mi esposo e hijos

Son todo en mi vida
mi motor para seguir adelante

RESUMEN

El trabajo de investigación tuvo como objetivo Determinar si el juego didáctico utilizando materiales reciclados mejora el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años en el área de matemática de la Institución Educativa Capullitos de Amor, distrito de Chimbote, año 2018. La metodología que se trabajó fue de tipo explicativo, nivel cuantitativo y se utilizó un diseño no experimental. Se trabajó con una población de 83 estudiantes y con una muestra de 20 niños. Para el análisis de los datos, se utilizó el programa informático SPSS versión 22 para Windows y para la contratación de hipótesis la prueba de Wilcoxon. Al respecto se utilizó el instrumento lista de cotejo y la observación. La muestra fue sometida a un pre test los cuales dieron como resultado que el 70% de los niños obtuvieron una baja calificación de C, el 20% de los otros estudiantes están en proceso es decir B, por último 10% calificación de A. Considerando estos resultados se aplicó 15 sesiones de aprendizajes, luego se aplicó un Pos test los cuales se dieron como resultados que el 55% de los niños lograron subir de una calificación baja a una calificación de B, y el otro 25% de alumnos lograron obtener una calificación de A y el 20% de los demás obtuvieron una calificación de C. No obstante al procesar los datos del Pre test y pos test a través de la prueba wilcoxon. Se concluyó que mediante los talleres de juegos didácticos usando materiales reciclados, mejoró significativamente el desarrollo cognitivo en el área de matemática.

Palabra clave: Juego didáctico, desarrollo cognitivo, área de matemática

ABSTRACT

The objective of the research work was to determine if the didactic game using recycled materials improves cognitive development in 5-year-old children in the mathematics area of the Capullitos de Amor Educational Institution, Chimbote district, year 2018. The methodology that was worked on It was explanatory, quantitative level and a non-experimental design was used. We worked with a population of 83 students and with a sample of 20 children. For data analysis, the SPSS version 22 software for Windows was used and the Wilcoxon test for hypothesis contracting. In this regard, the checklist and observation instrument were used. The sample was subjected to a pre-test which resulted in that 70% of the children obtained a low grade of C, 20% of the other students are in the process, that is, B, and lastly 10% grade of A. Considering These results were applied 15 learning sessions, then a Post test was applied which resulted in 55% of the children managed to go up from a low grade to a B grade, and the other 25% of students managed to obtain a A grade and 20% of the others obtained a C grade. However, when processing the pre-test and post-test data through the wilcoxon test. It was concluded that through educational games workshops using recycled materials, cognitive development in the area of mathematics significantly improved.

Keywords: Didactic game, cognitive development, area of mathematics

ÍNDICE

1. Título de la Tesis.....	i
2. Equipo de trabajo.....	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor.....	iii
4. hoja de agradecimiento y/o dedicatoria.....	iv
5. Resumen y abstract.....	v
6. Contenido.....	vi
7. Índice de gráfico, tablas y cuadros.....	vii
I. Introducción.....	1
II. Revisión de la literatura.....	3
2.1. Antecedentes.....	3
2.2. Bases teóricas.....	10
2.2.1. Definición juego didáctico.....	11
2.2.2. Objetivos del juego didáctico.....	14
2.2.3. Características del juego didáctico.....	15
2.2.4. Fases de los juegos didácticos.....	16
2.2.5. Clasificación de los juegos didácticos.....	17
2.2.6. Dimensiones del juego didáctico.....	18
2.2.7. Niveles del juego didáctico.....	20
2.2.8. El juego didáctico en el desarrollo educativo.....	21
2.2.9. Importancia de los juegos matemáticos.....	22
2.2.10. Materiales reciclados para los juegos didácticos.....	23
2.3. Definición del desarrollo cognitivo.....	24
2.3.1. Aportaciones del juego en el desarrollo cognitivo.....	25
2.3.2. Los juegos matemáticos favorecen el desarrollo cognitivo.....	26
III. Hipótesis.....	27
IV. Metodología.....	28
4.1. Diseño de la investigación.....	29
4.2. Población y muestra.....	30

4.3. Definición y operacionalización de variables indicadores.....	32
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	34.
4.5. Plan de análisis.....	35
4.6. Matriz de consistencia.....	36
4.7. Principios éticos.....	38
V. Resultados.....	39
5.1. Resultados	40
5.2. Análisis de resultados	56
VI. Conclusiones.....	62
Recomendaciones.....	63
Referencias bibliográficas.....	64
Anexos.....	156

INDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	39
Calificaciones de los alumnos de la muestra pre-test.	
Tabla 2.....	40
Actividad de aprendizaje n°1.	
Tabla 3.....	41
Actividad de aprendizaje n°2.	
Tabla 4.....	42
Actividad de aprendizaje n°3.	
Tabla 5.....	43
Actividad de aprendizaje n°4.	
Tabla 6.....	44
Actividad de aprendizaje n°5.	
Tabla 7.....	45
Actividad de aprendizaje n°6.	
Tabla 8.....	45
Actividad de aprendizaje n°7	
Tabla 9.....	46
Actividad de aprendizaje n°8	
Tabla 10.....	47
Actividad de aprendizaje n°9	
Tabla 11.....	48
Actividad de aprendizaje n°10	
Tabla 12.....	49
Actividad de aprendizaje n°11	

Tabla 13.....	50
Actividad de aprendizaje n°12	
Tabla 14.....	51
Actividad de aprendizaje n°13	
Tabla 15.....	52
Actividad de aprendizaje n°14	
Tabla 16.....	53
Actividad de aprendizaje n°15	
Tabla17.....	55
Calificaciones de los niños de la muestra post- test.	

INDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	39
Calificaciones de los alumnos de la muestra pre-test.	
Figura 2.....	40
Actividad de aprendizaje n°1.	
Figura 3.....	41
Actividad de aprendizaje n°2.	
Figura 4.....	42
Actividad de aprendizaje n°3.	
Figura 5.....	43
Actividad de aprendizaje n°4.	
Figura 6.....	44
Actividad de aprendizaje n°5.	
Figura 7.....	45
Actividad de aprendizaje n°6.	
Figura 8.....	46
Actividad de aprendizaje n°7	
Figura 9.....	47
Actividad de aprendizaje n°8	
Figura 10.....	48
Actividad de aprendizaje n°9	
Figura 11.....	49
Actividad de aprendizaje n°10	
Figura 12.....	50
Actividad de aprendizaje n°11	

Figura 13.....	51
Actividad de aprendizaje n°12	
Figura 14.....	52
Actividad de aprendizaje n°13	
Figura 15.....	53
Actividad de aprendizaje n°14	
Figura 16.....	54
Actividad de aprendizaje n°15	
Figura 17.....	55
Calificaciones de los niños de la muestra post- test	

I. Introducción

El trabajo de investigación tiene como título: “El Juego didáctico utilizando materiales reciclados para mejorar el desarrollo cognitivo en el área de matemática en la I.E N° 1542 “Capullitos de Amor”, distrito de Chimbote, Provincia del santa, región Ancash, año 2018. Anteriormente la enseñanza en el nivel inicial o primario era muy distinta a lo que es ahora, debido a que las docentes utilizaban el método tradicional. Es decir, que el profesor era quien tomaba el protagonismo de la clase, donde el niño solamente permanecía sentado y aprendía por la imposición del docente o un temario desarrollado según a su edad. Al pasar los años la educación ha ido cambiando constantemente por la necesidad de lograr aprendizajes y enseñanzas de calidad dentro de aula y fuera de ello. Por lo referente, el estado peruano entre sus muchas preocupaciones por el bienestar del estudiante ha ido incrementando estrategias didácticas para que los docentes programen entre sus actividades los juegos didácticos, siendo una estrategia que permite utilizar la imaginación y el poder creativo del niño.

Por lo mencionado, muchos pedagogos conocedores del tema y psicólogos resaltan que el juego es una necesidad de todo niño, ya que a través de ello el infante se divierte de manera sana y disfruta hacer lo que más le gusta, ya que al involucrarlo dentro de las actividades pedagógicas los estudiantes desarrollan mejor sus habilidades y capacidades intelectuales.

En el Perú contamos desde el año 2008 con evaluaciones censales que busca obtener los resultados de las capacidades intelectuales de los estudiantes y promover este cambio de paradigma dentro de la educación. Para ello se ha propuesto mejorar el desarrollo cognitivo en los estudiantes usando estrategias para mejorar la calidad de enseñanza en nuestro país. No obstante de lo anterior. Los resultados no han sido favorables pues se

siguen evidenciando bajo rendimiento dentro del ámbito educativo. Podemos decir que muchos de los profesores siguen usando modelos tradicionales en la enseñanza y aprendizajes, por lo que los estudiantes entran en este círculo del tradicionalismo.

En estos últimos años los resultados del PISA (2015) donde compitieron varios países para evidenciar los resultados pedagógicos en las áreas de matemática y comunicación, Perú participó entre muchos otros, quedando en el puesto 65 de 71 países. No obstante, es posible que haya una carencia de estrategias y motivaciones de parte de los profesores y estas sean uno de las causas que afronta la educación. Otra sería el interés por parte del estado peruano en invertir económicamente en la educación.

En la Institución educativa Capullitos de Amor se percibe que las docentes entre sus muchas actividades dan poco lugar a los juegos didácticos como una implementación y estrategia dentro de las actividades de aprendizajes para diferentes áreas ya que estos sirven como un medio para traer alegría a los niños, que a su vez ayuda para su desarrollo cognitivo y así los niños poder trabajar de una manera más activa y seguir aprendiendo conocimientos matemáticos con material reciclados y a su vez demostraran sus conocimientos .

Ante esta situación se planteó el siguiente enunciado: ¿Cómo los juegos didácticos con materiales reciclados mejora el desarrollo cognitivo en el área de matemática en la I.E capullitos de amor N° 1542, distrito de Chimbote, provincia del santa, región Áncash, del año 2018? y como objetivo general: Determinar si el juego didáctico, con materiales reciclados mejora el desarrollo cognitivo en el área de matemática de la I.E capullitos de amor N° 1542, distrito de Chimbote, provincia del santa, región Áncash, del año 2018 y como objetivos específicos:

Identificar el elemento pre-test en los niños de cinco años.

Diseñar y elaborar programas de juegos didácticos a través de un Post test utilizando materiales reciclados en los niños de cinco años.

Comparar los resultados del programa de juegos didácticos a través de un Pre test y post test para mejorar el desarrollo cognitivo en los niños de cinco años.

Identificar el nivel de significancia en los niños de cinco años.

En consecuencia, la investigación resulta conveniente, significativa y útil al aportar conceptos teóricos, metodológicos y prácticos.

En lo teórico, esta investigación se fundamenta en el pedagogo y psicólogo Jean Piaget con el fin de mejorar en los niños la capacidad intelectual en matemática mediante estrategias didácticas, cuyos resultados de esta investigación pueden ser favorables, en una propuesta para ser implementado a la educación inicial, de esta manera se estaría demostrando que el uso del juego didáctico mejora el desarrollo cognitivo de los alumnos de cinco años de la I.E. “Capullitos de Amor”.

En lo práctico, Esta investigación se realizó porque hubo la necesidad aplicar talleres de juegos didácticos en el área de matemática en los estudiantes de cinco años de nivel inicial, Por lo cual ayudará a mejorar el aprendizaje de la enseñanza usando juegos como estrategia didáctica siendo una herramienta importante en el nivel inicial, facultándole al docente ser innovador y creativo, y cuanto más cuando usando recursos del medio llamado reciclaje, lo cual así le estaremos enseñando al alumno a cuidar nuestro medio que nos rodea.

En lo metodológico, este proyecto de investigación ayudó a conocer la forma de como se hizo la investigación y que instrumentos se utilizó para verificar los resultados, de un principio y un final y así poder obtener mejores resultados con los niños.

La metodología que se utilizó fue de tipo explicativo y su nivel cuantitativo, su diseño pre-experimental y se trabajó con una población de 83 niños y con una muestra de 20 niños. Los resultados obtenidos del pre test fue que el 70% de los alumnos tienen una baja calificación de C, el 20% de los otros estudiantes tienen B, por último 10% de alumnos tienen una calificación de A. Los resultados de la aplicación del Pos test es que el 55% de los niños lograron subir a una calificación de B, y el otro 25% de alumnos una calificación de A y el 20% obtuvieron una calificación de C. No obstante al procesar los datos del Pre test y Post test a través de la prueba wilcoxon. Concluyendo que mediante los talleres de juegos didácticos usando materiales reciclados, si mejora significativamente el desarrollo cognitivo en el área de matemática.

II. Revisión de la literatura

2.1. Antecedentes

Internacionales

Garnica (2014) En su investigación titulada "Actividades lúdicas para la iniciación en el mundo de la matemática de los niños de 4 a 6 años de edad." Se propuso como objetivo general diseñar un manual que contenga orientaciones metodológicas para aplicarlas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la pre- matemática mediante actividades lúdicas. La metodología de la presente investigación fue de diseño descriptivo y se utilizó el método inductivo, la población de la presente investigación consta de 50 maestras de los centros de desarrollo infantil del sector de la Parroquia Conocoto , la técnica que se realizó en la presente investigación es la encuesta y un cuestionario que consta de 14 preguntas dirigidas a los docentes. Los resultados obtenidos fue que el 90% de los docentes investigados siempre han constatado que la actividad lúdica desarrolla el pensamiento lógico matemático; mientras que el 10% manifiestan que a veces han constatado .Se concluye que el manual de Actividades lúdicas favorece el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Pre-matemática. Consiguiendo que el niño disfrute, aprenda, ame, que se sienta comprometido con el mundo de las matemáticas, que tenga iniciativas sin temor a equivocarse, en síntesis que piense por sí mismo y que en este proceso de aprendizaje su pensamiento sea más lógico y adecuado a la realidad.

Pepe (2015) En su investigación titulada "Las actividades lúdicas en el rendimiento académico de las matemáticas en los niños de cuarto año de educación general básica de la unidad educativa Joaquín Arias del cantón Pelileo, Provincia Tungurahua, Ecuador". Se propuso como objetivo general Determinar la Influencia de las actividades lúdicas en el rendimiento académico de las matemáticas de los niños (as) de cuarto, año de educación básica, de la Unidad Educativa "Joaquín Arias". Su metodología fue cuali-cuantitativo

porque busca la comprensión de los hechos y cuantitativa porque se utilizan datos numéricos, su modalidad básica fue de campo porque se realizó en el lugar de los hechos, su nivel fue exploratoria y descriptiva. Su población total es de 50 personas los mismos que son 10 docentes y 40 estudiantes, su muestra son 10 docentes de la Unidad Educativa Joaquín Arias. El modelo de investigación que se utilizó es el de Proyecto Factible, apoyado en una investigación de campo de carácter descriptivo y bibliográfico, la misma que permitió la fundamentación filosófica y legal. Los resultados que se obtuvieron están relacionados con los objetivos planteados; para el estudio se aplicó la técnica: encuesta y como instrumento el cuestionario estructurado el mismo que fue aplicado a los docentes de la Unidad Educativa Joaquín Arias los resultados sirvieron para diagnosticar la problemática en mención, para la correspondiente toma de decisiones y la inmediata aplicación de la misma. Concluyendo que las Actividades Lúdicas SI influye en el Rendimiento Académico de las matemáticas en los niños de cuarto año de educación general básica

Sánchez (2002) citado por Angeldonis (2016) quien realizó una investigación titulada: “Programa de juegos didácticos para la enseñanza del área de matemáticas”, Santa Ana de Coro (Venezuela), Universidad Nacional abierta, Área educación.

El estudio buscó diagnosticar la situación de la enseñanza de la asignatura matemática en el 2º grado de educación básica de la Escuela estatal “Rosa María Reyes” del municipio Colina estado Falcón. Diseñar un programa de juegos didácticos para la enseñanza del área de matemática en el 2º grado de Educación básica de la escuela Estatal “Rosa María Reyes” del municipio Colina estado Falcón

Durante las clases observadas se constató poca participación de parte del alumno, quizás por la falta de motivación del docente al no involucrar al alumno en la temática, y por lo

tanto no hubo análisis ni valoración de las clases, ya que el docente se limitó a explicar y realizar ejercicios en la pizarra.

Concluyendo que indican que la docente no propicia el aprendizaje significativo debido a que no se involucra de forma activa a los alumnos durante clases, así como proporcionar experiencias vivenciales que permitan a los alumnos construir sus aprendizajes.

Nacionales

Idrogo (2016) En la investigación titulada “El juego como recurso didáctico en la resolución de problemas matemáticos de los estudiantes de primer grado de educación secundaria de la I.E.P. “Getsemaní” - Paita, 2015” se propuso como objetivo general Describir el juego como recurso didáctico en la resolución de problemas matemáticos en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E.P. “Getsemaní” - Paita, 2015. La metodología utilizada La investigación es cuantitativa, pertenece al grupo de investigaciones descriptiva, específicamente corresponde a una investigación explicativa. Es explicativa porque tuvo como propósito medir los efectos de los juegos didácticos sobre el nivel la capacidad de solución de problemas. El diseño que se asumió en la realización de la investigación es el denominado descriptivo, La población de esta investigación estuvo constituida por 40 estudiantes que cursan el primer grado de educación secundaria en la I.E.P. “Getsemaní” - Paita, cuyas edades oscilan entre 11 y 13 años, De esa población se seleccionó una muestra probabilística de dos grupos de 20 alumnos, a quienes se les aplicó un cuestionario de 6 ítems. El análisis estadístico de los resultados se realizó con el paquete de datos MS Excel y las representaciones se realizaron mediante tablas y gráficos de barras. Se obtuvo como resultado de la investigación En los resultados se evidencia en el comparativo de los tres juegos como recursos didácticos que en promedio el 46.7%, ES DECIR 9 estudiantes, NUNCA tiene dificultad para aprender

la matemática; 9 estudiantes, que representan el 43.3%, SIEMPRE participan durante el desarrollo de la clase; el 100% SIEMPRE tiene capacidad de identificar datos y, finalmente el 100% aprende los problemas de adicción. Concluyendo que al medir la capacidad de la resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de primer grado de la I.E.P. “Getsemaní” – Paita los resultados evidencian que pocos tienen dificultad para aprender la matemática, que participan durante el desarrollo de la clase, tienen mejor capacidad de identificar datos y aprenden mejor problemas de adicción.

Gavedia (2016) En la investigación titulada “Los juegos didácticos en el desarrollo del área de matemática en niños del 1er grado de primaria de la institución educativa Mercedes Indacochea Lozano de Huacho, 2016”. Se propuso como objetivo general Determinar la relación de los juegos didácticos en el desarrollo del área matemática en niños del 1er grado de primaria de la Institución Educativa Mercedes Indacochea Lozano de Huacho, 2016. La metodología que utilizo fue diseño utilizado fue no experimental – descriptivo correlacional. Para la recolección de datos, se utilizó como técnica la encuesta, y como instrumento se aplicó una ficha de observación a 17 alumnos del 1er grado de primaria para recoger información. Para tal efecto se utilizó la prueba estadística de Chi Cuadrado de Person para medir la confiabilidad de las encuestas. Se obtuvo como resultado obtenidos demostraron que existe una buena asociación de los juegos didácticos en el área de matemática debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.817. En el análisis se acepta la hipótesis alterna. Concluyendo que los juegos didácticos se relacionan con el aprendizaje del área de matemática

Córdova (2018) En su investigación titulada “ juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. san Gerardo Trujillo

2017". Se propuso como objetivo general determinar en qué medida la aplicación del programa de juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. San Gerardo. La metodología utilizada fue de tipo explicativa, se determinó la influencia de la variable independiente en la variable dependiente. 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. En la prueba de hipótesis se utilizó el estadístico de contraste el valor de $t = -5.100 < 1.7109$ es decir existe una diferencia significativa en el logro aprendizaje obtenidos en el pre - test y post - test. Concluyendo que la aplicación del pre - test, mejoraron el aprendizaje en los niños de la muestra, siendo evaluados fue que el 52.2% obtuvieron un nivel de logro del aprendizaje en inicio, en la escala de calificación C, un 21.7% obtuvieron un nivel de logro de aprendizaje en proceso, en la escala de calificación B y sólo un 26.1% obtuvieron en la escala de calificación A, es decir lograron el aprendizaje previsto..

Locales

Gonzales (2016) En su investigación titulada "Aplicación de juegos didácticos con el enfoque significativo para mejorar el aprendizaje de las nociones numéricas en el área de matemáticas, en los estudiantes de 4 años de educación inicial IE n° 1555 Coishco, Chimbote, 2016". Se propuso como objetivo general determinar si la aplicación de juegos didácticos con el enfoque del aprendizaje significativo, mejora el aprendizaje de las nociones numéricas en el área de matemática en los estudiantes de 4 años de Educación inicial IE N°1555 Coishco, Chimbote, 2016. La metodología La metodología de la investigación fue de tipo explicativa, nivel cuantitativo y diseño pre experimental, su muestra se conformó por 30 estudiantes, su diseño se basó en aplicar un pre test a los estudiantes para recopilar información sobre las nociones numéricas, luego se aplicó los juegos didácticos, finalmente se evaluó los resultados del aprendizaje, la técnica fue la

observación, como instrumento la lista de cotejo. Los resultados obtenidos del pos test, según sus logros de aprendizaje demostraron que el 80% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, el 20% se encuentran en un nivel de logro de aprendizaje en proceso, el 0% se encuentra en un nivel de logro de aprendizaje de inicio. Se concluyó que si existe una diferencia significativa entre el pre test y el pos test, en los resultados obtenidos con la prueba willcoxon lo que generó la aceptación de la hipótesis planteada, expresada en la mejora significativa del aprendizaje de las nociones numéricas con un nivel de significancia del 5% y que la aplicación de juegos didácticos con el enfoque significativo si mejoró el aprendizaje de las nociones numéricas en el área de matemática, en los estudiantes de 4 años de educación inicial I.E. N°1555 Coishco, Chimbote, 2016.

