



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**EL JUEGO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA  
DE MATEMÁTICA, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA  
I.E.P. SANTA ISABEL LA CATÓLICA, DISTRITO DE NUEVO  
CHIMBOTE-2017.**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO  
ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

AUTORA  
DETAN LIAN, NEYSLER JOHANNA

**ORCID: 0000-0002-5534-7373**

ASESORA  
TABOADA MARIN, HILDA MILAGROS

ORCID: 0000-0002-0509-9914

NUEVO CHIMBOTE – PERU

2019

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA**

DETAN LIAN NEYSLER JOHANA

ORCID ID: **0000-0002-5534-7373**

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

### **ASESORA**

MGTR. HILDA MILAGROS TABOADA MARIN

ORCID: 0000-0002-0509-9914

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

## **JURADOS DE INVESTIGACIÓN**

Mg. Zavaleta Rodríguez, Andrés

ORCID ID: **0000-0002-3272-8560**

Presidente

Mg. Carhuanina Calahuala, Sofía

ORCID ID: **0000-0003-1597-3422**

Miembro

Mg. Muñoz Pacheco Luis Alberto

ORCID ID: **0000-0003-3897-0849**

Miembro

**JURADO EVALUADOR Y ASESOR**

-----  
Mgtr. Andrés Zavaleta Rodríguez

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Presidente

-----  
Mgtr. Luis Muñoz Pacheco

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Miembro

-----  
Mgtr. Sofía Carhuanina Calahuala

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Miembro

-----  
Mgtr. Hilda Milagros Taboada Marin

ORCID ID: 0000-0002-0509-9914

Asesora

## **DEDICATORIA**

Con mucha humildad, cariño y gratitud a mis queridos padres quienes me brindaron su apoyo y moral y material. En esta hermosa experiencia mi formación profesional. Y dedico de manera especial a ms hijos, por ser mis motores y motivos para la construcción de mi vida profesional.

## **AGRADECIMIENTO**

Nuestro infinito agradecimiento a la ULADECH católica de Chimbote, por darnos la oportunidad de formarnos como profesionales. A la plana directiva, jerarquía, docentes y administrativa de la mencionada universidad, quienes fueron los forjados y constructores de nuestra formación profesional, siendo el compromiso formal de aplicar dichos conocimientos adquiridos en la sociedad, contribuyendo a su desarrollo y ende de mejorar la calidad de vida. De la misma manera, agradecemos eternamente a la institución educativa inicial I.E.P. SANTA ISABEL LA CATÓLICA, DISTRITO DE NUEVO CHIMBOTE, que me permitió realizar el presente trabajo de investigación, a través del apoyo desinteresado de la dirección, planadocente y los educadores de 4 años

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado “El juego para mejorar el aprendizaje en el área de matemática, en los niños y niñas de 4 años de la I.E.P. Santa Isabel La Católica, Distrito De Nuevo Chimbote-2017”. Tuvo como objetivo determinar la influencia del juego en la mejora del aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular Santa Isabel La Católica, Distrito de Nuevo Chimbote, 2017. Esta investigación es de tipo explicativa, de nivel cuantitativa, con un diseño pre-experimental.

Dicha investigación está conformada por una muestra de 20 niños y niñas de 4 años de edad, del aula amarilla, de la I.E.P. “Santa Isabel La Católica”.

Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo. Obteniendo como resultados finales a través de un pos test que el 85% de los niños y niñas han alcanzado el logro esperado, es decir existe una diferencia significativa en el logro de aprendizaje obtenido en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto se concluye que los juegos mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E.P “Santa Isabel La Católica”. **Nuevo Chimbote.**

**Palabras clave:** Juego educativo, Aprendizaje.

## ABSTRACT

The present research work entitled “The game to improve learning in the area of mathematics, in children of 4 years of the I.E.P. Santa Isabel La Católica, District of Nuevo Chimbote-2017”. It aimed to determine the influence of the game in the improvement of learning in the area of mathematics in 4-year-old boys and girls of the Santa Isabel La Católica Private Educational Institution, District of Nuevo Chimbote, 2017. This research is explanatory, Quantitative level, with a pre experimental design.

This research is made up of a sample of 20 4-year-old boys and girls from the yellow classroom of the I.E.P. "Santa Isabel La Católica".

For the data collection, the observation technique was used and as an instrument the checklist. Obtaining as final results through a post test that 85% of the children have reached the expected achievement, that is, there is a significant difference in the learning achievement obtained in the Pre Test and Post Test. Therefore, it is concluded that games significantly improve learning in the area of mathematics in 4-year-old children of the I.E.P "Santa Isabel La Católica".  
New Chimbote

Keywords: Educational game, Learning.

## Contenido

DEDICATORIA .....	4
AGRADECIMIENTO.....	5
RESUMEN.....	6
ABSTRACT .....	7
Contenido .....	8
INTRODUCCIÓN .....	12
REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	18
Antecedentes .....	18
<b>2.2.</b> Bases teóricas .....	23
<b>2.2.1.</b> Aportes de Piaget.....	23
<b>2.2.1.1.</b> Principios teóricos de la teoría de Piaget .....	24
<b>2.2.1.2.</b> El juego y su clasificación a partir de los principios teóricos de Piaget 25	
<b>2.2.2.3</b> El juego simbólico. ....	26
<b>2.3.</b> El juego Lúdico:.....	26
2.4 Clasificación de los juegos .....	27
2.4.1 Juegos de estrategias .....	28
2.4.2. Ventajas de los juegos .....	29
<b>2.8</b> Función del juego matemático: .....	29
<b>2.9</b> Importancia del juego en la educación infantil.....	29
3.- Fases de los juegos lúdicos .....	31
3.1. Tipos de juego .....	31
3.2.- Secuencia didáctica para la enseñanza de la matemática .....	32
III.-HIPÓTESIS .....	34
IV.- METODOLOGÍA.....	35
4.1.- Diseño de la investigación .....	35
4.2.1. Población.....	36
4.2.2.- Muestra .....	36

4.3.1.- Criterios de inclusión .....	36
Definición y operacionalización de variables e indicadores .....	36
<b>3.3. Técnica e instrumento de evaluación.....</b>	<b>39</b>
<b>3.3.1. La técnica: observación.....</b>	<b>40</b>
<b>3.3.2. Instrumento: lista de cotejo.....</b>	<b>40</b>
4.7. Principios éticos .....	43
<b>RESULTADOS.....</b>	<b>45</b>
5.2 Análisis de los resultados .....	63
<b>6. Conclusiones y recomendaciones.....</b>	<b>66</b>
Conclusiones .....	66
Recomendaciones.....	67
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>68</b>
Anexos.....	72

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1- Muestra de estudio: Niños de 4 años, aula Amarilla.....	36
Tabla 2 - Operacionalización de la variable.....	39
Tabla 3-Matriz de consistencia .....	41
<i>Tabla 4-Nivel de aprendizaje en el área de matemática según el pre test.....</i>	<i>45</i>
<i>Tabla 5 - Resultados con respecto a la Primera actividad: Ubicamos objetos encima y debajo.....</i>	<i>46</i>
<i>Tabla 6 - Segunda actividad de aprendizaje: Jugamos en el bosque .....</i>	<i>47</i>
<i>Tabla 7- Calificación de los alumnos según la Tercera sesión: Nos divertimos agrupando.....</i>	<i>48</i>
<i>Tabla 8 - Calificación de los estudiantes, según la Cuarta actividad de aprendizaje: ordenamos por grosor.....</i>	<i>49</i>
Tabla 9 - Calificación de la muestra de investigación, con respecto a la Quinta actividad de aprendizaje: ordenamos por tamaño .....	50
<i>Tabla 10 - Sexta actividad de aprendizaje: ordenamos por colores .....</i>	<i>51</i>
<i>Tabla 11 - Séptima actividad de aprendizaje: Donde están las figuras geométricas. ....</i>	<i>52</i>

<i>Tabla 12 - Octava actividad de aprendizaje: ¿Qué se parecen a las figuras geométricas?</i> .....	53
<i>Tabla 13- Novena actividad de aprendizaje: Derecha – Izquierda</i> .....	54
<i>Tabla 14 - Decima actividad de aprendizaje: Muchos y pocos</i> .....	55
<i>Tabla 15 - Decima primera actividad de aprendizaje: Jugamos a agregar y quitar.</i> .....	55
<i>Tabla 16 - Décimo segunda actividad de aprendizaje: ¿Quién llevo en primer lugar?</i> .....	56
<i>Tabla 17 - Decimotercera actividad de aprendizaje: Jugando con patrones de repetición</i> .....	57
<i>Tabla 18 - Decimocuarta actividad de aprendizaje: La tiendita del aula</i> .....	58
<i>Tabla 19 - Decimoquinta actividad de aprendizaje: Jugamos a comprar en la tiendita.</i> .....	59
<i>Tabla 20 - Calificación de la muestra de investigación a través de la prueba del post test</i> .....	60
<i>Tabla 21 - Nivel de aprendizaje de los niños en el área de matemática obtenidos a través de un el post test</i> .....	62

## ÍNDICE DE FIGURAS.

<i>Figura 1- Porcentaje de los alumnos con respecto a su nivel de aprendizaje, a través de un pre test</i> .....	45
<i>Figura 2- Porcentaje de los resultados según la Primera actividad: Ubicamos objetos encima y debajo</i> .....	46
<i>Figura 3- Porcentaje de los alumnos, según la sesión 2: jugamos en el bosque</i> .....	47
<i>Figura 4 - Porcentaje de los alumnos, según la tercera actividad: Nos divertimos agrupando</i> .....	48
<i>Figura 5- Porcentaje de la calificación de los niños, según la Cuarta actividad de aprendizaje: ordenamos por grosor</i> .....	49
<i>Figura 6 - Porcentaje de la calificación de los niños según la Quinta actividad de aprendizaje: ordenamos por tamaño</i> .....	50
<i>Figura 7 - Sexta actividad de aprendizaje: ordenamos por colores</i> .....	51

<i>Figura 8 - Séptima actividad de aprendizaje: Donde están las figuras geométricas.</i>	52
<i>Figura 9-- Porcentaje de los alumnos con respecto a la Octava actividad de aprendizaje: ¿Qué se parecen a las figuras geométricas? .....</i>	53
<i>Figura 10 - Octava actividad de aprendizaje: Derecha – Izquierda.....</i>	54
<i>Figura 11- . Decima actividad de aprendizaje: Muchos y pocos .....</i>	55
<i>Figura 12- Decima primera actividad de aprendizaje: Jugamos a agregar y quitar.</i>	56
<i>Figura 13 - Decimosegunda actividad de aprendizaje: ¿Quién llevo en primer lugar?</i>	57
<i>Figura 14 - Decimotercera actividad de aprendizaje: Jugando con patrones de repetición.....</i>	58
<i>Figura 15- Decimocuarta actividad de aprendizaje: La tiendita del aula .....</i>	59
<i>Figura 16 - Decimoquinta actividad de aprendizaje: Jugamos a comprar en la tiendita. ....</i>	60
<i>Figura 17 - Porcentaje de calificación según la prueba de pos tes aplicado en el área de matemática.....</i>	61
<i>Figura 18 - Nivel de aprendizaje en el área de matemática según el post test.....</i>	62

## INTRODUCCIÓN

Si la mejor actividad que da importancia el niño en sus movimientos corporales, gestuales y mímicos es el juego, es por ello que toma importancia como actividad lúdica en el desarrollo de los niños y niñas, el juego está vinculado al aprender y todas las áreas del aprendizaje. En el área de matemática es muy importante porque las primeras nociones matemáticas se deben aprender de modo lúdico.

El Ministerio de Educación del Perú (2016) expresa que las nociones matemáticas cobran mayor significado y logran captar el interés de los niños si se aplica directamente a situaciones cotidianas. Es aquí donde cobra relevancia el juego, los niños lograrán una mayor motivación al relacionar cualquier aprendizaje matemático nuevo con situaciones ya conocidas a través de actividades lúdicas.

Nuestros niños sentirán mayor satisfacción cuando puedan relacionar cualquier aprendizaje matemático nuevo con situaciones conocidas a través del juego. El juego siempre ha tomado relevancia a través del tiempo, tal es así que mediante el juego el niño y niñas descubre sus habilidades, se aproximan uno a otros.

Desde siempre se ha considerado el juego como un elemento intrínseco de la personalidad humana, potenciador del aprendizaje. La atracción del juego es un elemento motivador importante. Según Del Moral (1996: 64) al referirse a los videojuegos señala que al 87% de las chicas les atrae más un tipo de juego que requiera habilidades espaciales, descubrimiento de claves y discriminación de formas, mientras que un 75% de los chicos prefiere aquellos juegos en los que se tenga que defender algo o a alguien y requieran de un estrategia.

El desarrollo integral de los niños se manifiesta de acuerdo a sus experiencias en que viene viviendo de acuerdo a su realidad, a su contexto, incluso en el mismo hogar se propicia el juego con la finalidad de incentivar a manifestar sus inquietudes, sus vivencias y esas vivencias van dando forma a sus experiencias durante su formación como persona.

Sin embargo, las formas como se inicia el aprendizaje de la matemática muchas veces no es el adecuado, debido a sistemas todavía tradicionales. Todo ello crea en los estudiantes un falso fantasma en la matemática, al cual le temen hasta en la educación superior.

G Saint Victor - 2018, en sus aportes considera que la formación integral de los niños depende de la interacción de los niños y su entorno, así mismo manifiesta que los profesionales del nivel inicial deben cumplir o asumir un rol de confianza, de ser el profesional en donde brinda sus experiencias, ayudar en sus necesidades cognitivas, físicas o motrices, por la razón que los niños aún necesita de ser atendidos en sus actividades. Así mismo, las madres debería de saber las necesidades que tiene el niño antes de entrar a un centro de formación educativa, una relación de familia durante su paso. Creemos que el paso más importante de la educación es la familia y la principal idea es que el niño aprende haciendo, por la cual los padres deben de actuar en la correcta para que los niños en la que los niños deberían de aprender.

A lo manifestado por el autor, los infantes están sometidos a diferentes estímulos y presiones, así mismo se dice que es necesario equilibrar su desarrollo intelectual,

emocional, afectivo ya que ellos están en este proceso de interacción, interrelación con otros niños de su propia edad y para lograr estas capacidades en los niños es necesario desde pequeños enseñarle a valorar las cosas, lo que tiene, a las personas; es decir el trabajo se concentra básicamente en el juego, la integración, el valor o valorarse así mismo, a su familia y a los demás.

L. FERNÁNDEZ (2015), El juego es una actividad, además de placentera, necesaria para el desarrollo cognitivo (intelectual) y afectivo (emocional) del niño. El juego espontáneo y libre favorece la creatividad del niño y fomenta su maduración. Los niños tienen pocas ocasiones para jugar libremente. A veces, consideramos que "jugar por jugar" es una pérdida de tiempo y que sería más rentable aprovechar todas las ocasiones para aprender algo útil.

De esta manera, el juego es necesario dentro del proceso de aprendizaje y esto es posible mediante la aplicación de las estrategias didácticas creativas, favoreciendo el logro de los aprendizajes, más aun en el área de matemática, es necesario enseñar a los niños a pensar, reflexionar, deducir, estos procesos cognitivos se debe enseñar de manera recreativa mediante el juego y de esta manera erradicar el pavor que tiene los **niños y niñas en el aprender la matemática.**

Al respecto, ante los resultados de la evaluación censal y la Evaluación Muestral de Estudiantes (EM), realizadas en octubre y noviembre del 2018, y cuyos resultados fueron publicados en abril de este año por el Ministerio de Educación (Minedu), muestran desempeños diferenciados y retrocesos.

De todos los niveles evaluados, el segundo grado de primaria registró la mayor caída durante el 2018. Los resultados revelaron que solo el 37,8% de alumnos entienden cabalmente lo que leen, mientras que el 14,7% de ellos resuelven con éxito operaciones matemáticas [ver gráfico]. Ambas cifras representan los niveles más bajos observados en este nivel escolar de los últimos cuatro años.

Según Pisa (2015), nuestro país tiene el mayor porcentaje de estudiantes de 15 años que no superan el promedio establecido por la OCDE tanto en lectura (60%) como en ciencia (68,5%). Además, es el segundo peor situado en matemáticas (74,6%), solo por detrás de Indonesia. En Perú, 66,1% de los estudiantes se ubican en los niveles 1 y debajo del nivel 1 responden preguntas relacionadas a contextos conocidos y que presentan toda la información necesaria para inferir una respuesta, y en cuya solución los estudiantes realizan procedimientos rutinarios en situaciones explícitas.

Sabido es que los aprendizajes se dan de modo gradual. Recae entonces en el nivel inicial una mayor responsabilidad, pues son los iniciadores de vincular los conocimientos previos traídos de casa con los nuevos que se logran en la educación formal.

A nivel regional lo reconoce la Dirección Regional de Educación, promoviendo una serie de actividades para motivar a los niños en sus aprendizajes. Las docentes del nivel inicial han convertido en significativo los aprendizajes a través del juego.

En el contexto local, la Institución Educativa Santa Isabel La Católica que se encuentra ubicada en el distrito de Nuevo Chimbote, en el cual brinda servicio en el nivel inicial,

primaria, específicamente en el nivel inicial, en los niños de 4 años, se detecta siempre que los niños y niñas necesitan la motivación para aprender matemática y se plantea este estudio que busca relacionar esta importante área del aprendizaje con el juego y convertirlo en significativo.

