



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**TALLERES DE JUEGOS DIDÁCTICOS BASADO EN EL
ENFOQUE COLABORATIVO PARA MEJORAR EL
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA DE
LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. SANTA MARÍA DE
JESÚS TRUJILLO 2017.**

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

AUTORA:

Ramos Cruz, Jackelin Margarita

ORCID: 0000-0001-6130-7610

ASESOR:

AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO

ORCID: 0000-0002-8638-6834

TRUJILLO – PERÚ

2019

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA:

Ramos Cruz, Jackelin Margarita

ORCID: 0000-0001-6130-7610

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

ASESOR:

Amaya Saucedo, Rosas Amadeo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

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

JURADO

Mendoza Reyes Domingo Pascual

ORCID: 0000-0002-2426-476X

Zavala Chávez Elsa Margot

ORCID: 0000-0001-7890-2918

Jacinto Reinoso Milagros

ORCID: 0000-0002-6616-4070

JURADO EVALUADOR DE TESIS

Dr. Mendoza Reyes Domingo Pascual

Presidente

Dra. Zavala Chávez Elsa Margot

Secretaria

Dra. Jacinto Reinoso Milagros

Miembro

Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo

Asesor

DEDICATORIA

A mi hijo Darwin Alexander, porque él fue la motivación de mi vida y el impulso para seguir en este camino, mi orgullo de ser lo que seré, y a mis seres queridos, quienes han sido mis pilares para seguir adelante.

A mis padres Teresa y Celestino que con su apoyo incondicional pude continuar y culminar mi carrera, y a mis amigas que siempre estuvieron ahí para apoyarme.

AGRADECIMIENTO

Primero y, antes que nada, dar gracias a Dios, por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio.

Agradecer hoy y siempre a mi familia que siempre han procurado mi bienestar y que, si no fuese por el esfuerzo realizado por ellos, mis estudios no hubiesen sido posibles; a mi papá, que con sus consejos y experiencia ha ayudado a que se cumplan uno a uno todos los objetivos; y a mi mamá, por su apoyo y cariño a mi pequeño que siempre me alentó a seguir adelante y me decía mami tu si puedes.

RESUMEN

El trabajo de investigación se centrado si los talleres de juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo mejora el aprendizaje en el área de matemáticas de los niños de 4 años de la I.E. Santa María de Jesús Trujillo 2017. Esta investigación tiene como objetivo general determinar si la aplicación de talleres de juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 4 años de la I.E. Santa María de Jesús Trujillo 2017. La población estuvo conformada por 37 alumnos y se calculó una muestra constituida por 18 niños, mediante un muestreo no probabilístico. El diseño de estudio empleado en la investigación fue pre experimental con un Pre-test y Post-test aplicado a un solo grupo. Durante la realización de los talleres de juegos didácticos se utilizó 12 sesiones de aprendizaje conteniendo diferentes estrategias motivadoras para presentar temas y posteriormente obtener buenos resultados de aprendizaje del área de matemática. Ejecutada la investigación y hecho el análisis de resultados tanto a nivel de propuesta como a nivel estadístico se llegó a demostrar que la aplicación de los talleres de juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo mejoró eficientemente el aprendizaje de los alumnos.

Palabras claves: Aprendizaje, juegos didácticos, matemática.

ABSTRACT

The research work has focused if the educational games workshops based on the collaborative approach improve learning in the area of mathematics of the 4-year-old children of the I.E. Santa María de Jesús Trujillo 2017. This research has as a general objective to determine if the application of educational games workshops based on the collaborative approach improves learning in the area of mathematics in children 4 years of I.E. Santa María de Jesús Trujillo 2017. The population was made up of 37 students and a sample of 18 children was calculated, using a non-probabilistic sample. The study design used in the research was pre-experimental with a Pre-test and Post-test applied to a single group. During the realization of the educational games workshops, learning sessions were used containing different motivational strategies to present topics and subsequently obtain good learning results in the area of mathematics. Once the research was carried out and the analysis of the results was carried out both at the proposal level and at the statistical level, it was demonstrated that the application of the educational games workshops based on the collaborative approach efficiently improved student learning.

Keywords: Learning, didactic games, mathematics.

CONTENIDOS

TÍTULO	i
EQUIPO DE TRABAJO	ii
JURADO EVALUADOR DE TESIS	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	7
2.1. Antecedentes	7
2.2. Bases teóricas de investigación.....	13
2.2.1. Juegos didácticos.	13
2.2.1.1. Clasificación de los juegos didácticos.	15
2.2.1.2. Importancia del juego en el nivel inicial.....	16
2.2.1.3. La lúdica como estrategia didáctica.....	17
2.2.1.4. El juego y las dimensiones del desarrollo infantil.	17
2.2.1.4.1. Conexiones entre el juego y el desarrollo social.....	18
2.2.1.4.2. Conexiones entre el juego y el desarrollo afectivo-emocional.....	18

2.2.1.4.3. Conexiones entre el juego y el desarrollo intelectual.	19
2.2.1.5. Clasificación basada en la experiencia docente	20
2.2.1.5.1 Ventajas de los juegos	20
2.2.1.5.2. Función del juego matemático	21
2.2.1.5.3. El juego sobre el cuerpo y los sentidos:.....	22
2.2.1.5.4. El juego y las capacidades de pensamiento y creatividad	22
2.2.1.5.5. El juego sobre la comunicación y la socialización	23
2.2.1.5.6. El juego como instrumento de expresión y control emocional.....	24
2.2.1.6. Importancia del juego en la educación escolar:	24
2.2.2. Aprendizaje.....	27
2.2.2.1. definiciones.....	27
2.2.2.2. Tipos de aprendizaje.	27
2.2.2.3. Tipos de logros de aprendizaje:	29
2.2.2.4. juegos con contenidos matemáticos en clase.....	30
2.2.2.5. La matemática en la escuela:	33
2.2.2.6. El área la Matemáticas:.....	34
2.2.2.7. Fundamentación del área de matemáticas:	35
2.2.2.8. Organizadores del área de matemática.	36
III. HIPÓTESIS	38
IV. METODOLOGÍA.....	39
4.1. Diseño de investigación:.....	39
4.2. Población y Muestra	39
4.3. Definición y operacionalización de variables	33
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	34

4.5. Plan de Análisis	34
4.6. Matriz de consistencia	35
4.7. Principios éticos	37
V. RESULTADOS	38
5.1. Resultados	38
5.2 Análisis de resultados.	54
VI. CONCLUSIONES	71
ASPACTOS COMPLEMENTARIOS	72
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	73
ANEXOS	84