Huaman (2015) En su investigación titulada “Juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo para mejorar el pensamiento matemático en los niños de 4 años de la I.E. N°519 “lluvia de colores”– urb. Nicolás garatea, nuevo Chimbote,”. Se propuso como objetivo general Determinar si la aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo mejora el pensamiento matemático en los niños de 4 años de la I.E. N°519 “Lluvia de Colores” – Urb. Nicolás Garatea, Nuevo Chimbote, 2015. La metodología La metodología de la investigación estudio de tipo explicativo, con un diseño de investigación pre experimental con pre-test y pos-test. La población estuvo conformada por niños y niñas de 4 años del nivel inicial y la muestra se seleccionó a través del muestreo no probabilístico de tipo intencional. Para la recolección de los datos se utilizó la técnica de observación a través de una lista de cotejo basada en el Diseño Curricular Nacional. Además se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Los resultados obtenidos la población muestral fue sometida a un pre test, el cual mostro que los estudiantes tienen un bajo nivel de desarrollo del pensamiento matemático, pues el 12% obtuvo una calificación de A, el 35% obtuvo B y

el 53% obtuvo C. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un pos test, cuyos resultados fueron los siguientes: el 6% obtuvo una calificación de C, el 35% obtuvo B y el 59% obtuvo A. Se concluyó que la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación del programa de juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo mejora significativamente para el pensamiento matemático

2. 2 Bases teóricas

2.2.1. El juego didáctico

Para Jean Piaget (1956)

Para el pedagogo manifiesta que el juego y los materiales que se les brinda son importante para desarrollar el pensamiento lógico y el lenguaje en los niños. Asimismo, el juego permite al niño ser inteligente, porque representa la asimilación funcional de la realidad en que ellos viven según su etapa. Y es representado por tres formas: el juego simple, el juego simbólico y el juego reglado.

El Método Decroly (1871-1932)

Manifiesta que el juego es como un medio global para poner en obra la observación, la atención, el interés, descubrimiento espontáneo. Nos dice que la manipulación con los juegos didácticos ayuda al desarrollo de esquemas de pensamiento y pasarlo a la esfera simbólica.”

Para Decroly los juegos comienzan con la percepción de las formas, el tamaño, los colores, la noción del número, el tiempo, el espacio, los movimientos corporales. Es importante que dentro de la educación se establezca el juego y se valore los materiales educativos lo cual aporta mucho para el conocimiento, es importante respetar el juego

dentro de la educación ya que sirve para la actividad lúdica, se considera como un puente fundamental de la autoeducación del niño.

Sigmund Freud (1856-1939)

Para Freud, el niño mediante el juego diferencia los acontecimientos de una actitud pasiva y se esfuerza en intentar controlar la realidad. Similar a cuando estamos soñando, el juego manifiesta dos procesos importantes: la realización de deseos inconscientes reprimidos y la angustia que obtiene mediante las experiencias. El juego representa para para el niño un instrumento por el cual se alcanza dominar ciertos hechos que en su momento fueron muy difíciles.

El juego es una actividad enlazada en la vida de la persona desde que nace, desde muchos años hasta la actualidad. El niño juega prácticamente sin estímulo alguno, lo cual ha permitido sacar muchas teorías sobre ello por la misma necesidad que se evidencia. Existen teorías muy diferentes, que se relacionan de manera física, hasta el origen psíquico, y pasando por las de corte sociocultural.

2.2.2. Definición

El juego didáctico es una disciplina que se da en la enseñanza y aprendizaje para conseguir otra mirada del educando y una acción voluntaria que se rige de varios límites, tiempos y lugares, según la regla que se expone, pero todo con un propósito, esta se da en un lapso de tensión, alegría, diversión para fomentar en el niño habilidades y conocimientos.

Para Huamán (2015) Define al juego didáctico como una técnica de enseñanza para favorecer la enseñanza y aprendizaje a los niños y niñas para que se entretengan y se diviertan. Su finalidad principal es que ellos aprendan mediante la manera lúdica. Estas ayudan a la capacidad mental para que los niños sean activos cada vez que lo realicen.

En otras palabras los juegos didácticos son elementos que se usan como estrategias para para una buena enseñanza dentro de la educación, ya que para el docente es de mucho valor al momento interactuar. Son utilizados constantemente en toda la enseñanza y diseñados para ser usados dentro de las actividades de capacitación, talleres, aulas, y para resolver conflictos que se entorno del ámbito educativo.

Idrogo (2016) expresa que el juego didáctico “es la actividad fundamental del niño, que se da de forma libre y placentera, en un determinado espacio y tiempo, para manifestar sus potenciales, mediante su proceso cognitivo” (p.72).

Estos juegos didácticos tienen más apego en la infancia del menor, porque es una etapa donde el infante expresa sus emociones, aprende más y se desenvuelve mejor ante lo demás. Por otra parte la docente debe valorar al máximo esas habilidades y capacidades que tienen los estudiantes para desarrollar mediante las áreas curriculares.

Por lo expuesto el juego didáctico son estrategias que usa el docente como un medio educativo para fomentar en el niño motivación e interés en lo que se quiere enseñar y a lo que se quiere llegar una actividad de aprendizaje.

2.2.3. Objetivos del juego didáctico

Para Gonzales (2017) Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que ayuden al docente proponerse metas que se desean lograr con los alumnos, entre ellos cabe mencionar: plantear un problema que permita encontrar en un nivel de comprensión y ciertos grados de dificultad, apoyar de manera natural los criterios, procedimientos y actitudes que se establezcan, brindar de manera eficaz para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria, fortalecer las capacidades que el niño lograra en el transcurso del tiempo, brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad

intelectual como para la emocional y finalmente, desarrollar aptitudes al infante para prevalecer y demostrar ante lo demás.

Los maestros no deben olvidarse que en esta edad, el juego didáctico es parte de una actividad dirigida o pedagógica, pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que esta tiene asignado

El juego didáctico tiene como objetivo preparar a los alumnos para que puedan enfrentarse en la vida para cualquier problema que se le presente

2.2.4. Características del juego didáctico:

Producen más interés hacia las asignaturas.

Fomentan en los alumnos las habilidades para trabajar en equipo y así cumplir con sus obligaciones.

Permite fortalecer y confrontar los conocimientos que se logran en clases mediante el desarrollo de las habilidades.

Permite jugar de manera libre, independiente y se utiliza con fines didácticos

Deben ser seguros y adecuados para la edad y capacidad del niño

Apresura la adaptación de los alumnos para relacionarse de manera social durante su infancia.

Liberan las potencialidades creativas de los niños.

Un movimiento libre, espontáneo y sin reglas

El juego ayuda a mejorar nuestro desarrollo psicomotor

Fortalece nuestros conocimientos

Es una actividad necesaria para el desarrollo físico, psicológico, social y educativo, no tiene un fin inmediato, pero si mediato

Permite observar las diversas conductas del niño tanto en sus posibles causas y efectos como: temor, aspiración material, que puede tratado como terapia en base analítica sobre niños con habilidades especiales.

2.2.5. Ventajas de los juegos didácticos

Rodríguez (2014) nos dice:

Es indispensable utilizar estas estrategias dentro de aula, porque permite desarrollar ciertas ventajas en los niños, no solamente en el proceso de cognición de ellos, sino en diferentes aspectos y para ello se menciona de la siguiente manera

Permite salir de la rutina, dejando de lado la enseñanza tradicional

Permite desarrollar habilidades, para que ayude aumentar el aprendizaje.

Permiten la socialización; es decir para que pequeños accionen desde el inicio de su educación (p. 23)

2.2.6. Fases de los juegos didácticos

Inicio: Comprende el comienzo del juego, pero estableciendo los acuerdos que permitan sobre las normas o tipos de juegos.

Desarrollo: En esta fase se produce la actuación y desenvolvimiento de los participantes, dependiendo de las reglas del juego.

Culminación: En esta fase termina todo cuando el participante consigue llegar a la meta habiendo respetado las normas dadas y obtiene una gran cantidad de puntajes sobre dicha actividad.

2.2.7. Clasificación de los Juegos Didácticos

Para Calero (1988) citado por Rodríguez (2015) el juego se clasifica de la siguiente forma:

Juegos sensoriales. Son aquellos juegos donde expresan sensaciones y desarrollan los sentidos. Sobre todo a los estudiantes más pequeños les encanta comprobar para ver a que saben, caja de música, examen de colores (trompos, botones coloreados), los niños juegan a tocar palpar los objetivos.

Juegos motores. Son las actividades donde desarrollan la coordinación de su cuerpo, su fuerza y su rapidez. La acción del habla, también forman parte de este juego.

Juegos Cognitivos. Aquí trabaja lo intelectual, la asociación por asonancia (juegos de rima), el razonamiento (ajedrez), la reflexión o la inversión (adivanzas), la imaginación creadora (p. 24).

Juego simbolicos. Aquí los niños usan su propia imaginación, son exploradores y usan objetos para transformarlos en otros.

2.2.8. Dimensiones del juego didáctico

El Ministerio de educación y cultura citado por Salirrosas (2016) nos dice:

Que el juego tiene dos componentes, uno es de entretenimiento y otro educativo. Cuando los niños entran en una interacción con el juego exploran, se divierten y también se educan.

Planificación. Es el arte de imaginar y diseñar procesos para que los niños a través del juego aprendan de una manera más fácil

Ejecución. Es la manera de llevar a cabo la actividad propuesta para que a través de ello se logre resultados favorables

Evaluación. Es el proceso continuo que nos permite evaluar a cada uno de los participantes sus logros y dificultades que se obtuvieron durante la ejecución.

2.2.9. Niveles del juego del juego didáctico

Juego funcional: se da entre 3 a 24 meses donde realizan movimientos musculares con o sin objeto

Juego constructivo: se da aproximadamente desde los 24 meses en este nivel usan materiales para formar estructuras a su manera

Juego simbólico: se da aproximadamente a partir de los 3 años hasta los 5, es allí donde los niños realizan simulaciones con objetos y lo representan imaginariamente.

Juego con reglas: Se da a partir de los 5 años hacia adelante, empiezan a reconocer y los juegos que realizan los hacen de manera grupal.

2.2.10. El juego didáctico en el desarrollo educativo:

El juego es muy fundamental ya que fortalece el desarrollo y ayuda para el aprendizaje de niños. Sin embargo, otras personas no conocen aún los beneficios que traen estos métodos de estudios para una mejor calidad de vida y la educación de los pequeños. Estudios recientes alrededor del mundo y en el Perú han confirmado que los niños que más juegan son más despiertos, crecen mejor y consiguen altos logros de aprendizaje que aquellos infantes que poco juegan.

Por ello Palacios (2015) nos dice que el niño, dentro de su etapa normal, siempre está en busca de aprendizaje. Por eso tratan siempre de lograr caminar y dar las primeras palabras. Por lo consiguiente, no todos los niños poseen la misma capacidad cognitiva porque

todos son diferentes algunos por nerviosismo, o por la falta de interés. Hoy en día hay varias clases de enseñanza, entre ellas es el juego.

Los juegos didácticos dentro de aula deben motivar a los estudiantes para que tengan esas ganas de aprender. Es así que debe ser de mucha ayuda para despertar por sí misma la curiosidad y el alto interés en los niños.

Mesías y Ortega (2014) manifiestan:

El juego didáctico es una herramienta educativa que guarda relación con el desarrollo del aprendizaje y sirve como estrategia para lograr respuestas valorativas. Por lo consiguiente el desarrollo cognitivo siempre depende del aprendizaje que logre el estudiante mediante las estrategias y metodologías que utilice el profesor para despertar en el esa ganas de avanzar (p. 42).

Según Montenegro (2015) nos dice:

Los juegos se basan en dos aspectos: teórico práctico y evolutivo sistemático. El juego ofrece a los niños diferentes emociones como la alegría y tiene ventajas para su desarrollo lo cual permite al profesor tener condiciones óptimas para aplicar métodos educativos modernos (p.34).

2.2.11. El juego didáctico como soporte pedagógico en la enseñanza de las matemáticas

2.2.11.1. El área de matemática:

Para el Minedu (2009) citado por Vela (2015) nos dice que:

La matemática es la ciencia de los números y los cálculos numéricos, las operaciones y las relaciones. Es más que la geometría, y que el estudio de las

formas, tamaños y espacios. Es más que la estadística, ya que se encarga de interpretar las colecciones de datos y las gráficas. Es más que el cálculo. La matemática es todo eso y mucho más (p.46).

Por lo expuesto la matemática está presente en nuestra vida diaria y necesitamos de ella para desarrollarnos en él, es decir está presente en las actividades familiares, sociales, culturales; hasta en la misma naturaleza, abarcando desde situaciones simples hasta generales.

La matemática se identifica por ser una actividad humana específica enfocada a la resolución de problemas que le suceden a la persona en su accionar sobre el medio, y así obtener un grado de conocimiento y desenvolvemos adecuadamente. Asimismo nos permite contribuir con el medio que nos rodea, en cualquiera de sus aspectos, generando a su vez disfrute y diversión

Para Gavedia (2016) expone que:

Las matemáticas es una de las áreas más valoradas e importantes en las sociedades modernas. Para la sociedad es importante incorporar las matemáticas en diferentes actividades porque nos permite que seamos autónomos, siendo una base fundamental para analizar el desarrollo crítico y comprender nuestra cultura (p.55).

Villaroel (2017) manifiesta que “a través de las matemáticas nos permite desarrollar competencias y capacidades asumiendo un rol participativo en diversos ámbitos de la sociedad” (p. 36).

Es importante conocer estrategias que sean activas e innovadoras que estimulen a los alumnos, es importante que esté dentro de los aprendizajes de la enseñanza. Asimismo, los juegos pueden ser importantes para desarrollar contenidos matemáticos y poder trabajarlos durante el proceso de enseñanza para que de esta manera sean competentes.

2.2.11.2. Función y principios del juego matemático

Según Caneo (1987) citado por Torres (2015) nos dice:

El juego es un recurso didáctico, mediante cual se puede determinar un aprendizaje significativo para los niños, pero para que el juego sea realmente positivo se debe cumplir ciertos principios:

El juego debe proveer reacciones útiles para los niños y niñas, siendo de esta forma sencilla y fácil de comprender.

Debe fomentar el interés de los niños y niñas, y ser adecuadas al nivel evolutivo en el que se encuentran.

Debe ser un agente socializador, en donde los niños se expresen libremente mediante una opinión o idea, sin tener miedo a equivocarse (p. 35).

2.2.12. Importancia de los juegos matemáticos

Permite ayudar a los alumnos a estar entusiasmados en el tema que se desarrollará, cuando se aborda una lección de matemática, hay una preocupación. Por lo consiguiente, cuando se dispone estructurar una actividad didáctica para obtener la atención de los estudiantes.

El curso de matemática muchas de las veces se le ve una materia difícil y fastidiosa. Rincón (2010) sustenta que los juegos tienen lugar muy fundamental dentro del área de matemática. Es por eso el motivo que se introduce dentro de los contenidos básicos para fomentar un buen resultado. El alumno, pone más interés en el tema para aprender mejor.

2.2.13. Aportes del juego en la matemática

Los juegos son como un horizonte que se indica el logro deseado de los objetivos, en el aprendizaje y en la estimulación. El pensamiento de los niños es por lo general receptiva cuando hay una motivación aún más que la obligación. Pues el niño en vez de sentirse obligado, las goza de una mente sana y gozosa; ya que eso es importante. Los juegos cuando se usa dentro del área de la matemática permite el interés de cierta información: recurren unos a libros, otros a internet y a otras referencias internas. Explicación del contenido: esto demanda meterse más a profundo de una información más compleja, un principio teórico.

El área de matemática es como un rompecabezas donde los objetos que entran allí, están puestos por el comportamiento que se da en las teorías y las reglas que se manejan estas piezas de razonamiento lógico dentro de este.

2.2.13. Tipos de juegos matemáticos

Ontario, Gómez y Molina, (2000) citado por Gavedia (2016) Nos dicen que:

Existen juegos para diferentes clasificaciones que en efecto están incompletas, sin embargo se mencionan algunos de los tipos de juegos que son manejados en esta area: Juegos Pre instrucción, co - instrucción y post instrucción

- Juegos de conocimiento y de estrategia
- Juegos con lápiz, colores, papel, juegos con materiales y juegos de razonamiento.
- Juegos de numeración, desplazamientos, cantidad, operaciones, seriaciones, adivinanza de números, formas y la divisibilidad (p.60).

2.2.14. Materiales reciclados para los juegos didácticos

Se manifiesta el material reciclado como una alternativa para elaborar el material didáctico, relacionado con las nuevas corrientes educativas; con la finalidad de lograr un trabajo adecuado, propicio y responsable para desarrollar habilidades motrices finas y gruesas.

Escobal (2016) refieren que los materiales reciclados son de mucha ayuda para llegar al propósito de lo que establece el currículo nacional, y para la formación integral del niño. Este material ayuda mucho para trabajar dentro de las actividades de aprendizaje que se quiere lograr. Un material reciclable también es educativo cuando se usa para un fin o propósito educativo ya que estas pueden realizar actividades que manifiestan el logro de los aprendizajes.

Gracias a este material reciclable muchos de los docentes han encontrado un espacio para desarrollar habilidades y destrezas creando junto con sus alumnos este material didáctico para ayudar como una alternativa favorable tanto económica, ambiental y social.

Se requiere un docente creativo para que incentive a los niños para que diseñe y elabore el material, el cual pasa a constituir una parte integral del proceso de su aprendizaje, pues mientras más aprenda el niño, más altas serán experiencias.

2.2.15. Importancia del material educativo en el desarrollo infantil

Para Cordero (2013) nos dice:

Los materiales educativos y reciclados son importante porque permite al docente el aprendizaje de los niños. La intensión de estos materiales didácticos es apoyar el trabajo educativo. Para escoger estos materiales, la docente debe tener en cuenta ciertas necesidades educativas de sus alumnos, que en algunos casos

solicitarán de materiales adicionales. Los materiales desempeñan tres funciones principales:

1. Función motivadora.
2. Función de apoyo para presentar el contenido.
3. Función estructuradora.

2. 3. El desarrollo cognitivo

2.3.1. Definición

Es la capacidad intelectual que posee todo ser humano para poder pensar, razonar, deducir, resolver una situación determinada.

Para Jean Piaget, manifiesta que el desarrollo cognitivo se da mediante la exploración donde los niños van construyendo dichos aprendizajes mediante su conocimiento.

Esta es la teoría más reconocida que manifiesta que los niños avanzan a través de una secuencia de cuatro estadios o grandes periodos críticos.

Etapas sensoriomotora: Esta etapa empieza desde que el niño nace hasta los dos años de edad. Aquí los infantes ya empiezan a entender ciertas informaciones mediante sus sentidos y lo expresan en medio de los demás.

Etapas preoperacional: Comienza desde los 2 hasta los 7 años de edad durante esta etapa ellos aprenden a interactuar mejor, este periodo se distingue por el egocentrismo, tienen más posibilidad para comprender las cosas, también intentan resolver conflictos.

Etapas de las operaciones concretas: Esta etapa transcurre desde los 7 años hasta los 12, donde la capacidad intelectual crece y se usa la lógica para llegar a una conclusión determinada, siempre y cuando estas situaciones se den de manera concreta y no abstracta

Etapa de las operaciones formales: Es la etapa que se da desde los 12 años hasta la adultez, donde la lógica aumenta y utiliza el razonamiento. No obstante las personas son capaces e inteligentes para resolver distintas situaciones que se presenten hasta pensar científicamente sobre el mundo en el que vive.

Por otra parte para la científica y pedagoga, María Montessori, el desarrollo de los niños evoluciona junto con su fisiología y características.

Montessori decía que los niños son como esponjas porque absorben toda información que escuchan desde su entorno. También decía que los niños aprenden a hablar, escribir y leer de forma espontánea y natural, es decir se debe respetar la manera de como aprende el niño porque ellos tienen su propio ritmo de aprender y así lograremos resultados favorables sin imponer un esfuerzo sobre humano.

También la pedagoga explica que no debemos tratar al niño como si fuera un adulto en cuanto a sus conocimientos mentales, porque el niño está en un proceso de cambio y transformación. No obstante el adulto ya llegó a un logro de madurez según su desarrollo, pero el niño está en constante desarrollo.

Ella nunca estuvo de acuerdo con la forma tan estricta y cruel que anteriormente se usaba en Europa, sino su teoría se basó al respeto que se debe de tener al niño y a su capacidad de aprendizaje ya que ellos son la esperanza del mundo, las cuales se enfrentarán a los problemas que vendrán incluyendo la guerra y la paz.

2.3.2. Dimensiones del desarrollo cognitivo

Para el pedagogo, creador y director ,Giovanni Ianfrancesco de la propuesta de” Educación y pedagogía transformadora” citado por el autor Salirrosas (2016) divide el desarrollo cognitivo en cuatro dimensiones:

2.3.2.1. Dimensión motriz

Está relacionado a las habilidades que posee cada ser humano para moverse y desplazarse, entre ellos tenemos la coordinación Visio- motora y el desarrollo motriz gruesa y fina

2.3.2.2. Dimensión Afectiva.

Consiste en expresar emociones, proporcionar cualidades, sentimientos y actitudes hacia las personas. Gracias al acercamiento permite proseguir y mantener vínculos afectivos con los demás y consigo mismo.

2.3.2.3. Dimensión Social

Consiste en la interacción que posee el ser humano con su semejante al relacionarse dentro de la sociedad. Todo ser humano es un ser social, que a su vez necesita siempre de alguien para lograr alcanzar lo que se propone.

2.3.2.4. Dimensión Cognitiva

Explica que todo ser humano tiene una gran capacidad para relacionarse, ser creativo, transformar la realidad en algo constructivo y productivo y que esto lo consigue a base de una vivencia continua o situaciones determinadas que le han permitido gracias a ello una visión clara sobre el mundo interior y exterior

2.3.3. Aportaciones del juego en el desarrollo cognitivo

El juego es un medio tan importante ya que desarrolla el desarrollo psicomotor cognitivo y afectivo porque a través de ello se logra una buena interacción de los niños en el ámbito social. Todo lo que el niño capta mediante el juego lo asimila de una manera más rápida pues se ha puesto en conocimientos mediante psicólogos y pedagogos reconocidos que el

juego promueve la construcción de procesos cognitivos que es la base fundamental para realizar cualquier actividad planteada. A través del juego se pone en marcha diferentes habilidades cognitivas de los niños porque le permitirá pensar y actuar de manera sociable sobre la realidad, mediante el juego el niño desarrollan mejor su pensamiento.