Con respecto a dicha problemática observada, se plantea el siguiente enunciado para la investigación: **¿De qué manera influye el juego en la mejora del aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular Santa Isabel La Católica, Distrito de Nuevo Chimbote, 2017?**

Para responder a dicho enunciado se ha planteado el siguiente objetivo general:

**Determinar la influencia del juego en la mejora del aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular Santa Isabel La Católica, Distrito de Nuevo Chimbote, 2017.**

Para consolidar el logro de ese gran objetivo se ha planteado también objetivos específicos que se detallan a continuación:

1. Identificar el nivel actual del aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular Santa Isabel La Católica, Distrito de Nuevo Chimbote, 2017 mediante un pre test.
2. Diseñar y aplicar sesiones empleando actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular Santa Isabel La Católica, Distrito de Nuevo Chimbote, 2017
3. Identificar el nivel del aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular Santa Isabel La Católica,

Distrito de Nuevo Chimbote, 2017 , mediante un pos test.

4. Comparar resultados del pre y pos test.

Finalmente dicha investigación se justifica por presentar aportes relevantes:

**En lo teórico**, en virtud a la necesidad de conocer e internalizar los principios o fuentes de la teoría del aprendizaje para generar este proceso de logro en el área de matemática; así mismo se necesita asumir un modelo o enfoque teórico que ayude a la presente investigación implementando el juego, a través de actividades lúdicas, como elemento primordial como estrategia para facilitar el aprendizaje.

**En lo metodológico**, permite verificar mediante la correlación datos cuantitativos si la aplicación de los juegos didácticos mejora el logro de aprendizaje de la matemática en los estudiantes del nivel inicial. De esa manera los docentes mejoren el aprendizaje en los niños y niñas.

**En lo práctico**, es una contribución a la solución del problema que se experimenta en la institución educativa como es el bajo nivel de logro de los aprendizajes en el área de matemática.

Por último este estudio abre las puertas a futuras investigaciones para poder comparar situaciones similares en otros contextos.

## **REVISIÓN DE LA LITERATURA**

### **Antecedentes**

Al respecto, sobre los antecedentes relacionado, se ha buscado información de los mismos en el ámbito internacional, nacional y local, siendo oportuno para tomar como referentes para nuestra investigación, así tenemos:

### **Antecedentes internacionales**

**Gonzales (2016) con su investigación** titulada El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el Aula Jardín “A” del Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballo. Se consideró como objetivo crear actividades lúdico-pedagógicas que le proporcionen al docente diferentes estrategias pedagógicas que generen en los estudiantes un mayor interés por las clases. En la cual concluye que al incluir el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.

**Imacaña (2016)** desarrolló el estudio titulado Juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela “República de Uruguay” Quito Período 2014-2015, tuvo como objetivo determinar de qué manera los juegos de concentración constituyen una alternativa al desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de Educación Inicial de la Escuela “República de Uruguay” Quito periodo 2014- 2015. Se utilizó el método cuali-

cuantitativo, por centrarse dentro de la realidad educativa y por ser una población pequeña, la modalidad que se trabajó, es con el modelo socioeducativo por basarse en programas y actividades sociales y educativas. El nivel de profundidad fue exploratorio y descriptivo. Los tipos de investigación que se utilizaron son: bibliográfica, y de campo. La investigación permitió valorar, la incorrecta aplicación y el desconocimiento del manejo de los juegos de concentración para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, considerado un mediador de enseñanza-aprendizaje, con una gran variedad de material práctico que causa curiosidad e interés por explorar. Mediante este estudio los docentes de la institución educativa pueden aplicar nuevas estrategias de trabajo para lograr el aprendizaje integral en los niños y niñas, tomando en cuenta la resolución de los problemas que se les presente en el futuro.

### **Antecedentes nacionales**

**Prudencio (2018) en Lima** desarrolló el estudio El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco – 2018. Tuvo como objetivo determinar la influencia del juego como estrategia en el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial Amarilis de Shelby - Pasco 2018. El tipo de investigación fue de tipo aplicada con el enfoque cuantitativo, de diseño pre experimental, se tuvo una población conformada por 58 estudiantes, se tuvo una muestra conformada por 20 estudiantes de 4 años. El tipo de muestreo fue no probabilística. La técnica empleada para la recolección de datos fue la Observación y el instrumento de recolección de la información fue la lista de cotejo, debidamente validados a través de los juicios de expertos y determinando su confiabilidad a través del estadístico Alfa de Cron Bach. (0.902 y 0.837), con la cual se demuestra el alfa de

confiabilidad. Se ha logrado determinar que existe una relación altamente significativa directa entre el juego como estrategia con el aprendizaje significativo de las matemáticas de los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial Amarilis de Shelby - Pasco 2018. La conclusión fue que si los estudiantes del nivel inicial sistematizaran y emplearan los juegos como estrategia didáctica en el aprendizaje de las matemáticas serían más significativos y sostenibles en el tiempo y en los demás ciclos de la Educación Básica Regular.

**Risco (2016) en Trujillo**, llevó a cabo la tesis Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E N° 82318 de Calluan, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba – 2015. Como objetivo general se planteó determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E N° 82318 de Calluan, Distrito de Cahachi, Provincia de Cajabamba – 2015. Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste en la cual se pudo apreciar el valor de  $P = 0,001 < 0,05$ , es decir existe una diferencia significativa en el Logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto se concluye que el programa de juegos lúdicos mejoró significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E N° 82318 de Calluan, Distrito de Cahachi, Provincia de Cajabamba – 2015.

### **Antecedentes locales**

Enriquez (2018) en Chimbote, desarrolló el estudio Juegos didácticos para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Pública N°1573 del distrito de Quillo, Yungay – 2017. Tuvo como objetivo determinar en qué medida la aplicación de juegos didácticos mejora el logro de aprendizaje en el área de Matemática de los estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Pública N° 1573 del distrito de Quillo, Yungay-2017. La variable independiente los juegos didácticos y variable dependiente el logro de aprendizaje en el área de matemática. El tipo de investigación fue explicativo, nivel cuantitativo y diseño pre experimental; tuvo una población de 73 educandos y muestra no probabilística de 25 estudiantes. Se utilizó como técnica la observación y el instrumento la lista de cotejo. Se aplicó un Pretest y Postest a un solo grupo de estudio. Los resultados del Pretest mostraron que 76% obtuvieron el nivel de logro en inicio C, 16% nivel en proceso B y solo el 8% logro A. En el Postest se observó que el (96%) lograron el nivel previsto A, el 4% nivel proceso B y ninguno obtuvo el nivel C. Para los resultados se utilizó la estadística inferencial con tablas y figuras y para la contratación de hipótesis la prueba de Wilcoxon. En la tabla 22 y figura 18 se observó en el pretest los estudiantes lograron bajos niveles de logro (C) y en el postest se observó que la mayoría obtuvieron el nivel previsto (A). Por lo tanto, se concluyó que los juegos didácticos si mejoran el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática.

**Visconde (2018) en Chimbote**, desarrolló la investigación Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E Niño Jesús de Praga, distrito de Huarmey, Ancash-2016. Esta investigación tuvo como objetivo general Determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos

lúdicos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E Niño Jesús de Praga, distrito de Huarmey, Ancash-2016. Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste la prueba  $t = -5.6 < 1.771$ , es decir existe una diferencia significativa en el logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto se concluye que los juegos lúdicos mejora significativamente el aprendizaje en el área

de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Niño Jesús de Praga, distrito de Huarmey, Ancash-2016.

## **2.2. Bases teóricas.**

### **2.2.1. Aportes de Piaget.**

Piaget, J., (2012). Una óptica "activa", en la que el jugueteo y los juguetes son considerados como "materiales fabulosos" para el madurez psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del crítica dialéctico y del lenguaje en el estudiante, abriría de modo inmediata el raya de Piaget para la extracción de una Teoría estructuralista del juego, a escindir de los estudios sobre la dinámica interno de las funciones mentales del estudiante.

Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de estudiar durante la principio. Para Piaget el juego se caracteriza por el aprendizaje de los rudimentos de la existencia sin tener resignarse las limitaciones de su hábito.

En dicha teoría se da una explicación general del juego y la clasificación correspondiente de cada uno de los tipos de juegos: ya sea de ejercicio simbólico o de reglas.

- El juego es simple ejercicio.
- El juego simbólico (abstracto-ficticio)
- El juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

De tal manera priorizo la atención en la inteligencia dejando de un lado la emotividad y motivación de los niños. Priorizando como la "inteligencia" o "lógica" que adopta diferentes formas en base al desarrollo de la persona. Presentando una teoría del desarrollo por etapas.

Por tanto la teoría se considera el crecimiento como punto clave para la efectividad de la inteligencia, por lo que el autor dice “La cognición de las cosas ira tomando sentido de acuerdo al desarrollo del niño”.

Lo cual se considera una parte importante para la certeza en el trabajo de investigación, ya que se conoce que el trabajo a desarrollar es con un grupo de niños en la etapa operacional formal, los cuales deben de contar con características como la capacidad de la resolución de situaciones problemáticas complejos en forma lógica, contar con un intelecto de investigación e interesarse por aspectos sociales.

Partiendo desde esos elementos para el diseño posterior de las estrategias pertinentes, concluyendo con la siguiente cita: “Los maestros, motivados por el aporte del autor, concluyen la actividad de aprendizaje debe darse de manera activa, proporcionando materiales educativos adecuados para que los niños y niñas demuestren sus habilidades de exploración, debate, discusión, etc. (Berger y Thompson, 1997).

#### ***2.2.1.1. Principios teóricos de la teoría de Piaget:***

Cuando el bebé se chupa el pulgar, desde el segundo mes, o agarra los objetos, en torno a los cuatro o cinco meses, cuando después los agita o aprende a lanzarlos, está poniendo en marcha dos tipos de mecanismos.

Los de acomodación, ajuste de los movimientos y de las percepciones a las cosas, y otro de asimilación de esas mismas cosas a la comprensión de su propia actividad.

Hay pues una asimilación de lo real a sus incipientes esquemas sensorio-motores bajo dos aspectos que se complementan.

1.- Asimilación funcional o reproductora: repetición activa que consolida determinadas acciones.

2.- Asimilación mental mediante la percepción o concepción del objeto en función de su incorporación a una acción real o posible. Cada objeto es asimilado como "algo para"...chupar, agarrar, sacudir...etc.

Es importante señalar que esta asimilación "primitiva" se encuentra centrada sobre el sujeto concreto, no es objetiva, "no es todavía científica", es de carácter egocéntrico.

A medida que el niño repite sus conductas por "asimilación reproductora", las cosas son asimiladas a través de las acciones y éstas, en ese momento se transforman en esquemas: esquemas de acción.

El esquema de "algo para" chupar, p.ej.

Se produce entonces una auténtica revolución cognitiva mediante la cual los esquemas se convierten en ideas o conceptos.

#### ***2.2.1.2. El juego y su clasificación a partir de los principios teóricos de Piaget.***

El juego infantil es el resultado de la asimilación, haciendo participar como elemento asimilador a la imaginación creadora.

Después de haber aprendido a coger, agitar, arrojar, balancear, etc., finalmente el niño agarra, balancea, etc., por el mero placer de lograrlo, por la sencilla felicidad de hacer este tipo de cosas y de ser la causa de esas acciones. Repite estas conductas sin que le supongan un nuevo esfuerzo de asimilación y por mero "placer funcional". Se trata del "juego de ejercicio".

En la medida que se desprende de la acomodación sensorio-motora y con la aparición del pensamiento simbólico en la edad infantil (de 2 a 4 años), hace su aparición la ficción imaginaria y la imagen se convierten ahora en símbolo lúdico.

A través de la imagen que el niño tiene del objeto lo imita y lo representa. Aparece así "el objeto símbolo", que no sólo lo representa sino que, también, lo sustituye. Un palo sobre el que se cabalga, representa y sustituye a la imagen conceptual del corcel, que en realidad es un caballo ligero de gran alzada.

Se produce entonces un gran salto evolutivo: desde el plano sensorio-motor hemos pasado al pensamiento representativo.

### ***2.2.2.3 El juego simbólico.***

Según (Piaget, 2000, pág. 222), considera al juego como una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.

En conclusión el juego simbólico es fundamental para el desarrollo cognitivo y emocional de cualquier niño. Así mismo, con los juegos simbólicos los niños utilizan su capacidad de representación mental para recrear todo un escenario de juego.

### **2.3. El juego Lúdico:**

Esta referido a las estrategias que están orientadas a generar espacios de alegría de bienes para que ello favorezca al proceso de enseñanza – aprendizaje, así mismo se necesita que el docente también proyecte su alegría, su comprensión y su confianza a los estudiantes, para que de esta manera ellos puedan participar sin temor, ni mucho menos miedo en sus actividades, de esta manera el método hace o nos lleva a tener resultados favorables.

Badillo (2003) manifiesta con respecto al juego, es una participación voluntaria, es una acción en donde la participación del niño es social, así mismo recrea y genera la motricidad en ellos por estar en pleno actividades dinámicas, en tal sentido el juego es una actividad importante en el niño y de esta manera también se aleja de actividades de ocio o de los vicios que hoy en día la sociedad afronta con más peligrosidad.

Tineo (2006) manifiesta que la actividad mediante el juego, se caracteriza por ser una actividad física y de igual manera mental que brinda algarabía, alegría, genera momento de diversión en los niños y niñas en donde genera por momentos actividades de felicidad y armonía en los niños, así mismo se caracteriza por ser voluntario, espontaneo y además genera la libertad de poder expresarse libremente

#### **2.4 Clasificación de los juegos:**

Avarez (1993), considera una clasificación muy importante como:

Juegos basados en las destrezas. En este tipo de juegos, se caracteriza por practicar la actividad sensorio- motriz, en donde las actividades a realizar están orientadas a desarrollar la coordinación del proceso psico - motores.

#### **2.5 Juegos basados en las destrezas.**

En este tipo de juegos, se caracteriza por practicar la actividad sensorio- motriz, en donde las actividades a realizar están orientadas a desarrollar la coordinación del proceso psico - motores. En esta acción los infantes están orientadas a desarrollar habilidades entre lo que sienten y la actividad motriz, así mismo se orienta al desarrollo de sus destrezas, habilidades y ejercitación, se recomienda que los al desarrollar las actividades mediante el juego, estas sean gratificantes, alentados por los seres más

cercanos, de esta manera los infantes se sienten más seguros y en confianza en seguir practicando las actividades mediante el juego. (Álvarez; 1993).

#### **2.4.1 Juegos de estrategias**

**Álvarez, J. (1993). El desarrollo del juego, como estrategia didáctica, permite que los alumnos puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, exploración, indagación e investigación, procesos claves para lograr en los alumnos un aprendizaje que sea realmente significativo.**

De esta manera, se abre un abanico de posibilidades para la creación y/o desarrollo de juegos didácticos. Como toda estrategia didáctica, el proceso de creación

y/o desarrollo de juegos didácticos implica necesariamente considerar algunas cuestiones claves, por ejemplo, que el planteamiento del juego tenga como punto de partida los objetivos (conocimientos, habilidades y capacidades) que se pretenden alcanzar; que el problema, obstáculo o conflicto que los participantes deberán resolver jugando, este organizado en función a los conocimientos previos y las habilidades personales y sociales que posee el grupo con el cual se va a trabajar

#### **Juegos libres.**

Álvarez, J. (1993). Se refiere a aquellos juegos espontáneos en donde no parte de un plan o programa a desarrollar, se determina por ser libre de manipulación, es concurrente y se considera reglas básicas para su funcionamiento, por ser espontáneo se caracteriza por instantáneos e inmediato, así tenemos como ejemplo: al jugar fútbol, **o jugar en la computadora, o jugar al rayuelo, son actividades inmediatas o de manera espontánea que se reúnen y practica, percibe un fin de socialización e integración.**

### **2.4.2. Ventajas de los juegos:**

Caneo, M. (1987), propone siempre aplicar el juego en el proceso de enseñanza con los infantes, o también con los estudiantes de primaria o secundaria por lo que el juego está relacionado con la motivación.

El juego desarrolla la creatividad. ...

El juego te da alegría, te da vida. ...

El juego reduce el estrés y la ansiedad. ...

Jugar regularmente aumenta la longevidad. ...

Juego reduce los estados de conflicto.

### **2.8 Función del juego matemático:**

Caneo, M. (1987), manifiesta que el juego es un recurso didáctico; es decir si se aplica con fines académico cumple una función didáctica para lograr aprendizaje significativo en los estudiantes, en tal sentido se recomienda que el juego debe de cumplir ciertas reglas y funcionalidad para cumplir con los objetivos curriculares.

Primeramente se recomienda que todos los juegos lúdicos sean de acuerdo a la edad cronológica de los niños y niñas y así mismo estar orientados a:

Desarrollar habilidades motrices en los niños y niñas.

Desarrollar actividades lúdicas con la finalidad que cumplan un objetivo la de enseñar y generar el aprendizaje.

Debe ser social para que los niños y niñas expresen libremente sus emociones.

## **2.9 Importancia del juego en la educación infantil:**

La importancia del juego en la educación infantil. El juego tiene un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños. La pedagogía moderna recurre a él con fines educativos, ya que es un elemento de motivación que hace más ameno y facilita el aprendizaje.

El juego es una actitud que caracteriza casi cualquier actividad de la infancia, relacionado directamente con el crecimiento y maduración del niño por los siguientes motivos:

1. se siente bien y se expresa con libertad.
2. se relaciona socialmente con otros y en grupo.
3. adquiere responsabilidades y capacidad de juicio.
4. se integra en el mundo adulto.
5. conoce características de su propia cultura.
6. transforma la realidad y explora el mundo que le rodea.
7. desarrolla la imaginación y la creatividad.