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 01: Población	40
Tabla N° 02: Muestra	40
Tabla N° 03: Matriz de consistencia	36
Tabla N° 04: Puntaje de la evaluación en el pre test.....	38
Tabla N° 05: Puntaje de la evaluación en la sesión N° 01	39
Tabla N° 06: Puntaje de la evaluación en la sesión N° 02	40
Tabla N° 07: Puntaje de la evaluación en la sesión N° 03	41
Tabla N° 08: Puntaje de la evaluación en la sesión N° 04	42
Tabla N° 09: Puntaje de la evaluación en la sesión N° 05	43
Tabla N° 10: Puntaje de la evaluación en la sesión N° 06.....	44
Tabla N° 11: Puntaje de la evaluación en la sesión N° 07.....	45
Tabla N° 12: Puntaje de la evaluación en la sesión N° 08.....	46
Tabla N° 13: Puntaje de la evaluación en la sesión N° 09.....	47
Tabla N° 14: Puntaje de la evaluación en la sesión N° 10.....	48
Tabla N° 15: Puntaje de la evaluación en la sesión N° 11	49
Tabla N° 16: Puntaje de la evaluación en la sesión N° 12.....	50
Tabla N° 17: Puntaje de la evaluación en el post test	51
Tabla N° 18: Puntaje de la evaluación en el pre test y post test.....	52

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico N° 01: Porcentaje de la evaluación en el pre test.	38
Grafico N° 02: Porcentaje de la evaluación en la sesión N° 01	39
Grafico N° 03: Porcentaje de la evaluación en la sesión N° 02	40
Grafico N° 04: Porcentaje de la evaluación en la sesión N° 03	41
Gráfico N° 05: Porcentaje de la evaluación en la sesión N° 04	42
Gráfico N° 06: Porcentaje de la evaluación en la sesión N° 05	43
Gráfico N° 07: Porcentaje de la evaluación en la sesión N° 06	44
Gráfico N° 08: Porcentaje de la evaluación en la sesión N° 07	45
Gráfico N° 09: Porcentaje de la evaluación en la sesión N° 08	46
Gráfico N° 10: Porcentaje de la evaluación en la sesión N° 09	47
Gráfico N° 11: Porcentaje de la evaluación en la sesión N° 10	48
Gráfico N° 12: Porcentaje de la evaluación en la sesión N° 11	49
Gráfico N° 13: Porcentaje de la evaluación en la sesión N° 12	50
Grafico N° 14: Porcentaje de la evaluación en el post test.....	51
Grafico N° 15: Porcentaje de la evaluación en el pre test y post test	52

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad la preocupación del estado es reforzar la educación inicial para que los niños tengan un buen aprendizaje. Pero, por otro lado, la realidad educativa del Perú en el nivel inicial, revela que las I.E están enfatizadas en el aprendizaje cognitivo del niño, basándose en la enseñanza tradicional, dejando el desarrollo psicomotor de los niños.

En Trujillo, a través de las diferentes investigaciones que se realizó en diferentes I.E, muestran que hay una falta en todo lo que tiene que ver con el desarrollo psicomotor de los niños del nivel inicial.

El desarrollo infantil ha cobrado mucha importancia en los últimos años en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial, ya que es parte importante del desarrollo del infante en las diferentes áreas del nivel inicial. Esto es referido por muchos teóricos, psicólogos y otros estudiosos quienes mencionan que el juego tiene un papel primordial en desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas en sus diferentes contextos.

Según Esparza, M. (2010) afirma que los niños son el reflejo de lo que los maestros somos en el aula, el niño tiene desconocimiento del número, sabe cómo se escribe en forma de signo, pero eso no da cuenta de lo que puede manejar en su contexto, porque le faltó pasar por un proceso para su adquisición; esto implica que el maestro no solamente debe dárselo de manera verbal y repetitiva, sino de una manera significativa. Cuando se trabaja con matemáticas casi siempre se le hace de manera tradicional y autoritaria, limitándose al niño hacer muchas cosas que puede experimentar directamente, esto le resultará difícil de aprender debido a que no responde a sus

intereses. Estar preparados para el cambio y ser protagonistas del mismo exige que todas las personas, desde pequeños desarrollen capacidades, conocimientos y actitudes para actuar de manera asertiva en el mundo y en cada realidad en particular. En este contexto, el desarrollo del área de personal social adquiere significativa importancia en la educación básica, permitiendo al estudiante estar en la capacidad de responder a los desafíos que se le presentan, participando democráticamente y realizando acciones transformadoras en su práctica diaria para la transformación de la sociedad peruana.

La idea de aplicar el juego en la Institución Educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y el gran éxito obtenido, hace que sean muy recomendados los juegos, para ser utilizados en las aulas. Además, se puede contextualizar a las diferentes áreas que tengan los currículos escolares y en este caso sería en el área de personal social.

Los métodos de enseñanza han sufrido grandes cambios, la educación moderna, a más de ser un proceso de cambio debe ser de mejoramiento, influyendo en la socialización del niño. Los niños de cuatro años, presentan dificultades en conteo y orden, seriación, comparación; por ello es importante recordar que en las actividades con niños del nivel inicial se deben abordar las dimensiones desde los principios de la integralidad, participación y juegos vivenciales, para favorecer el desarrollo de sus capacidades y lograr paulatinamente una adecuada construcción de conceptos; necesarios para afrontar las vivencias y aprendizajes. El problema radica en que el docente ha olvidado que el juego es una herramienta básica para el desarrollo de la inteligencia y la socialización del niño.

Enunciado del problema

Nuestro país lamentablemente no figura en los últimos estudios latinoamericanos sobre cultura cívica en donde se manifiestan actitudes y comportamientos que los ciudadanos de los países Americanos realizan, para poder considerar que se encuentran realizando acciones democráticas y socialmente pertinentes para el desarrollo de sus sociedades.

Trathemberg, L (2013) menciona que actualmente la escuela es como una lavandería en donde se intenta hacer un lavado de las cosas negativas del estado en las aulas con políticas improvisadas que no solucionan nada en áreas que deben vivenciar los estudiantes como son las de sociedad y ciudadanía. Se puede apreciar que los niños y niñas no han logrado aprender significativamente y desarrollar la competencia del área de personal social en nuestro país, por lo que se propone realizar una reingeniería y modificación del currículo para poder mejorar la significativa y contextualización de los aprendizajes en el nivel inicial.

A nivel nacional vivimos actualmente una situación económica, social y moral bastante complicada, por decir lo menos, nuestros niños indefensos, son quienes sufren los estragos y sin tener culpa alguna y como si fuera poco, nuestros colegios obligatoriamente tienen que recibir a estos estudiantes, muchos de los cuales llegan a las Instituciones Educativas más que por voluntad propia obligados por sus padres para estudiar.

Nuestros niños desde pequeños escuchan a diario a sus padres decir, no hay trabajo, no tenemos dinero, no hay que comer, lo cual desalienta, les disminuye el ánimo y les causa una marcada frustración, la misma que repercute en una actuación diaria y la valoración personal que cada niño tiene de sí mismo.

Nuestros sufridos estudiantes, muchas veces, no tienen esa fuerza que los impulse a querer aprender cosas nuevas, de allí que sería importante mirar un poco el ánimo o mejor dicho la motivación que tienen los niños por aprender.

En las instituciones se debería tener en cuenta que nuestros niños en su mayoría provienen de familias que conviven con mucha violencia familiar. Donde las víctimas y los victimarios poseen muy baja autoestima.