Berruezo y Lázaro (2009) citado por Espinoza (2016) manifiesta que “Reflexionar sobre el juego de los niños y niñas, es siempre una ocasión para ayudar en su personalidad y para alcanzar en descubrir su desarrollo” (p, 35).

Es importante establecer el juego como una base de desarrollo global (cognitivo, afectivo, social y motriz). Es así que, el juego puede estimular a los niños para un sin fin de experiencias, estímulos y habilidades. Todo un equipo de vivencias dadas para un adecuado desarrollo.

Un juego conduce al alumno a la conquista de su autonomía y a la adquisición de una conducta que le guíara en sus actividades.

Durante el proceso de la vida el niño usa diferentes símbolos desde los primeros años de vida y las repite casi siempre porque tiene un modelo continuo de un adulto donde al imitarlo pone en funcionamiento distintos conocimientos. Cuando el niño realiza una función simbólica es un buen comienzo ya que lo explora a través del juego y a su vez mejora su lenguaje. Es indispensable que el niño a través del juego madure su desarrollo intelectual

2.3.4. Los juegos didácticos matemáticos favorecen el desarrollo cognitivo en los niños y niñas.

El juego está dentro de la matemática tienen muchas cosas en común ya que tienen una finalidad educativa. La matemática está siempre en nuestra vida ya que potencia y engrandecen sus desarrollos mentales, y permiten investigar y desenvolverse en la vida.

Los juegos enseñan a los niños a cruzar puentes para el proceso del desarrollo intelectual porque potencia el pensamiento lógico, desarrollan razonamientos matemáticos.

Los juegos ayudan a la actividad mental para llegar a una estrategia dentro de la enseñanza de la matemática. También facilita el aprendizaje para que el juego sea uno de los recursos didácticos más importantes que puede romper toda barrera que los estudiantes tienen hacia la matemática (Cano, 2017, p.35).

Por lo expuesto los juegos didácticos permiten lograr los objetivos específicos, dentro del aprendizaje como en la estimulación del mismo. El cerebro de los niños capta mejor cuando hay un interés mayor de parte de ellos más que por la obligación. Es decir el alumno en vez de cumplir con sus obligaciones, las disfruta y le ayuda a tener una mente sana y alegre.

Los juegos ayudan a que el estudiante sea inteligente y capte mejor la actividad que se le da. Cada vez que el docente motive a través de los juegos didácticos hará que el niño abra más su entendimiento y responda a preguntas cuando sea necesario porque no lo hará por obligación sino porque siente esas ganas de seguir aprendiendo y porque le permitirá que cada vez llegar a un nivel esperado. Todo debe usar estrategias mediante los juegos didácticos para obtener resultados favorables, porque le ayudará para el presente sino para sus tiempos futuros.

Para los autores Arango, L. Aristizábal, N. Cardona, A. Herrera, S. Ramírez, O. (2015) El docente debe usar estrategias para motivar a sus alumnos y uno de ellos es a través de los juegos didácticos ya que en muchas de las veces los alumnos lo ven como un curso imposible de aprender, pero cuando se introduce nuevas formas para captar su atención, no solo hará que el alumno se divierta en su clase sino que desarrollara su personalidad y un estado de ánimo diferente a lo que ellos vinieron al principio.

Asimismo, para Arriagada (2014) sustenta que “la matemática ha sido y sigue siendo el área fundamental y está relacionado con la artística y lúdica es tan es tan importante para la actividad matemática misma que cualquier campo del desarrollo matemático que no alcanzan un criterio nivel de satisfacción estética y lúdica, permanece estable” (p.25).

III. Hipótesis de la investigación

- **H1:** El juego didáctico utilizando materiales reciclados mejora significativamente el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años en el área de matemática de la I.E capullitos de amor N° 1542, distrito de Chimbote, provincia de santa, región Ancash, del año 2018.

- **Ho:** El juego didáctico utilizando materiales reciclados no mejora significativamente el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años en el área de matemática de la I.E capullitos de amor N° 1542, distrito de Chimbote, provincia de santa, región Ancash, del año 2018.

IV. Metodología

4.1. Tipo de la investigación

Por el tipo de investigación, tuvo las condiciones de una investigación cuantitativa porque se utilizó procedimientos numéricos y estadísticos, determinó la relación estadística entre las variables de estudio y sus indicadores. Hernández, Fernández y Baptista (2010) “determinan que la investigación cuantitativa usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (p.26).

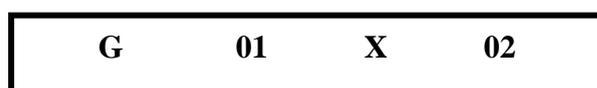
4.1.1 Nivel de la investigación

Esta investigación es explicativo porque no solo detalla el problema o fenómeno observado sino que se aproxima y busca explicar las causas, conclusiones y explicaciones para enriquecer o explicar las teorías que se establecieron en una situación determinada.

4.1.2. Diseño de la investigación

En función del diseño, es pre-experimental porque permite manipular involuntariamente una o más variables considerando las consecuencias dentro de una situación de control para el investigador. Según Cano (2017), el nivel de investigación corresponde a un estudio pre experimental por manipularse la variable independiente para generar efectos en la variable dependiente. En este caso se manipuló el juego didáctico en las sesiones de aprendizaje para mejorar el desarrollo cognitivo por los estudiantes de la muestra de estudio

El mencionado diseño se representa de la siguiente manera:



(G) Grupo de 20 estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 1542 “Capullitos de Amor”, distrito de Chimbote, provincia del santa, región Ancash, año 2018.

(O1) Se identificará la problemática, luego se aplicará estrategias centrada en los juegos didácticos

(O2) Se determinará los efectos que se ha logrado mediante los juegos didácticos.

(X) Juegos didácticos

4.2. Población y muestra

Población

Es un conjunto de individuos que se desea conocer algo ya sea sus características, culturas o hábitos de vida para una investigación científica que se desea lograr

La población de esta investigación está constituida por 83 estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 1542 “Capullitos de Amor”, distrito de Chimbote, provincia del santa, región Ancash, año 2018.

Tabla 1. DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN MUESTRAL DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL.

Distribución de la población

Muestra

Es un subconjunto caracterizado y determinado que se separa de la población posible

En la presente investigación, la muestra estuvo constituida por 20 estudiantes (12 niños y 8 niñas) pertenecientes al aula de honestidad de cinco años, de educación inicial de la Institución Educativa N° 1542 “Capullitos de Amor” del Asentamiento Humano “2 de junio”, distrito de Chimbote, provincia Del Santa, departamento de Áncash.

NIVEL	GRADO/SECCIÓN	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
Educación Inicial	5 años “aula Amorosos”	12	11	21
	5 años “aula Respetuosos”	13	7	20
	5 años “aula Honestidad”	12	8	20
	5 años “aula Puntualidad”	12	10	22
Total				83

Distribución de la muestra

NIVEL	GRADO/SECCIÓN	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
Educación inicial	5 años aula Honestidad	12	8	20

Fuente: Nómina de matrícula, 2018

4.3. Definición y operacionalización de variables

Variable independiente: Juego didáctico

Huamán (2015) Define al juego didáctico como una técnica de enseñanza para favorecer la enseñanza y aprendizaje a los niños y niñas para que se entretengan y se diviertan. Su finalidad principal es que ellos aprendan mediante la manera lúdica. Estas ayudan a la capacidad mental para que los niños sean activos cada vez que lo realicen.

Variable dependiente: Desarrollo cognitivo

Piaget (1970) indica que se da mediante la exploración donde los niños van construyendo dichos aprendizajes mediante su conocimiento

TABLA OPERALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLES	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
Juego didáctico	Idrogo (2016), menciona que es la actividad fundamental del niño, que se da de forma libre y placentera, en un determinado espacio y tiempo, para manifestar sus potenciales, mediante su proceso cognitivo	Planificación Ejecución Evaluación	Participa activamente en el juego propuesto - Cumple las normas establecidas para llevarlo a cabo? -Utiliza estrategias comunicativas para interactuar con el grupo -Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego -Clasifica objetos con formas, tamaños y color - Comprende las reglas del juego - Juega agrupando objetos de grande a pequeño - Ordena jugando objetos de grande a pequeño -Ordena los números de menor a mayor de acuerdo a lo indicado -Agrupa según los colores - Realiza secuencia hasta tres colores sucesivamente -Realiza conteo según la cantidad -Agrupa objetos de acuerdo a su forma -coloca palitos de colores según el orden	Lista de cotejo
Desarrollo cognitivo	Piaget (1970) , indica que se da mediante la exploración donde los niños van construyendo dichos aprendizajes mediante su conocimiento	Dimensión afectiva Dimensión social Dimensión cognitiva Dimensión motriz	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en el juego propuesto • Cumple las normas establecidas para llevarlo a cabo • Utiliza estrategias comunicativas para interactuar con el grupo Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnica

La observación

Es una técnica primordial que nos permite en observar personas, fenómenos, hechos, casos, situaciones, etc. con el objetivo de hallar respuestas precisas y claras como investigadores para una investigación determinada.

4.4.2. Instrumento

Lista de cotejo

Es un instrumento que permite evaluar comportamientos, habilidades, destrezas y conocimientos. En ella establece el avance de los aprendizajes de varios indicadores de logro en el que se evidencia, en un solo momento, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación de los estudiantes.

Validez y confiabilidad del instrumento.

Respecto a la validez del instrumento se acudió al juicio de (6) expertas en la carrera de educación inicial, se trabajó con 25 ítems del cuestionario con las dimensiones indicadores y objetivos de la investigación. Seguidamente se realizaron los ajustes necesarios en atención a las recomendaciones de los expertos consultados y se construyó la versión final del instrumento. Se trabajó la prueba de “T” para comparar la mediana de dos muestras relacionadas y establecer si existen diferencias entre ellas, también se utiliza para la contratación de la hipótesis, es decir si se acepta o se rechaza.

4.2 . Plan de análisis

Para el plan de análisis de la presente investigación se reportará tablas de frecuencias relativas y porcentuales para el análisis descriptivo, con la única finalidad de reportar si

los juegos didácticos mejoran el desarrollo cognitivo en el área de matemática; se utilizará la prueba Wilcoxon con un nivel de significancia de 0.05.

4.6. Matriz de consistencia

ENUNCIADO	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGIA
<p>¿Cómo el juego didáctico utilizando materiales reciclados para la mejorar el desarrollo cognitivo en los niños de cinco años en el Área de Matemática de la Institución Educativa Capullitos de Amor, distrito de Chimbote, Año 2018?</p>	<p>Objetivos generales</p> <p>Determinar si el juego didáctico utilizando materiales reciclados mejorará el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años en el Área de Matemática de la Institución Educativa Capullitos de Amor, distrito de Chimbote, año 2018.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Identificar a través del pre test el desarrollo cognitivo en los niños de cinco años el Área de Matemática de la I.E “Capullitos de Amor”, distrito de Chimbote, año 2018</p> <p>Diseñar y elaborar programas de juegos didácticos utilizando materiales reciclados en los niños de cinco años de la I.E capullitos de amor N° 1542, distrito de Chimbote, año 2018</p> <p>Identificar a través del post test el desarrollo cognitivo en los niños de cinco años en el Área de Matemática de la I.E “Capullitos de Amor”, distrito de Chimbote, año 2018</p> <p>- Identificar el nivel de significancia en los niños de cinco años de la I.E” Capullitos de Amor” distrito de Chimbote, año 2018</p>	<p>H1:El juego didáctico mejora significativamente en el desarrollo cognitivo cuando se usa materiales reciclados para el área de matemática en la I.E capullitos de amor N° 1542,distrito de Chimbote, provincia del santa, región Ancash, del año 2018</p> <p>Ho: El juego didáctico no mejora significativamente en el desarrollo cognitivo, aunque se use materiales reciclados en el área de matemática en la I.E capullitos de amor N° 1542, distrito de Chimbote,</p>	<p>Tipo: cuantitativo</p> <p>Nivel: explicativo</p> <p>Diseño Pre- experimental</p> <p>Población 83 estudiantes</p> <p>Muestra 20 estudiantes</p> <p>Plan de análisis Prueba del programa informático SPSS versión 22 para Windows.</p>

4.7. Principios éticos

En el presente trabajo se hace hincapié a los principios éticos de confidencialidad, respeto a la dignidad de la persona y respeto a la propiedad intelectual, así mismo se reconoce que toda información utilizada en el presente trabajo ha sido utilizada para fines académicos exclusivamente.

Domínguez (2016) nos dice:

Los principios de beneficencia: Obligan al investigador a maximizar posibles beneficios y minimizar posibles riesgos de la investigación. Se aplicará en el sentido de aportar en el estudiante los beneficios del juego infantil para mejorar la socialización.

Principio de justicia: Derecho a un trato justo: Los participantes tienen derecho a un trato justo y equitativo, antes, durante y después de su participación, se debe realizar una selección justa y no discriminatoria de los sujetos, de manera que los riesgos o beneficios se compartan equitativamente; debe haber un trato sin prejuicios de quienes se rehúsen a participar o que abandonen el juego aun así haya sido iniciado.

Principio de integridad: La estudiante se esfuerza por hacer lo correcto en el cumplimiento de sus deberes profesionales. Es responsable y veraz y respeta las relaciones de confianza que establece en su ejercicio profesional.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

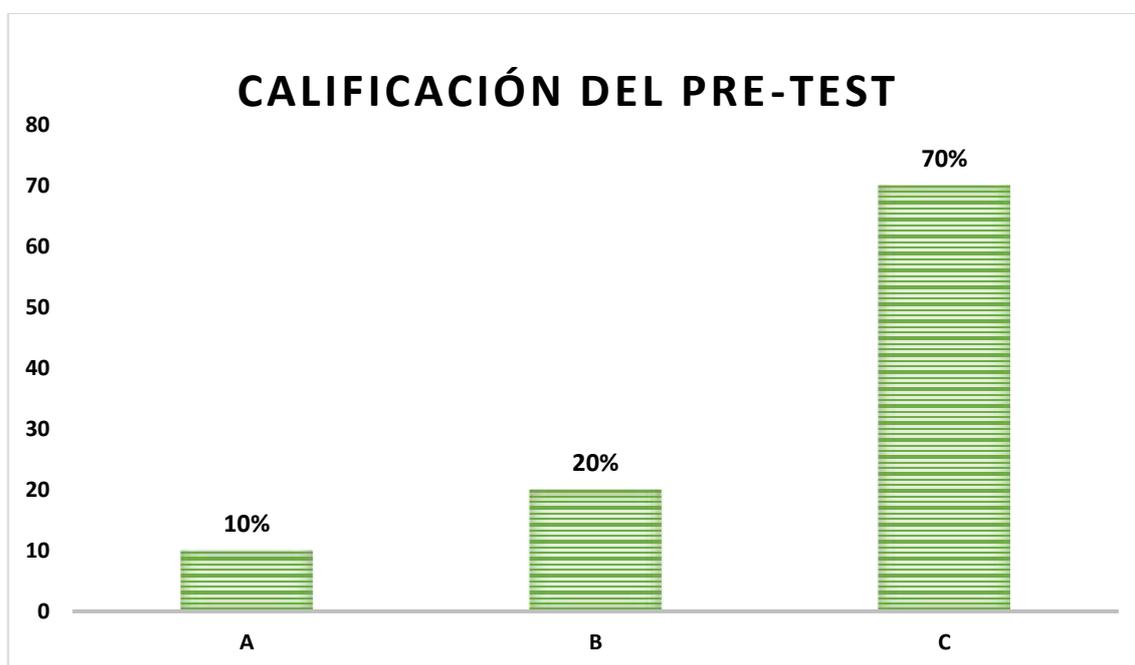
Tabla N° 01

Resultado de Calificaciones de los alumnos de la muestra. Pre- test

CALIFICACIONE	N°	%
S		
A	2	10
B	4	20
C	14	70
TOTAL	20	100

Fuente. Lista de cotejo de los juegos didácticos, junio 2019.

Figura: N° 01. Porcentaje de los niños de la muestra. Pre-test



Fuente. Lista de cotejo de los juegos didácticos junio del 2019.

Cabe señalar que a través la tabla y figura que se puede observar donde el 10% de los alumnos tienen una calificación previsto es decir calificación A; no obstante un 20% de los otros estudiantes están en proceso es decir B, por ultimo también se puede observar que el 70% tienen una baja calificación C a esto se refiere que aun la cantidad de este porcentaje de niños aún se encuentran en inicio.

Tabla N° 02.

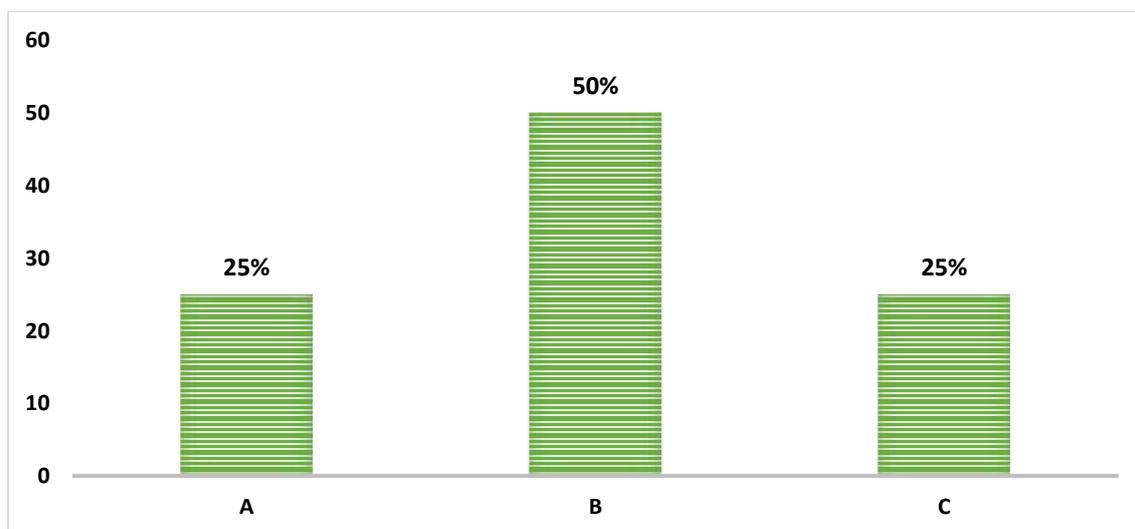
Actividad de aprendizaje N° 01. Corro hasta llegar a la meta

Calificaciones	N°	%
A	5	25
B	10	50
C	5	25
TOTAL	20	100

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los niños de 5 años, Capullitos de Amor.

Figura N° 02:

Actividad de aprendizaje N° 01. Corro hasta llegar a la meta



Fuente. Lista de cotejo de los juegos didácticos junio del 2019.

Expuestos la tabla 02 y figura 02, se observa que el 25% de los niños tienen calificación alta es decir A; mientras que un 50% de los niños tienen nota regular es decir B, y por último el 25% de los demás niños tienen una calificación no favorable C.

Tabla N° 03.

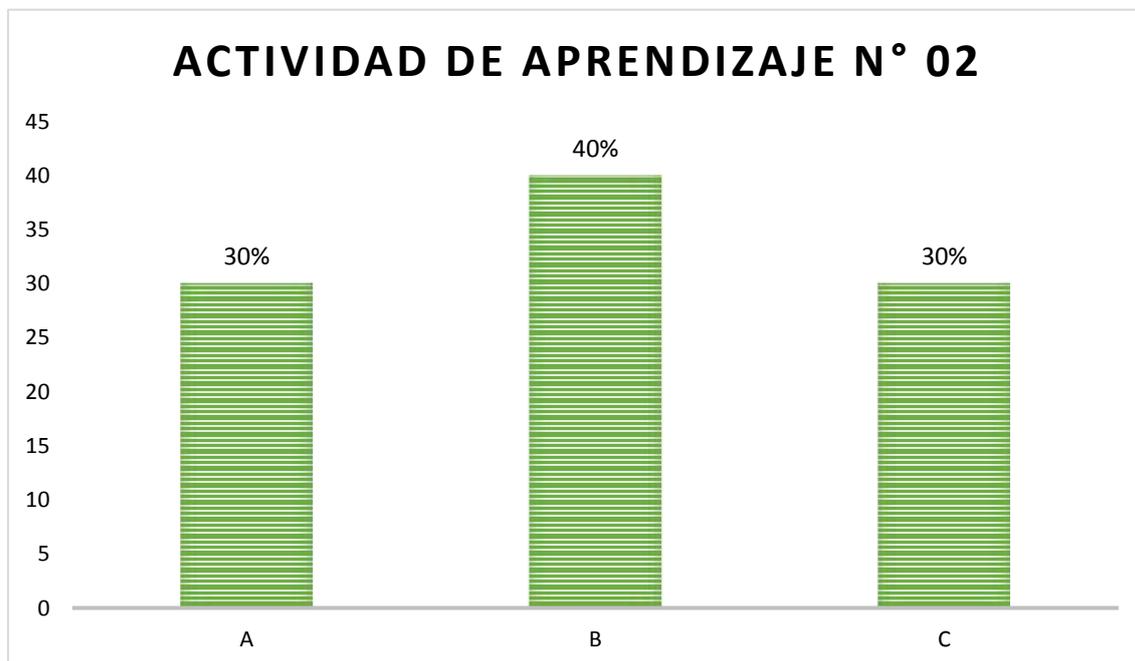
Actividad de aprendizaje N° 02: Juego y salto hasta ganar

Calificaciones	N°	%
A	6	30
B	8	40
C	6	30
TOTAL	20	100

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los niños de 5 años, Capullitos de Amor.

Figura 03.