Para lograr buenos resultados, es necesario que los juegos se consideren algunos elementos como:

1. Incentivar al niño con actividades novedosas y entretenidas.
2. Favorecer el desarrollo de capacidades.
3. Inducir al niño a la adquisición del conocimiento.
4. Eliminar actividades rutinarias y repetitivas.
5. Promover en los niños disposición y disciplina necesaria para el aprendizaje.
6. Brindar estrategias matemáticas para resolver diferentes situaciones.

7. Insertar en el aprendizaje a estudiantes con diferentes habilidades.
8. Fomentar hábitos y actitudes adecuadas hacia la actividad escolar
9. Practicar valores: como la confianza, autovaloración autoestima, para afrontar situaciones de juego.

Se debe contemplar que en la actividad lúdica es posible involucrar diversos temas y estos se pueden dar en diferentes situaciones de juego. Para lograr el efecto adecuado se recomienda considerar los anteriores, y a su vez tomar en cuenta la clasificación de los mismos suponiendo que pudieran ser: con reglas, libre, de estrategia, de azar, colectivos e individuales.

### **3.- Fases de los juegos lúdicos:**

Andrade, G. & Ante, B. (2010), consideran las siguientes fases de los juegos didácticos:

**Introducción:** Corresponde como a manera de redacción a dar las indicaciones básicas o necesaria para tener en cuenta.

**Desarrollo:** En esta fase, los niños participan de las actividades programadas de manera ordenada, en donde el maestro se convierte en un guía o facilitador de las actividades, así mismo en el desarrollo de las actividades es necesario contar con instrumento para calificar al docente.

**Culminación:** La culminación o cierre de las actividades, es un espacio en donde se verifica si se ha cumplido con los programados, caso si fuera lo contrario se debería reajustar para próximas eventos.

#### **3.1. Tipos de juego**

a. Juego motor.- El juego motor se da a través de actividades de movimiento del cuerpo, favoreciendo el desarrollo de la inteligencia (Piaget, 1932)

b. Juego social.- En el juego social el niño interactúa y se relaciona con sus compañeros, manejando sus sentimientos, aprendiendo a convivir con cariño, cordialidad, congruencia, desenvolvimiento, para lograr el óptimo desarrollo. (Minedu, 2010)

C. Juego cognitivo.- A través del juego cognitivo adquirimos habilidades cognitivas: como la memoria, operaciones básicas y la comunicación. (Minedu, 2010)

Se da inicio la indagación esto sucede cuando el niño explora su entorno, evidenciándose en la resolución de problemas a través del uso de su intelecto. (Minedu, 2010).

### **3.2.- Secuencia didáctica para la enseñanza de la matemática:**

En el proceso de la enseñanza de la matemática hacia los niños se tiene la siguiente secuencia didáctica:

a.- Nivel Concreto.- Constituidos en dos etapas: juego libre y juego estructurado. En primer lugar se propone a los niños y niñas juegan libremente con material, para conocer así sus saberes previos, con la utilización de materiales concretos.

Los niños, niñas proponen otras reglas para la realización del juego, o la utilización del material de manera diferente a las propuestas en el desarrollo del juego, teniendo en cuenta el fin, intención pedagógica la cual fue creado o estructurado.

Los niños y niñas interactúan con los materiales educativos presentados, (juego), teniendo en cuenta las orientaciones establecidas.

Las orientaciones para el juego son las reglas, que se relacionan con el contenido a trabajar en matemática, por lo que el juego debe tener relación con el contenido de matemática. Tal es así que se logra la relación y el aprendizaje del juego en la enseñanza de las matemáticas (MINEDU, 2010)

**b. Nivel representativo gráfico.**

Se realiza a través de cuadros, bosquejos, diagramas, gráficos estadísticos, representaciones gráficas, entre otros. Teniendo en cuenta el tipo de juego, en algunas circunstancias se registran simultáneamente en la realización del juego y en ocasiones se ejecuta al concluir el juego

El paso de un nivel a otro no se debe dar de manera rápida, sino de manera Gradual, sin interrumpir el momento agradable del juego, el propósito es de registrar las actividades de ejecución del juego.

**c. Nivel abstracto.-** Para el desarrollo de esta etapa se da de manera gradual, aprovechando su motivación en la participación, ejecución del juego.

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en el nivel anterior, en las actividades desarrolladas del juego, se promueve la resolución de problemas, actividades, entre otros, en la que se logra el desarrollo de competencias matemáticas (MINEDU, 2010).

### **III.-HIPÓTESIS.**

La aplicación de los juegos influye en la mejora del aprendizaje de la matemática en los niños de 4 años de edad de la I.E.P Santa Isabel La Católica, Distrito de Nuevo Chimbote 2017.

**H1:** La aplicación de los juegos sí influye en la mejora del aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular Santa Isabel La Católica, Distrito de Nuevo Chimbote, 2017.

**H0:** El juego no influye en la mejora del aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular Santa Isabel La Católica, Distrito de Nuevo Chimbote, 2017.

## IV.- METODOLOGÍA.

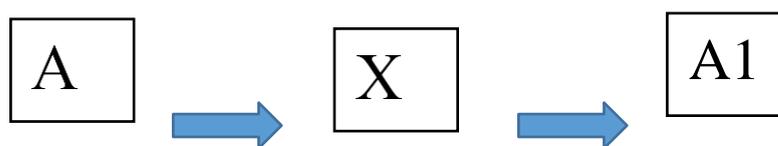
### 4.1.- Diseño de la investigación.

El tipo de investigación es de tipo explicativa porque explica la descripción, se recogen y analizan los datos cuantitativos o numéricos sobre las variables y estudia la relación entre variables.

El nivel de la investigación es cuantitativa por que se recogen y analizan datos cuantitativos sobre la variable para probar la hipótesis con base en la medición numérica.

El diseño que se utilizó es pre – experimental, por lo que tiene como objetivo comparar los resultados en un mismo grupo de estudio aplicándose un pre y un pos test al grupo experimental que participa activamente en los juegos para mejorar el aprendizaje en el área de la matemática en los niños de 4 años de edad de la I.E.P. Santa Isabel La Católica, Distrito de Nuevo Chimbote, 2017.

El esquema a seguir es el siguiente:



Dónde:

A = Pre test

X = Aplicación de la estrategia didáctica

A1 = Post test.

#### **4.2.1. Población**

La población donde se llevó a cabo la investigación está conformado por la de estudiantes del nivel inicial de la I.E.P. “Santa Isabel La Católica” Nuevo Chimbote 2017.

#### **4.2.2.- Muestra**

La muestra está conformado por los 20 niños y niñas de 4 años de edad, del aula amarilla, de la I.E.P. “Santa Isabel La Católica”, Distrito de Nuevo Chimbote 2017.

**Tabla 1- Muestra de estudio: Niños de 4 años, aula Amarilla.**

N°	Total
Mujeres	12
hombres	8
Total	20

Fuente: Nómima de matrícula del año 2017.

#### **4.3.1.-. Criterios de inclusión**

- a) Niños y niñas que asisten regularmente a clases.
- b) Niños y niñas matriculados en el año 2017.
- c) Niños y niñas que se encuentren entre los 4 y 5 años de edad.

#### **4.3.2.- Criterios de exclusión**

- a) Niños y niñas que no asisten regularmente a clases.
- b) Niños y niñas que no se encuentren matriculados.
- c) Niños y niñas menos de 4 años y mayores de 5 años.

#### **Definición y operacionalización de variables e indicadores.**

### **El juego como estrategia didáctica.**

Es importante considerar la importancia del juego en la educación infantil como una fuente importante de progreso y aprendizaje de los niños y las niñas, “donde su valor psicopedagógico permite un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad (Moreno, 2002, p.82).

En nuestra investigación se ha considerado la importancia del juego como estrategia didáctica que persigue fines educativos que fomentan el desarrollo en los niños y niñas de la educación infantil.

(Centro Adeleriano, 2015), el juego permite al niño descubrir que es limitado debido a las reglas y patrones del propio juego. Esto se traducirá y favorecerá la personalidad de un adulto libre y normativo. La limitación o actitud normativa va a ser una experiencia positiva que redundará en beneficio de su desarrollo y creará su estilo de vida, al regir y limitar las experiencias desde una forma normativa. El juego conlleva en su desarrollo distinta evolución y se convierte para el niño en la forma de interactuar consigo mismo (los bebés) con su juego solitario o con otros en distintas etapas y transiciones (juegos de equipo, colaboración, etc.) facilitándoles el desarrollo de sus capacidades de individualización, esto es, Yo con mi entorno físico y social del que me diferencio

### **Mejora el aprendizaje**

Correll W. (2013) considera que son pautas para analizar el proceso de aprendizaje. Ayudan a reflejar capacidades que deben ser evaluadas oportunamente para identificar dominio o dificultad . Frente a la dificultad es necesaria la retroalimentación del proceso para reconocer la causa de esta y poder superarla con eficiencia. Esta retroalimentación

requiere de las capacidades del docente para identificar la dificultad y ayudar al estudiante a reconocerla. El aprendizaje (Wittrock) es el proceso en donde podemos adquirir cambios relativamente definitivos en lo que corresponde en la comprensión, actitud, conocimiento, información, capacidad y habilidad, por medio de la experiencia. Para que estos aprendizajes sean eficaces es importante que la docente en el aula utilice diferentes técnicas herramientas para poder llegar a su alumno, de esta manera el estudiante mejorará su aprendizaje.

## **Tabla 2 - Operacionalización de la variable**

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
<b>El juego como estrategia didáctica</b>	El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.	Los juegos son una propuesta pedagógica basada en estrategias metodológicas, para desarrollar conceptos	Planif	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Prepara los materiales didácticos.</li> <li>-Aplicar las estrategias y juegos.</li> <li>-Demostrar los que aprendió, a través del juego.</li> <li>-Realiza el conteo hasta 5.</li> <li>-Expresa mediante material concreto muchos y pocos.</li> </ul>

<p><b>Mejora el aprendizaje.</b></p>	<p>Son pautas para analizar el proceso de aprendizaje. Ayudan a reflejar capacidades que deben ser evaluadas oportunamente para identificar dominio</p>	<p>matemáticos a partir de situaciones relacionadas con la vida de los alumnos, trabajando en equipo y compartiendo conocimientos.</p>	<p>icaci de n  Ejecu ción  Evalu ación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Agrupa cantidades de hasta 5.</li> <li>-Agrega y quita objetos.</li> <li>-Menciona el orden de los materiales.</li> <li>-Colorea las figuras geométricas.</li> <li>-Reconoce las formas de las figuras geométricas.</li> <li>-Selecciona objetos parecidos a las figuras geométricas.</li> <li>-Realiza patrones de repetición.</li> <li>-Menciona la figura geométrica que observa.</li> <li>-Menciona su lado derecho e izquierdo.</li> <li>-Se ubica delante de o detrás siguiendo indicaciones.</li> <li>-Clasifica objetos por grosor, tamaño y color.</li> <li>-Utiliza estrategias para resolver problemas de agregar y quitar.</li> <li>-realiza preguntas a sus compañeros acerca de los precios de la tiendita del aula.</li> </ul>
--------------------------------------	---	--	--	---

### **3.3. Técnica e instrumento de evaluación**

Son herramientas o medios y materiales las cuales se utilizan para llevar a cabo la recolección de datos, dentro de la investigación.

#### **3.3.1. La técnica: observación.**

La observación como técnica permite apreciar de forma natural y espontánea el comportamiento de los estudiantes en todas sus manifestaciones. Es decir que el docente puede observar directamente todo el proceso de aprendizaje en el área de matemática en niños y niñas de 4 años de la I.E. Santa Isabel La Católica, en Nuevo Chimbote, 2017.

#### **3.3.2. Instrumento: lista de cotejo.-**

a lista de cotejo es un instrumento de investigación que se utiliza para anotar las observaciones, las cuales consisten en una lista con características relacionadas con el comportamiento de los estudiantes y el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuales están presentes y cuáles ausentes. Dicha lista de cotejo validado por 8 expertos de educación inicial.

**Tabla 3-Matriz de consistencia.**

Enunciado	Objetivos	VARIABLES	Dimensiones	Metodología
¿Cómo influyen los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E P. Santa Isabel la Católica Distrito de nuevo Chimbote 2017?	<p>Objetivo General.</p> <p>Determinar en qué medida los juegos lúdicos mejora el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E P. Santa Isabel la Católica Distrito de nuevo Chimbote 2017.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <p>Conocer el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E P. Santa Isabel la Católica Distrito de nuevo Chimbote 2017, a través de un pre test.</p> <p>Diseñar y aplicar los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E P. Santa Isabel la Católica Distrito de nuevo Chimbote 2017.</p>	<p>Variable independiente:</p> <p>Juegos Lúdicos.</p> <p>Variable dependiente:</p> <p>Aprendizaje en la matemática.</p>	<p>Planificación</p> <p>Ejecución.</p> <p>Evaluación</p> <p>Razonamiento y demostración</p> <p>Comunicación</p> <p>Matemática</p> <p>Resolución de problemas</p>	<p>Tipo: descriptivo explicativa</p> <p>Nivel: Cuantitativo</p> <p>Refleja en tablas y gráficos.</p> <p>Población: Niños y niñas de 3,4 y 5 años del nivel inicial.</p> <p>Muestra: se consideró 20 niños del aula amarilla.</p>

	<p>Evaluar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E P. Santa Isabel la Católica Distrito de nuevo Chimbote 2017, a través de un pos test.</p> <p>Comparar los resultados de la aplicación del programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática de la I.E.P Santa Isabel la Católica, distrito nuevo Chimbote 2017</p>			
--	--	--	--	--

#### **4.7. Principios éticos.**

El presente proyecto de investigación considera tres principios éticos: beneficencia, protección a las personas y justicia. Estos principios y valores éticos, se encuentra plasmados en el Reglamento de Ética para la Investigación V10 (2018), de la universidad.

**Beneficencia:** Este principio considera el bienestar de las personas participantes en el proceso de investigación.

**Protección a las personas:** Este principio considera el reconocimiento de las capacidades individuales de las personas para tomar sus propias decisiones, de manera que participen de forma voluntaria y pongan a disposición la información sustancial de apoyo para la investigación, pero teniendo en cuenta sus derechos, sobre todo, la que respecta a la confidencialidad.

**Justicia:** Este principio considera el ejercicio de un juicio de raciocinio y tomando ciertas precauciones que son necesarias para poder asegurar la viabilidad de la investigación, así como la limitación de ciertas capacidades y conocimientos, de manera que no permitan que el proceso de la investigación, se vea direccionada de forma injusta

Plan de análisis

Para poder analizar los datos se llegó a utilizar la observación como técnica de investigación y la lista de cotejo como instrumento, ello se necesitó para poder medir cada indicador de la lista de cotejo el cual se procesó en una

hoja de cálculo Excel 2010, fue allí donde se tabularon los datos.

El procesamiento, implicara un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de apreciar

el comportamiento de las variables. En esta fase del estudio se pretende utilizar la Estadística Descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Asimismo, los datos no son paramétricos, se utilizará la prueba de wilcoxon para la contratación de la hipótesis.

## RESULTADOS

### 5.1. Resultados

Los resultados de esta investigación son presentados, teniendo en cuenta los objetivos y la hipótesis planteada de la investigación.

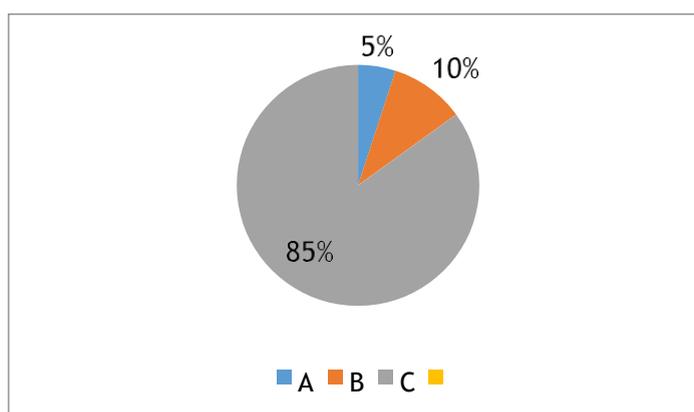
#### 5.1.1. En relación con el primer objetivo específico:

**Identificar el nivel de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes del nivel inicial de 4 años de la I.E.P. Santa Isabel la Católica, distrito de nuevo Chimbote, 2017 mediante un pre test.**

*Tabla 4-Nivel de aprendizaje en el área de matemática según el pre test.*

NIVEL	Nº	%
A	1	5.00%
B	2	10.00%
C	17	85.00%
TOTAL	20	100.00%

Fuente: Lista de cotejo aplicado a la muestra de investigación.



*Figura 1- Porcentaje de los alumnos con respecto a su nivel de aprendizaje, a través de un pre test*

Según la tabla 4 y figura 1, en relación al primer objetivo específico identificar el nivel de aprendizaje en el área de matemática a través de un

pre test, se aprecia que la gran

mayoría de los estudiantes 85% (17) se encuentran en el nivel C, es decir un nivel en inicio, el 10% (2) de los niños y niñas en el nivel B, el cual se refiere al nivel en proceso y solo el 5% (1) niño se encuentra en el nivel A, esperado; estos resultados nos da a entender que aún no se logra obtener aprendizajes esperados en los niños y niñas en lo que corresponde al área de matemática.