Uno de los indicadores de la crisis peruana, es el bajo nivel del rendimiento académico; frente a este hecho los educandos, los profesores, las autoridades y la comunidad dan sus explicaciones: los primeros, se quejan que no entienden, los profesores tratan de salvar responsabilidades argumentando que los alumnos no saben estudiar. Las autoridades educativas han tratado de colocarse en el centro de la tormenta culpando a los profesores básicamente del bajo rendimiento académico.

¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo mejora el aprendizaje del área de matemática de los niños de 4 años de la I.E. “Santa María de Jesús” Trujillo 2017?

Objetivo general:

Determinar la influencia de los juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo en el aprendizaje del área de matemática de los niños de 4 años de la I.E. “Santa María de Jesús” Trujillo 2017.

Objetivos específicos:

Identificar a través de un pre test el aprendizaje del área de matemática de los niños de 4 años de la I.E. “Santa María de Jesús” Trujillo 2017.

Diseñar y Aplicar los juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje del área de matemática de los niños de 4 años de la I.E. “Santa María de Jesús” Trujillo 2017.

Evaluar y comparar los resultados de los juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo aplicado mediante un pre test y post test a los niños de 4 años de la I.E. “Santa María de Jesús” Trujillo 2017.

Esta investigación es conveniente porque permitirá mejorar el aprendizaje en el área de matemática a partir de la aplicación de talleres de juegos didácticos, es sabido que la matemática ocupa un lugar importante en la educación temprana del individuo, ya que demuestra que en la primera infancia existe una significativa interdependencia entre el desarrollo motor, cognitivo, socioemocional y el lenguaje.

Su relevancia social se acepta ya que las Matemáticas son un idioma universal, por ello asumimos la trascendencia de la presente investigación para la sociedad. De esta manera, Geist (2006) compara que así como los físicos usan las Matemáticas para entender el universo, los niños usan las Matemáticas para entender su mundo. Incluso los bebés entienden el concepto de "más". Dicho autor señala que con los conocimientos actuales en psicología del desarrollo-cognitivo y socialización,

conllevan a proponer una didáctica basada en las manipulaciones manuales y mentales, con una mayor cantidad de ejercicios y actividades mentales.

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

Ahora bien, en este trabajo, teóricamente se recopilarán y ordenarán los sustentos teóricos sobre los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes; lo cual permitirá brindar una orientación en la práctica pedagógica. En cuanto a lo metodológico, se determinará el efecto de la aplicación de esta variable.

Por consiguiente, la presente investigación es relevante, ya que es importante demostrar la aplicación de juegos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática.

A la culminación de la investigación va a permitir que la matemática sea significativa, reflexiva y crítica dándole validez para que posteriormente pueda ser un aporte en los antecedentes a los conocimientos a las nuevas investigaciones que surjan.

Permitirá ayudar a desarrollar a fortificar en los educandos sus propias habilidades y destrezas facilitando el aprendizaje y su dominio propiciando en él una actitud reflexiva hacia la matemática.

También va a permitir al educando interactuar con su entorno social podrá desenvolverse en un contexto sociocultural de tal manera podrá asumir y resolver problemas matemáticos que se le presente en su vida cotidiana.

.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

Contreras (2018) en su estudio denominado Juegos como Técnica Metodológica en la Gerencia del Aula a nivel de la Primera Etapa de Educación Básica, de carácter Descriptivo incluyó una muestra de 126 niños, y 03 docentes de primera etapa de Educación Básica, a los cuales se les aplicó dos cuestionarios tipo dicotómicos. Concluyó que los docentes implementan juegos tradicionales como motivación de las clases, y a pesar de tener algunos conocimientos sobre los juegos, no los utilizan como herramienta facilitadora ni como una técnica innovadora para el docente como gerente de aula. En este sentido, nace la necesidad de actualizar al docente en el conocimiento teórico sobre los juegos en el ámbito educativo, donde la importancia de los mismos está ligada tanto a la función coordinadora como a la iniciativa que da lugar a la creatividad que se manifiesta en acción externa al niño y a su vez tiene incidencia en las actividades psicomotrices y socio-afectivas.

Accilio, Chacpa y Gonzales (2017) en la tesis de licenciatura: “Efectos de la aplicación del juego en el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes del 2° grado de educación primaria I.E. N° 1193 “Emilio del Solar”- Chosica, 2015. Su objetivo fue demostrar los efectos de la aplicación del juego en el aprendizaje del área de Matemática en los estudiantes del 2° grado de Educación Primaria I.E. N° 1193 “Emilio del Solar” en Chosica. En ella se llegó a las siguientes conclusiones:

Se demostró mediante la ejecución del Programa de Intervención “Juguimate” los efectos de la aplicación de los juegos motrices y sensoriales en el aprendizaje

procedimental del área de Matemática en los estudiantes del 2° grado de Educación Primaria I.E. N° 1193 “Emilio del Solar” en Chosica.

La aplicación de los juegos motrices y sensoriales contribuye a mejorar el aprendizaje del área de Matemática en los estudiantes del 2° grado de Educación Primaria I.E. N° 1193 “Emilio del Solar” en Chosica. Según los resultados de la Prueba de Hipótesis, las diferencias de puntajes entre el Grupo de Control y el Grupo Experimental en el Post Test son significativas, a un nivel de confianza del 95%.

Zea (2013) en su investigación titulada, “La creatividad artística en el aprendizaje del área de lógico matemática en los niños de 5 años del C.E.I. 193 club de leones de la ciudad de puno en el segundo trimestre del año 2013” busco determinar la creatividad artística aplicando técnica de expresión plástica y el aprendizaje del área de lógico–matemática en niños de 5 años del I.E.I. n° 193 Club de Leones de la ciudad de Puno, 2013.

Llegando a las siguientes conclusiones y resultados: La creatividad artística influye eficazmente en el aprendizaje del área de lógico matemática. Mediante el pre–test que se usó para diagnosticar la creatividad artística en los niños del grupo control y experimental se llegó a la conclusión de que la mayoría de los niños de ambos grupos tenían poca práctica en cuanto a los técnicos de expresión prácticas. Con la aplicación de la creatividad artística a través de las técnicas de expresión plástica los niños control en cuanto al rendimiento del grupo experimental mejoraron en un gran porcentaje en el rendimiento del aprendizaje del área de lógico-matemática.

Mediante el post –test se identifica que los niños del grupo experimental obtuvieron mejores resultados que los niños del grupo control, en cuanto al rendimiento del aprendizaje significativo del área de lógico matemática. La dactilopintura y el collage

fueron las técnicas de expresión plástica que mejores resultados dieron ya que los niños la disfrutaron al máximo y se observó un mejor rendimiento en el aprendizaje significativo del área de lógico –matemática.

Ospina (2015) en su trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título licenciado en pedagogía infantil “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar”. El objetivo fue demostrar cómo el juego es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel de la educación preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal. Llegó a las siguientes conclusiones:

Se reconoce y se demuestra que el juego como estrategia pedagógica facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación preescolar, por ende los docentes deben reconocer la importancia del mismo dentro y fuera del aula escolar innovando de esta manera su quehacer académico y profesional.

El juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de preescolar logró fortalecer sus aprendizajes, motivando y convocando a los niños a la integración y participación, generando bases para el pensamiento creativo, como fundamento esencial para el desarrollo integral del mismo.

Teniendo en cuenta la relación que debe existir entre familia y escuela, el desarrollo del proyecto permitió que los padres de familia comprendieran que el juego en el niño no solo es generador de goce y placer, por el contrario mediante el juego, el niño explora, descubre e interpreta su mundo obteniendo conocimiento básico de manera integral en su formación y por ende ellos dedicaran un poco de su tiempo para que el aprendizaje de sus hijos se más divertido y significativo mientras se está jugando.

De igual forma, se concluye que por medio del PPA los estudiantes descubrieron que se puede aprender mientras se juega y los directivos docentes comprendieron y adaptaron que estos son una forma de generar conocimientos significativos en los estudiantes sin tener la necesidad de atiborrarlos de actividades que no contribuyen al desarrollo cognitivo del niño.

Rivas y Sullca (2017) en la tesis para optar el título de licenciada en educación inicial “Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas 2017”. El objetivo fue ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” de San Jerónimo - Andahuaylas - 2017? El tipo de investigación cualitativo, el nivel de investigación básico y el diseño de investigación correlacional. Las conclusiones fueron:

Los estudios realizados en el País y en el extranjero, concuerdan y recomiendan que los juegos tradicionales se utilicen como dinámica pedagógica para el nivel de Educación Inicial con prioridad ya que son necesarios y prácticos para el desarrollo integral del niño.

En la enseñanza-aprendizaje y evaluación de Lógica matemática debe adoptar sus estrategias pedagógicas a los juegos del contexto social y/o medio circundante.

Cada comunidad, distrito se encuentra en un contexto socio cultural, crea sus juegos socio cultural con dimensiones Educativas para niños, niñas y adultos, como tal tiene aplicación prioritaria en el contexto local y/o distrital en el proceso Educativo.

Quito (2017) en la tesis titulada Programa de Juegos Lúdicos para Mejorar el Aprendizaje en los Niños de 4 Años de la Institución Educativa N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017; como objetivos determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017, conocer el aprendizaje mediante el pre test en los niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017, diseñar y aplicar el programa de los juegos Lúdicos en los niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017, evaluar los resultados de la aplicación del programa mediante un pre test y post-test, en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017 y comparar los resultados de la aplicación del programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje mediante un pre test y post-test, en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017. La investigación es de tipo cuantitativa, concluyendo que los resultados de la aplicación del pre-test a los niños de la muestra los resultados del Pre-Test demostraron que el 11 % de los niños tienen calificación A, el 33 % de los niños tienen calificación B, y el 56 % de los niños tienen calificación C, se logró conocer mediante el post test que el 94 % de los niños tienen calificación A, el 6 % de los niños tienen calificación B, y el 0 % de los niños tienen calificación C, haciendo el análisis comparativo entre la aplicación de los instrumentos de evaluación en el Pre - test los estudiantes su nivel de logro es bajo y en el Pos-Test lograron desarrollar las capacidades propuestas llegando a obtener en su totalidad un nivel A y se contrasta la hipótesis de investigación, mediante la Prueba T de Student.

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

El uso del Método Polya mejoró significativamente la dimensión de Explorar y Comprender, ahora los alumnos comprenden lo que leen es decir mejoró su desempeño en los primeros pasos de proceso resolutivo de los problemas al comparar con la prueba T student P- valor = $0,01 < = 0,05$, y comparar los promedios obtenidos por el grupo control (12 pts.) y experimental (16pts), es decir, tenía una diferencia de 4 pts. en dicha dimensión. Teniendo en cuenta que antes de la aplicación de la propuesta pedagógica el grupo control obtuvo 5 pts. y el grupo experimental 4pts, ambos se ubicaban en el nivel inicio de la escala de calificación.

La propuesta pedagógica basado en el Método Polya mejoró significativamente la dimensión Aplicación, ahora los procesos al ejecutar el los alumnos tuvieron más cuidado en verificar cada paso realizado lo que contribuyó a mejorar su nivel de capacidad de resolución de problemas, esta mejora significativa se demostró con la prueba T Student P- valor = $0,00 < = 0,05$, y al comparar los promedios obtenidos en el grupo control (08 pts) y experimental (12pts), teniendo una diferencia de 6 pts. Teniendo en cuenta que antes de la aplicación de la propuesta pedagógica el grupo control obtuvo 4 pts. y el grupo experimental 3 pts, ambos se ubicaban en el nivel inicio de la escala de calificación.

2.2. Bases teóricas de investigación.

2.2.1. Juegos didácticos.

Caba (2004) nos habla de que el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas.

Para el niño la vida es una aventura lúdica y creativa; pues desde que nace siente la necesidad de adquirir conciencia del mundo externo y, al mismo tiempo extraño al que se enfrenta fuera del seno de la madre. Debe desarrollar lo más rápido posibles estrategias que le permitan adaptarse fuera.

Ortiz (2009) Se puede afirmar que el juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; y decir, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

Por tanto, podemos decir, que el juego en una primera etapa está ligado básicamente al amor y ternura de la madre, relacionándolo con juegos corporales, de voces, los primeros juguetes blandos, con la mirada, con la sonrisa, y las experiencias lúdicas y creativas en la infancia van a modelar artísticamente las futuras posibilidades adultas, desde nuestra vida laboral, hasta la personal y familiar. Las situaciones de juego, nos va a posibilitar construir conductas nuevas, para enfrentarnos a cada problemática,

sentir toda una gama de sentimientos y sensaciones, resolver conflictos, transformar realidades con la imaginación, potenciar nuestras capacidades, etc.

Se puede concluir diciendo que, en cada etapa del desarrollo, la capacidad lúdica y creativa, adquiere nuevas posibilidades que podemos potenciar, cultivar, facilitar o reprimir.

Abad (2009) el juego ha de considerarse como un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto logra satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras. Para su realización ha de tener libertad plena tanto externa como interna.

Debemos entender, por tanto, que el juego es un momento placentero, donde no existe peligro a equivocarse, ni la presión coercitiva de los adultos, y donde los únicos límites y reglas se encuentran en la propia situación lúdica, o en las normas sociales que solicitan los compañeros de juego, en el caso de que este sea compartido. Los juegos han de ser situaciones que se buscan para salir de la rutina, vividas siempre como si estas fueran nuevas.

Para ello adoptaremos un orden, según lo expone Fingerhann (1970) en su libro el juego y sus proyecciones sociales y que en resumen es el siguiente: Como se puede observar, son muchos los puntos de vista desde los que se analiza el acto de jugar y muchos los autores que han aportado sus ideas para la evolución y transformación del concepto de juego, pero sin embargo sigue sin haber una interpretación única del fenómeno lúdico.

Otra perspectiva del juego la encontramos en Huizinga(1972), el juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizado dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría

Huizinga, J. (1972), presenta características peculiares del juego, como las siguientes:

El juego tiene una cierta función en el desarrollo del hombre; el cachorro humano, como el animal, juega y se prepara para la vida; también el hombre adulto juega y, al hacerlo experimenta un sentido de liberación, de evasión, de relajación.