Actividad de aprendizaje N° 02: Juego y salto hasta ganar



Fuente. Lista de cotejo de los juegos didácticos junio del 2019.

Expuestos la tabla N° 03 y figura 03 Se observa que un 30% un grupo de niños tienen calificación favorables es decir A; mientras que un 40% de otro grupo de niños tienen nota

regular es decir B, y por último el 30% de los demás niños tienen una calificación baja C.

Tabla N° 04:

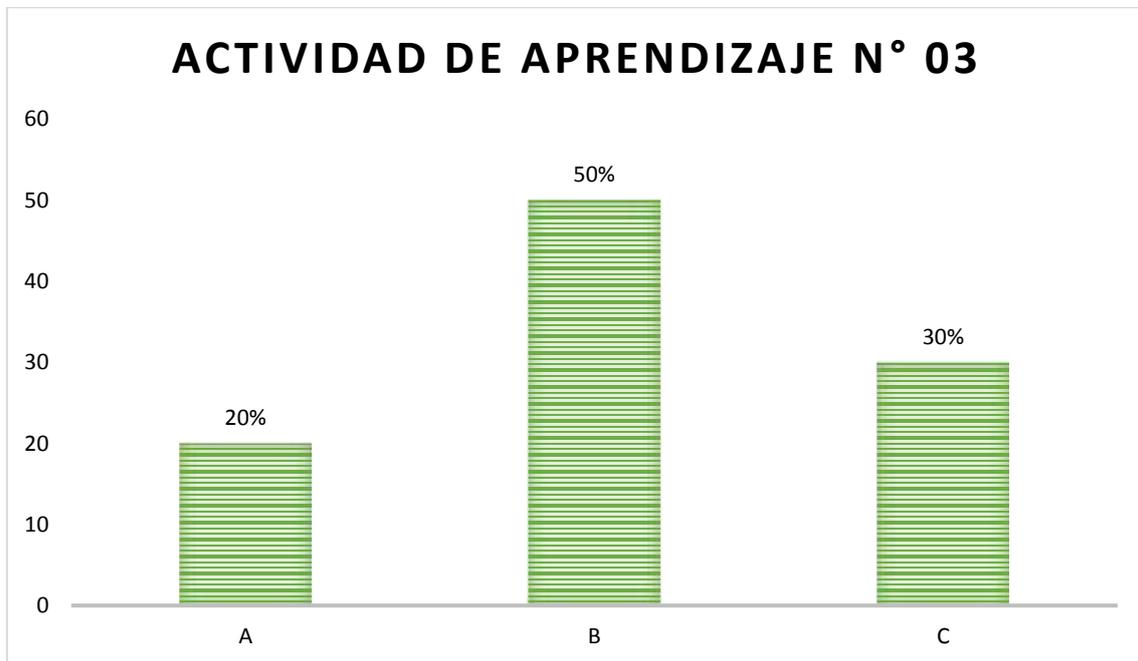
Actividad de aprendizaje N° 03: Me desplazo hacia delante

Calificaciones	N°	%
A	4	20
B	10	50
C	6	30
TOTAL	20	100

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los niños de 5 años, Capullitos de Amor.

Figura N° 04:

Actividad de aprendizaje N° 03: Me desplazo hacia delante



Fuente. Lista de cotejo de los juegos didácticos junio del 2019.

Por lo expuesto la tabla 04 y figura 04, Se evidencia que el 20% de los niños lograron una calificación alta es decir A; mientras que un 50% de los niños tienen una calificación B, y por último el 30% de los demás niños tienen una baja calificación C.

Tabla N° 05:

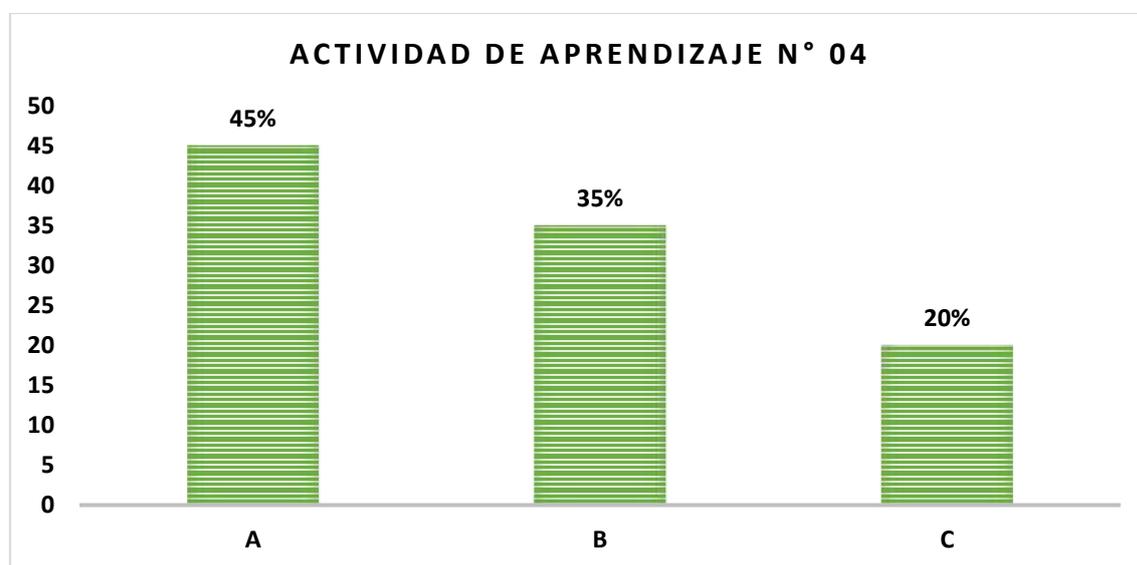
Actividad de aprendizaje N° 04: Juego ordenando los números del 1 al 10

Calificaciones	N°	%
A	9	45
B	7	35
C	4	20
TOTAL	20	100

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los niños de 5 años, Capullitos de Amor.

Figura N° 05.

Actividad de aprendizaje N° 04: Juego ordenando los números del 1 al 10



Fuente. Lista de cotejo de los juegos didácticos junio del 2019.

De la tabla 05 y figura 05. Se puede observar que el 45% de los niños han logrado una calificación buena es decir A; mientras que un 35% de los niños tienen una nota regular es decir B, y por último el 20% de otro grupo de niños tienen una calificación baja C.

Tabla N° 06:

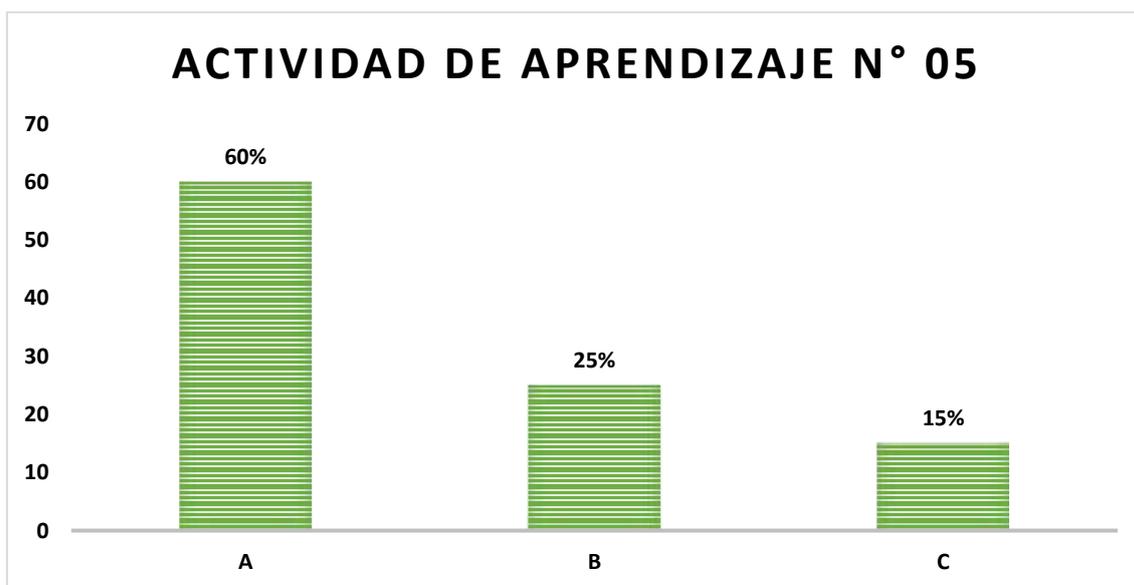
Actividad de aprendizaje N° 05: Juego agrupando por color

Calificaciones	N°	%
A	12	60
B	5	25
C	3	15
TOTAL	20	100

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los niños de 5 años, Capullitos de Amor.

Figura N° 06:

Actividad de aprendizaje N° 05: Juego agrupando por color



Fuente. Lista de cotejo de los juegos didácticos junio del 2019.

Dado la tabla N° 06 y figura 06 Se observa, que el 60% de los niños obtienen calificación muy buena es decir A; mientras que un 25% de la cantidad de niños tienen una nota regular es decir B, y por último el 15% de los demás niños logran una calificación baja C.

Tabla N° 07:

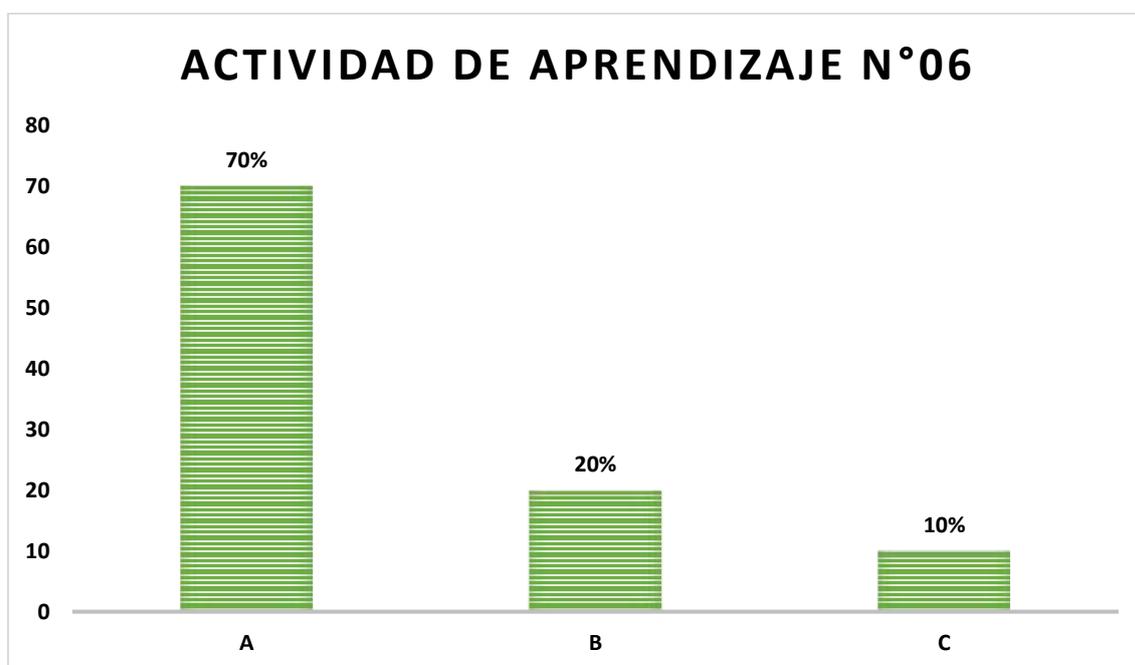
Actividad de aprendizaje N° 06: Juego agregando bolitas

Calificaciones	N°	%
A	14	70
B	4	20
C	2	10
TOTAL	20	100

Fuente. Lista de cotejo aplicado a los niños de 5 años, Capullitos de Amor.

Figura N° 07:

Actividad de aprendizaje N° 06: Juego agregando bolitas



Fuente. Lista de cotejo de los juegos didácticos junio del 2019.

Expuestos las tabla 07 y la figura 07 Se evidencia que el 70% de los niños tienen calificación alta es decir A; mientras que un 20% de los otros niños tienen nota regular es decir B, y por último el 10% de los niños tienen una calificación baja C.

Tabla N° 08:

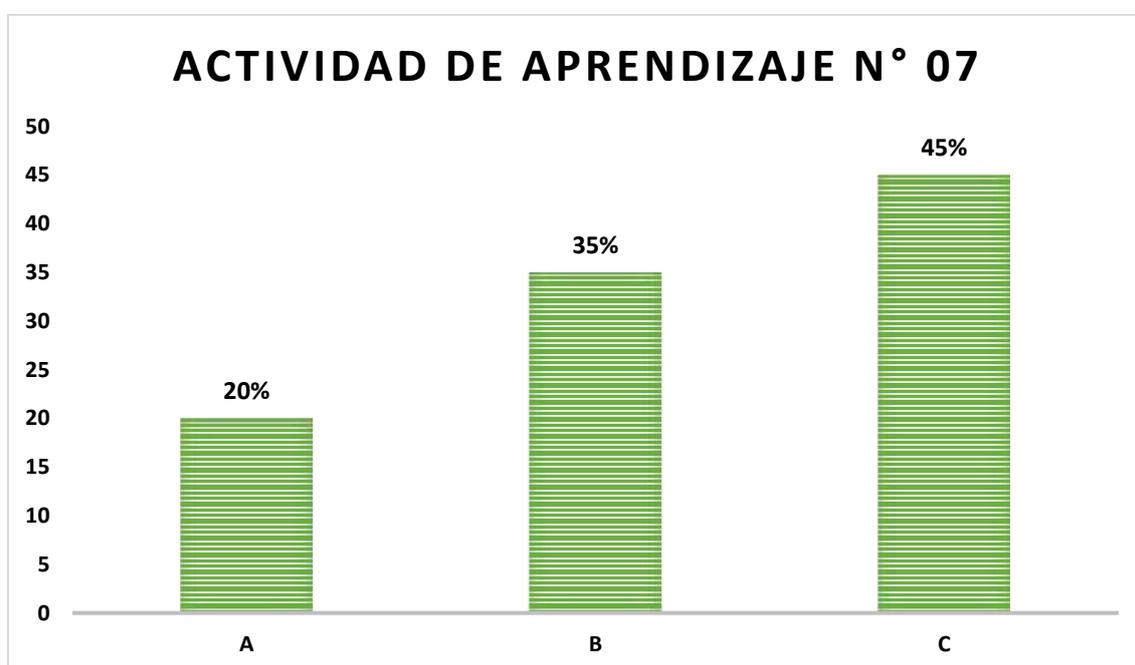
Actividad de aprendizaje 07: Ordeno las cajitas de cubos jugando

Calificaciones	N°	%
A	4	20
B	7	35
C	9	45
TOTAL	20	100

Fuente. Lista de cotejo aplicado a los niños de 5 años, Capullitos de Amor.

Figura N° 08:

Actividad de aprendizaje 07: Ordeno las cajitas de cubos jugando



Fuente. Lista de cotejo de los juegos didácticos junio del 2019.

Expuestos la tabla N° 08 y figura N° 08 Se observa, que solamente 4 alumnos que representa el 20% logra una buena calificación alta es decir A; mientras que un 35% de los otros niños tienen nota regular es decir B, y por último la mayoría de los niños que representa el 45% no logran obtener una buena calificación por lo que se evidencian notas calificadorias de C.

Tabla N° 09:

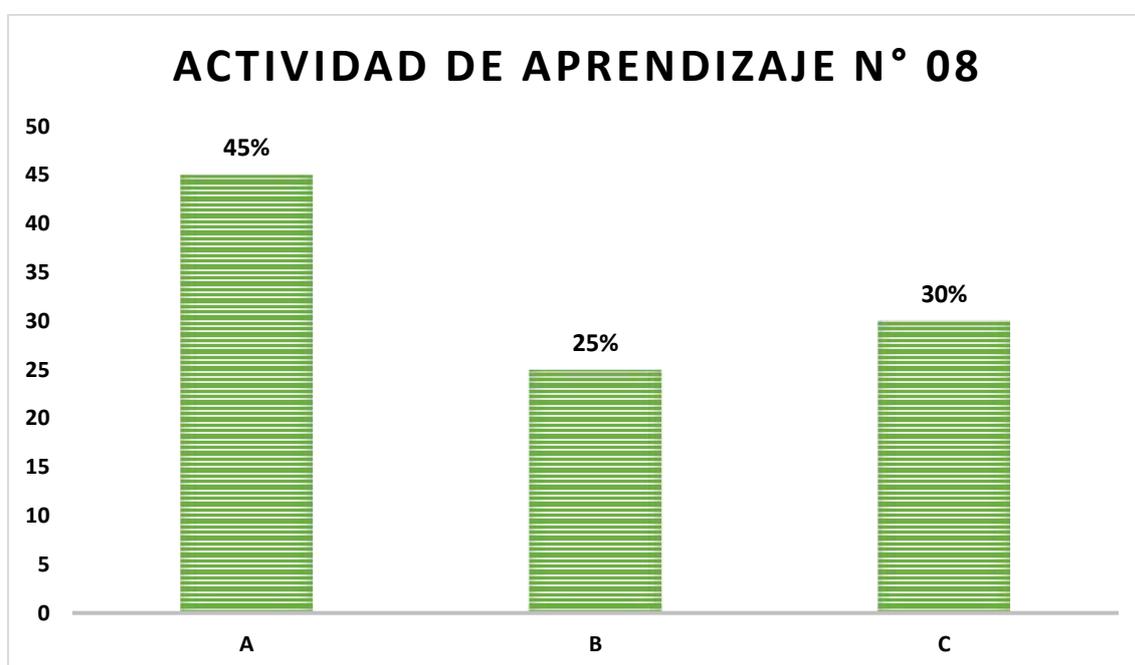
Actividad de aprendizaje 08: Me gusta contar

Calificaciones	N°	%
A	9	45
B	5	25
C	6	30
TOTAL	20	100

Fuente. Lista de cotejo aplicado a los niños de 5 años, Capullitos de Amor.

Figura N° 09:

Actividad de aprendizaje 08: Me gusta contar



Fuente. Lista de cotejo de los juegos didácticos junio del 2019.

Expuestos la tabla N° 09 y figura N° 09 Se evidencia, que el 45% de los niños lograron una calificación muy buena es decir A; mientras que un 25% de los otros niños tienen nota regular obteniendo una calificación de B, y por último el 25% de los niños tienen una calificación baja C.

Tabla N° 10:

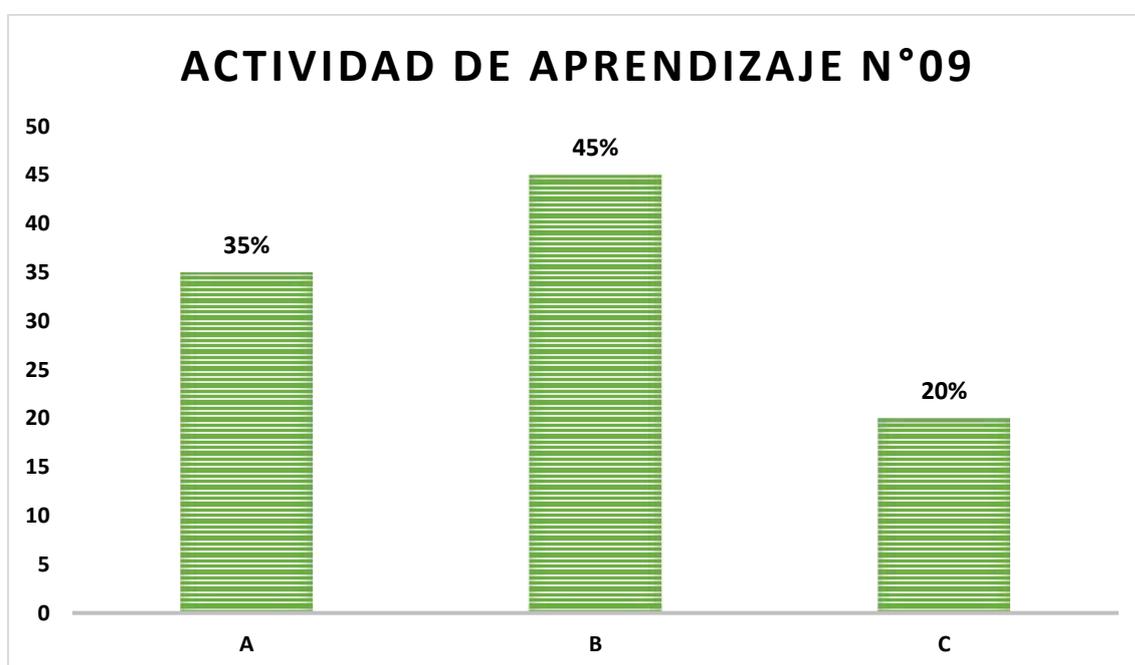
Actividad de aprendizaje 09: Correspondencia uno a uno

Calificaciones	N°	%
A	7	35
B	9	45
C	4	20
TOTAL	20	100

Fuente. Lista de cotejo aplicado a los niños de 5 años, Capullitos de Amor

Figura N° 10.

Actividad de aprendizaje 09: Correspondencia uno a uno



Fuente. Lista de cotejo de los juegos didácticos junio del 2019.

Dado la tabla N° 10 y figura 10 Se observa, que el 35% de los niños tienen calificación alta es decir A; mientras que un 45% de los otros niños tienen nota regular es decir B, y por último el 20% de los niños tienen una calificación baja C.

Tabla N° 11.