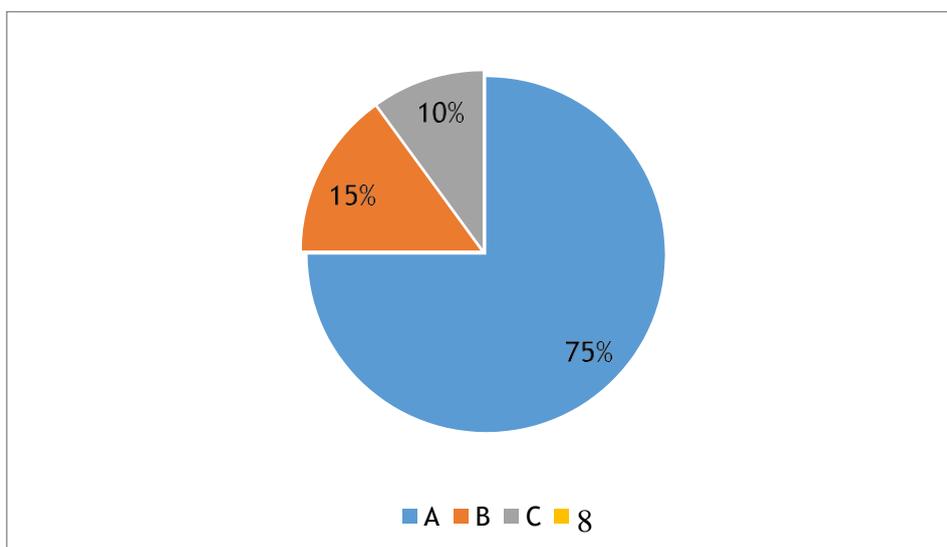
**5.1.2. En relación al segundo objetivo: aplicación de actividades de aprendizaje aplicando actividades lúdicas en el área de matemática, en los niños y niñas de 4 años.**

Para que este objetivo se pueda llevar a cabo fue necesario ejecutar 15 actividades de aprendizaje, en el aula Amarilla de 4 años, en la I.E.P. Santa Isabel La Católica. De la cual se fueron registrando los siguientes datos:

**Tabla 5 - Resultados con respecto a la Primera actividad: Ubicamos objetos encima y debajo.**

NIVEL	Nº	%
A	15	75.00%
B	3	15.00%
C	2	10.00%
TOTAL	20	100.00%

Fuente: Lista de cotejo



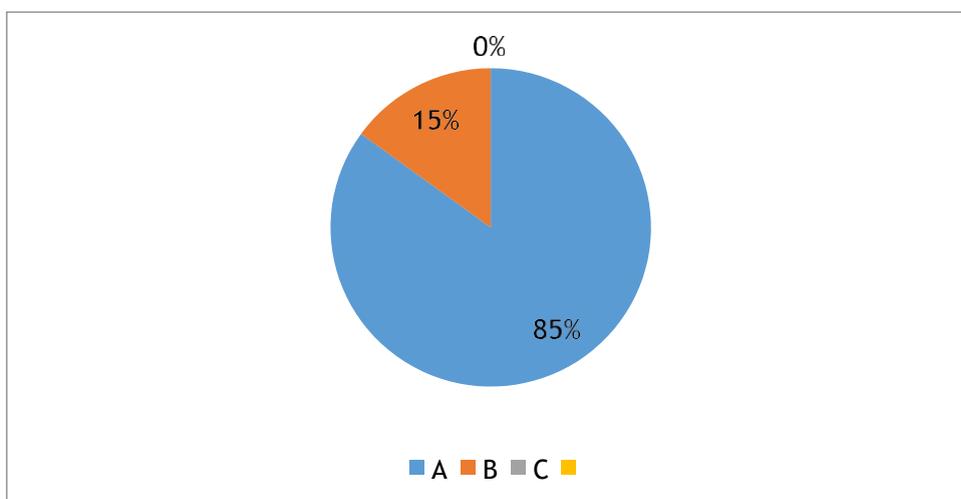
**Figura 2- Porcentaje de los resultados según la Primera actividad: Ubicamos objetos encima y debajo**

Según la tabla 5 y figura 2, en lo que corresponde al nivel de conocimiento de los aprendizajes en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años; mediante la primera actividad de aprendizaje: Ubicamos objetos encima y debajo, se observa que 75% (15) de los niños y niñas se encuentran en un nivel A, el cual es el nivel esperado; 15% (3) de los niños y niñas se encuentran en el nivel B, y 10% (2) niños y niñas se encuentran en el nivel C. Basándonos en este resultado se puede afirmar que los niños y niñas con las actividades de aprendizaje utilizando el juego mejoran el aprendizaje en el área de matemática.

**Tabla 6 - Segunda actividad de aprendizaje: Jugamos en el bosque**

NIVEL	Nº	%
A	17	85.00%
B	3	15.00%
C	0	00.00%
TOTAL	20	100.00%

Fuente: lista de cotejo



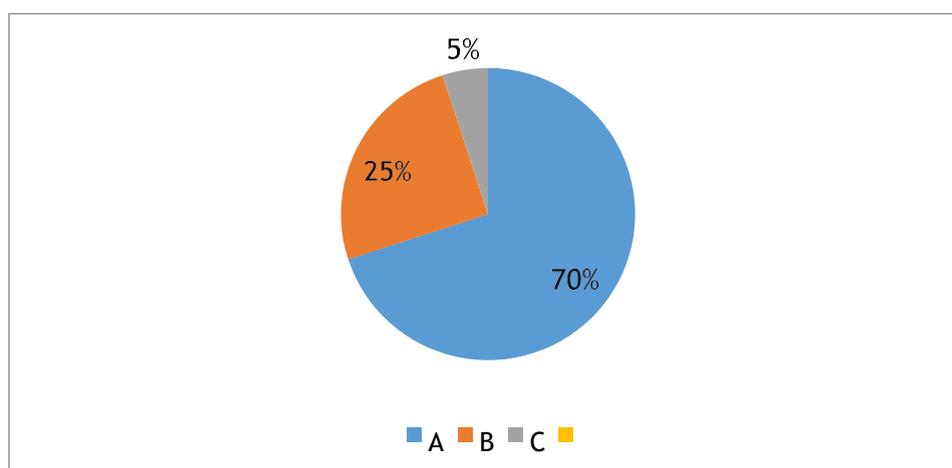
**Figura 3- Porcentaje de los alumnos, según la sesión 2: jugamos en el bosque.**

En la tabla 6 y figura 3, en lo que corresponde al nivel de conocimiento de los aprendizajes en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años; mediante la segunda actividad de aprendizaje: jugamos en el bosque, se observó que 85% (17) de los niños y niñas se encuentran en el nivel A, el cual es el nivel esperado, 15% (3) de los niños y niñas está en el nivel B, y ningún niño se encuentra en el nivel C; al recoger estos resultados se puede afirmar que las actividades de aprendizaje utilizando el juego mejoran el aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas.

**Tabla 7- Calificación de los alumnos según la Tercera sesión: Nos divertimos agrupando**

NIVEL	Nº	%
A	14	70.00%
B	5	25.00%
C	1	5.00%
TOTAL	20	100.00%

Fuente: lista de cotejo aplicado a la muestra de investigación.



**Figura 4 - Porcentaje de los alumnos, según la tercera actividad: Nos divertimos agrupando**

En la tabla 7 y figura 4, en lo que corresponde al nivel de conocimiento de los

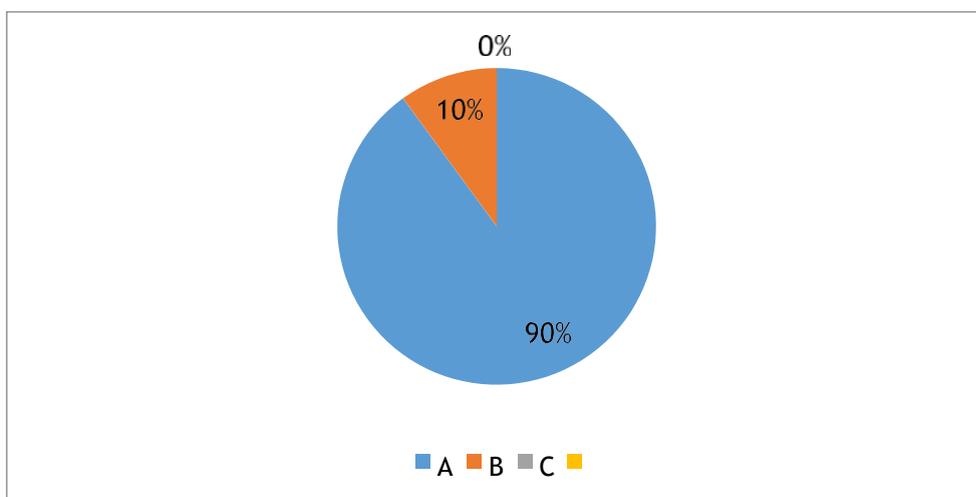
aprendizajes en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años; mediante la tercera actividad de aprendizaje: Nos divertimos agrupando. Se logra observar que 70% (14) niños y niñas se encuentran en el nivel A, 25% (5) de los niños y niñas se encuentran en el nivel B, esto quiere decir que se encuentran en el proceso de sus aprendizajes, y 5% (1) niño se

encuentra en el nivel C; lo cual se puede afirmar que las actividades de aprendizaje utilizando el juego mejorar el aprendizaje del área de matemática de los niños y niñas.

**Tabla 8 - Calificación de los estudiantes, según la Cuarta actividad de aprendizaje: ordenamos por grosor.**

NIVEL	N°	%
A	18	90.00%
B	2	10.00%
C	0	0.00%
TOTAL	20	100.00%

Fuente: lista de cotejo aplicado a los niños en la cuarta sesión de aprendizaje.



**Figura 5- Porcentaje de la calificación de los niños, según la Cuarta actividad de aprendizaje: ordenamos por grosor.**

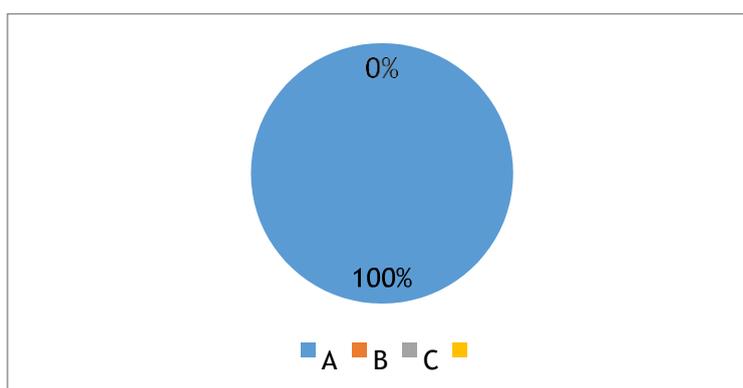
En la tabla 8 y figura 5, en lo que corresponde al nivel de conocimiento de los aprendizajes en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años; mediante la cuarta actividad de aprendizaje: ordenamos por grosor. Se logra observar que 90% (18) niños y niñas se encuentran en el nivel A, 10% (2) de los niños y niñas se encuentran en el nivel B, esto quiere decir que se

encuentran en el proceso de sus aprendizajes, y 5% (1) niño se encuentra en el nivel C; lo cual se puede afirmar que las actividades de aprendizaje utilizando el juego mejoran el aprendizaje del área de matemática de los niños y niñas.

**Tabla 9 - Calificación de la muestra de investigación, con respecto a la Quinta actividad de aprendizaje: ordenamos por tamaño**

NIVEL	Nº	%
A	20	100.00%
B	0	0.00%
C	0	0.00%
TOTAL	20	100.00%

Fuente: lista de cotejo aplicado en la quinta sesión de aprendizaje.



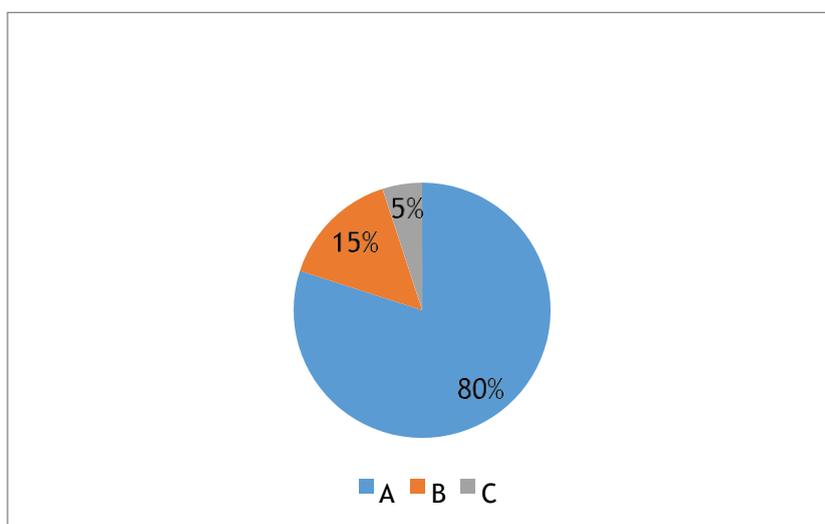
**Figura 6 - Porcentaje de la calificación de los niños según la Quinta actividad de aprendizaje: ordenamos por tamaño.**

En la tabla 9 y figura 6, en lo que corresponde al nivel de conocimiento de los aprendizajes en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años; mediante la quinta actividad de aprendizaje: ordenamos por tamaño. Se logra observar que 100% (20) niños y niñas se encuentran en el nivel A; lo cual se puede afirmar que las actividades de aprendizaje utilizando el juego mejora el aprendizaje del área de matemática de los niños y niñas.

**Tabla 10 - Sexta actividad de aprendizaje: ordenamos por colores.**

NIVEL	N°	%
A	16	80.00%
B	3	15.00%
C	1	5.00%
TOTAL	20	100.00%

Fuente: lista de cotejo.



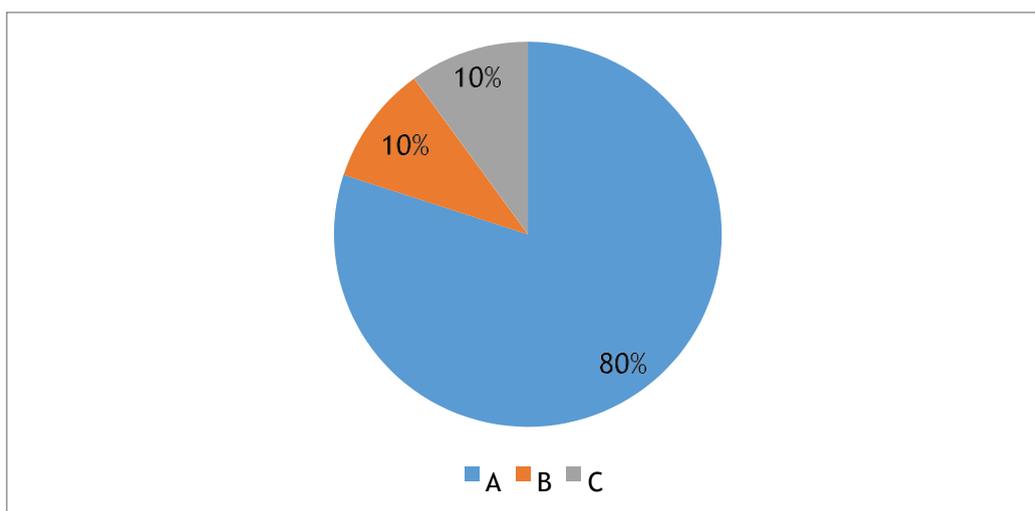
**Figura 7 - Sexta actividad de aprendizaje: ordenamos por colores.**

En la tabla 10 y figura 7, en lo que corresponde al nivel de conocimiento de los aprendizajes en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años; mediante la sexta actividad de aprendizaje: ordenamos por colores. Se logra observar que 80% (16) niños y niñas se encuentran en el nivel A; por otro lado el 15% (3) de los niños y niñas están en el nivel B, y 5% (1) está en el nivel C; lo cual se puede afirmar que las actividades de aprendizaje utilizando el juego mejora el aprendizaje del área de matemática de los niños y niñas.

**Tabla 11 - Séptima actividad de aprendizaje: Donde están las figuras geométricas.**

NIVEL	Nº	%
A	16	80.00%
B	2	10.00%
C	2	10.00%
TOTAL	20	100.00%

Fuente: lista de cotejo aplicado en la sexta sesión de aprendizaje.



**Figura 8 - Séptima actividad de aprendizaje: Donde están las figuras geométricas.**

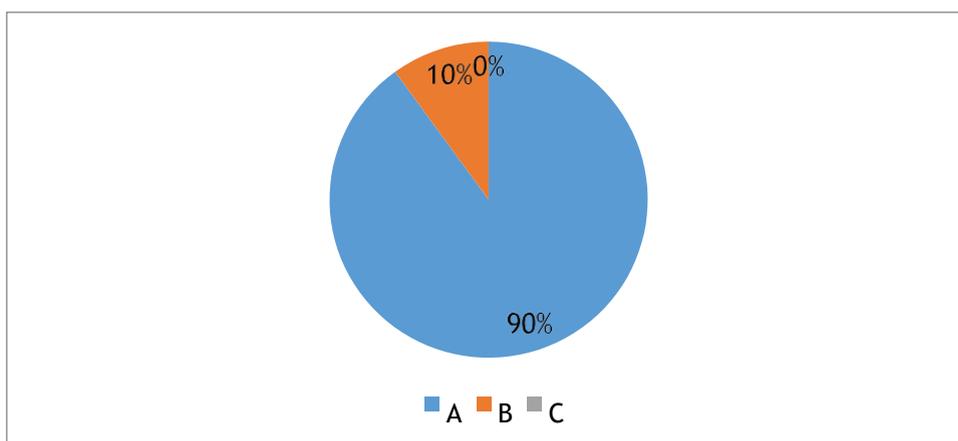
En la tabla 11 y figura 8, en lo que corresponde al nivel de conocimiento de los aprendizajes en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años; mediante la séptima actividad de aprendizaje Donde están las figuras geométricas. Se logra observar que 80%

(16) niños y niñas se encuentran en el nivel A; por otro lado el 10% (2) de los niños y niñas están en el nivel B, y 10% (2) está en el nivel C; lo cual se puede afirmar que las actividades de aprendizaje utilizando el juego mejora el aprendizaje del área de matemática de los niños y niñas.