El juego no es broma, el peor revienta juegos es el que no se toma en serio su juego.

El juego, como la obra de arte, produce placer a través de su contemplación y de su ejecución.

El juego da origen a lazos especiales entre quienes lo practican. • A través de sus reglas el juego crea un nuevo orden, una nueva vida, llena de ritmo y armonía.

Un breve análisis de lo que representa la actividad matemática basta para permitirnos comprobar que muchos de estos rasgos están bien presentes en ella. La matemática, por su naturaleza misma, es también juego, si bien este juego implica otros aspectos, como el científico, instrumental, filosófico, que, unidos hacen de la actividad matemática uno de los verdaderos ejes de nuestra cultura.

2.2.1.1. Clasificación de los juegos didácticos.

Martínez., F. (2002) a pesar que cualquier tipo de juego involucra las dimensiones social, cognitiva y física, a continuación, clasificaremos al juego desde un punto de vista evolutivo, distinguiendo la perspectiva de diversos autores acerca de las dimensiones cognitiva, social y físico motora.

Las tres perspectivas atienden a la etapa de desarrollo en las que aparecen los distintos tipos de juego de acuerdo con las posibilidades físicas, cognitivas y sociales del individuo.

2.2.1.2. Importancia del juego en el nivel inicial.

Martínez., F. (2002). El principal exponente de este punto de vista que atiende a las estrategias cognitivas que se ponen al servicio de la actividad de juego y de aquellas que se emplean para resolver problemas, es Jean Piaget, quien “parte de la idea de que el juego evoluciona y cambia a lo largo del desarrollo en función de la estructura cognitiva, del modo de pensar, concreto de cada estadio evolutivo”. Según esto, y atendiendo a la evolución cognitiva, encontramos cuatro tipos de categorías: juego funcional, juego de construcción, juego simbólico y juego de reglas.

“Para los niños de 4 a 5 años, no solo porque le ayuda en su desarrollo armónico sino porque es una actividad inherente a su entorno, es el aspecto más significativo de la vida , pues le proporciona conocimientos que ninguna otra actividad le pueda dar, por ello el juego sea cual fuera su modalidad es educativo es la primera introducción a las formas sociales de la vida del niño pues la enseñanza, reglas la necesidad de tener en cuenta a sus compañeros, a tomar conocimiento de la asistencia de los demás” (Aguirre, 2010).

“El juego debe potenciar el desarrollo de aprendizajes significativos en el niño y niña a través de técnicas entretenidas y dinámicas, que permitan explorar variadas soluciones para un problema, siendo el educando el principal agente en el proceso de enseñanza – aprendizaje” (Calero P., 2006).

2.2.1.3. La lúdica como estrategia didáctica.

“Con la aplicación de los juegos didácticos en la clase, se rompe con el formalismo, dándole una participación activa al alumno y alumna en la misma. Se logra además: Mejorar el índice de asistencia y puntualidad a clases, por la disposición que se despierta en el estudiante; de igual modo profundizar los hábitos de estudio, al sentir mayor interés por dar solución correcta a los problemas, incentivando el espíritu competitivo y de superación; interiorizar el conocimiento por medio de la repetición sistemática, dinámicas y variada; lograr el colectivismo del grupo a la hora del juego y desarrollar la responsabilidad y compromiso con los resultados del juego ante el colectivo, lo que eleva el estudio individual” (Arévalo, 2006). “Jugar ayuda a los niños a aprender importantes habilidades sociales como hacer turnos, colaborar, seguir reglas, empatía, autocontrol y control de impulsos. Jugar enseña a los niños las reglas de la interacción social, lo que a su vez les ayuda en sus relaciones. Los niños que juegan bien juntos son capaces de trabajar bien juntos, y estas destrezas se trasladan a buenas habilidades sociales cuando son adultos”.

2.2.1.4. El juego y las dimensiones del desarrollo infantil.

“Se ha investigado y comprobado que el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional” (Bañeres et al. 2008, p.75).

Como dice Bañeres et al. (2008) “en los juegos que los niños realizan desde una temprana edad, se comunican e interactúan con sus iguales, ampliando su capacidad de comunicación; desarrollan de forma espontánea la capacidad de cooperación (dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común); evolucionan moralmente ya que aprenden normas de comportamiento; y se conocen a sí mismos, formando su yo social a través de las imágenes que reciben de sí mismos por parte de sus compañeros de juego”.

2.2.1.4.1. Conexiones entre el juego y el desarrollo social.

Bañeres et al. (2008) los juego de representación (simbólico, rol, dramáticos, ficción): “Estimulan la comunicación y la interacción con los iguales, amplían el conocimiento del mundo social del adulto y preparan al niño para el mundo del trabajo, fomentan de forma espontánea la cooperación y pro-socialidad, promueven el desarrollo moral, ya que son escuela de autodominio, voluntad y asimilación de normas de conducta; facilitan el autoconocimiento y el desarrollo de la conciencia personal, potencian la adaptación socio-emocional”.

2.2.1.4.2. Conexiones entre el juego y el desarrollo afectivo-emocional.

“El juego es una actividad que le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar sus tensiones; es refugio frente a las dificultades que el niño se encuentra en la vida, le ayuda a reelaborar su experiencia acomodándola a sus necesidades, constituyendo así un importante factor de equilibrio psíquico y de dominio de sí mismo” (Bañeres et al. 2008).

Bañeres et al. (2008) aclara en otra parte que:

- “El juego es una actividad placentera que genera satisfacción emocional. Es una fuente de placer y procura placer de muy distintas naturalezas; placer de crear, placer de ser causa y provocar efectos, placer de hacer lo prohibido, placer por el movimiento, placer de destruir sin culpa.
- El juego permite la asimilación de experiencias difíciles y facilita el control de la ansiedad asociada a ellas. Los niños representan experiencias felices como un cumpleaños, pero también representan experiencias que les han resultado difíciles, penosas o traumáticas, como una hospitalización con operación, la entrada en la escuela, el nacimiento de un hermano... los niños suelen repetir incasablemente la situación que han sufrido pero invirtiendo el papel, tornando lo activo lo sufrido pasivamente. Y esta repetición simbólica de la experiencia sufrida le permite descargar la ansiedad que le ha creado”.

2.2.1.4.3. Conexiones entre el juego y el desarrollo intelectual.

Según Bañeres et al. (2008) el juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad infantil; es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno... los juegos aplicados de forma sistemática han confirmado que los niños que han disfrutado de estas experiencias de juego han tenido incrementos en la inteligencia, en concreto, mejoras en el coeficiente intelectual, la capacidad de toma de perspectiva, las aptitudes de madurez para el aprendizaje, la creatividad (verbal, gráfica, motriz..), el lenguaje (aptitudes lingüísticas, dialogo creativo, capacidad de contar historias...) y las matemáticas (soltura en matemáticas, aptitud numérica...”).