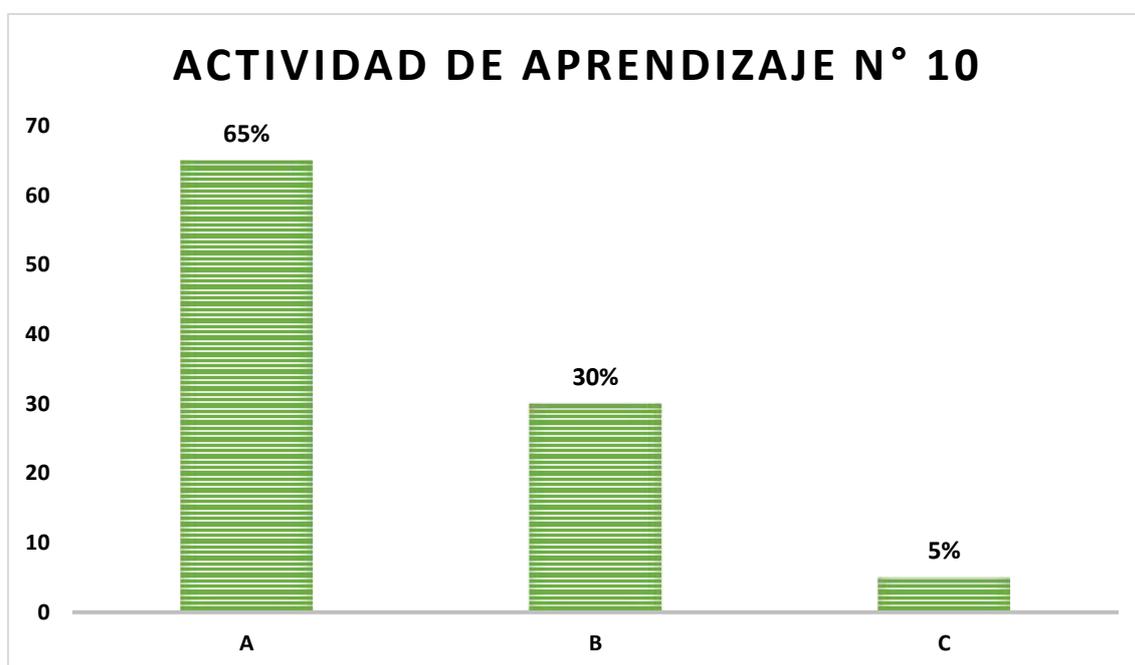
Actividad de aprendizaje 10: Juego de tablero

Calificaciones	N°	%
A	13	65
B	6	30
C	1	5
TOTAL	20	100

Fuente. Lista de cotejo aplicado a los niños de 5 años, Capullitos de Amor

Figura N° 11.

Actividad de aprendizaje 10: Juego de tablero



Fuente. Lista de cotejo de los juegos didácticos junio del 2019.

Expuesto la tabla 11 y figura 11, se muestra, que el 65% de los niños tienen calificación alta es decir A; mientras que el 30% de los otros niños de la muestra obtienen una nota regular es decir B, y por último el 5% los demás niños tienen una calificación baja C.

Tabla N° 12:

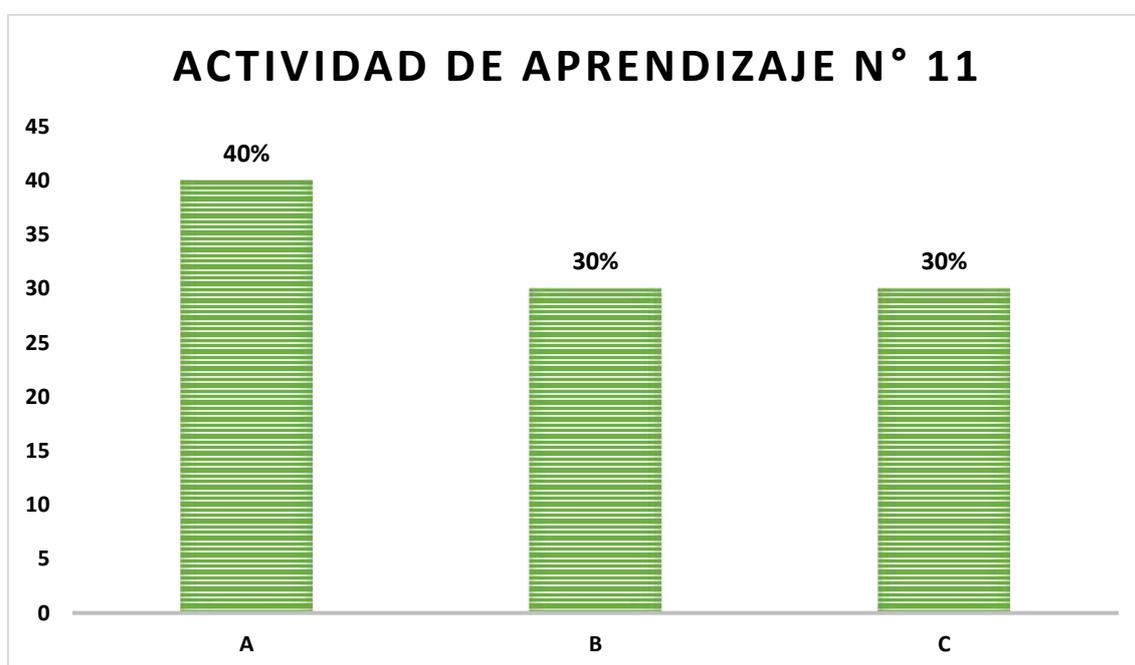
Actividad de aprendizaje 11: Secuencia de tres colores

Calificaciones	N°	%
A	8	40
B	6	30
C	6	30
TOTAL	20	100

Fuente. Lista de cotejo aplicado a los niños de 5 años, Capullitos de Amor

Figura N° 12.

Actividad de aprendizaje 11: Secuencia de tres colores



Fuente. Lista de cotejo de los juegos didácticos junio del 2019.

Expuestos la tabla N° 12 y figura N° 12 Se observa, que el 40% de los niños logran una buena calificación alta es decir A; mientras que un 30% de los otros niños tienen nota regular es decir B, y por último el 30% de los niños no logran obtener calificaciones buenas por lo que se califica nota baja C.

Tabla N° 13.

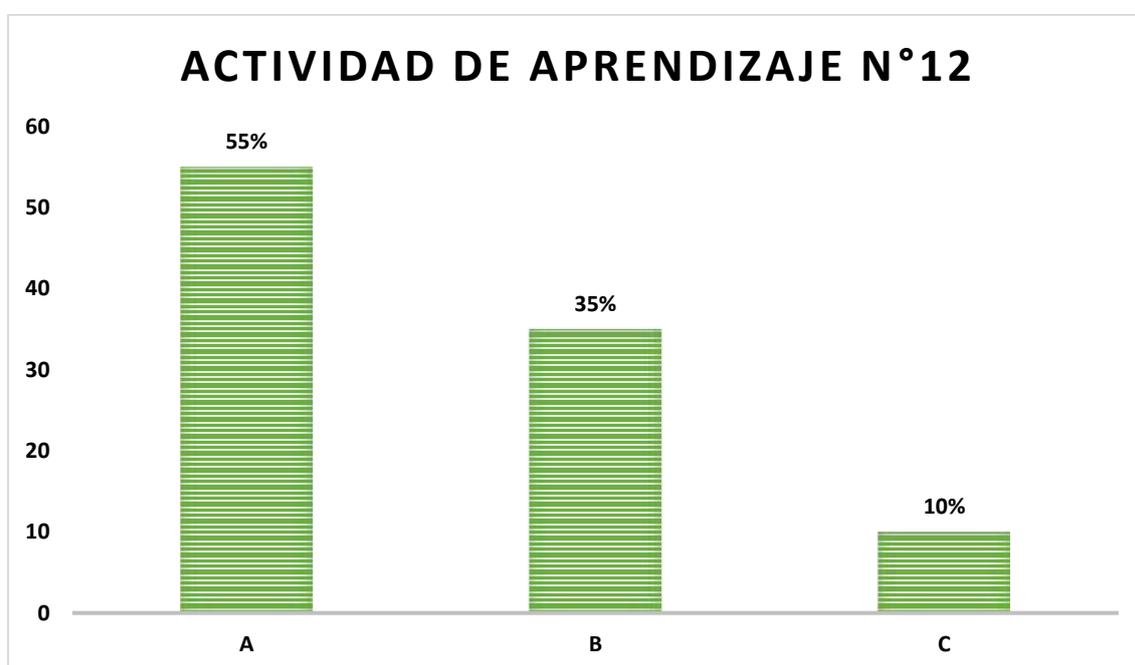
Actividad de aprendizaje 12: Jugando atrás y adelante

Calificaciones	N°	%
A	11	55
B	7	35
C	2	10
TOTAL	20	100

Fuente. Lista de cotejo aplicado a los niños de 5 años, Capullitos de Amor

Figura N° 13.

Actividad de aprendizaje 12: Jugando atrás y adelante



Fuente. Lista de cotejo de los juegos didácticos junio del 2019.

Expuestos la tabla N° 13 y figura N° 13 Se muestra, que el 45% de los niños de la muestra tienen notas muy buenas es decir calificación A; mientras que un 35% de los otros niños tienen nota regular es decir calificación B, y por último el 10% de los niños no logran obtener notas aprobatorias por lo que tienen una calificación baja C.

Tabla N° 14:

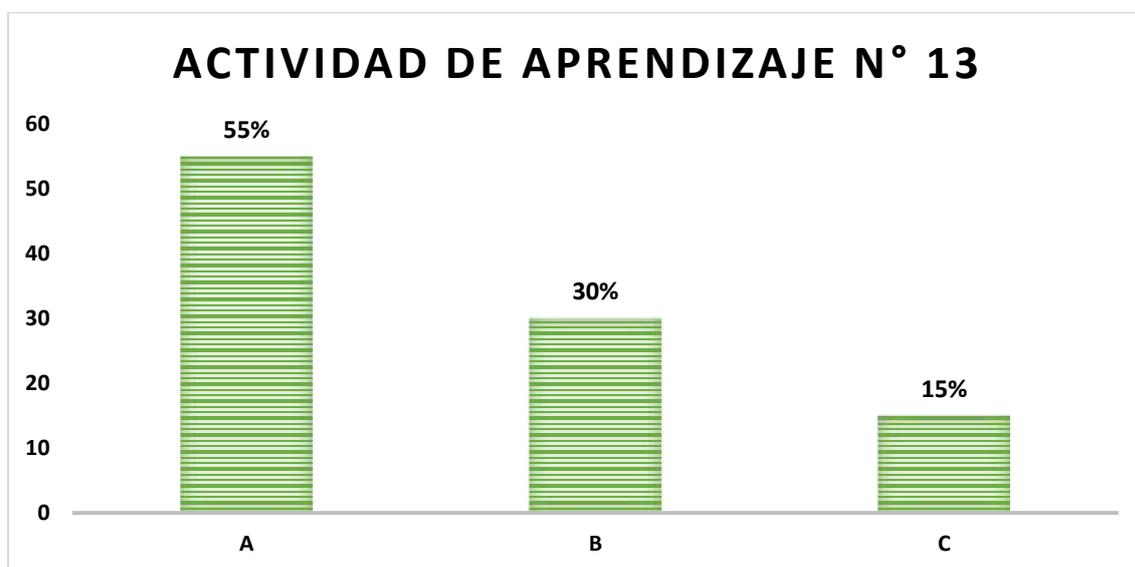
Actividad de aprendizaje 13: Jugando a quitar objetos

Calificaciones	N°	%
A	11	55
B	6	30
C	3	15
TOTAL	20	100

Fuente. Lista de cotejo aplicado a los niños de 5 años, Capullitos de Amor

Figura N° 14.

Actividad de aprendizaje 13: Jugando a quitar objetos



Fuente. Lista de cotejo de los juegos didácticos junio del 2019.

En la tabla N° 14 y figura N° 14 Se observa, que el 55% de los niños tienen calificación alta es decir A; mientras que un 30% de los otros niños tienen nota regular es decir B, y por último el 15% de los niños tienen una calificación baja C.

Tabla N° 15:

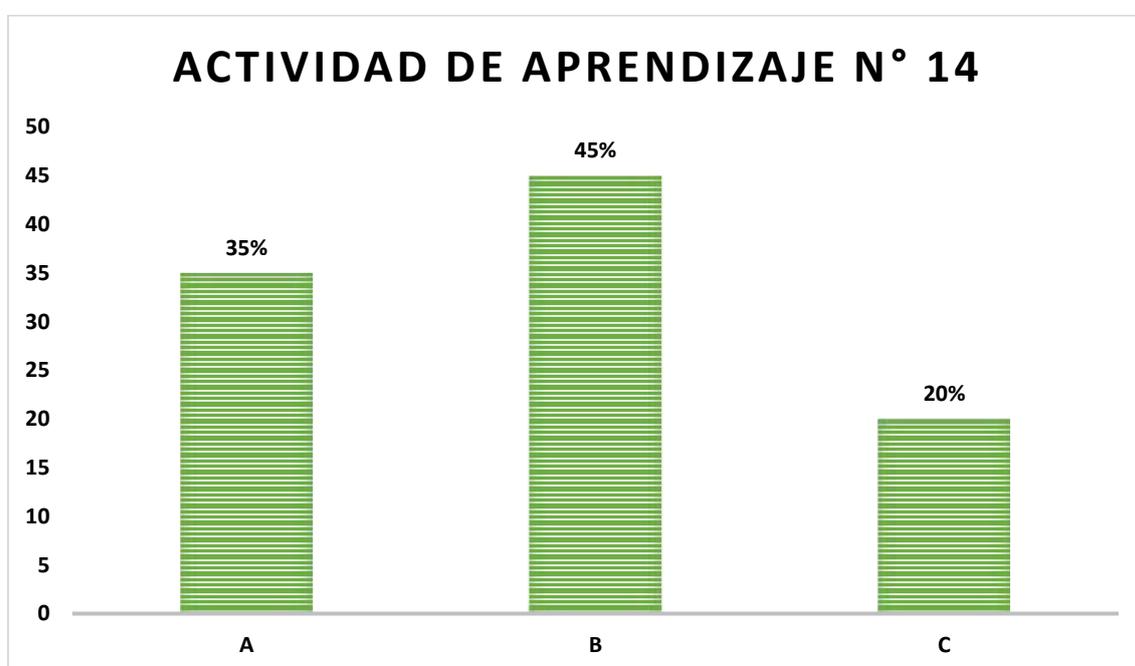
Actividad de aprendizaje 14: Jugando a sumar y restar

Fuente. Lista de Cotejo de los juegos didácticos, junio 2019.

Calificaciones	N°	%
A	7	35
B	9	45
C	4	20
TOTAL	20	100

Figura N° 15.

Actividad de aprendizaje 14: Jugando a sumar y restar



Fuente. Lista de cotejo de los juegos didácticos junio del 2019.

En la tabla N° 15 y figura N° 15 Se observa, que el 35% de los niños tienen calificación alta es decir A; mientras que un 45% de los otros niños tienen nota regular es decir B, y por último el 20% de los niños tienen una calificación baja C.

Tabla N° 16:

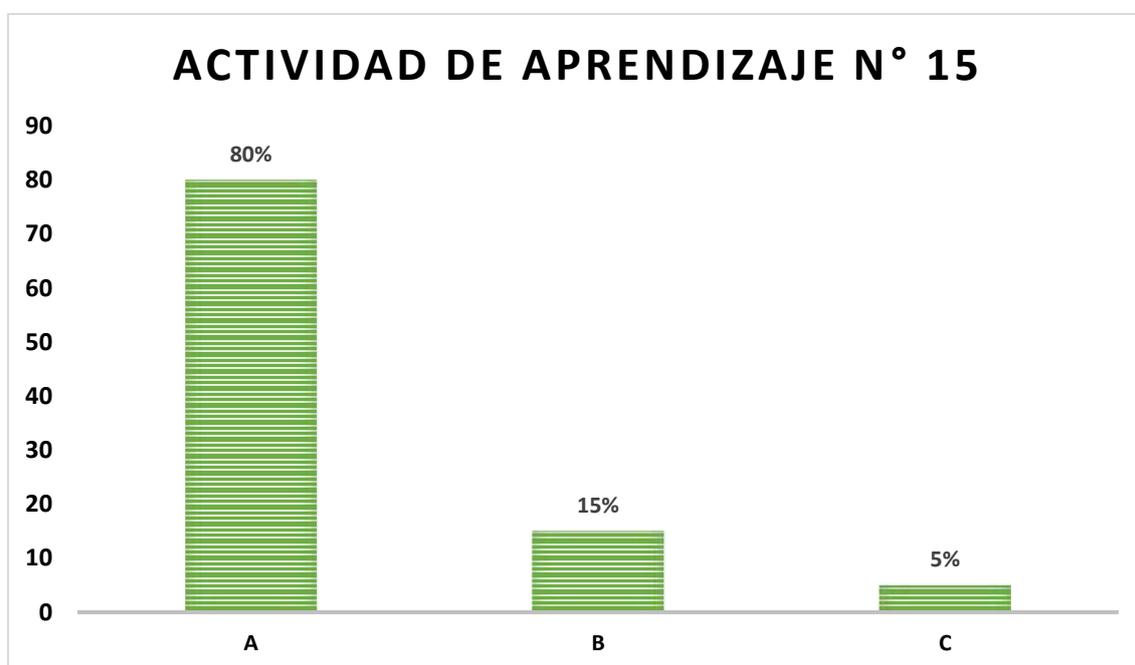
Actividad de aprendizaje N° 15: Juego agrupando a mis amigos

Calificaciones	N°	%
A	16	80
B	3	15
C	1	5
TOTAL	20	100

Fuente: Lista de Cotejo de los juegos didácticos, junio 2019.

Figura N° 16.

Actividad de aprendizaje N° 15: Juego agrupando a mis amigos



Fuente. Lista de cotejo de los juegos didácticos junio del 2019.

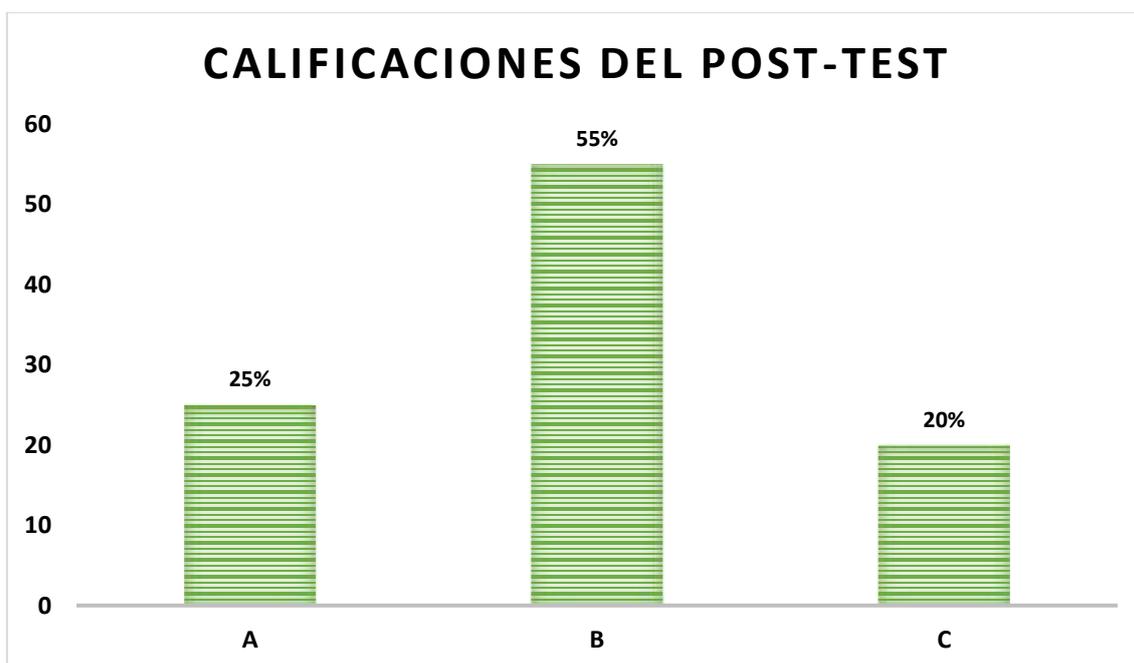
En la tabla N° 16 y figura N° 16 Se observa, que el 80% de los niños tienen calificación alta es decir A; mientras que un 15% de los otros niños tienen nota regular es decir B, y por último el 5% de los niños tienen una calificación baja C.

Tabla N° 17. Calificaciones de los niños de la muestra Post- test

CALIFICACION	N°	%
A	5	25
B	11	55
C	4	20
TOTAL	20	100

Fuente. Lista de cotejo de los juegos didácticos, año 2019.

Figura N° 17: Porcentaje de los niños de la muestra. Post-test



Fuente: Lista de cotejo

Cabe señalar que a través la tabla y figura que el 25% de los alumnos tienen una calificación previsto es decir calificación A, por lo que este porcentaje es favorable y significativo ya que los niños lograron avanzar en cuanto a su aprendizaje.; no obstante un 55% de los otros estudiantes aún están en proceso es decir B, por ultimo también se puede observar que el 20% tienen una baja calificación C .

4.1.4. Contrastación de hipótesis

A. Hipótesis

El juego didáctico influye significativamente en el desarrollo cognitivo cuando se usa materiales reciclados para el área de matemática en los niños de cinco años de la I.E capullitos de amor N° 1542, distrito de Chimbote, provincia del santa, región Ancash, del año 2018.

B. Nivel de significancia: 0,05

C. Estadístico de prueba

Tabla 20

PRUEBA DE RANGO DE WILCOXOM

		Rangos		
Rangos		N	Rango promedio	Suma de rangos
POST TEST-	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
PRE TEST	Rangos positivos	20 ^b	10,50	210,00
	Empates	0 ^c		
	Total	20		

a. Post test < pre test

b. Post test > pre test

c. Post test = pre test

Tabla 21

Estadísticos de contraste

	Juegos didácticos mejora el área de matemática
T	-3,952 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

D. Conclusión

Se muestran las significancias asintóticas. El nivel de significancia es, 005 es aceptable en relación a la investigación realizada, el de mayor puntuación es el postes por que dio resultado la propuesta designada

5.2. Análisis de los resultados

La presente investigación estuvo constituida en base al cumplimiento de los objetivos específicos que se notaron expresados en los resultados obtenidos mediante el pre-test, y el post-test respectivamente.