**Tabla 12 - Octava actividad de aprendizaje: ¿Qué se parecen a las figuras geométricas?**

NIVEL	Nº	%
A	18	90.00%
B	2	10.00%
C	0	0.00%
TOTAL	20	100.00%

Fuente: lista de cotejo



**Figura 9-- Porcentaje de los alumnos con respecto a la Octava actividad de aprendizaje: ¿Qué se parecen a las figuras geométricas?**

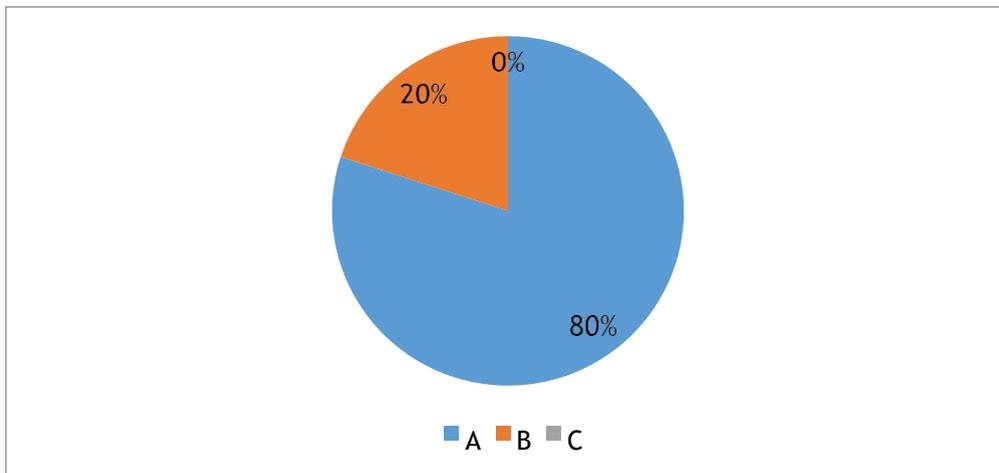
En la tabla 12 y figura 9, en lo que corresponde al nivel de conocimiento de los aprendizajes en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años; mediante la octava actividad de aprendizaje. ¿Qué se parecen a las figuras geométricas?

Se logra observar que 90% (18) niños y niñas se encuentran en el nivel A; por otro lado el 10% (2) de los niños y niñas están en el nivel B, y ningún niños se encuentra en el nivel C; lo cual se puede afirmar que las actividades de aprendizaje utilizando el juego mejora el aprendizaje del área de matemática de los niños y niñas.

**Tabla 13- Novena actividad de aprendizaje: Derecha – Izquierda.**

NIVEL	Nº	%
A	16	80.00%
B	4	20.00%
C	0	0.00%
TOTAL	20	100.00%

Fuente: lista de cotejo.



**Figura 10 - Octava actividad de aprendizaje: Derecha – Izquierda.**

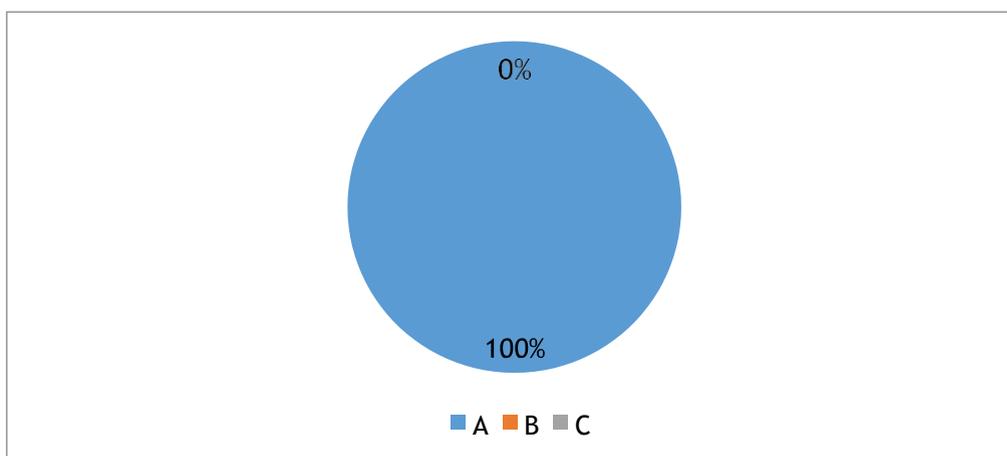
En la tabla 13 y figura 10, en lo que corresponde al nivel de conocimiento de los aprendizajes en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años; mediante la octava actividad de aprendizaje. ¿Qué se parecen a las figuras geométricas?

Se logra observar que 90% (18) niños y niñas se encuentran en el nivel A; por otro lado el 10% (2) de los niños y niñas están en el nivel B, y ningún niños se encuentra en el nivel C; lo cual se puede afirmar que las actividades de aprendizaje utilizando el juego mejora el aprendizaje del área de matemática de los niños y niñas.

**Tabla 14 - Décima actividad de aprendizaje: Muchos y pocos**

NIVEL	N°	%
A	20	80.00%
B	0	20.00%
C	0	0.00%
TOTAL	20	100.00%

Fuente: lista cotejo



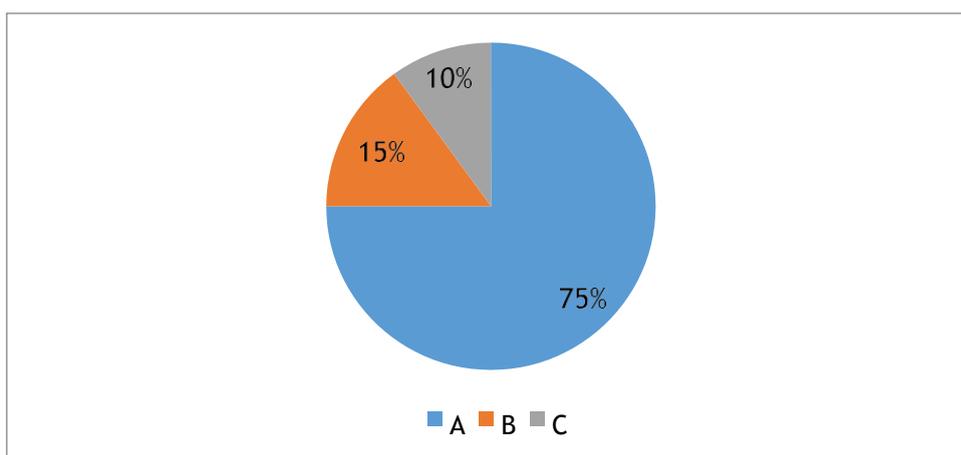
**Figura 11- . Décima actividad de aprendizaje: Muchos y pocos**

En la tabla 14 y figura 11, en lo que corresponde al nivel de conocimiento de los aprendizajes en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años; mediante la décima actividad de aprendizaje. Muchos y pocos. Se logra observar que 100% (20) niños y niñas se encuentran en el nivel A; lo cual se puede afirmar que las actividades de aprendizaje utilizando el juego mejora el aprendizaje del área de matemática de los niños y niñas.

**Tabla 15 - Decima primera actividad de aprendizaje: Jugamos a agregar y quitar.**

NIVEL	Nº	%
A	15	75.00%
B	3	15.00%
C	2	10.00%
TOTAL	20	100.00%

Fuente: lista de cotejo.



**Figura 12- Decima primera actividad de aprendizaje: Jugamos a agregar y quitar.**

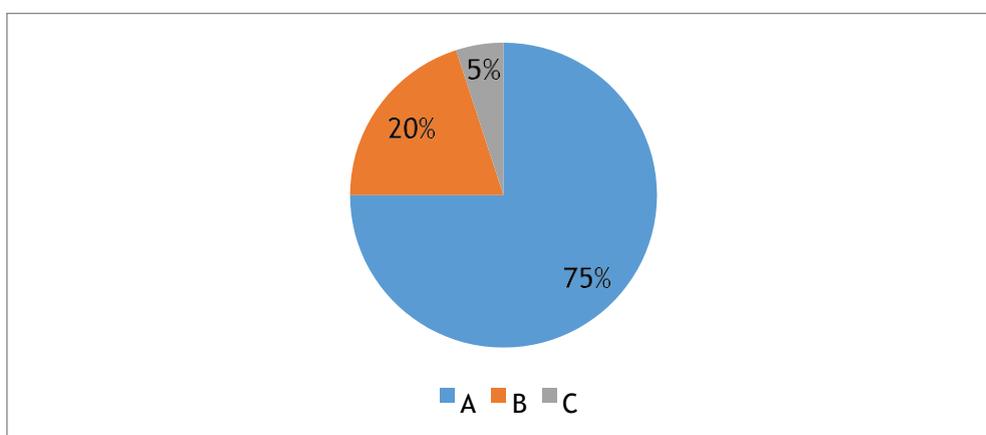
En la tabla 15 y figura 12, en lo que corresponde al nivel de conocimiento de los aprendizajes en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años; mediante la décima primera actividad de aprendizaje: Jugamos a agregar y quitar. Se logra observar que 75%

(15) niños y niñas se encuentran en el nivel A; por otro lado el 15% (3) de los niños y niñas están en el nivel B, y 10% (2) está en el nivel C; lo cual se puede afirmar que las actividades de aprendizaje utilizando el juego mejora el aprendizaje del área de matemática de los niños y niñas.

**Tabla 16 - Décimo segunda actividad de aprendizaje: ¿Quién llegó en primer lugar?**

NIVEL	Nº	%
A	15	75.00%
B	4	20.00%
C	1	10.00%
TOTAL	20	100.00%

Fuente: lista de cotejo.



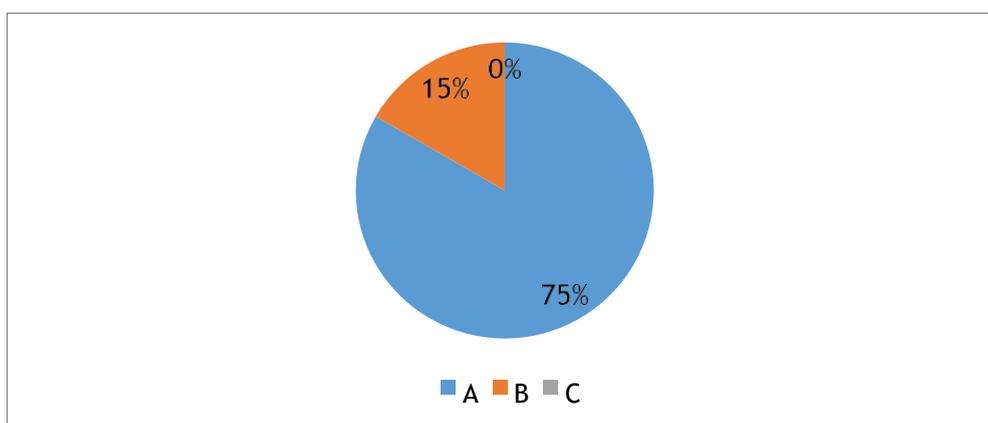
**Figura 13 - Decimosegunda actividad de aprendizaje: ¿Quién llegó en primer lugar?**

En la tabla 16 y figura 13, en lo que corresponde al nivel de conocimiento de los aprendizajes en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años; mediante la décimo segunda actividad de aprendizaje: ¿Quién llegó en primer lugar? Se logra observar que 75% (15) niños y niñas se encuentran en el nivel A; por otro lado el 20% (4) de los niños y niñas están en el nivel B, y 5% (1) está en el nivel C; lo cual se puede afirmar que las actividades de aprendizaje utilizando el juego mejora el aprendizaje del área de matemática de los niños y niñas.

**Tabla 17 - Decimotercera actividad de aprendizaje: Jugando con patrones de repetición.**

NIVEL	Nº	%
A	17	85.00%
B	3	15.00%
C	0	0.00%
TOTAL	20	100.00%

Fuente: lista de cotejo.



**.Figura 14 - Decimotercera actividad de aprendizaje: Jugando con patrones de repetición**

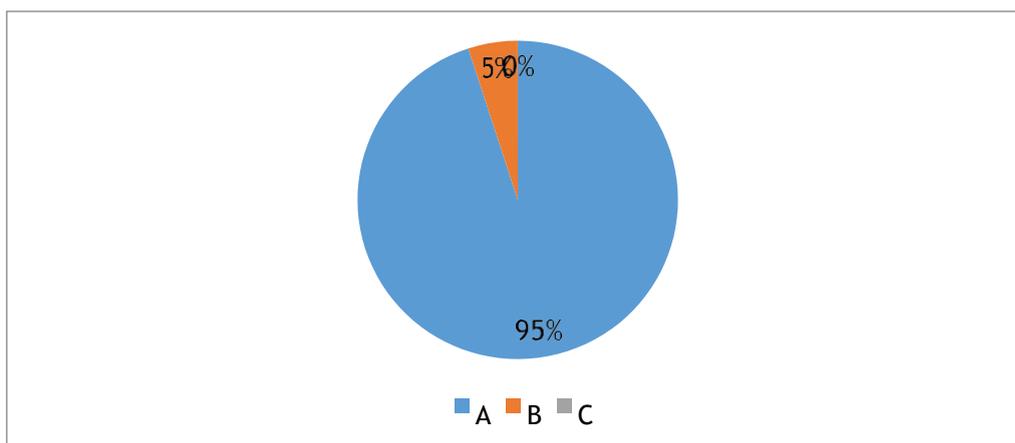
En la tabla 17 y figura 14, en lo que corresponde al nivel de conocimiento de los aprendizajes en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años; mediante la decimotercera actividad de aprendizaje: Jugando con patrones de repetición. Se logra observar que 85% (17) niños y niñas se encuentran en el nivel A; por otro lado el 15%

(3) de los niños y niñas están en el nivel B, por ultimo ningún niño está en el nivel C; lo cual se puede afirmar que las actividades de aprendizaje utilizando el juego mejora el aprendizaje del área de matemática de los niños y niñas.

**Tabla 18 - Decimocuarta actividad de aprendizaje: La tiendita del aula.**

NIVEL	Nº	%
A	19	95.00%
B	1	5.00%
C	0	0.00%
TOTAL	20	100.00%

Fuente: lista de cotejo.



**Figura 15- Decimocuarta actividad de aprendizaje: La tiendita del aula**

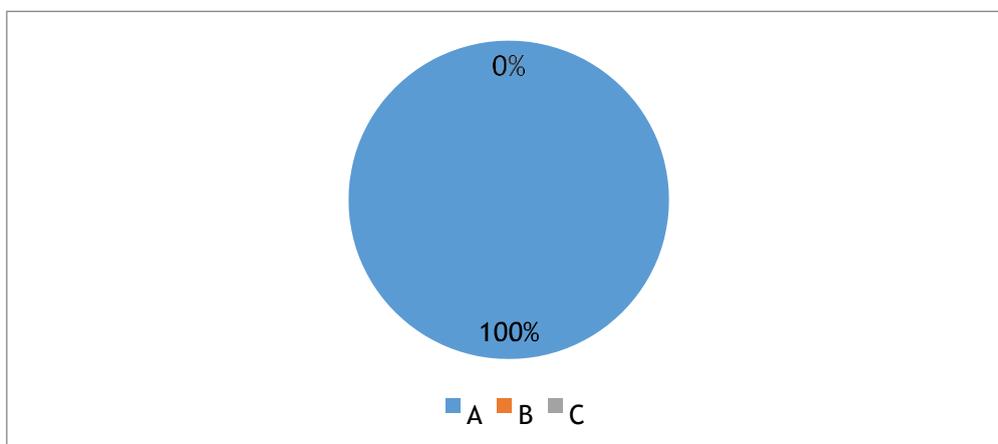
En la tabla 18 y figura 15, en lo que corresponde al nivel de conocimiento de los aprendizajes en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años; mediante la decimocuarta actividad de aprendizaje: La tiendita del aula. Se logra observar que 95%

(19) niños y niñas se encuentran en el nivel A; por otro lado el 5% (1) de los niños y niñas están en el nivel B, por último ningún niño está en el nivel C; lo cual se puede afirmar que las actividades de aprendizaje utilizando el juego son importantes ya que mejora el aprendizaje del área de matemática de los niños y niñas.

**Tabla 19 - Decimoquinta actividad de aprendizaje: Jugamos a comprar en la tiendita.**

NIVEL	Nº	%
A	20	100.00%
B	0	0.00%
C	0	0.00%
TOTAL	20	100.00%

Fuente: lista de cotejo.