Moreno (2002) “lo que se entiende como juego abarca un sinfín de acciones y

actividades, el mundo mágico del juego hace posible todo tipo de conexiones o interacciones para poder cumplir todo tipo de realizaciones. El juego tiene un efecto estimulante y a la vez relajante, ningún niño se cansa de jugar, responde a la necesidad de motricidad, de estar o ser activo, moverse, explorar, imitar; la necesidad de enriquecimiento por medio del movimiento”.

2.2.1.5. Clasificación basada en la experiencia docente

Ortiz, A. (2009), Forman parte de esta clasificación los juegos para el desarrollo de habilidades, juegos para la apropiación de conocimientos, juegos para el fortalecimiento de valores. La selección adecuada de los juegos didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como, en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieren los docentes.

2.2.1.5.1 Ventajas de los juegos

Caneo, M. (1987), plantea que la utilización de estas técnicas dentro del aula de clases, desarrolla ciertas ventajas en los niños y niñas, no tan solo concernientes al proceso de cognición de ellos, sino en muchos aspectos más que pueden ser expresados de la siguiente forma:

Permite romper con la rutina, dejando de lado la enseñanza tradicional, la cual es monótona.

Desarrollan capacidades en los niños y niñas: ya que mediante los juegos se puede aumentar la disposición al aprendizaje.

Permiten la socialización; uno de los procesos que los niños y niñas deben trabajar desde el inicio de su educación.

En lo intelectual - cognitivo fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, entre otros.

Todas estas ventajas hacen que los juegos sean herramientas fundamentales para la educación, ya que gracias a su utilización se puede enriquecer el proceso de enseñanza - aprendizaje.

2.2.1.5.2. Función del juego matemático

Caneo, M. (1987). Como se ha mencionado anteriormente, el juego es un recurso didáctico, a través del cual se puede concluir en un aprendizaje significativo para el niño y niña. Esa es su función, pero para que el juego sea realmente efectivo debe cumplir con ciertos principios que garanticen una acción educativa.

Según, Caneo, M. (1987), entre ellos podemos destacar:

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

Debe provocar el interés de los niños y niñas, por lo que deben ser adecuadas al nivel evolutivo en el que se encuentran.

Debe ser un agente socializador, en donde se pueda expresar libremente una opinión o idea, sin que el niño(a) tenga miedo a estar equivocado (a).

Debe adaptarse a las diferencias individuales y al interés y capacidad en conjunto,

tomando en cuenta los niveles de cognición que se presentan.

Debe adaptarse al crecimiento en los niños, por lo tanto se deben desarrollar juegos de acuerdo a las edades que ellos presentan.

Caneo, M. (1987), Las funciones del juego infantil son:

2.2.1.5.3. El juego sobre el cuerpo y los sentidos:

Descubrir nuevas sensaciones.

Coordinar los movimientos de su cuerpo de forma dinámica, global, etc.

Desarrollar su capacidad sensorial y perceptiva.

Organizar su estructura corporal.

Ampliar y explorar sus capacidades motoras y sensoriales.

Descubrirse en los cambios materiales que se derivan de la exploración.

2.2.1.5.4. El juego y las capacidades de pensamiento y creatividad

Estimular la capacidad para razonar, estimular el pensamiento reflexivo y el representativo.

Crear fuentes de desarrollo potencial, es decir, aquello que puede llegar a ser.

Ampliar la memoria y la atención gracias a los estímulos que se generan.

Fomentar el descentramiento del pensamiento.

Desarrollar la imaginación y la creatividad y la distinción entre fantasía-realidad.

Potenciar el desarrollo del lenguaje y del pensamiento abstracto.

2.2.1.5.5. El juego sobre la comunicación y la socialización

Los juegos de representación (simbólicos, rol, dramáticos, ficción).

Acercarse al conocimiento del mundo real y preparar al niño para la vida adulta.

Favorecer la comunicación y la interacción, sobre todo con los iguales.

Fomentar y promover el desarrollo moral en los niños.

Potenciar la adaptación social y la cooperación.

Juego de reglas.

Aprender a seguir unas normas impuestas.

Facilitar el autocontrol.

Desarrollar la responsabilidad y la democracia.

Juego cooperativos.

Potenciar la cooperación y la participación.

Mejorar la cohesión social del grupo.

Mejorar el auto concepto y el concepto del grupo.

Promover la comunicación positiva y disminuir la negativa.

Incrementar las conductas asertivas con sus iguales.

2.2.1.5.6. El juego como instrumento de expresión y control emocional

Proporcionar diversión, entretenimiento, alegría y placer.

Expresarse libremente y descargar tensiones.

Desarrollar y aumentar la autoestima y el auto concepto.

Vivir sus propias experiencias acomodándolas a sus necesidades.

Desarrollar la personalidad.

2.2.1.6. Importancia del juego en la educación escolar:

Caneo, M. (1987). No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño o niña, se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego el niño aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que lo ofrece a la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. El juego ha sido una forma de aprender a través de los tiempos. Ha servido para fomentar el trabajo en equipo cooperativo y colaborativo, favorecer la sociabilidad según el contexto cultural y social, y desarrollar la capacidad creativa, crítica y comunicativa del sujeto. De los diversos significados que se le otorgan a la actividad del juego, se destaca su función en el aprendizaje y en la interacción social. Bajo esta perspectiva, resulta necesario que en la educación se integre el juego como una herramienta pedagógica, ya que a través de éste, el niño y la niña aprenden de manera placentera y divertida, se expresan y se comunican. Además, producen, exploran y comparan sus aprendizajes previos con la realidad

exterior, lo que implica una participación activa del sujeto. De este modo va creciendo y desarrollándose íntegramente, preparándose para la vida adulta.

El juego se ajusta a los ritmos y necesidades de aprendizaje de los educandos, aumenta la motivación para el logro de los objetivos educativos, es una actividad que se puede realizar de manera individual y grupal, estimula la creatividad y espontaneidad de cada sujeto, favorece la socialización y el flujo de información por medio de la comunicación verbal y no verbal.

Con todo, podemos decir que el juego es importante pues es una actividad que no sólo se limita a la niñez y adolescencia, sino que se mantiene a lo largo de toda la vida, favorece el desarrollo personal de forma integral y armoniosa, estimula la creatividad y la fantasía, la capacidad de imaginación y de representación, mediante la interacción y la comunicación entre el sujeto y su entorno, logra insertar habilidades y valores sociales como el respeto y la cooperación por medio de sus reglas consensuadas y, finalmente, es un recurso eficaz para lograr aprendizajes.

En este sentido García, A. & Llull, J. (2009), definen que: “Es así como la actividad lúdica contribuye en gran medida a la maduración psicomotriz, potencia la actividad cognitiva, facilita el desarrollo afectivo y es vehículo fundamental para la socialización de los niños y niñas”

Es decir que el juego es la actividad central en la etapa preescolar, en la que resulta fundamental enseñar al niño a equilibrar sus acciones creativas y lúdicas, involucrando a los educadores en el juego. Los juegos didácticos fomentan el compañerismo para compartir ideas, creatividad más valores que facilitan el esfuerzo generando conocimiento de manera representativa.