En relación al primer objetivo el de identificar el elemento pre-test en los niños de cinco años de la I.E capullitos de amor, N° 1542, se tiene como resultados que el 70% de los demás niños tienen una baja calificación de C, lo que implica que el niño a su edad aun no identifica la noción de cantidad, no diferencia la lateralidad, y no identifican seriaciones a esto se refiere que aun la mayoría de este porcentaje de niños aún se encuentran en inicio y requieren más apoyo de parte de la docente de aula y estrategias de metodologías .No obstante el 20% de los otros estudiantes están en proceso es decir B, por último se observó que hay una minoría del 10% de los alumnos tienen una calificación de A. Los bajos resultados obtenidos por los alumnos indican que no han alcanzado desarrollar las competencias planteadas en dicha área ya que son muchos los motivos uno de ellos es que la docente no siempre realiza actividades significativas y motivadoras que despierten el interés de los niños. Por ello se puede decir que los docentes deben tener una visión clara en cuanto a esta área que es de suma importancia ya que debe fomentar estrategias como crear un espacio tener creatividades y usar materiales didácticos para captar la atención e interés de los estudiantes. Al respecto el ministerio de educación según las rutas de aprendizajes señala que es ambiente educativo debe ser un lugar donde brinde confianza

al estudiante, respeto y libertad cuya finalidad sea el aprenderá aprender matemática para que ellos aprendan de una manera más fácil para que tengan conocimientos en diferentes situaciones de la vida y aún más cuando se da a través de situaciones reales. Cabe señalar que los bajos resultados adquiridos por los alumnos señalan que no han logrado desarrollar sus capacidades básicas planteadas, siendo esto corroborado. Idrogo, L. (2016). Quien realizó una investigación donde trabajó con 25 niños y niñas, quienes al principio encontró con bajos resultados al identificar en su investigación a través del elemento pre test y usando estrategias motivadoras como algunos juegos. Concluyendo que: Cuando se usa estrategias dentro de aula como materiales didácticos esto ayuda para que los niños sean motivados y tengan más concentración esto permitirá buenos resultados positivos. Además de ello estimula la función de los sentidos para apropiarse de grandes habilidades y destrezas.

Por otro lado, en relación al segundo objetivo específico el de diseñar y elaborar programas de juegos didácticos utilizando materiales reciclados en los niños de cinco años de la I.E capullitos de amor N° 1542, distrito de Chimbote, provincia del santa, región Áncash, del año 2018.

Al emplear el instrumento de investigación a través del post-test se evidencia un cambio rotundo de porcentajes ya que los resultados demostraron que al usar materiales reciclados como estrategias de aprendizajes dentro de aula y fuera de ello se logró mejorar un buen porcentaje ya que el 55% de los niños lograron subir de una calificación baja a una calificación buena de B, es decir los niños están en proceso lo cual significa que los alumnos han mejorado gracias a estrategias de dichos materiales, como son los recursos educativos reciclables, pero aún se requiere continuar en este proceso de motivación, no obstante se logró aumentar en un 25% de alumnos en sus calificaciones obteniendo buena

calificación de A, lo cual se evidencia un mejoramiento a lo anterior ya que hubo alumnos que no comprendían en su plenitud el identificar la lateralidad, la noción de cantidad, agrupaciones ,agregar-quitar y seriaciones ,pero al usar materiales didácticos y reciclados como estrategia de aprendizaje se logró subir el porcentaje. No obstante se logró también mejorar la cantidad anterior que había en este nivel de estudiantes ya que la mayoría estaban en este nivel y solamente quedo el 20% en este nivel. Entonces se puede decir que cuando se elabora y diseña programas didácticos usando estrategias de aprendizajes si mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años.

Para Piaget (1973) expresa que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional de la realidad pues cada niño evoluciona según su etapa. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que establecen el origen y la evolución del juego. El juego en el aula es un instrumento de aprendizaje cuando se toma como una actividad alentadora para adquirir conocimientos mediante reglas que fortalecen la personalidad de cada individuo y los conocimientos de manera significativa.

Los resultados obtenidos son corroborados por Huamán (2015) En su trabajo de investigación: Quien realizó una investigación con los niños de cinco años donde también Diseñó y aplicó programas usando juegos didácticos para mejorar un aprendizaje significativo en el área de matemática, por lo que los resultados demostraron que hubo mejoramiento al aplicar programas de juegos didácticos Concluyendo que a través de aplicaciones de programas de Juegos didácticos si mejora el razonamiento lógico en los estudiantes.

Por otro lado en cuanto al tercer objetivo específico el de Comparar los resultados del programa de juegos didácticos a través de un Pre test y post test para mejorar el desarrollo

cognitivo en los niños de cinco años de la I.E capullitos de amor N° 1542, distrito de Chimbote, provincia del santa, región Áncash, del año 2018. Al aplicar el instrumento de investigación se identificó que antes del post-test se observó que el 10% tenían un nivel de A, el 20% de los otros niños se ubicó en un nivel B y la mayoría de niños que es el 70% estaban en un nivel C (en inicio), sin embargo, después de recibir la aplicación de los juegos didácticos este nivel se redujo ya que usando estrategias se logró que la mayoría de alumnos que tenían calificación baja subieran en a una calificación buena por ello se logró que el 25% de los niños obtuvieron una calificación de A, y un 55% una calificación de B y solamente el 20% tuvieron una calificación de C. Por estas razones se puede decir que el juego, el aprendizaje y el desarrollo permiten que el cerebro del niño sea activo. Ya que jugar es una actividad fundamental en la vida de un niño. Está comprobado por estudios realizados de muchos Psicólogos reconocidos que durante la infancia y la niñez años, se crean dentro del cerebro de este individuo millones de conexiones entre las neuronas que le acceden aprender y desarrollarse y esta edad es en donde más conexiones se dan. Por tal motivo el juego es considerado una de las formas y herramientas para originar más conexiones y es en esta etapa en donde el infante aprende más.

Córdova (2018) En su trabajo de investigación: Quien realizó una investigación con niños de 5 años sección de A y B. Después de comparar los resultados de su investigación en cuanto al Pre test y Post test, si hubo una gran diferencia de porcentajes ya que los niños en el pre test se encontraron en un nivel más alto de lo anterior .Concluyendo que existe una diferencia en porcentaje de calificaciones ya que los niños demostraron un aprendizaje previsto, mostrando incluso un buen desarrollo de avance y un buen nivel después de una aplicación de un post test.

Por último, en relación al nivel de significancia en los niños de cinco años de la I.E capullitos de amor N° 1542, distrito de Chimbote, provincia del santa, región Áncash, del año 2018.

Se puede apreciar a través de la prueba de Wilcoxon que si existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática adquiridos en el Pre Test y Post Test.

Por lo tanto, se puede decir que aplicando estrategias de juegos didácticos si mejora el desarrollo cognitivo en el área de matemática en los niños de 5 años.

VI. Conclusiones

Los resultados en cuanto a la aplicación del pre - test, se evidenciaron que la mayoría de alumnos se encontraron en el 70.0 % en inicio es decir una calificación de C, un 20.0 % alcanzaron un nivel de logro de aprendizaje en proceso es decir una calificación de B y sólo un 10.0 % obtuvieron una calificación A, es decir lograron el aprendizaje previsto

Se logró diseñar y elaborar programas de juegos didácticos utilizando materiales reciclados los cuales los niños lograron subir en un 55% cuando se elaboró programas de juegos didácticos.

Se comparó los resultados del pre - test y el post - test, donde si hubo una diferencia del 50.0% de los niños que obtuvieron en la escala de calificaciones C, y el 35.0 % una calificación de B, y un 15.0 % de los niños lograron obtener una buena calificación A.

Después de contrastar la hipótesis de investigación se determinó que sí existe una diferencia significativa entre el juego didáctico obtenido en el pre test con el logro del post test, pues los niños y niñas han demostrado su desarrollo cognitivo después de haber aplicado los juegos didácticos en el área de matemática.

Recomendaciones

Se recomienda a las directoras de las Instituciones Educativas del nivel inicial siempre supervisar a sus docentes que tiene a cargo para que implementen juegos educativos y didácticos dentro de sus actividades pedagógicas ya que está establecido también dentro del currículo nacional mandado por el ministerio de Educación, que al involucrarlo permitirá que el niño sea mas inteligente y dinámico.

Se recomienda a los docentes que deben realizar y utilizar estrategias para fomentar el interés y entusiasmo con materiales didácticos o reciclados como un soporte académico ya que al darle un buen uso a través de los juegos didácticos este permitirá que sus alumnos sean inteligentes y su desarrollo cognitivo llegue a un nivel que se requiere.

Se recomienda a las futuras investigadoras sobre este ahondar más en este tema y seguir aumentando más estrategias didácticas a través de los juegos ya que a través de ello se han logrado buenos resultados favorables para que muchos niños aprendan mucho mejor y su nivel cognitivo sea cada vez mejor.

Referencias Bibliográficas

Angeldonis (2016). *Efectos de la aplicación de un programa de juegos didácticos en el desarrollo de la capacidad de resolución de problemas matemáticos de los estudiantes de primer grado de educación secundaria de la institución educativa “Sócrates”- tambogrande* (Tesis de pregrado). Universidad católica Los Ángeles de Chimbote, Piura, Perú.

Arriagada, D. (2014). *Desarrollo de habilidades de comprensión lectora, mediante la integración de Tablet* (Tesis para magister). Universidad de Chile facultad de Ciencias Sociales Departamento de Educación, Santiago de Chile.

Arango, L. Aristizábal, N. Cardona, A. Herrera, S. Ramírez, O. (2015) *Estrategias metacognitivas para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de básica primaria* (Tesis de maestría). Universidad Autónoma de Manizales Departamento de Educación, Caldas, Colombia.

Cano, L. (2017) *Aplicación de talleres de lectura basados en el enfoque constructivista utilizando material impreso, mejora el nivel de comprensión lectora de los niños y niñas del 4to grado “B” de educación primaria de la I.E N° 88037 “Antenor Sánchez* (Tesis de Licenciatura) .Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Chimbote, Perú.

Cordero, A. (2013) *Mejora en los niveles de comprensión lectora de los alumnos del sexto grado de educación primaria de la institución educativa “san ramón” provincia de huamanga* (Tesis de magister) .Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Ayacucho, Perú.

Córdova, C. (2017) *juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. San Gerardo Trujillo 2017* (Tesis de Licenciatura) .Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Chimbote, Perú.

Escobal, M. (2016) *Cuentos infantiles para el desarrollo de comprensión lectora. “Tesis de licenciada.* Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Huánuco, Perú.

Espinoza, E. (2016) *Nivel de comprensión lectora de los y las estudiantes del IV ciclo de educación básica regular* (Tesis de licenciatura). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Huánuco, Perú.

Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo.* Universidad Pablo de Olavide
Recuperado de
[https://www.researchgate.net/publication/324363292 TEORIAS DEL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO](https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO)

Garnica, G. (2014). *Actividades lúdicas para la iniciación en el mundo de la matemática de los niños de 4 a 6 años de edad.* (Tesis de licenciatura). Universidad tecnológica Equinoccial, Quito, Ecuador.

Gavedia, G. (2016). *Los juegos didácticos en el desarrollo del área de matemática en niños del 1er grado de primaria de la institución educativa mercedes Indacochea lozano* (tesis de pregrado). Universidad católica los Ángeles de Chimbote, Huacho, Perú.

Gonzales, L. (2016). *Aplicación de juegos didácticos con el enfoque significativo para mejorar el aprendizaje de las nociones numéricas en el área de matemáticas, en*

los estudiantes de 4 años de educación inicial IE N° 1555 Coishco, Chimbote
(Tesis de pregrado) .Universidad católica Los Ángeles de Chimbote, Chimbote,
Perú.

Huamán, M. (2015) *Juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo para mejorar el pensamiento matemático en los niños de 4 años de la I.E. N°519 “lluvia de colores”– urb. Nicolás garatea, nuevo Chimbote.* (Tesis de pregrado). Universidad católica Los Ángeles de Chimbote, Cachachi, Perú.

Idrogo, L. (2016) *El juego como recurso didáctico en la resolución de problemas de matemáticos de la I.E.P. “Getsemani”* (tesis de licenciatura). Universidad católica los Ángeles de Chimbote, Paita, Perú.

Mesías, N. Ortega, S. (2014). *El material didáctico y su incidencia en el desarrollo del área cognitiva de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad de los centros infantiles del buen vivir del sector de Conocoto. Propuesta alternativa* (Tesis de Pregrado). Universidad de las fuerzas armadas, Conocoto, Ecuador.

Montenegro, R. (2015) *Aplicación de estrategias de aprendizaje cooperativo para la mejora de la comprensión lectora en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís”* (Tesis de licenciatura). Universidad católica Los Ángeles de Chimbote, Piura, Perú.

MINEDU (2015) *Rutas del Aprendizaje de Matemática del Nivel Inicial. Desarrollo del pensamiento matemático II Ciclo.* Lima. Editorial Metrocolor S.A. Lima – Perú.

Palacios, L. (2015). *Mejoramiento de la comprensión lectora en alumnos de segundo semestre del programa de Español y Literatura de la Universidad Tecnológica del Chocó*

“Diego Luis Córdoba” (Tesis para magister). Universidad Nacional de Colombia Facultad de Ciencias Humanas, Departamento de Lingüística, Bogotá, Colombia.

Pedagogía de Montessori. (2010). [Blog]. Retrieved from <http://areasdedesarrollocognitivo.blogspot.com/2010/05/pedagogia-de-montessori.html>

Pepe, C. (2015). *Las actividades lúdicas en el rendimiento académico de las matemáticas en los niños de cuarto año de educación general básica de la unidad educativa Joaquín Arias del Cantón pelileo, provincia Tungurahua* (Tesis de licenciatura). Universidad técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.

Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista. (2015). [Blog]. Retrieved from <http://juegosdidacticoseduccioninicial.blogspot.com/2015/06/piaget-y-el-valor-del-juego-en-su.html>

PISA (2015). Resultados claves. Resultados de PISA 2015. Disponible en: <https://www.oecd.org/pisa/pisa-2015-results-in-focus-ESP.pdf>

Piaget, G. (1973) *La formación del símbolo en el niño*. 2º reimpresión. México.

Rincón, A. (2010). *Importancia del material didáctico en el proceso matemático de educación Preescolar*. Venezuela de Mérida. Universidad Nacional de Mérida.

Rodríguez, M. (2014) *El Juego en la etapa de Educación Infantil de los niños de 3- 6 años* (Tesis de pregrado). Universidad de Valladolid, España. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3993/1/TFG-G365.pdf>

Rodríguez, S. (2015). *Relación entre las competencias de comprensión lectora y resolución de problemas matemáticos en los alumnos de tercero primaria de un establecimiento privado* (Tesis de licenciatura). Universidad Rafael Landívar Facultad de Humanidades licenciatura en Educación y Aprendizaje, Guatemala de la Asunción.

Rutas del Aprendizaje (2015) *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Ministerio de Educación Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>

Salirrosas, R. (2016). *Programa de juegos didácticos utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años de edad de la Institución educativa n° 159* (Tesis de pregrado) .Universidad católica Los Ángeles de Chimbote, shitamalca, Perú.

Vergara, C. (11/04/2018) *Vygotsky y la teoría sociocultural del desarrollo cognitivo*. Disponible en URL: <https://www.actualidadenpsicologia.com/vygotsky-teoria-sociocultural/>

Vela, N. (2015). *Hábitos de estudio y comprensión lectora en estudiantes del 2º grado de primaria, I.E.P.S.M. n° 60050 república de Venezuela, Iquitos -* (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de la Amazonia Peruana facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, Iquitos, Perú.

Villarroel, M. (2017) *Comprensión lectora en los estudiantes de una universidad privada y estatal* (Tesis de maestría).Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.

ANEXOS



INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAPULLITOS DE AMOR N°1542_CHIMBOTE

CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1542, DEL DISTRITO DE CHIMBOTE, PROVINCIA DEL SANTA, DEPARTAMENTO DE ANCASH.

HACE CONSTAR QUE:

La bachiller DE LA CRUZ ATENCIO Aida, identificado con D.N.I 44944435, ha desarrollado su trabajo de investigación que tiene por título: El juego didáctico utilizando materiales reciclados para mejorar el desarrollo cognitivo en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Capullitos de Amor N° 1542 del distrito de Chimbote, provincia Santa, 2019.

A partir del 16 de setiembre hasta el 28 de octubre , del presente año, desempeñándose con responsabilidad, eficiencia, colaboración e identificación con nuestra Institución.

Se otorga la presente constancia, a solicitud de la interesada para los fines que se emite conveniente

Chimbote 05 de noviembre del 2019

Atentamente




Rocío del Pilar Avalos
DIRECTORA
I.E. N° 1542

Rocío del Pilar Avalos

Directora de la I.E. capullitos de amor

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimension1. planificación								
1.	Planifica los juegos en la sesión del aprendizaje							
2.	Analizar diferentes ideas u opciones a la hora de planificar actividades basadas en juegos didácticos.							
3	Prepara materiales que ayudan a realizar la actividad planificada							
4	Prever los materiales adecuados para el tema							
5	Realiza la programación de una actividad didáctica Integrada basada en estos juegos propuestos							
6	Prever las reglas antes del juego							
Dimensión 2. Evaluación								
7	Expresa cantidades de hasta 05 objetos usando su propio lenguaje							
8	Expresa cantidades de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje							
9	Agrupar objetos según su color							
10	Agrupar objetos por tamaño							
11	Expresa en forma oral los números ordinales sobre la posición de objetos y personas							
12	Utiliza expresiones muchos, pocos y ninguno							
13	Utiliza estrategias numéricas para interactuar con el grupo							
14	Identifica cantidades y acciones de agregar y quitar hasta 10 objetos							
15	Participa activamente en los juegos propuestos							
16	Propone acciones para resolver problemas de agregar de hasta cinco objetos							
17	Expresa con sus propias palabras lo que comprende del problema							
18	Compara cantidades de objetos utilizando muchos, pocos y ninguno							
19	Utiliza expresiones más que menos que							
20	Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego							
Dimensión 3. Ejecución								
21	Retroalimenta en sus respuestas e ideas planteadas							
22	Evalúa detalladamente cada actividad							
23	Propone nuevas estrategias para el juego							

24	Demuestra interés frente a las actividades realizadas							
25	Registra hechos acontecidos de acuerdo al juego							

**CERTIFICADO DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO
EXPERTO**

CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Lic. *Marianella Del Rosario Silva Beltrán*

Docente de la Institución Educativa Capullitos de Amor N° 1542

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Es grato expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado lista de cotejo. Que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: El juego didáctico utilizando materiales reciclados para mejorar el desarrollo cognitivo del área de matemática. Este instrumento consta de 30 ítems y fue elaborado por la investigadora Aida De La Cruz Atencio.

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

Carta de presentación

Definición conceptual de las variables

Matriz de operacionalización de las variables

Ejemplo de instrumento completo.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Aida De La Cruz Atencio

DNI: 44944435

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL
JUEGO DIDÁCTICO (LISTA DE COTEJO)**

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1. planificación								
1.	Participa activamente en el juego propuesto	✓		✓		✓		
2.	Utiliza estrategias comunicativas para	✓		✓		✓		
3.	Planifica los juegos en la sesión del aprendizaje	✓		✓		✓		
4.	Prever los materiales adecuados para el tema	✓		✓		✓		
5.	Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego	✓		✓		✓		
6.	Prever las reglas antes del juego	✓		✓		✓		
Dimensión 2. Evaluación								
7.	Expresa cantidades de hasta 05 objetos usando su propio lenguaje	✓		✓		✓		
8.	Expresa cantidades de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje	✓		✓		✓		
9.	Agrupar objetos según su color	✓		✓		✓		
10.	Agrupar objetos por tamaño	✓		✓		✓		
11.	Expresa en forma oral los números ordinales sobre la posición de objetos y personas	✓		✓		✓		
12.	Utiliza expresiones muchos, pocos y ninguno	✓		✓		✓		
13.	Identifica los números del 1 al 10 en la recta numérica	✓		✓		✓		
14.	Identifica cantidades y acciones de agregar hasta 10 objetos	✓		✓		✓		
15.	Identifica cantidades y acciones de quitar hasta 10 objetos	✓		✓		✓		
16.	Propone acciones para resolver problemas de agregar de hasta cinco objetos	✓		✓		✓		
17.	Expresa con sus propias palabras lo que comprende del problema	✓		✓		✓		
18.	Compara cantidades de objetos utilizando muchos, pocos y ninguno	✓		✓		✓		
19.	Utiliza expresiones más que menos que	✓		✓		✓		
20.	Identifica cantidades a través de los colores	✓		✓		✓		
Dimensión 3. Ejecución								
21.	Participa activamente en el juego de las	✓		✓		✓		
22.	Evalúa	✓		✓		✓		
23.	Propone nuevas estrategias para el juego	✓		✓		✓		
24.	Demuestra interés frente a las actividades realizadas	✓		✓		✓		
25.	Registra hechos acontecidos de acuerdo al juego	✓		✓		✓		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructo y las dimensiones correspondientes

Sí es suficiente

Opinión de aplicabilidad:

- Aplicable
- Aplicable después de corregir
- No aplicable

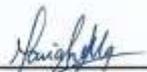
Nombre y apellido del juez evaluador:

Mariana Ma Silva Beltrán

DNI 40.513.640

Especialidad: Educación Inicial

Fecha: 05/NOV/2019


Firma del experto

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

Relevancia 2: el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo

Claridad 3: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo

Nota: suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir

CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Lic. LISBETH JANETH ZEGARRA FLORES

Docente de la Institución Educativa Capullitos de Amor N° 1542

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Es grato expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado lista de cotejo. Que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: El juego didáctico utilizando materiales reciclados para mejorar el desarrollo cognitivo del área de matemática. Este instrumento consta de 30 ítems y fue elaborado por la investigadora Aida De La Cruz Atencio.