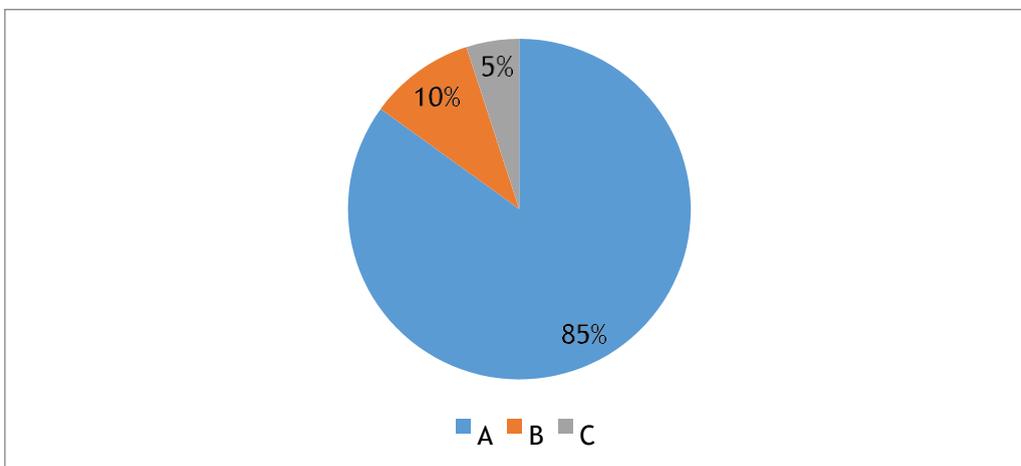
**Figura 16 - Decimoquinta actividad de aprendizaje: Jugamos a comprar en la tiendita.**

En la tabla 19 y figura 16, en lo que corresponde al nivel de conocimiento de los aprendizajes en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años; mediante la decimoquinta actividad de aprendizaje: Jugamos a comprar en la tiendita. Se logra observar que 100% (20) niños y niñas se encuentran en el nivel A; lo cual se puede afirmar que las actividades de aprendizaje utilizando el juego son importantes ya que mejora el aprendizaje del área de matemática de los niños y niñas.

**Tabla 20 - Calificación de la muestra de investigación a través de la prueba del pos test**

NIVEL	Nº	%
A	17	85.00%
B	2	10.00%
C	1	5.00%
TOTAL	20	100.00%

Fuente: lista de cotejo



**Figura 17 - Porcentaje de calificación según la prueba de pos tes aplicado en el área de matemática.**

Según la tabla 20 y figura 17. en relación a identificar el nivel de aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de cuatro años a través de un post test, se puede evidenciar que 85% (17) niños y niñas se encuentran en el nivel A, el cual corresponde al logro esperado, 10% (2)

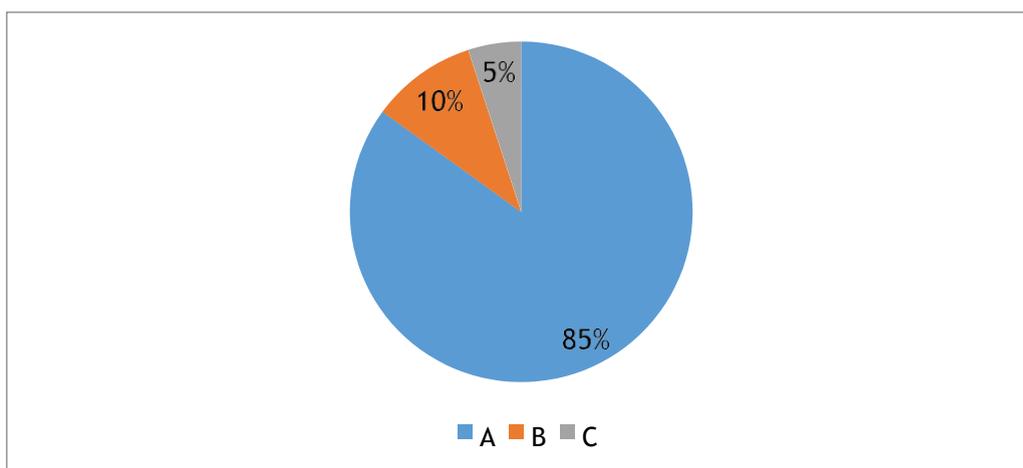
niños y niñas están en el nivel B, el cual se refiere al aprendizaje en proceso, y finalizando 5% (1) niños se encuentra en el nivel C, lo cual se puede afirmar que las actividades de aprendizaje utilizando el juego son importantes ya que mejora el aprendizaje del área de matemática de los niños y niñas.

**5.1.3. En relación al tercer objetivo específico: Identificar el nivel los aprendizajes en el área de matemática de los estudiantes de 4 años, después de la aplicación de sesiones utilizando el juego, mediante un post test**

**Tabla 21 - Nivel de aprendizaje de los niños en el área de matemática obtenidos a través de un el post test.**

NIVEL	Nº	%
A	17	85.00%
B	2	10.00%
C	1	5.00%
TOTAL	20	100.00%

Fuente: lista de cotejo.



**Figura 18 - Nivel de aprendizaje en el área de matemática según el post test.**

Según la tabla 21 y figura 18; en relación a identificar el nivel de

aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de cuatro años a través de un post test, se puede evidenciar que 85% (17) niños y niñas se encuentran en el nivel A, el cual corresponde al logro esperado, 10% (2) niños y niñas están en el nivel B, el cual se refiere al aprendizaje en proceso, y finalizando 5% (1) niños se encuentra en el nivel C, frente a los resultados que se muestran se puede afirmar que la aplicación de sesiones de aprendizaje utilizando el juego si logran mejorar el aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas, ellos es importante ya que los aprendizajes que adquieren los niños no solo les sirve para el momento, al contrario les sirve para la vida.

## **5.2 Análisis de los resultados**

El análisis de los resultados se presenta de acuerdo con los objetivos de la investigación y la hipótesis planteada.

En relación con el primer objetivo específico: **Conocer el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E P. Santa Isabel la Católica Distrito de nuevo Chimbote 2017, a través de un pre test.**

Los resultados que se obtuvieron del pre test, evidencio que el 85% de los estudiantes, es decir la gran mayoría tienen un nivel C, lo cual quiere decir que se encuentran en inicio de sus aprendizajes en el área de matemática, lo cual causa gran preocupación ya que los niños necesitan adquirir aprendizajes en matemática, de esta manera podrán desenvolverse en la vida, las matemáticas no solo se aprenden para utilizarlas en el aula, sino también en la vida cotidiana. Ante estos resultados comparamos con los resultados de Jahayra Marielly Elena Viscorde romero (2016) quien en su investigación sobre, "Fundamentos de la enseñanza y el aprendizaje de las

matemáticas para maestros", de esta manera lleva a las conclusiones en donde los docentes deben de hacer un diagnóstico de los temas o contenidos a desarrollar, así mismo conocer el nivel de aprendizaje de los niños, mucho de ellos presentan problemas en los diferentes campos como emocionales, psicológicos y esto influye en el aprendizaje.

Con respecto al segundo objetivo: **Diseñar y aplicar los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E P. Santa Isabel la Católica Distrito de nuevo Chimbote 2017.**

Para poder cumplir este objetivo, se diseñó y ejecuto actividades de aprendizaje utilizando el juego basadas en el área de matemática, para ello se utilizaron estrategias y materiales en base a matemática.

Al aplicar las actividades de aprendizaje mediante el juego, en el aula de 4 años en la I.E.P. Santa Isabel La Católica, después de las 15 actividades de aprendizaje se sacó un promedio los cuales resultaron de la siguiente manera: 85% (17) niños y niñas se encuentran en el nivel A, el cual corresponde al logro esperado, 10% (2) niños y niñas están en el nivel B, el cual se refiere al aprendizaje en proceso, y finalizando 5% (1) niños se encuentra en el nivel C, los datos fueron recogidos en una lista de cotejo en el cual se logró conocer los logros que adquirieron los estudiantes, se logró observar también que los niños iban mejorando sus aprendizajes en base al área de matemática como el conteo, patrones de repetición, agrupar, agregar y quitar.

Con respecto al tercer objetivo específico: **Evaluar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E P. Santa Isabel la Católica Distrito de nuevo Chimbote 2017, a través de un pos test**

Los resultados de este objetivo, también son datos recogidos de la lista de cotejo, los cuales pueden determinar el logro de aprendizaje que alcanzaron los estudiantes a través de la aplicación de actividades de aprendizaje mediante el juego, en donde realizaron diferentes juegos para adquirir aprendizajes de agrupación selección quitar y agregar, conteo ente otros; todo ello se realizó para que puedan usar sus aprendizajes adquiridos en su vida cotidiana.

Como se puede observar en la tabla 21 y figura 18; en relación a identificar el nivel de aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de cuatro años a través de un post test, se puede evidenciar que 85% (17) niños y niñas se encuentran en el nivel A, el cual corresponde al logro esperado, 10% (2) niños y niñas están en el nivel B, el cual se refiere al aprendizaje en proceso, y finalizando 5% (1) niños se encuentra en el nivel C.

Se puede observar que hay una gran diferencia entre el pre test y el post test, ya que en el pre test, los estudiantes estaban con un porcentaje de aprendizaje la mayoría en C, el cual es el aprendizaje Inicio; por otro lado en post test , se observa lo contrario la mayor parte de los estudiantes en decir el 85% (17) niños y niñas se encuentran en el nivel A, el cual es el logro alcanzado; el cual significa que los estudiantes si mejoraron significativamente el aprendizaje en el área de matemática.

Así mismo comparamos nuestros resultados con los resultados de Elena Viscorde romero (2016), quien manifiesta que al aplicar el pos test a su

muestra de investigación, obtiene que el 100 % de los alumnos tienen como Logro de aprendizaje A. Así mismo en el nivel “B” como en el “C” no se evidencia resultados y esto se expresa en los resultados, de tal manera que la aplicación de los juegos lúdicos, mejora el aprendizaje en el área de Matemática, de los niños de la muestra, los resultados obtenidos en el Post-Test observamos que 85.7% tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto; es decir A, mientras que el 14.3% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje proceso, es decir B y un 0% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C.. Estos resultados son corroborados por Ausubel, quién señala que el juego es un instrumento para que el maestro logre aprendizajes significativos. Asimismo cabe mencionar Los juegos lúdicos son clasificados de acuerdo a la edad cada uno con un modo de operar y de distintos perfeccionamiento. El primer paso viene desde el hogar con la enseñanza, luego pasan a manos de los educadores que participan en conjunto integrando sus juegos.

## **6. Conclusiones y recomendaciones.**

### **Conclusiones.**

Luego de realizar las actividades de aprendizajes a través de juego, en el área de matemática y haber utilizado diferentes estrategias, se puede concluir que:

Los resultados de la evaluación referentes al nivel de aprendizaje en el área de matemática, los niños mediante es pre test, se puede observar que el 85% (17) de los estudiantes se encuentran en el nivel C, lo cual quiere decir en inicio, lo cual identifica que los estudiante aún no habían adquirido los aprendizajes necesarios para un mejorar el nivel de aprendizaje de matemática en los que corresponde a la resolución de problemas, situaciones de cantidad, situaciones de forma, los cuales son importantes que el niños aprenda.

La aplicación de actividades de aprendizaje a través del juego para mejorar el aprendizaje de los niños en el área de matemática los niños y niñas de 4 años, mediante el promedio durante las 15 sesiones se ha podido observar un promedio logrado el cual especifica que el 85% de los niños y niñas han obtenido un logro alcanzado como se muestra en la tabla 20, mostrando como evidencia que los alumnos han aumentado sus aprendizajes referentes al área de matemática.

Por último los resultados finales obtenidos a través del post test, se muestra el el 85% de los niños y niñas han alcanzado el logro esperado, como se puede observar en la tabla 21; lo cual da entender que la aplicación de actividades de aprendizaje a través del juego mejora el aprendizaje de los

niños en el área de matemática permitiendo que se desarrollen habilidades, competencias y capacidades numéricas, de agrupación, quitar y agregar entre otros.

La aplicación de actividades de aprendizaje utilizando el juego mejora significativamente el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial de la edad de 4 años de la institución educativa particular Santa Isabel la católica, distrito de nuevo Chimbote, 2017.

Por lo tanto se concluye que la aplicación del Programa juegos lúdicos, mejora significativamente el logro de capacidades en los alumnos de la muestra.

Haciendo el análisis comparativo entre la aplicación de los instrumentos de evaluación. En el Pre - test los alumnos su nivel de logro es bajo y en el Pos-Test lograron desarrollar las capacidades propuestas llegando a obtener un 85 % de los alumnos en un nivel A.

## **Recomendaciones**

**Se recomienda a las docentes que utilicen el juego para poder desarrollar sus actividades de aprendizajes, ya que se ha logrado comprobar que los niños aprenden jugando, no solo se puede usar esta estrategia en el área de matemática, en todas las áreas que sea conveniente, ello va permitir que el niño logre obtener los aprendizajes necesarios para su vida.**

Las docentes debes capacitarse y estar actualizadas planificando sus actividades de aprendizaje en base a la realidad que encuentra en su aula para que de esta manera logre llegar a sus estudiantes, y pueda mejorar su enseñanza de enseñanza – aprendizaje.

Las docentes deben realizar un escuela de padres donde se haga reflexionar a los padres, en el apoyo que se le debe dar a sus niños en sus tareas y aprendizajes, de esta manera se logra reforzar aún más el aprendizaje de los niños, respetando las etapas de los aprendizajes.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Brito, M. (2001). El desarrollo de las actividades lúdicas como herramienta pedagógica en el preescolar que contribuye al desarrollo integral del niño.

Bustamante, L. (2009). Importancia del juego como estrategia didáctica en el proceso enseñanza-aprendizaje de educación inicial preescolar. Maracaibo.

Carreazo, Y. (2016). El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín—al del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).

Centro Adeleriano. (Junio de 2007). <http://www.centroadleriano.org>. Recuperado el 12 de diciembre de 2014, de Centro adel

Chacón, C. (2009). La recreación y el juego motriz como estrategia para definir la expresión corporal en los niños de preescolar. Maracaibo.

Conde, C. (24 de abril 2007).Guía Pedagógica de los tipos de aprendizaje. Recuperado de: <http://www.pedagogia.es/tipos-de-aprendizaje/>

Crisólogo, A. (2000) : Tecnología Educativa , Lima.

Enriquez, E. (2018). Juegos didácticos para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la institución educativa pública N° 1573 del distrito de Quillo, Yungay-2017.

Andrade, G. & Ante, B. (2010). Tesis, Las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza

aprendizaje en los niños y niñas de los primeros

años de educación básica de las instituciones educativas, Darío Egas Grijalva” “Abdon .

Barrios, A. (2016). En su tesis: “Aplicación de los juegos didácticos basados en el

enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de personal social, de los niños y niñas de 5 años de edad de educación inicial de la institución educativa N° 2179

Dionicio, C. (2017). Aplicación de los juegos didácticos en la mejora del aprendizaje

de números y relaciones, de los niños de 5 años en la institución educativa n° 1548 del AA.HH. San francisco de asís del distrito de

Chimbote, año 2015. Recueprado

García, I. (2008). Didáctica de la técnica plástica en educación infantil

.Recuperado de:

[http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Nu-mero\\_12/IL\\_DEF\\_ONSO\\_RAMIREZ\\_1.pdf](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Nu-mero_12/IL_DEF_ONSO_RAMIREZ_1.pdf)

Imacaña, M. (2016). Juegos de concentración en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela República de Uruguay Quito período 2014-2015 (Bachelor's thesis, Quito: UCE).

Kiddys House. (julio de 2013). <http://www.kiddyshouse.com>. Recuperado el

15 de diciembre de 2014, de

<http://app.kiddyshouse.com/maestra/articulos/seleccion-de-material-concreto.php>

Lauracio. (2006). Uso de materiales concretos en un centro educativo inicial

del programa de educación bilingüe intercultural. Puno.

Lazo Remache, C. F. (2016). Plan de mejora de infraestructura deportiva para el Colegio Johannes Kepler-Fundación Kiddy House (Bachelor's thesis, Quito, Universidad de las Américas, 2016).

MINEDU (2013) Fascículo General 2. Rutas del Aprendizaje de Matemática. Editorial Grafica Navarrete S.A. Lima – Perú.

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

Ochoa, O. (2011). Ausubel y la teoría del aprendizaje significativo.

Recuperado de:

<http://oscarhistoriaperu.blogspot.pe/2011/03/ausubel-y-la-teoria-del-aprendizaje.html>

Opazo Carvajal, Héctor; (2011). Ética en Investigación: Desde los Códigos de Conducta hacia la Formación del Sentido Ético. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, Sin mes, 61-78.

Pacheco, F. (febrero de 2009). <http://www.figuerspacheco.com>.

Recuperado el 10 de diciembre

de

2014, de h

Piaget, J (1962). Psicología del niño. Ginebra. Suiza. Arévalo, M.,

Prudencio, L. (2018). El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis-Shelby-Pasco-2018.

Quesada R. (2008). Estrategias para el Aprendizaje Significativo. México

Ramirez, J. F. (2011). Importancia del juego en el desarrollo infantil. EducaTiva, 48.

Risco, R. (2016). Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la IE N° 82318 de Calluán, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba–2015.