Los educadores en las escuelas enseñan a que los niños trabajen con los juegos didácticos en virtud de desarrollar su pensamiento creativo, es por ello que la enseñanza se plantea como un marco en el que el alumno se expresa y con ayuda de los juegos pone en marcha un aprendizaje intelectual muy estimulante.

García, A. & Llull, J. (2009) Plantean desde los diferentes contextos educativos se ha tomado conciencia de este hecho y podemos observar cómo, a lo largo de las etapas de educación infantil y primaria, el juego aparece como un instrumento natural para la maduración en todas las dimensiones de la persona; es decir, los niños y las niñas aprenden jugando.

Es decir que el juego didáctico como sistema de aprendizaje no es una invención contemporánea. Ya en épocas pretéritas los pueblos primitivos utilizaban ciertas herramientas para enseñar a niños y adultos a través de juegos que enseñaban a cazar, pescar, cultivar, etc.

En este sentido la mayoría de los padres observan a los juguetes didácticos poco divertidos, por eso recurren a los juguetes tecnológicos, sin ser conscientes de que el aprendizaje y el conocimiento no se encuentran en los juguetes, sino que los niños aprenden mediante sus conocimientos que les transmiten los educadores. En este sentido el juego es importante para el desarrollo infantil porque pone en relación al niño con su medio, tomando el control de su propia actividad, relacionándose con sus pares y su entorno de un modo más dinámico.

2.2.2. Aprendizaje

2.2.2.1. definiciones

El aprendizaje “es un proceso de adquisición cognoscitiva que explica, en parte, el enriquecimiento y la transformación de las estructuras internas, de las potencialidades del individuo para comprender y actuar sobre su entorno, de los niveles de desarrollo que contienen grados específicos de potencialidad” Gonzales, V. (2011).

El aprendizaje “es un proceso personal en la producción y construcción, el aprendizaje no se fija se construye, el grupo de clase es una magnitud sociológica debe propiciar una atmósfera participativa e interactiva. En el aprendizaje no solo es importante lo que se aprende, sino cómo se aprende. Quien aprende construye activamente nuevos significados” Ortiz, A. (2009).

Schemeck señala que el aprendizaje no es más que un subproducto del pensamiento, la huella dejada por nuestros pensamientos. En realidad aprendemos pensando, y la calidad del resultado del aprendizaje viene determinada por la calidad de nuestros pensamientos Beltran, J. & Bueno, J. (2005).

2.2.2.2. Tipos de aprendizaje.

a. Aprendizaje permanente.

Ministerio de Educación, Unidad de currículo y evaluación (2005) Al ser humano se puede considerar como un aprendiz permanente, teniendo en cuenta que incluso las actividades de menos exigencia intelectual por él realizadas requieren un adiestramiento, o entrenamiento, que tuvo que adquirir o desarrollar. Se debe tener en

cuenta que este tipo tan elemental de aprendizaje se lleva a cabo de forma casi siempre inconsciente por parte del sujeto que lo realiza. El aprendizaje de carácter intelectual en el ser humano precisa previa-mente del sujeto, estudiante o estudioso. Se puede afirmar que si el individuo no está preparado para aprender, es decir, si no tiene madurez necesaria, va a tener muchas dificultades para llevar a cabo un auténtico aprendizaje. Una vez que el individuo reúne las condiciones para el desarrollo del trabajo intelectual, su posibilidad de aprendizaje no debe tener ya ningún tipo de limitaciones. Es más, está en condiciones de exigir el derecho de acceder a los bienes de la educación y de la cultura.

b. Aprendizaje aplicado.

Hay una clara relación entre aprendizaje y aplicación, o realización, considerando ésta como cumplimiento y comprobación de lo aprendido, más que como logro personal de una serie de actitudes y valores que desarrolla el propio sujeto. La aplicación o realización se considera aquí como una evaluación del aprendizaje alcanzado ante una propuesta determinada. Precisamente la puesta en marcha de un cambio de actitud es, de alguna forma, la evaluación de la misma, aunque sin entrar a considerar los condicionamientos que inciden en el aprendizaje, o aspectos como actitudes, ideales o intereses. Otra consideración a hacer es la relación de la realización del aprendizaje con el contexto en el que se desarrolla; es la innegable condición social del individuo que comporta una serie de condicionamientos de todo tipo con el ambiente en el que está inmerso. Desde la infancia el ciudadano ha de acomodar sus conductas a diversas formas convencionales que vienen, más o menos, dictadas por el entorno familiar y social que poco tienen que ver con lo personal o lo subjetivo. La sociedad, en definitiva, las va a evaluar y del resultado de esta evaluación saldrá la calificación de

aceptado o rechazado, siendo la consecuencia de esta última calificación la marginación del individuo, desde la cual se le brindará la oportunidad del cambio, pero teniendo siempre en cuenta los objetivos marcados por la sociedad. Se trata de la permanente interacción entre individuo y colectividad, o entre persona y sociedad, somos en parte, lo que son nuestras circunstancias.

2.2.2.3. Tipos de logros de aprendizaje:

según Fabbricatore O, & Méndez E, (2009), nos habla de tres tipos de logros de aprendizaje:

2.2.2.3.1. Logros cognoscitivos: Son los aprendizajes esperados en los estudiantes desde el punto de vista cognitivo, representa el saber a alcanzar por parte de los estudiantes, los conocimientos que deben asimilar, su pensar, todo lo que deben conocer .

2.2.2.3.2. Logros procedimentales: Representa las habilidades que deben alcanzar los estudiantes, lo manipulativo, lo práctico, la actividad ejecutora del estudiante, lo conductual o comportamental, su actuar, todo lo que deben saber hacer.

2.2.2.3.3. Logros actitudinales: Están representados por los valores morales y ciudadanos, el ser del estudiante, su capacidad de sentir, de convivir, es el componente afectivo - motivacional de su personalidad.

Además, también existen tres tipos de logros según su alcance e influencia educativa en la formación integral de los estudiantes:

El logro instructivo representa el conjunto de conocimientos y habilidades que debe asimilar el estudiante en el proceso pedagógico. Se formula mediante una habilidad y

un conocimiento asociado a ella. Tiene la limitante que no refleja el componente axiológico tan significativo en la formación integral de nuestros estudiantes.

El logro educativo representa el conjunto de conocimientos, habilidades y valores que debe asimilar el estudiante en el proceso pedagógico. Se formula mediante una habilidad, un conocimiento asociado a ella y los valores asociados a dichas habilidades y conocimientos. Tiene la ventaja y superioridad sobre el logro instructivo que refleja (ya sea de manera explícita o implícita) el componente axiológico tan significativo en la formación integral de nuestros estudiantes.

El logro formativo es un modelo pedagógico del encargo social que le transfiere la sociedad a la escuela, que refleja los propósitos, metas y aspiraciones a alcanzar por el estudiante, que indican las transformaciones graduales que se deben producir en su manera de sentir, pensar y actuar.