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

- Carta de presentación
- Definición conceptual de las variables
- Matriz de operacionalización de las variables
- Ejemplo de instrumento completo.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Aida De La Cruz Atencio

DNI: 44944435

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL
JUEGO DIDÁCTICO (LISTA DE COTEJO)**

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1. planificación								
1.	Participa activamente en el juego propuesto	✓		✓		✓		
2.	Utiliza estrategias comunicativas para	✓		✓		✓		
3.	Planifica los juegos en la sesión del aprendizaje	✓		✓		✓		
4.	Prever los materiales adecuados para el tema	✓		✓		✓		
5.	Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego	✓		✓		✓		
6.	Prever las reglas antes del juego	✓		✓		✓		
Dimensión 2. Evaluación								
7.	Expresa cantidades de hasta 05 objetos usando su propio lenguaje	✓		✓		✓		
8.	Expresa cantidades de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje	✓		✓		✓		
9.	Agrupar objetos según su color	✓		✓		✓		
10.	Agrupar objetos por tamaño	✓		✓		✓		
11.	Expresa en forma oral los números ordinales sobre la posición de objetos y personas	✓		✓		✓		
12.	Utiliza expresiones muchos, pocos y ninguno	✓		✓		✓		
13.	Identifica los números del 1 al 10 en la recta numérica	✓		✓		✓		
14.	Identifica cantidades y acciones de agregar hasta 10 objetos	✓		✓		✓		
15.	Identifica cantidades y acciones de quitar hasta 10 objetos	✓		✓		✓		
16.	Propone acciones para resolver problemas de agregar de hasta cinco objetos	✓		✓		✓		
17.	Expresa con sus propias palabras lo que comprende del problema	✓		✓		✓		
18.	Compara cantidades de objetos utilizando muchos, pocos y ninguno	✓		✓		✓		
19.	Utiliza expresiones más que menos que	✓		✓		✓		
20.	Identifica cantidades a través de los colores	✓		✓		✓		
Dimensión 3. Ejecución								
21.	Participa activamente en el juego de las	✓		✓		✓		
22.	Evalúa	✓		✓		✓		
23.	Propone nuevas estrategias para el juego	✓		✓		✓		
24.	Demuestra interés frente a las actividades realizadas	✓		✓		✓		
25.	Registra hechos acontecidos de acuerdo al juego	✓		✓		✓		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructo y las dimensiones correspondientes

Si es aplicable

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

Nombre y apellido del juez evaluador:

LILIANA JANETH ZOBARRA FLORES

DNI *82989552*

Especialidad: *EDUCACION INICIAL*

Fecha:

Firma del experto

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

Relevancia 2: el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo

Claridad 3: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo

Nota: suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir

CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Lic. PATRICIA HOYLE RONCEROS

Docente de la Institución Educativa Capullitos de Amor N° 1542

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Es grato expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado lista de cotejo. Que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: El juego didáctico utilizando materiales reciclados para mejorar el desarrollo cognitivo del área de matemática. Este instrumento consta de 30 ítems y fue elaborado por la investigadora Aida De La Cruz Atencio.

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

- Carta de presentación
- Definición conceptual de las variables
- Matriz de operacionalización de las variables
- Ejemplo de instrumento completo.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Aida De La Cruz Atencio

DNI: 44944435

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL
JUEGO DIDÁCTICO (LISTA DE COTEJO)**

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1. planificación								
1.	Participa activamente en el juego propuesto	✓		✓		✓		
2.	Utiliza estrategias comunicativas para	✓		✓		✓		
3.	Planifica los juegos en la sesión del aprendizaje	✓		✓		✓		
4.	Prever los materiales adecuados para el tema	✓		✓		✓		
5.	Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego	✓		✓		✓		
6.	Prever las reglas antes del juego	✓		✓		✓		
Dimensión 2. Evaluación								
7.	Expresa cantidades de hasta 05 objetos usando su propio lenguaje	✓		✓		✓		
8.	Expresa cantidades de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje	✓		✓		✓		
9.	Agrupar objetos según su color	✓		✓		✓		
10.	Agrupar objetos por tamaño	✓		✓		✓		
11.	Expresa en forma oral los números ordinales sobre la posición de objetos y personas	✓		✓		✓		
12.	Utiliza expresiones muchos, pocos y ninguno	✓		✓		✓		
13.	Identifica los números del 1 al 10 en la recta numérica	✓		✓		✓		
14.	Identifica cantidades y acciones de agregar hasta 10 objetos	✓		✓		✓		
15.	Identifica cantidades y acciones de quitar hasta 10 objetos	✓		✓		✓		
16.	Propone acciones para resolver problemas de agregar de hasta cinco objetos	✓		✓		✓		
17.	Expresa con sus propias palabras lo que comprende del problema	✓		✓		✓		
18.	Compara cantidades de objetos utilizando muchos, pocos y ninguno	✓		✓		✓		
19.	Utiliza expresiones más que menos que	✓		✓		✓		
20.	Identifica cantidades a través de los colores	✓		✓		✓		
Dimensión 3. Ejecución								
21.	Participa activamente en el juego de las	✓		✓		✓		
22.	Evalúa	✓		✓		✓		
23.	Propone nuevas estrategias para el juego	✓		✓		✓		
24.	Demuestra interés frente a las actividades realizadas	✓		✓		✓		
25.	Registra hechos acontecidos de acuerdo al juego	✓		✓		✓		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de items para evaluar el constructo y las dimensiones correspondientes

SI ES SUFICIENTE

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

Nombre y apellido del juez evaluador:

PATRICIA HOYLE RONCEROS

DNI 32972641

Especialidad: EDUCACIÓN INICIAL

Fecha:



Firma del experto

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

Relevancia 2: el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo

Claridad 3: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo

Nota: suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir

Lic. Fany Martha Siccha Vásquez

Docente de la Institución Educativa Capullitos de Amor N° 1542

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Es grato expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado lista de cotejo. Que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: El juego didáctico utilizando materiales reciclados para mejorar el desarrollo cognitivo del área de matemática. Este instrumento consta de 30 ítems y fue elaborado por la investigadora Aida De La Cruz Atencio.

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

- Carta de presentación
- Definición conceptual de las variables
- Matriz de operacionalización de las variables
- Ejemplo de instrumento completo.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Aida De La Cruz Atencio

DNI: 44944435

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL
JUEGO DIDÁCTICO (LISTA DE COTEJO)**

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1. planificación								
1.	Participa activamente en el juego propuesto	✓		✓		✓		
2.	Utiliza estrategias comunicativas para	✓		✓		✓		
3.	Planifica los juegos en la sesión del aprendizaje	✓		✓		✓		
4.	Prever los materiales adecuados para el tema	✓		✓		✓		
5.	Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego	✓		✓		✓		
6.	Prever las reglas antes del juego	✓		✓		✓		
Dimensión 2. Evaluación								
7.	Expresa cantidades de hasta 05 objetos usando su propio lenguaje	✓		✓		✓		
8.	Expresa cantidades de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje	✓		✓		✓		
9.	Agrupar objetos según su color	✓		✓		✓		
10.	Agrupar objetos por tamaño	✓		✓		✓		
11.	Expresa en forma oral los números ordinales sobre la posición de objetos y personas	✓		✓		✓		
12.	Utiliza expresiones muchos, pocos y ninguno	✓		✓		✓		
13.	Identifica los números del 1 al 10 en la recta numérica	✓		✓		✓		
14.	Identifica cantidades y acciones de agregar hasta 10 objetos	✓		✓		✓		
15.	Identifica cantidades y acciones de quitar hasta 10 objetos	✓		✓		✓		
16.	Propone acciones para resolver problemas de agregar de hasta cinco objetos	✓		✓		✓		
17.	Expresa con sus propias palabras lo que comprende del problema	✓		✓		✓		
18.	Compara cantidades de objetos utilizando muchos, pocos y ninguno	✓		✓		✓		
19.	Utiliza expresiones más que menos que	✓		✓		✓		
20.	Identifica cantidades a través de los colores	✓		✓		✓		
Dimensión 3. Ejecución								
21.	Participa activamente en el juego de las	✓		✓		✓		
22.	Evalúa	✓		✓		✓		
23.	Propone nuevas estrategias para el juego	✓		✓		✓		
24.	Demuestra interés frente a las actividades realizadas	✓		✓		✓		
25.	Registra hechos acontecidos de acuerdo al juego	✓		✓		✓		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructo y las dimensiones correspondientes

Si es aplicable

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (x)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

Nombre y apellido del juez evaluador:

Fany Martha Srecha Vázquez

DNI

32916978

Especialidad:

Fecha:


Firma del experto

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

Relevancia 2: el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo

Claridad 3: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo

Nota: suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir

CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Lic. Martha Yedira Chinchay Bajar.

Docente de la Institución Educativa Capullitos de Amor N° 1542

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Es grato expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado lista de cotejo. Que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: El juego didáctico utilizando materiales reciclados para mejorar el desarrollo cognitivo del área de matemática. Este instrumento consta de 30 ítems y fue elaborado por la investigadora Aida De La Cruz Atencio.

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

- Carta de presentación
- Definición conceptual de las variables
- Matriz de operacionalización de las variables
- Ejemplo de instrumento completo.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Aida De La Cruz Atencio

DNI: 44944435

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL
JUEGO DIDÁCTICO (LISTA DE COTEJO)**

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1. planificación								
1.	Participa activamente en el juego propuesto	✓		✓		✓		
2.	Utiliza estrategias comunicativas para	✓		✓		✓		
3.	Planifica los juegos en la sesión del aprendizaje	✓		✓		✓		
4.	Prever los materiales adecuados para el tema	✓		✓		✓		
5.	Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego	✓		✓		✓		
6.	Prever las reglas antes del juego	✓		✓		✓		
Dimensión 2. Evaluación								
7.	Expresa cantidades de hasta 05 objetos usando su propio lenguaje	✓		✓		✓		
8.	Expresa cantidades de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje	✓		✓		✓		
9.	Agrupar objetos según su color	✓		✓		✓		
10.	Agrupar objetos por tamaño	✓		✓		✓		
11.	Expresa en forma oral los números ordinales sobre la posición de objetos y personas	✓		✓		✓		
12.	Utiliza expresiones muchos, pocos y ninguno	✓		✓		✓		
13.	Identifica los números del 1 al 10 en la recta numérica	✓		✓		✓		
14.	Identifica cantidades y acciones de agregar hasta 10 objetos	✓		✓		✓		
15.	Identifica cantidades y acciones de quitar hasta 10 objetos	✓		✓		✓		
16.	Propone acciones para resolver problemas de agregar de hasta cinco objetos	✓		✓		✓		
17.	Expresa con sus propias palabras lo que comprende del problema	✓		✓		✓		
18.	Compara cantidades de objetos utilizando muchos, pocos y ninguno	✓		✓		✓		
19.	Utiliza expresiones más que menos que	✓		✓		✓		
20.	Identifica cantidades a través de los colores	✓		✓		✓		
Dimensión 3. Ejecución								
21.	Participa activamente en el juego de las	✓		✓		✓		
22.	Evalúa	✓		✓		✓		
23.	Propone nuevas estrategias para el juego	✓		✓		✓		
24.	Demuestra interés frente a las actividades realizadas	✓		✓		✓		
25.	Registra hechos acontecidos de acuerdo al juego	✓		✓		✓		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructo y las dimensiones correspondientes

Según los Ítems Verificados si cumple con el propósito de evaluar el desarrollo cognitivo de Matemática utilizando como estrategia el juego.

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

Nombre y apellido del juez evaluador:

Martha Yadira Chinchay Béjar

DNI 71704810

Especialidad: Educación Inicial

Fecha:


Firma del experto

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

Relevancia 2: el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo

Claridad 3: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo

Nota: suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir

MODELO DE CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Lic. Irma Chacón Paredes

Docente de la Institución Educativa Capullitos de Amor N° 1542

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Es grato expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado lista de cotejo. Que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: El juego didáctico utilizando materiales reciclados para mejorar el desarrollo cognitivo del área de matemática. Este instrumento consta de 30 ítems y fue elaborado por la investigadora Aida De La Cruz Atencio.

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

- Carta de presentación
- Definición conceptual de las variables
- Matriz de operacionalización de las variables
- Ejemplo de instrumento completo.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Aida De La Cruz Atencio

DNI: 44944435

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL
JUEGO DIDÁCTICO (LISTA DE COTEJO)**

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1. planificación								
1.	Participa activamente en el juego propuesto	✓		✓		✓		
2.	Utiliza estrategias comunicativas para	✓		✓		✓		
3.	Planifica los juegos en la sesión del aprendizaje	✓		✓		✓		
4.	Prever los materiales adecuados para el tema	✓		✓		✓		
5.	Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego	✓		✓		✓		
6.	Prever las reglas antes del juego	✓		✓		✓		
Dimensión 2. Evaluación								
7.	Expresa cantidades de hasta 05 objetos usando su propio lenguaje	✓		✓		✓		
8.	Expresa cantidades de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje	✓		✓		✓		
9.	Agrupar objetos según su color	✓		✓		✓		
10.	Agrupar objetos por tamaño	✓		✓		✓		
11.	Expresa en forma oral los números ordinales sobre la posición de objetos y personas	✓		✓		✓		
12.	Utiliza expresiones muchos, pocos y ninguno	✓		✓		✓		
13.	Identifica los números del 1 al 10 en la recta numérica	✓		✓		✓		
14.	Identifica cantidades y acciones de agregar hasta 10 objetos	✓		✓		✓		
15.	Identifica cantidades y acciones de quitar hasta 10 objetos	✓		✓		✓		
16.	Propone acciones para resolver problemas de agregar de hasta cinco objetos	✓		✓		✓		
17.	Expresa con sus propias palabras lo que comprende del problema	✓		✓		✓		
18.	Compara cantidades de objetos utilizando muchos, pocos y ninguno	✓		✓		✓		
19.	Utiliza expresiones más que menos que	✓		✓		✓		
20.	Identifica cantidades a través de los colores	✓		✓		✓		
Dimensión 3. Ejecución								
21.	Participa activamente en el juego de las	✓		✓		✓		
22.	Evalúa	✓		✓		✓		
23.	Propone nuevas estrategias para el juego	✓		✓		✓		
24.	Demuestra interés frente a las actividades realizadas	✓		✓		✓		
25.	Registra hechos acontecidos de acuerdo al juego	✓		✓		✓		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructo y las dimensiones correspondientes

Si es suficiente la cantidad de ítems

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

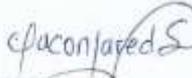
Nombre y apellido del juez evaluador:

Irma Chacon Paredes

DNI 47806368

Especialidad: Lic. en educación Inicial

Fecha: 04-10-2019


Firma del experto

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

Relevancia 2: el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo

Claridad 3: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo

Nota: suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir

CONSENTIMIENTO INFORMADO


**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACION
Consentimiento informado**

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El juego didáctico utilizando materiales reciclados para mejorar el desarrollo cognitivo en el área de matemática", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de cinco años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el cuestionario será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Susi Pastor Yupanqui, padre de familia de la Institución Educativa Capellado de amor con DNI 40950181 acepto que mi menor hijo (a) forme parte de la investigación titulada "El juego didáctico utilizando materiales reciclados para mejorar el desarrollo cognitivo en el área de matemática, realizado por la estudiante Aida De La Cruz Atencio, ciclo VIII de educación inicial". He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

<u>Susi Pastor Yupanqui</u> Nombre del participante (Padres de familia)	<u>Susi Pastor</u> Firma del participante (padre de familia)
<u>Daniel Huamancari Pastor</u> Nombre de la persona que obtiene el consentimiento (niño)	<u>Aida D.A</u> Firma de la persona que obtiene el consentimiento (estudiantes)

Fecha: / /

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJES

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Capullitos de Amor N° 1542

Aula: Honestidad

Docente: De La Cruz Atencio De Miranda Aida

Tiempo de aplicación: 30 minutos

Nombre de la Actividad: Corro hasta llegar a la meta

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?
- hacer los carros de colores con cartón para jugar	Colores Papel de colores Goma

II. Competencia y Capacidades:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	Evidencia	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	-Traduce cantidades a expresiones numéricas -comunica su comprensión sobre los números y operaciones -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Utiliza los números ordinales "primero", "segundo", "tercero", "cuarto", "quinto" para establecer el lugar o posición de un objeto, empleando material concreto o su propio cuerpo	Identifica el orden de llegada de los objetos concretos	Lista de cotejo

III.DESARROLLO:

Inicio	<p>Motivación, interés Se canta una canción “como están los niños ”</p> <p>Saberes previos ¿Han visto los juegos panamericanos? ¿Conocen a Gladis Tejeda? ¿Cómo habrá ganado? ¿Cómo sabremos cuando gana una persona?</p> <p>Problematización Preguntamos a los niños ¿Conocen que es llegar a la meta?</p> <p>Propósito y organización Se menciona el propósito de actividad hoy aprenderemos a conocer quien llega primero a la meta”</p>
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamientos de los aprendizajes</p> <p>Comprensión del problema: A través de preguntas ¿De qué manera podremos llegar a la meta? ¿Qué podemos hacer? ¿Les gustaría que realicemos un juego para ver quien llega primero a la meta?</p> <p>Búsqueda de estrategias: Se muestra a los niños carros hecho a base de material reciclado se realiza las siguientes preguntas ¿Podremos jugar a la carrera de carros para saber quién llega a la meta?</p> <p>Representación: Se canta una canción para formar grupos y se pueda realizar el juego de carreras con los carros. Después se les pregunta ¿Quién llego 1º? ¿Quién llegó 2º ¿Quién llego 3º? ¿Quién llego 4º?</p> <p>Formalización: Los niños manifiestan sus respuestas mediante el juego que realizaron , la maestra refuerza las opiniones de los niños, explicando Que el que gana a todos es el 1º y el que llega después es el 2º y así sucesivamente. - Luego se les entrega una hoja de aplicación para que puedan trabajar</p>

	<p>Reflexión: La docente pregunta a los niños: ¿les gusto el juego que realizamos hoy? ¿Podemos jugar en casa? ¿Compartiremos lo que hemos aprendido con papa y mama?</p> <p>Transferencia: los niños identifican los números ordinales</p>
Cierre	<p>Sistematización y evaluación</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo te sentiste? ¿Todos ayudaron? Dialoga con papá y mamá acerca de la actividad que realizaste.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Capullitos de Amor N° 1542

Aula: Honestidad

Docente: De La Cruz Atencio De Miranda Aida

Tiempo de aplicación: 30 minutos

Nombre de la actividad: Juego agrupando por color

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - traer conos de papel - pedir botellas de diferentes tamaño - hacer el arcoíris de tekno por 	Conos de papel Botellas Palitos de chupetes de colores lentejuelas Radio

II. Competencia y Capacidades:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	*Traduce cantidades a expresiones numéricas *Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones *Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo	- Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos	Agrupar objetos según su color	Lista de cotejo

III.DESARROLLO:

Inicio	<p>Motivación, interés Se canta una canción con ayuda de la radio “el arcoíris ”</p> <p>Saberes previos</p> <p>- Se realiza las siguientes preguntas ¿De qué trata la canción? ¿Cuántos colores hemos escuchado? ¿Conocen todos los colores?</p> <p>Problematización Se realiza las siguientes preguntas ¿De qué manera podemos jugar con los colores?</p> <p>Propósito y organización Se menciona el propósito de la actividad: juego agrupando por color</p>
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamientos de los aprendizajes</p> <p>Comprensión del problema: A través de preguntas</p> <p>¿Todos los colores del arcoíris serán iguales? ¿Cuántos podemos contar? ¿Podemos agruparlo los colores del arcoíris?</p> <p>Búsqueda de estrategias: La maestra muestra a los niños a través de un teknopor grande para que los niños puedan dar sus posibles respuestas de la cantidad de colores</p> <p>Representación: Se les facilita a los niños chupetes de colores para realizar un juego con los colores Se canta una canción “el rey manda” para que luego se agrupen por los colores que cada uno tiene Se muestra a los niños conos de papel higiénico pintado con números pegados Se les indica lo que deben de hacer para que ellos puedan agrupar</p> <p>Formalización: Los niños demuestran realizando agrupaciones y luego la maestra refuerza sus conocimientos</p> <p>- Luego se les entrega una hoja de aplicación ,y se les facilita lentejuelas de colores para que agrupen de acuerdo al color y numero que se les pide</p>

	<p>Reflexión: La docente pregunta a los niños: ¿les gusto el juego que realizamos hoy? ¿Podemos jugar en casa? ¿Compartiremos lo que hemos aprendido con papa y mama?</p> <p>Transferencia: los niños agrupan por color</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Sistematización y evaluación</p> <p>Preguntamos: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo te sentiste? ¿Todos ayudaron?</p> <p>Dialoga con papá y mamá acerca de la actividad que realizaste.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Capullitos de Amor N° 1542

Aula: Honestidad

Docente: De La Cruz Atencio De Miranda Aida

Tiempo de aplicación: 30 minutos

Nombre de la actividad: Juego y salto hasta ganar

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?
- hacer el dado de colores	dado papel bond Goma

II. Competencia y Capacidades:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	Evidencia	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	-Traduce cantidades a expresiones numéricas -comunica su comprensión sobre los números y operaciones -Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo	Utiliza el conteo hasta el 10 en las situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo	Cuenta hasta el 10 empleando el material concreto	Lista de cotejo

III.DESARROLLO:

Inicio	<p>Motivación, interés Se canta una canción “Mariana cuenta del 1 al 10 ”</p> <p>Saberes previos ¿De qué trata esta canción? ¿Conocen todos los números que mencionan esta canción? ¿Hasta cuanto saben contar?</p> <p>Problematización Preguntamos a los niños ¿Conocemos todos los números?</p> <p>Propósito y organización Se menciona el propósito de actividad: Hoy conoceremos a través del juego los números hasta el 10</p>
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamientos de los aprendizajes</p> <p>Comprensión del problema: A través de preguntas ¿Qué podemos hacer para conocer los números?</p> <p>Búsqueda de estrategias: Se muestra en el piso del aula un avión grande dibujado, se pide a los niños ponerse fila de varones y mujeres para empezar el juego Representación: Se coloca los números en cada cuadro para que salten El juego consiste en que la fila de varones o mujeres saltará con los dos pies siguiendo el orden de los números sin pisar raya, cuando logren hacerlo correctamente cada niño agarrará un cono y formaran una torre grande.</p> <p>Formalización: Los niños expresan su satisfacción del juego y cuenta hasta el 10 - Luego se les entrega una hoja de aplicación para que puedan trabajar</p> <p>Reflexión: La docente pregunta a los niños: ¿les gusto el juego que realizamos hoy? ¿Podemos jugar en casa? ¿Compartiremos lo que hemos aprendido con papa y mama?</p> <p>Transferencia: los niños identifican los números ordinales</p>