Rodríguez, P.; Brugeiro, T. & Mananita, T. (2014). Influencia del material didáctico en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial n° 657 “niños del saber”- 2014

Rómulo, E. (2011). Material Didáctico para Educación Inicial. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/romuloenrique/trabajo-de-grad-i-8684995>

UNESCO. (2004). <http://unesco.org>. Recuperado el 11 de diciembre de 2014, de <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

Universidad de Alicante. (Mayo de 2010). <http://rua.ua.es>. Recuperado el 17 de diciembre de 2014, de <http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/12917/5/Tema%205.%20Aprendizaje..Pdf>

Universidad de Los Andes. (Febrero de 2010). [www.ula.ve](http://www.ula.ve). Obtenido de Universidad de Los Andes: [http://tesis.ula.ve/pregrado/tde\\_busca/archivo.php?codArchivo=2116](http://tesis.ula.ve/pregrado/tde_busca/archivo.php?codArchivo=2116)

Universidad de Talca. (2014). <http://www.educativo.otalca.cl>. Recuperado el 17 de diciembre de 2014, de

UTALCA:

<http://www.educativo.otalca.cl/medios/educativo/profesores/basica/aprender.pdf>

Visconde, J. (2018). Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de matemática de la IE Niño Jesús de Praga N° 1538 distrito de Huarmey-Ancash-2016. (Tesis de licenciatura)

Vygotsky, L. (1978) el desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Recuperado de: [https://www.todostuslibros.com/libros/el-desarrollo-de-los-procesos-psicologicos-superiores\\_978-84-08-00694-7](https://www.todostuslibros.com/libros/el-desarrollo-de-los-procesos-psicologicos-superiores_978-84-08-00694-7)

Yong, D. (2008). Actividades lúdicas que utilizan las docentes de educación inicial para desarrollar la psicomotricidad de los niños de 4 años de las I.E de Nuevo Chimbote. Chimbote.

Zabalza, M. (2006). Didáctica de la Educación Infantil. Madrid.

**Anexos**

**PRE TEST. DE MATAMÁTICA PARA NIÑOS DE 4 AÑOS.**

Nombres y Apellidos:

..... Edad:

..... Sección:

..... Fecha:

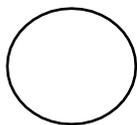
.....

**Evita hacer borrones**

Cuántos lados tiene

el cuadrado. a) 1 b) 2 c) 3 d) 4

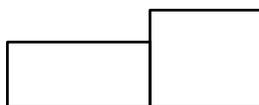
Marca con un aspa el cuadrado.



a)



b)



c)

d) Marca la figura que continua en la secue



a)



b)



c)



d) Cuántos lados tiene el triángulo.

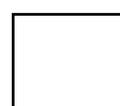
a) 1

b) 2

c) 3

d) 4

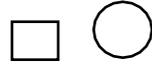
Marca la figura que continua en la secuencia:



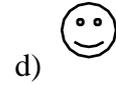


a)

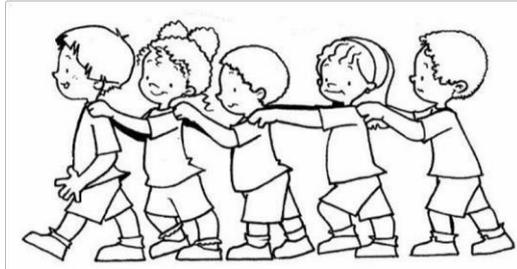
b)



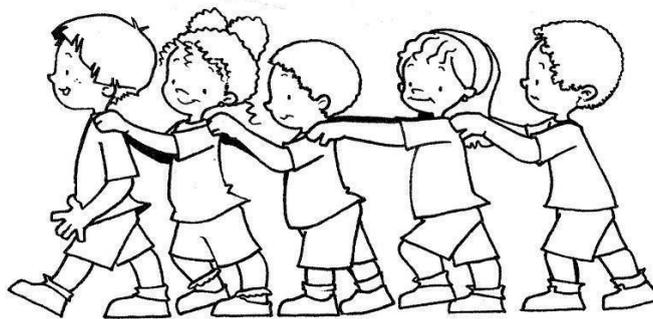
c)



**6. pinta al niño que está primero de la fila**



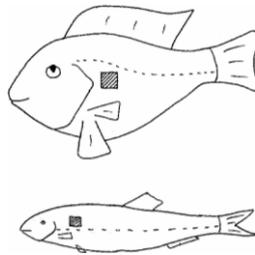
**7. Marca con una (x) al niño que está ubicado al final de la fila**



**Encierra con un círculo a la figura más gruesa.**



**Colorea la figura que está más delgada.**



**Pinta la regla más grande.**



**Marca la regla más pequeña.**



**Encierra al número 5 correcto.**

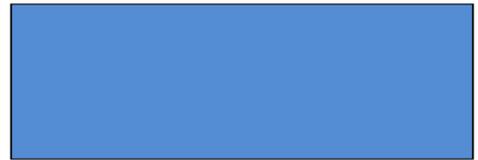
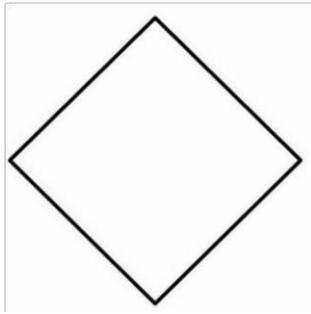


**Escribe 5 veces el número 5.**

.....

**Dibuja la figura geométrica “el rombo”.**

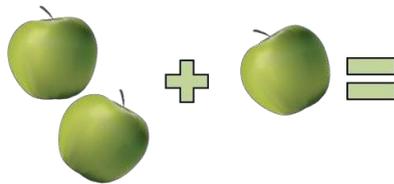
**Pinta al rombo de color azul.**



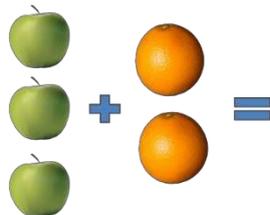
**Escribe el nombre de esta figura.**

.....

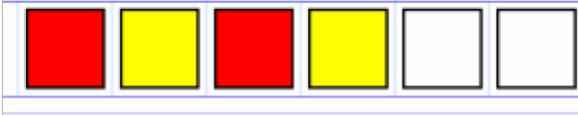
**Suma**



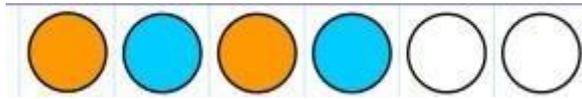
**Suma**



**Continúa la secuencia**



**Sigue la secuencia**



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Santa Isabel la católica
- 1.2. Grado / aula : 4 años / amarilla
- 1.3. Nivel : Inicial
- 1.4. Docente Coordinadora :
- 1.5. Docente facilitadora : Detan Lian Neysler.
- 1.6. Área : Matemática
- 1.7. Fecha : julio 2017.

II. **TÍTULO DE LA SESIÓN:** “Conociendo las figuras geométricas”

III. **PROPÓSITO DE LA SESIÓN:** En esta sesión los niños y niñas aprendieran a conocer las figuras geométricas.

Antes de la sesión	Recursos y materiales a usar
--------------------	------------------------------

<p>Obtener información sobre las figuras geométricas y seleccionar las adecuadas para los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• figuras geométricas</li> <li>• goma, tijeras</li> </ul>
--	--

#### IV. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

AÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
<p>Matemática</p>	<p>Actúa y Piensa matemáticamente en regularidad y equivalencia y cambio</p>	<p>comunica y representa ideas matemáticas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Reconoce las formas de las figuras geométricas.</li> <li>✓ Colorea las figuras geométricas.</li> <li>✓ Selecciona objetos parecidos a las figuras geométricas.</li> </ul>

V. SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Presentamos en una caja sorpresa las figuras geométricas.</li> <li>➤ Responden preguntas: ¿Qué ven? ¿Cómo se llaman? ¿Cuántos habrá? ¿Qué podemos hacer con las figuras geométricas?.</li> <li>➤ La docente da a conocer el propósito de la actividad: Hoy día vamos a conocer las figuras geométricas.</li> <li>➤ Recordamos las normas del día.</li> </ul>
DESARROLLO	<p><b>COMPRESION DEL PROBLEMA</b> Presentamos la caja de sorpresa con las figuras geométricas? ¿Cuántos habrá?, ¿Qué son?</p> <p><b>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</b> Dialogamos cuales son las figuras geométricas ¿Cuántos lados tiene el cuadrado?. Plantean sus propuestas y la docente escribe.</p> <p><b>REPRESENTACION</b> Entregamos figuras geométricas: cuadrado, triangulo y circulo a cada niño y niña para que puedan conocer las figuras geométricas para que vean cuantos lados tienen. En la hoja de aplicación recortan y pegan las figuras geométricas.</p> <p><b>FORMALIZACION.</b> Dialogamos: ¿Cuáles son las figuras geométricas? ¿Cómo son?</p> <p><b>REFLEXION</b> Recordamos cuales son las figuras geométricas ¿Cómo son? ¿Cuántos lados tienen? ¿De qué color son?. La docente felicita a los niños(as) por el trabajo realizado.</p>
CIERRE	<p>¿Qué hemos trabajado? ¿Cómo realizamos? ¿Cuáles son las figuras geométricas?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron? ¿Para qué nos servirá la actualidad? ¿Será útil?</p>

-----

-----

----- CORDINADORA DE AULA

SUB DIRECTOR

-----

.....Prof.

FACILITADORA.

Detan Lian Neysler

**INSTRUMENTO DE  
EVALUACIÓN  
LISTA DE COTEJO**

**I. Datos informativos**

1. Área : Matemática
2. Grado : 4 Años
3. Aula : amarilla
4. Tema : “Pintamos las silueta de las  
figuras  
Geométricas”

N°	Apellidos y nombres	Matemática.					
		Indicadores					
		Reconoce las formas de las figuras geométricas.		Colorea las figuras geométricas.		Selecciona objetos parecidos a las figuras geométricas.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							

<b>4</b>							
<b>5</b>							
<b>6</b>							
<b>7</b>							
<b>8</b>							
<b>9</b>							
<b>10</b>							
<b>11</b>							
<b>12</b>							
<b>13</b>							
<b>14</b>							
<b>15</b>							
<b>16</b>							
<b>17</b>							
<b>18</b>							
<b>19</b>							
<b>20</b>							

## **SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2**

### **I DATOS INFORMATIVOS:**

18. Institución Educativa : Santa Isabel la católica  
19. Grado / aula : 4 años / amarilla  
1.10. Nivel : Inicial  
1.11. Docente Coordinadora :  
1.12. Docente facilitadora : Detan Lian Neysler.  
1.13. Área : Matemática  
1.14. Fecha : julio 2017.

### **II TÍTULO DE LA SESIÓN: “El cuadrado”**

### **III PROPÓSITO DE LA SESIÓN:** En esta sesión los niños y niñas aprendieran a conocer las figuras geométricas.

Antes de la sesión	Recursos y materiales a usar
--------------------	------------------------------

Obtener información sobre el cuadrado, prever la canción.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caja de sorpresas, siluetas</li> <li>• Plumón, pizarra.</li> </ul>
---	---

#### IV. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

AÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDA D	INDICADORES
Matemática a.	Actúa y Piensa matemáticamente en regularidad equivalencia cambio	comunica y representa ideas matemáticas	Prepara los materiales didácticos. Aplicar las estrategias y juegos. Demuestra los que aprendió, a través del juego.

## V.-SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Escuchan una canción “ el cuadrado”</li> <li>➤ Responden preguntas: ¿De qué trato la canción? ¿Qué menciona la canción? ¿Cómo es el cuadrado?</li> <li>➤ La docente da a conocer el propósito de la actividad: “hoy vamos a conocer la figura geométrica el cuadrado”</li> <li>➤ Recuerda las normas de convivencia</li> </ul>
DESARROLLO	<p><b>COMPRESION DEL PROBLEMA</b> Presentamos la caja de sorpresa con un cuadrado</p> <p>Responden preguntas: ¿Qué son? ¿Cuántos habrá? ¿Para qué sirven? ¿Cómo podemos secuencia?</p> <p><b>ESQUEMA DE ESTRATEGIAS</b> Dialogamos en el salón donde hay objetos que tienes forma de cuadrado. Los niños mencionan sus ideas y la docente escribe en la pizarra.</p> <p><b>REPRESENTACION</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se enseña el cuadrado por grupos</li> <li>• ¿Cuántos lados tiene? ¿Qué color es? ¿Qué forma tiene?</li> <li>• Dibujan imaginariamente el cuadrado con su dedo</li> <li>• Colorean el cuadrado</li> <li>• La docente ira monitoreando el trabajo de los niños</li> </ul> <p><b>FORMALIZACION.</b> Dialogamos ¿Qué es un cuadrado? ¿Qué materiales tiene forma de cuadrado</p> <p><b>REFLEXION</b> Recordamos ¿cómo es el cuadrado? ¿Cuántos lados tiene?</p> <p><b>TRANSFERENCIA</b></p>

	Dialogamos: ¿Qué otros materiales podemos secuenciar? ¿Habrá otras formas de secuenciar?
CIERRE	¿Qué hemos realizado? ¿Para qué nos servirá la actividad? ¿Qué dificultades han tenido?

CORDINADORA DE AULA

SUB DIRECTOR

-----

.....Prof.

FACILITADORA.

Detan Lian Neysler.

**INSTRUMENTO DE  
EVALUACIÓN  
LISTA DE COTEJO**

**I. Datos informativos**

5. Área : Matemática  
 6. Grado : 4 Años  
 7. Aula : amarilla  
 8. Tema : “El cuadrado”

N°	Apellidos y nombres	Matemática.					
		indicadores					
		Prepara los materiales didácticos.		Aplicar las estrategias y juegos.		Demuestra los que aprendió, a través del juego.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							

<b>6</b>							
<b>7</b>							
<b>8</b>							
<b>9</b>							
<b>10</b>							
<b>11</b>							
<b>12</b>							
<b>13</b>							
<b>14</b>							
<b>15</b>							
<b>16</b>							
<b>17</b>							
<b>18</b>							
<b>19</b>							
<b>20</b>							

### **SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3**

#### **I DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.15. Institución Educativa : Santa Isabel la católica  
1.16. Grado / aula : 4 años / amarilla  
1.17. Nivel : Inicial  
1.18. Docente Coordinadora :  
1.19. Docente facilitadora : Detan Lian Neysler.  
1.20. Área : Matemática  
1.21. Fecha : julio 2017.

#### **II TÍTULO DE LA SESIÓN: “Conociendo el triángulo”**

#### **III PROPÓSITO DE LA SESIÓN:** En esta sesión los niños y niñas aprendieran a reconocer y diferenciar el triángulo de las figuras geométricas.

Antes de la sesión	Recursos y materiales a usar
Prever caja sorpresa	• figuras geométricas (el triángulo)

IV. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

AÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDA D	INDICADORES
Matemátic a.	.Actúa y Piensa matemáticamente en regularidad y equivalencia y cambio	comunica y representa ideas matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Reconoce la figura geométrica (el triángulo).</li> <li>✓ Colorea las figuras geométricas (Los triángulos)</li> <li>✓ Selecciona objetos parecidos a las figuras geométricas. (Triángulos)</li> </ul>

V. SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTO	ESTRATEGIAS
S	

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Presentamos la caja de sorpresa con un triángulo.</li> <li>✓ Responden preguntas: ¿Qué hay en la caja? ¿De qué color es? ¿Saben cómo se llaman? ¿Qué podemos hacer con esta figura? .</li> <li>✓ La docente da a conocer el propósito de la actividad hoy día vamos a conocer la figura geométrica “el triángulo.</li> <li>✓ Elaboramos los acuerdos a tener en cuenta durante el día</li> </ul>
DESARROLLO	<p><b>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</b> Realizan propuestas sobre lo que se puede hacer con el triángulo</p> <p><b>REPRESENTACION</b> Caminan por las líneas del triángulo</p> <p>Clasifican las figuras geométricas los triángulos.</p> <p>En sus hojas de aplicación dibujan el triángulo con palitos de chupete.</p> <p><b>FORMALIZACION.</b> Comentamos:  ¿Qué hemos hecho? ¿Cómo es el triángulo? ¿Cómo lo hicieron? ¿Por qué?</p> <p><b>REFLEXION</b> Dialogamos ¿todos trabajaron? ¿Alguien se equivocó?.</p> <p><b>TRANSFERENCIA</b>  Cuantos lados tiene el triángulo</p>
CIERRE	<p>¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué aprendieron? ¿Les gusto la actividad? ¿Para qué nos servirá esta la actividad?</p>

-----

----- CORDINADORA DE AULA SUB

DIRECTOR

-----

.....Prof.

FACILITADORA.

Detan Lian Neysler.

**INSTRUMENTO DE  
EVALUACIÓN  
LISTA DE COTEJO**

**I. Datos informativos**

9. Área : Matemática  
 10. Grado : 4 Años  
 11. Aula : amarilla  
 12. Tema : “Conociendo el triángulo”

N°	Apellidos y nombres	Matemática.					
		indicadores					
		Reconoce la figura geométrica (el		Colorea las figuras geométricas (Los triángulos)		Selecciona objetos parecidos a las figuras geométricas. (Triángulos)	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							

<b>6</b>							
<b>7</b>							
<b>8</b>							
<b>9</b>							
<b>10</b>							
<b>11</b>							
<b>12</b>							
<b>13</b>							
<b>14</b>							
<b>15</b>							
<b>16</b>							
<b>17</b>							
<b>18</b>							
<b>19</b>							
<b>20</b>							

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

### I DATOS INFORMATIVOS:

122. Institución Educativa : Santa Isabel la católica  
123. Grado / aula : 4 años / amarilla  
124. Nivel : Inicial  
125. Docente Coordinadora :  
126. Docente facilitadora : Detan Lian Neysler.  
127. Área : Matemática  
128. Fecha : julio 2017.