Cierre	Sistematización y evaluación Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo te sentiste? ¿Todos ayudaron? Dialoga con papá y mamá acerca de la actividad que realizaste.
---------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Capullitos de Amor N° 1542

Aula: Honestidad

Docente: De La Cruz Atencio De Miranda Aida

Tiempo de aplicación: 30 minutos

Nombre de la actividad: Me desplazo hacia delante

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Hacer el dado grande de colores - Traer cartulinas de colores 	<ul style="list-style-type: none"> Colores Hojas Radio Usb Cinta embalaje

II. Competencia y Capacidades:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	Evidencia	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> - Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	<ul style="list-style-type: none"> - Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra, partir de ello organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como "cerca de", "lejos de", "al lado de", "hacia" 	Expresa con su cuerpo "hacia delante"	Lista de cotejo

			delante” “hacia atrás” “hacia un lado” “ hacia el otro lado”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno		
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

III.DESARROLLO:

Inicio	<p>Motivación, interés Se entona una canción “las olas del mar”</p> <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza las siguientes preguntas ¿De qué trata la canción? ¿Las olas solo suben? ¿Para donde más se mueven las olas? <p>Problematización Se realiza las siguientes preguntas ¿Conocen algo similar como las olas que se mueven en todos lados?</p> <p>Propósito y organización Se menciona el propósito de la actividad: Que reconozcan “hacia delante “ con su cuerpo a través del juego</p>
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamientos de los aprendizajes</p> <p>Comprensión del problema: A través de preguntas Les gustaría ser como las olas que van hacia delante y hacia atrás?</p> <p>Búsqueda de estrategias: Se pega cartulinas de colores medianas en el piso para que los niños puedan jugar</p> <p>Representación: Se les enseña un dado de colores ,Se canta una canción “el rey manda” para que luego se agrupen y formen filas ,cada grupo se colocará en el color de su preferencia Se pide a un niño que lance el dado. Avanzará adelante solo el niño que concuerde el color de su fila con el dado</p> <p>Formalización: Los niños demuestran a través del juego “hacia delante” luego la maestra refuerza sus conocimientos</p>

	<p>- Luego se les entrega una hoja de aplicación ,y se les facilita colores para que identifiquen “hacia delante”</p> <p>Reflexión: La docente pregunta a los niños: ¿les gusto el juego que realizamos hoy? ¿Qué juego podemos jugar mañana? ¿Compartiremos lo que hemos aprendido con papa y mama?</p> <p>Transferencia: los niños reconocen e identifican “hacia delante”</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">CIERRE</p>	<p>Sistematización y evaluación</p> <p>Preguntamos: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo te sentiste? ¿Todos ayudaron? Dialoga con papá y mamá acerca de la actividad que realizaste.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Capullitos de Amor N° 1542

Aula: Honestidad

Docente: De La Cruz Atencio De Miranda Aida

Tiempo de aplicación: 30 minutos

Nombre de la actividad: Juego ordenando los números del 1 al 10

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?
- hacer los números de cartón	<ul style="list-style-type: none"> • Números grandes de cartón • plastilina • Cinta embalaje • colores

II. Competencia y Capacidades:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	Evidencia	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> - Traduce cantidades a expresiones numéricas - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones - Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo 	- Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones cotidianas en las que requiere contar empleando material concreto	Ordena contando hasta el numero 10	Lista de cotejo

III.DESARROLLO:

Inicio	<p>Motivación, interés Se canta una canción con ayuda de la radio “un elefante se balanceaba ”</p> <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza las siguientes preguntas ¿De qué trata la canción? ¿Hasta cuantos elefantes contamos? ¿Podemos cantar aumentando más elefantes? <p>Problematización Se realiza las siguientes preguntas ¿Hasta qué número podemos contar?</p> <p>Propósito y organización Se menciona el propósito de la actividad: Jugamos a contar los números</p>
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamientos de los aprendizajes</p> <p>Comprensión del problema: A través de preguntas</p> <p>¿Cuántos saben contar hasta el 10? ¿Qué número sigue después del 5? ¿Qué numero sigue después del 8?</p> <p>Búsqueda de estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pide a los niños que hagan dos filas para explicar el juego - Se muestra a los niños los números en tamaños grandes para que los niños puedan contar del 1 al 10 de menor a mayor y viceversa - Se coloca solo unos cuantos números y un niño de cada fila saldra para que puedan completar los números que le siguen <p>Formalización: Los niños demuestran sus habilidades mediante el juego para aprender los números del 1 al 10</p> <ul style="list-style-type: none"> - Luego se les entrega una hoja de aplicación ,y se les facilita plastilina para decorar los números que se les pide <p>Reflexión: La docente pregunta a los niños: ¿les gusto el juego que realizamos hoy? ¿Podemos jugar en casa? ¿Compartiremos lo que hemos aprendido con papa y mama?</p> <p>Transferencia: los niños cuentan los números hasta el 10</p>

CIERRE

Sistematización y evaluación

Preguntamos: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo te sentiste? ¿Todos ayudaron?
Dialoga con papá y mamá acerca de la actividad que realizaste.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Capullitos de Amor N° 1542

Aula: Honestidad

Docente: De La Cruz Atencio De Miranda Aida

Tiempo de aplicación: 30 minutos

Nombre de la actividad: Juego agrupando por color

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - traer conos pequeños de colores - traer conos grandes 	<ul style="list-style-type: none"> - Conos de papel higiénico - conos grandes de colores - goma - papel crepe - hojas

II. Competencia y Capacidades:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	Evidencia	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> - Traduce cantidades a expresiones numéricas - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones - Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo 	<ul style="list-style-type: none"> - Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos 	Compara y agrupa objetos	Lista de cotejo

III.DESARROLLO:

Inicio	<p>Motivación, interés</p> <p>Se canta una canción con ayuda de la radio “los colores ”</p> <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza las siguientes preguntas ¿De qué trata la canción? ¿Cuántos colores hemos escuchado? ¿Conocen todos los colores? <p>Problematización</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas</p> <p>¿De qué manera podemos jugar con los colores?</p> <p>Propósito y organización</p> <p>Se menciona el propósito de la actividad: Que los niños agrupen objetos por color</p>
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamientos de los aprendizajes</p> <p>Comprensión del problema:</p> <p>Se les entrega a los niños diferentes colores de cintas y se realiza el juego del rey manda para que los niños se puedan agrupar por color</p> <p>Búsqueda de estrategias:</p> <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les muestra a los niños conos de colores pequeños y conos grandes de colores para realizar un juego agrupaciones por color - Se realiza filas de acuerdo al color y saldrá un niño por grupo para que el niño pueda agrupar el color de su grupo <p>Formalización: Los niños demuestran realizando agrupaciones y conteo la maestra refuerza sus conocimientos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Luego se les entrega una hoja de aplicación ,y se les facilita colores para que agrupen de acuerdo al color <p>Reflexión: La docente pregunta a los niños: ¿les gusto el juego que realizamos hoy? ¿Podemos jugar en casa? ¿Compartiremos lo que hemos aprendido con papa y mama?</p>

CIERRE	Sistematización y evaluación Preguntamos: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo te sentiste? ¿Todos ayudaron? Dialoga con papá y mamá acerca de la actividad que realizaste.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Capullitos de Amor N° 1542

Aula: Honestidad

Docente: De La Cruz Atencio De Miranda Aida

Tiempo de aplicación: 30 minutos

Nombre de la actividad: Juego agregando bolitas

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Hacer el tablero de la suma - Traer bolitas - Hacer las cartillas de números 	<ul style="list-style-type: none"> - limpia tipos - bolitas pequeñas - lentejuelas - colores

II. Competencia y Capacidades:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	Evidencia	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	*Modelo objetos con formas geométricas y sus transformaciones * Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas *Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	- Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo” muchos”, ”pocos”, ”ninguno”, ”más que”, ”menos que”, ”pesa más”, ”pesa menos”, ”ayer”, ”hoy” y ”mañana” en situaciones cotidianas	Cuenta los números “más que” en situaciones cotidianas	Lista de cotejo

III.DESARROLLO:

Inicio	<p>Motivación, interés Se canta una canción con ayuda de la radio “cantando los números ”</p> <p>Saberes previos</p> <p>- Se realiza las siguientes preguntas ¿De qué trata la canción? ¿Conocemos todos los números? ¿Les gustaría jugar con los números?</p> <p>Problematización Se realiza las siguientes preguntas ¿Los números tendrán amigos como lo tenemos nosotros?</p> <p>Propósito y organización Se menciona el propósito de la actividad: Que los niños aprendan con la ayuda de bolitas a sumar</p>
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamientos de los aprendizajes</p> <p>Comprensión del problema:</p> <p>Se cuenta un pequeño problema a los niños para que ellos puedan dar la respuesta: ejemplo. Yo tenía 4 monedas en mi mano y mi mamá me regaló 3 monedas ¿Cuántas monedas tengo en total?</p> <p>Búsqueda de estrategias:</p> <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les muestra un tablero de suma - se invita a un niño o niña del aula para resolver el problema de las monedas - Se les da participación a los niños para que salgan de uno en uno a demostrar el juego del tablero <p>Formalización: Los niños demuestran colocando cartillas de números en ambos lados y contando con bolitas la respuesta, la maestra refuerza sus conocimientos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Luego se les entrega una hoja de aplicación ,y se les facilita colores para que agrupen de acuerdo al color

	<p>Reflexión: La docente pregunta a los niños: ¿les gusto el juego que realizamos hoy? ¿Qué aprendimos? ¿Compartiremos lo que hemos aprendido con papa y mama?</p> <p>Transferencia: los niños reconocen e identifican los números más que y menos que.</p>
CIERRE	<p>Sistematización y evaluación</p> <p>Preguntamos: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo te sentiste? ¿Todos ayudaron? Dialoga con papá y mamá acerca de la actividad que realizaste.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Capullitos de Amor N° 1542

Aula: Honestidad

Docente: Irma Chacón Paredes

Practicante: Aida De La Cruz Atencio

Tiempo de aplicación: 30 minutos

Nombre de la actividad: Ordeno las cajitas de cubos jugando

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Forrar los cubos de cartón de diferentes tamaños - Traer parlantes - Usb 	<ul style="list-style-type: none"> - cubos forrados de diferentes tamaños - USB - Colores - Goma

II. Competencia y Capacidades:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	Evidencia	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> - Traduce cantidades a expresiones numéricas - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones - Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza seriaciones por tamaños ,longitud y grosor ,hasta con diez objetos 	Realiza seriaciones por tamaños hasta con diez objetos	Lista de cotejo

III.DESARROLLO:

Inicio	<p>Motivación, interés</p> <ul style="list-style-type: none">- Se narra un cuento a los niños de la familia de los pollitos <p>Saberes previos</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas ¿Todos los pollitos tenían el mismo tamaño? ¿Cuántos pollitos tenía la señora gallina? ¿Les gustaría ordenar a los pollitos desde el más grande hasta el más pequeño?</p> <p>Problematización</p> <p>Todos los animales y personas tendrán los mismos tamaños</p> <p>Propósito y organización</p> <p>Se menciona el propósito de la actividad: Que los niños diferencien los diferentes tamaños a través de cubos</p>
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamientos de los aprendizajes</p> <p>Comprensión del problema:</p> <p>Se pide a los niños que realicen dos filas una de mujeres y otra de varones para luego realizar las siguientes preguntas ¿Todos estarán ordenados correctamente? ¿Qué debemos hacer? Se canta una canción para elegir a un representante de cada grupo para que ordene del más pequeño al más grande</p> <p>Búsqueda de estrategias:</p> <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none">- Se les muestra varios cubos de cartón forrados de diferentes tamaños para que los niños puedan colocarlos según el orden que se les pide <p>Formalización: Los niños demuestran colocando los cubos en orden según el tamaño ,la maestra refuerza sus conocimientos</p> <ul style="list-style-type: none">- Luego se les entrega una hoja de aplicación ,y se les facilita colores para que agrupen de acuerdo al tamaño <p>Reflexión: La docente pregunta a los niños: ¿les gusto el juego que realizamos hoy? ¿Qué aprendimos? ¿Compartiremos lo que hemos aprendido con papa y mama?</p>

	Transferencia: los niños reconocen y diferencian los objetos por tamaños
CIERRE	Sistematización y evaluación Preguntamos: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo te sentiste? ¿Todos ayudaron? Dialoga con papá y mamá acerca de la actividad que realizaste.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Capullitos de Amor N° 1542

Aula: Honestidad

Docente: De La Cruz Atencio De Miranda Aida

Tiempo de aplicación: 30 minutos

Nombre de la actividad: Me gusta contar

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Traer un caja de cartón - Traer pelotas pequeñas de plástico 	<ul style="list-style-type: none"> - Pelotas pequeñas de plástico - cartón - lentejuelas - Goma

II. Competencia y Capacidades:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	Evidencia	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> - Traduce cantidades a expresiones numéricas - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones - Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar empleando material concreto o su propio cuerpo 	Realiza seriaciones por tamaños hasta con diez objetos	Lista de cotejo

III.DESARROLLO:

Inicio	<p>Motivación, interés</p> <ul style="list-style-type: none">- Se empieza la clase realizando un juego” El rey de España” <p>Saberes previos</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas ¿Cuántos niños perdieron? ¿Cuántas niñas también? ¿Cuántos ganaron?</p> <p>Propósito y organización</p> <p>Se menciona el propósito de la actividad: Que los niños cuenten a través de materiales concretos los números</p>
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamientos de los aprendizajes</p> <p>Comprensión del problema:</p> <p>Se pide a los niños que se pongan en asamblea para luego realizar las siguientes preguntas ¿Hasta cuanto podemos contar? ¿Podemos hacerlo todos juntos? Se muestra a los niños varias cartulinas con diferentes números ,se saca a un niño para que escoja uno de su preferencia</p> <p>Búsqueda de estrategias:</p> <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none">- Se muestra a los niños varias pelotas de plástico para que ellos puedan contar según el número que está en la tarjeta y puedan echarlo a la caja que se le indica <p>Formalización: Los niños demuestran colocando las pelotas de acuerdo a la cantidad establecida ,la maestra refuerza sus conocimientos</p> <ul style="list-style-type: none">- Luego se les entrega una hoja de aplicación ,lentejuelas para que coloquen según la cantidad que se les pide <p>Reflexión: La docente pregunta a los niños: ¿les gusto el juego que realizamos hoy? ¿Qué aprendimos? ¿Compartiremos lo que hemos aprendido con papa y mama?</p>

	Transferencia: los niños cuentan hasta el 12
CIERRE	Sistematización y evaluación Preguntamos: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo te sentiste? ¿Todos ayudaron? Dialoga con papá y mamá acerca de la actividad que realizaste.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Capullitos de Amor N° 1542

Aula: Honestidad

Docente: De La Cruz Atencio De Miranda Aida

Tiempo de aplicación: 30 minutos

Nombre de la actividad: Correspondencia uno a uno

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
- Tener listo los materiales	Vasos de tecnopor Varitas mágica recicladas Cintas

II. Competencia y Capacidades:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	Evidencia	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> - Traduce cantidades a expresiones numéricas - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	<ul style="list-style-type: none"> - Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas 	Establece correspondencia uno a uno	Lista de cotejo

III.DESARROLLO:

Inicio	<p>Motivación, interés La docente empieza cantando una canción “Si tú tienes muchas ganas de cantar ”</p> <p>Problematización Preguntamos a los niños ¿alguna vez han ido a una fiesta de alguien de sus amiguitos?</p> <p>Propósito y organización La docente comenta a los niños y niñas que hoy jugaremos a una pequeña fiesta</p>
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamientos de los aprendizajes</p> <p>Comprensión del problema: A través de preguntas</p> <p>¿Qué hay en los cumpleaños? ¿Qué dan en los cumpleaños? ¿Quiénes van a los cumpleaños? .la maestra anota sus posibles respuestas</p> <p>Búsqueda de estrategias: Se propone a los niños realizar un juego simulado “hoy es mi cumpleaños” y para ello pide a los niños que se sienten en su sitio y manda a dos niños una representando a las mujeres y el otro representando a los varones para que ellos puedan ser de mozos y puedan ayudar.</p> <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none">- Se escoge a un niño o niña a lazar para que sea la cumpleañera(o)- Se pide a los mozos (niños) que sirvan a los invitados (niños que están sentados)- Se les pregunta a los mozos ¿Cuánto platos, vasos y cubiertos corresponde a cada uno?- Se pide a la cumpleañera que reparta gorros a cada uno de sus compañeros y compañeras <p>Formalización: Los niños expresan la correspondencia que les toca a cada uno , la maestra refuerza las opiniones de los niños, explicando</p>

Reflexión: La docente pregunta a los niños: ¿Cuánto gorros ha tocado a cada uno? ¿Cuántos cubiertos toco a cada niño? ¿Cuántos platos y vasos toco a cada uno?

Transferencia: los niños identifican correspondencia uno a uno

Sistematización y evaluación

Preguntamos: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué te gustaría que realicemos mañana?

- Dialoga con papá y mamá acerca de la actividad que realizaste.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Capullitos de Amor N° 1542

Aula: Honestidad

Docente: De La Cruz Atencio De Miranda Aida

Tiempo de aplicación: 30 minutos

Nombre de la actividad: Juego de tablero

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Imprimir la imagen del tablero - Hacer dados 	<ul style="list-style-type: none"> - Tablero de suma - dados - fichas para jugar

II. Competencia y Capacidades:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	Evidencia	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimientos y localización	<ul style="list-style-type: none"> - Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones - Comunica su comprensión las formas y relaciones geométricas - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	<ul style="list-style-type: none"> - Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y construcción de objetos con material concreto, elige 	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación	Lista de cotejo

			manera para lograr su propósito y dice porque la uso		
--	--	--	------------------------------------------------------	--	--

III.DESARROLLO:

Inicio	<p>Motivación, interés</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza un juego "El rey de España" <p>Saberes previos</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas ¿Les gustaría jugar un juego de sumas con este tablero?</p> <p>Propósito y organización</p> <p>Se menciona el propósito de la actividad: Que los niños sumen y cuenten los números a través del juego</p>
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamientos de los aprendizajes</p> <p>Comprensión del problema:</p> <p>Se les muestra a los niños unos dados hechos a base de cartulina y el tablero de suma ¿Les gustaría saber cómo se juega con estos dados?</p> <p>Búsqueda de estrategias:</p> <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza una pequeña simulación para explicar cómo deben de jugar los niños - Este juego consiste en que todos escojan un ficha ya sea el color de su preferencia ,después tirar el dado y según la cantidad el niño avanzará y en cada cuadrado habrá sumas el niño o niña avanzará si es que sabe la respuesta correcta y sino y si su respuesta es equivocada retrocederá dos cuadros hacia atrás, ganará el niño que llegue a la meta - Se les facilita un tablero, dados y fichas para cada grupo

	<p>Formalización: Los niños demuestran sus conocimientos y habilidades en este juego ,la maestra refuerza sus conocimientos</p> <p>Reflexión: La docente pregunta a los niños: ¿les gusto el juego que realizamos hoy? ¿Les gustaría volver a jugar? ¿Compartiremos lo que hemos aprendido con papa y mama?</p> <p>Transferencia: los niños cuentan los números</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Sistematización y evaluación</p> <p>Preguntamos: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo te sentiste? Dialoga con papá y mamá acerca de la actividad que realizaste.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Capullitos de Amor N° 1542

Aula: Honestidad

Docente: De La Cruz Atencio De Miranda Aida

Tiempo de aplicación: 30 minutos

Nombre de la actividad : Secuencia de tres colores

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?
- Hacer un gusano de colores	Cartulinas de colores Goma Tijeras

II. Competencia y Capacidades:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	Evidencia	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	-Traduce cantidades a expresiones numéricas -comunica su comprensión sobre los números y operaciones -Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo	Realiza seriaciones por color hasta tres objetos	Realiza seriaciones de diferentes colores siguiendo la secuencia	Lista de cotejo

III.DESARROLLO:

Inicio	<p>Motivación, interés Muévete tu cuerpo</p> <p>Saberes previos Se acuerdan la historia del gusano? ¿Les gustaría formar un gusano? ¿Con que material les gustaría hacer un gusano grande?</p> <p>Propósito y organización Se menciona el propósito de actividad hoy aprenderemos secuencia de colores</p>
---------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Gestión y acompañamientos de los aprendizajes

Comprensión del problema: A través de preguntas

¿Les gustaría ayudarme a armar mi gusano con otro material didáctico?

Búsqueda de estrategias: Se muestra a los niños un material de gusano de tres colores para que los niños puedan seguir la secuencia a su criterio y capacidad de ellos mismos

Se les pide a los niños salir al frente y completa la cola del gusano

¿Qué color seguirá después amarillo, rojo y azul?

Se muestra varias círculos de gusanos de los tres colores para que los niños puedan pensar que poner al frente después de los tres colores

Representación:

Se les pide a los niños agruparse ,luego se les facilita cartulinas medianas de colores y se les pide que se realicen una fila y realicen una secuencia de tres colores con las cartulinas que se les dieron

Formalización: Se les facilita y se pide a los niños que realicen una secuencia por color con el gusano que se les dio a cada grupo

Reflexión: La docente pregunta a los niños: ¿les gusto el juego que realizamos hoy? ¿Podemos jugar en casa? ¿Compartiremos lo que hemos aprendido con papa y mama?

Transferencia: los niños realizan secuencia de tres colores

Sistematización y evaluación

Se realiza las siguientes preguntas:

¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo te sentiste? ¿Todos ayudaron?

Dialoga con papá y mamá acerca de la actividad que realizaste.