### II TÍTULO DE LA SESIÓN: “ordenar los números de mayor a menor”

### III PROPÓSITO DE LA SESIÓN: En esta sesión los niños y niñas aprendieran a conocer los números mayores y menores.

Antes de la sesión	Recursos y materiales a usar
Preparar:	Plumón de pizarra
Canción	Laminas, siluetas
Caja sorpresa	Hoja, lápiz. colores

### IV. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

AÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDA D	INDICADORES
-------	-------------	---------------	-------------

Matemática a.	.Actúa y Piensa matemáticamente en regularidad y equivalencia y cambio	comunica y representa ideas matemáticas	Realiza el conteo hasta 5. Expresa mediante material concreto mayor y menor cantidad. Agrupa cantidades de hasta 5.
---------------	---	---	---

V. SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchan de los números</li> <li>• Responden preguntas ¿Qué dice la canción? ¿Qué han nombrado en la canción? ¿Conocen los números? ¿Cómo son?</li> <li>• Se da a conocer el propósito de la actividad hoy día vamos a ordenar de mayor a menor los números.</li> <li>• Elaboramos los acuerdos a tomar en cuenta en el día</li> </ul>
DESARROLLO	<p><b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b></p> <p>Presentamos la caja de sorpresas con los números del 1 al 5</p> <p>Dialogamos ¿Qué son? ¿Qué podemos hacer con estos números? ¿Cómo se ordenaran los números?</p> <p><b>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</b></p> <p>Comentamos ¿Cómo podemos ordenar los números de mayor a menor?</p> <p>Anotamos en la pizarra</p> <p><b>REPRESENTACION</b></p> <p>Jugar a:  “Simón dice” que se agrupen de 2, simón dice que se agrupen de 3, etc.</p> <p><b>FORMALIZACION.</b></p> <p>Comentamos ¿Que hemos hecho? ¿Qué número del 1 al 5 es el mayor?</p> <p>Ubican los números hasta el 5 de mayor a menor</p> <p><b>REFLEXION</b></p> <p>Dialogamos ¿Todos trabajamos? ¿Alguien se equivocó? ¿Cuál es el número mayor?</p>

	<p><b>TRANSFERENCIA</b></p> <p>¿Qué número es el mayor y menor del 1 al 5?</p>
CIERRE	<p>¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto ordenar los números? ¿Les gusto la actividad? ¿Para qué nos servirá la actividad?</p>

-----

----- CORDINADORA DE AULA      SUB

DIRECTOR

-----

.....Prof.

FACILITADORA.

Detan Lian Neysler

**INSTRUMENTO DE  
EVALUACIÓN  
LISTA DE COTEJO**

**I. Datos informativos**

13. Área : Matemática
14. Grado : 4 Años
15. Aula : amarilla
16. Tema : “Ordenamos los números de mayor a menor”

N°	Apellidos y nombres	Matemática.					
		indicadores					
		Realiza el conteo hasta 5.		Expresa mediante material concreto mayor y menor cantidad.		Agrupa cantidades de hasta 5.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							

<b>2</b>							
<b>3</b>							
<b>4</b>							
<b>5</b>							
<b>6</b>							
<b>7</b>							
<b>8</b>							
<b>9</b>							
<b>10</b>							
<b>11</b>							
<b>12</b>							
<b>13</b>							
<b>14</b>							
<b>15</b>							
<b>16</b>							
<b>17</b>							
<b>18</b>							
<b>19</b>							
<b>20</b>							

## **SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5**

### I DATOS INFORMATIVOS:

129. Institución Educativa : Santa Isabel la católica  
130. Grado / aula : 4 años / amarilla  
131. Nivel : Inicial  
132. Docente Coordinadora :  
133. Docente facilitadora : Detan Lian Neysler.  
134. Área : Matemática  
135. Fecha : julio 2017.

### II TÍTULO DE LA SESIÓN: “Jugamos a seriar carritos”

### III PROPÓSITO DE LA SESIÓN: En esta sesión los niños y niñas aprendieran a conocer y secuenciar los medios de transporte de su localidad.

Antes de la sesión	Recursos y materiales a usar
Prever la adivinanza.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Caja de sorpresa, siluetas</li><li>• Plumón, pizarra</li></ul>

### IV. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

AÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDA D	INDICADORES

Matemática a.	.Actúa y Piensa matemáticamente en regularidad y equivalencia y cambio	comunica y representa ideas matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realiza patrones de repetición.</li> <li>✓ Menciona el orden de los materiales.</li> <li>✓ Demuestra lo que aprendió, a través del juego</li> </ul>
---------------	---	---	--

#### V. SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Escuchan y responden una adivinanza</li> <li>➤ Responden preguntas: ¿De qué trata la adivinanza? ¿Cómo son los carros? ¿Para qué sirven? ¿Cómo debemos de comportarnos cuando viajamos?</li> <li>➤ La docente da a conocer el propósito de la actividad: “hoy vamos a jugar a secuencias los transportes de mi comunidad”</li> <li>➤ Recuerda las normas del día.</li> </ul>

<p>DESAR ROLLO</p>	<p><b>COMPRESION DEL PROBLEMA</b> Presentamos la caja de sorpresa con silueta de carros, motos, autos (medios de transporte) de diferentes tamaños. Responden preguntas: ¿Qué son? ¿Cuántos habrá? ¿Para qué sirven? ¿Cómo podemos secuencia?</p> <p><b>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</b> Dialogamos como podemos jugar a secuenciar los medios de transporte terrestre. Los niños mencionan sus ideas para realizar secuencias y la docente escribe en la pizarra</p> <p><b>REPRESENTACION</b> Entregamos por grupo las siluetas de los medios de transporte terrestre. Realizamos secuencias con las siluetas que se les entrego La docente ira monitoreando el trabajo de los niños</p> <p><b>FORMALIZACION.</b> Dialogamos ¿Qué es una secuencia? ¿Qué otros materiales podemos secuenciar?</p> <p><b>REFLEXION</b> Recordamos todo el camino a seguir para secuenciar. ¿Qué hicimos? ¿Alguien se equivocó?</p>
------------------------	---

	<p>La docente felicita a los niños(as) por el trabajo realizado.</p> <p><b>TRANSFERENCIA.</b></p> <p>Dialogamos: ¿Qué otros materiales podemos secuenciar? ¿Habrá otras formas de secuenciar?</p>
CIERRE	<p>¿Qué hemos realizado? ¿Para qué nos servirá la actividad? ¿Qué dificultades han tenido?</p>

-----

----- CORDINADORA DE AULA      SUB

DIRECTOR

-----

.....Prof.

FACILITADORA.

Detan Lian Neysler

**INSTRUMENTO DE  
EVALUACIÓN  
LISTA DE COTEJO**

**I. Datos informativos**

17. Área : Matemática  
 18. Grado : 4 Años  
 19. Aula : amarilla  
 20. Tema : “Jugamos a seriar carritos”

N°	Apellidos y nombres	Matemática.		
		indicadores		
		Realiza patrones de repetición.	Menciona el orden de los materiales.	Demuestra lo que aprendió, a través del juego

		<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>1</b>							
<b>2</b>							
<b>3</b>							
<b>4</b>							
<b>5</b>							
<b>6</b>							
<b>7</b>							
<b>8</b>							
<b>9</b>							
<b>10</b>							
<b>11</b>							
<b>12</b>							
<b>13</b>							
<b>14</b>							
<b>15</b>							
<b>16</b>							
<b>17</b>							
<b>18</b>							
<b>19</b>							
<b>20</b>							

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

### I DATOS INFORMATIVOS:

136.	Institución Educativa	: Santa Isabel la católica
137.	Grado / aula	: 4 años / amarilla
138.	Nivel	: Inicial
139.	Docente Coordinadora	:
140.	Docente facilitadora	: Detan Lian Neysler.
141.	Área	: Matemática
142.	Fecha	: julio 2017.

### II TÍTULO DE LA SESIÓN: “Jugando a los números”

III **PROPÓSITO DE LA SESIÓN:** En esta sesión los niños y niñas aprendieran a contar y dibujar los números.

Antes de la sesión	Recursos y materiales a usar
Prever caja sorpresa.	• figuras geométricas

IV. **COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR EN LA SESIÓN**

AÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDA D	INDICADORES
Matemátic a.	.Actúa y Piensa matemáticamente en regularidad y equivalencia cambio	comunica y representa ideas matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Agrupa cantidades de hasta 5</li> <li>✓ Aplicar las estrategias y juegos</li> <li>✓ Agrega y quita objetos.</li> </ul>

V. SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Presentamos la caja sorpresa con números</li> <li>➤ Responden preguntas: ¿Qué hay en la caja? ¿De son? ¿? ¿saben cómo se llaman? ¿Qué podemos hacer con estos números?</li> <li>➤ La docente da a conocer el propósito de la actividad hoy día vamos a jugar con los números</li> <li>➤ Elaboramos los acuerdos del día.</li> </ul>
DESARROLLO	<p><b>COMPRESION DEL PROBLEMA</b> Presentamos la caja de sorpresa con las figuras geométricas? ¿Cuántos habrán?, ¿Qué son?</p> <p><b>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</b> Realizan propuestas sobre que se puede hacer con estos números</p> <p><b>REPRESENTACION</b> Salimos al patio a jugar simón dice que se agrupan de 2 ,etc</p> <p>Sacamos un dado de números y escogemos que cada niño tire el dado y el número que salga lo representara</p> <p>Cuenta los números.</p> <p>En sus hojas de aplicación dibujan los números.</p> <p><b>FORMALIZACION.</b> Comentamos. ¿Qué hemos hecho? ¿Qué clasificamos? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Por qué?</p> <p><b>REFLEXION</b> Dialogamos ¿todos trabajaron? ¿Alguien se equivocó?</p> <p><b>TRANSFERENCIA.</b></p>

	Todas las figuras serán iguales
CIERRE	¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué clasificamos? ¿les gusto la actividad? ¿Para qué nos servirá esta la actividad?

-----

----- CORDINADORA DE AULA          SUB

DIRECTOR

-----

.....Prof.

FACILITADORA.

Detan Lian Neysler.

**INSTRUMENTO DE  
EVALUACIÓN  
LISTA DE COTEJO**

**I. Datos informativos**

- 21. Área : Matemática
- 22. Grado : 4 Años
- 23. Aula : amarilla
- 24. Tema : “Jugando a los números”

<b>N°</b>	<b>Apellidos y nombres</b>	<b>Matemática.</b>		
		<b>indicadores</b>		
		Agrupa cantidades de hasta 5	Aplicar las estrategias y juegos	Agraga y quita objetos.

		<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>1</b>							
<b>2</b>							
<b>3</b>							
<b>4</b>							
<b>5</b>							
<b>6</b>							
<b>7</b>							
<b>8</b>							
<b>9</b>							
<b>10</b>							
<b>11</b>							
<b>12</b>							
<b>13</b>							
<b>14</b>							
<b>15</b>							
<b>16</b>							
<b>17</b>							
<b>18</b>							
<b>19</b>							
<b>20</b>							

## **SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7**

### I      **DATOS INFORMATIVOS:**

- |      |                       |   |                          |
|------|-----------------------|---|--------------------------|
| 143. | Institución Educativa | : | Santa Isabel la católica |
| 144. | Grado / aula          | : | 4 años / amarilla        |
| 145. | Nivel                 | : | Inicial                  |
| 146. | Docente Coordinadora  | : |                          |
| 147. | Docente facilitadora  | : | Detan Lian Neysler.      |
| 148. | Área                  | : | Matemática               |
| 149. | Fecha                 | : | julio 2017.              |

### II      **TÍTULO DE LA SESIÓN: “números y colores”**

III **PROPÓSITO DE LA SESIÓN:** En esta sesión los niños y niñas aprendieran a conocer los números y los colores.

Antes de la sesión	Recursos y materiales a usar
Preparar una caja sorpresa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lamina, plumón de pizarra</li> <li>• Hoja boom , colores , lápiz</li> </ul>

IV. **COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR EN LA SESIÓN**

AÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDA D	INDICADORES
Matemática a.	.Actúa y Piensa matemáticamente en regularidad equivalencia cambio	comunica y representa ideas matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Prepara los materiales didácticos.</li> <li>✓ Propone acciones para contar hasta 10.</li> <li>✓ comparar y ordena con cantidades hasta 5 objetos.</li> </ul>

V. **SECUENCIA DIDACTICA.**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Presentamos un video de los colores.</li> <li>➤ ¿Qué ven? ¿Qué colores son? ¿Cuántos colores son?</li> <li>➤ Responden preguntas La docente manifiesta el propósito de la actividad: “hoy vamos a trabajar con los números y colores.</li> <li>➤ Elaboramos las normas a tener en cuenta durante la actividad.</li> </ul>
DESARROLLO	<p><b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> Presentamos la caja de sorpresa donde hay diferentes colores. Responden preguntas: ¿Qué son? ¿Cuántos habrá? ¿Cómo son? ¿Conocen estos colores?.</p> <p><b>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</b> Dialogamos que podemos hacer con los colores presentados Planteamos las propuestas y anotamos en la pizarra</p> <p><b>REPRESENTACION</b> En grupo se les entrega diferentes pañuelos para que puedan coger y puedan agruparse todos con el mismo color de pañuelos que obtuvieron  Entregamos sus hojas de trabajo donde estarán los números con su color correspondiente que le toca.</p> <p><b>FORMALIZACION.</b> Dialogamos: ¿Cuáles son los colores? ¿De qué color es el sol? ¿De qué color es el cielo?</p> <p><b>REFLEXION</b> Recordamos ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Aprendieron los colores? ¿Les gusto?.</p>

	<p>Dialogamos: ¿Qué hemos realizado? ¿Para qué nos servirá la actividad? ¿Esta actividad será útil? ¿Qué dificultades han tenido?</p> <p>La docente felicita a los niños por el trabajo realizan.</p> <p><b>TRANSFERENCIA.</b></p> <p>Dialogamos ¿Qué otros colores nos faltó nombrar?</p> <p>¿Habrá otras formas de seriar?</p>
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué hicimos hoy? ¿Con que jugamos? ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto?</p>

-----

----- CORDINADORA DE AULA          SUB

DIRECTOR

-----

Prof. FACILITADORA. Detan Lian Neysler.

**INSTRUMENTO DE  
EVALUACIÓN  
LISTA DE COTEJO**

**I. Datos informativos**

25. Área : Matemática
26. Grado : 4 Años
27. Aula : amarilla
28. Tema : “Números y colores.

<b>N°</b>	<b>Apellidos</b>	<b>Matemática.</b>
		<b>indicadores</b>

	y nombres	Propone acciones para contar hasta 10		Prepara los materiales didácticos.		Compara y ordena cantidades hasta 5 objetos.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

### I DATOS INFORMATIVOS:

150. Institución Educativa : Santa Isabel la católica  
 151. Grado / aula : 4 años / amarilla  
 152. Nivel : Inicial  
 153. Docente Coordinadora :  
 154. Docente facilitadora : Detan Lian Neysler.  
 155. Área : Matemática  
 156. Fecha : julio 2017.

### II TÍTULO DE LA SESIÓN: “jugando a agregar y quitar”

### III PROPÓSITO DE LA SESIÓN: En esta sesión los niños y niñas aprendieran a resolver problemas de agregar y quitar.

Antes de la sesión	Recursos y materiales a usar
Preparar canción.  Caja sorpresa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• paletas</li> </ul>

### IV. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

AÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDA D	INDICADORES
Matemática a.	.Actúa y Piensa matemáticamente en regularidad y equivalencia cambio	comunica  y  representa ideas matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Utiliza estrategias para resolver problemas de agregar y quitar.</li> <li>✓ Responde sin dificultad sus preguntas</li> <li>✓ logra agregar y quitar sin dificultad</li> </ul>

V. SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Escuchan la canción los monitos.</li> <li>➤ Responden preguntas ¿Qué dice la canción? ¿Qué han quitado en la canción? ¿Qué otros materiales podemos agregar y quitar? ¿Cómo es el signo de quitar, y como se lee?</li> <li>➤ Se da a conocer el propósito de la actividad hoy día vamos a jugar a agregar y quitar</li> <li>➤ Elaboramos los acuerdos del día</li> </ul>
DESARROLLO	<p><b>COMPRESION DEL PROBLEMA</b> Presentamos la caja de sorpresas y sacamos el signo de quitar(-)  Dialogamos ¿Qué es? ¿Qué significa? ¿Con que objetos podemos jugar quitando?</p> <p><b>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</b> Comentamos ¿Qué cosas podemos agregar y quitar? Anotamos en la pizarra Anotamos en la pizarra</p> <p><b>REPRESENTACION</b> Juegan a “ Simón dice” agregando y quitando niños  Niños a los grupos de trabajo  Jugamos agregando y quitando objetos usando las paletas de números con el signo  En su hoja de aplicación realizan ejercicios de agregar y quitar</p> <p><b>FORMALIZACION.</b> Comentamos ¿Que hemos hecho?¿porque será útil esta actividad</p>

	<p><b>REFLEXION</b> Dialogamos ¿Todos trabajamos? ¿Alguien se equivocó?</p> <p><b>TRANSFERENCIA.</b> ¿Qué otros materiales podemos utilizar para agregar y quitar?</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué agregamos y quitamos? ¿les gusto la actividad? ¿para qué nos servirá la actividad?</p>

-----

----- CORDINADORA DE AULA      SUB

DIRECTOR

-----

.....Prof.

FACILITADORA.

Detan Lian Neysler

**EVALUACIÓN**  
**LISTA DE COTEJO**

**I. Datos informativos**

29. Área : Matemática  
30. Grado : 4 Años  
31. Aula : amarilla  
32. Tema : “Jugamos a agregar ”

	<b>Apellidos</b>	<b>Matemática.</b>
--	------------------	--------------------

N°	y nombres	indicadores					
		Utiliza estrategias para resolver problemas de agregar y quitar		Responde sin dificultad sus preguntas		logra agregar y quitar sin dificultad	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							