2.2.2.4. juegos con contenidos matemáticos en clase

Martínez, N. (2003), No hay una única fórmula para su utilización, encontramos experiencias desde las más elaboradas tipos taller, hasta las más puntuales en las que se usa un solo juego como recurso para presentar, reforzar o consolidar un contenido concreto del currículo. De todas formas, existen una serie de recomendaciones metodológicas útiles para cualquier diseño; entre ellas podemos destacar:

Al escoger los juegos hacerlo en función de: El contenido matemático que se quiera priorizar. Que no sean puramente de azar; Que tengan reglas sencillas y desarrollo corto; Los materiales, atractivos, pero no necesariamente caros, ni complejos; La procedencia, mejor si son juegos populares que existen fuera de la escuela.

Una vez escogido el juego se debería hacer un análisis detallado de los contenidos matemáticos del mismo y se debería concretar qué objetivos de aprendizaje se esperan para unos alumnos concretos.

Al presentar los juegos a los alumnos, es recomendable comunicarles también la intención educativa que se tiene. Es decir, hacerlos partícipes de qué van a hacer y por qué hacen esto, qué se espera de esta actividad: que lo pasen bien, que aprendan determinadas cosas, que colaboren con los compañeros, etc.

En el diseño de la actividad es recomendable prever el hecho de permitir jugar varias veces a un mismo juego (si son en distintas sesiones mejor), para posibilitar que los alumnos desarrollen estrategias de juego. Pero al mismo tiempo se debería ofrecer la posibilidad a los alumnos de abandonar o cambiar el juego propuesto al cabo de una serie de rondas o jugadas, ya que si los niños viven la tarea como imposición puede perder su sentido lúdico.

Es recomendable también favorecer las actitudes positivas de relación social. Promover la autonomía de organización de los pequeños grupos y potenciar los intercambios orales entre alumnos, por ejemplo, organizando los jugadores en equipos de dos en dos y con la regla que prohíbe actuar sin ponerse de acuerdo con el otro integrante del equipo.

Por último, no debemos olvidar destinar tiempos de conversación con los alumnos en distintos momentos del proceso. – Una vez presentado el juego y de forma colectiva se puede conversar acerca de qué podríamos aprender con este juego – Durante el desarrollo de las sesiones, el maestro tiene la oportunidad de interactuar de forma individual o en pequeños grupos. – Una vez finalizado el juego, y de forma colectiva,

debe hacerse el análisis de los procesos de resolución que han aparecido, potenciar la comunicación de las vivencias, así como estimular la verbalización de los aprendizajes realizados.

Parra Martínez, N. (2003) señala que: El objetivo de la enseñanza de la matemática es estimular al razonamiento matemático, y es allí que se debe partir para empezar a rechazar la tradicional manera de planificar las clases en función del aprendizaje mecanicista. El docente comienza sus clases señalando una definición determinada del contenido a desarrollar, basándose luego en la explicación del algoritmo que el alumno debe seguir para la resolución de un ejercicio, realizando planas de ejercicios comunes hasta que el alumno pueda llegar a asimilarlos, es por ello, que para alcanzar el reforzamiento del razonamiento y opacar la memorización o mecanización se debe combatir el esquema tradicional con que hasta ahora se rigen nuestras clases de matemática. Por tal motivo se propone que el docente al emprender su labor en el aula comience con las opiniones de los alumnos, se efectúa un diagnóstico de las ideas previas que tiene, paralelamente construir una clase atractiva, participativa, donde se desarrolle la comunicación permitiendo que exprese las múltiples opiniones referentes al tema que se está estudiando.

Para obtener una enseñanza efectiva se debe tener en cuenta los siguientes aspectos:

Provocar un estímulo que permita al alumno investigar la necesidad y utilidad de los contenidos matemáticos.

Ilustrar con fenómenos relacionados con el medio que lo rodea y referidos al área.

Estimular el uso de la creatividad. Para la planificación en matemática se debe tener en cuenta las bases que fijan los aprendizajes debido a que diariamente el niño se

enfrenta con situaciones que despiertan su interés lo cual se convierte en una situación problemática, que debe seguir el siguiente proceso:

Percibe información, la interpreta y la comprende.

Esta información lo afecta y lo impulsa a la acción, a la reflexión y toma de decisiones.

Traduce a un lenguaje matemático para encontrar soluciones.

Justifica sus conclusiones a través del material, la explicación o ambos.

Somete estas conclusiones al análisis del grupo.

2.2.2.5. La matemática en la escuela:

Rey, M. (1996) la matemática está presente en todas las actividades de las personas; tiene una estrecha relación con la filosofía, el arte y es instrumento de otras ciencias; no es la única en donde se razona, pero sí ayuda a tener pensamientos lógicos, deductivos e inductivos. Esta “Disciplina que identifica al conocimiento como formador de la capacidad de especulación deductiva. Se le considera una ciencia de estructuras o de modelos organizados, donde su aprendizaje deberá conducir a la construcción de esas estructuras de pensamiento que luego serán llenadas con situaciones problemáticas”.

Al ser incorporada esta ciencia a la escuela se pretende hacerla accesible al educando (siendo la matemática un medio para su mejor ejercicio y no un fin).

Ante tal preocupación se creó la didáctica de las matemáticas, cuyo propósito es conocer los fenómenos y procesos relativos a la enseñanza de las matemáticas para controlarlas y a través de este control, optimizar el aprendizaje de los alumnos.

Para Delval, J. (1997). El objeto de la didáctica es establecer relaciones, con la finalidad de lograr que los educandos se apropien de un saber constituido o en vías de constitución. Las situaciones didácticas se dan por medio de: la acción, la formulación, la validación y la institucionalización La enseñanza de la matemática ha evolucionado de un método verbalista a una nueva generación de educación nueva; “Los métodos utilizados a lo largo de la historia donde muchos individuos han aprendido, pero otros han aprendido poco o muy lentamente, aunque las técnicas utilizadas sean erróneas se han obtenido buenos resultados, pero a través del progreso del conocimiento científico y del técnico se puede ir mejorando considerablemente las formas de enseñar”.

Por lo expresado en el párrafo anterior se han diseñado modelos educativos con base teórica, para ayudar al docente a efectuar mejores procesos de enseñanza de las matemáticas (como docentes siempre es importante enseñar a aprender), ya que ésta debe incitar la creatividad e ir transformando las normas vigentes.

2.2.2.6. El área la Matemáticas:

Ministerio de educación. (2009) la matemática es la ciencia de los números y los cálculos numéricos. Es más que el álgebra, que es el lenguaje de los símbolos, las operaciones y las relaciones. Es mucho más que la geometría, que es el estudio de las formas, los tamaños y los espacios. Es más que la estadística, que es la ciencia de interpretar las colecciones de datos y las gráficas. Es más que el cálculo, que es el estudio de los cambios, los límites y el infinito. La matemática es todo eso y mucho más. La matemática es un modo de pensar, un modo de razonar. Se puede usar para comprobar si una idea es cierta, o por lo menos, si es probablemente cierta. La matemática es un campo de exploración e invención, en el que se descubren nuevas

ideas cada día, y también es un modo de pensar que se utiliza para resolver toda clase de problemas en las ciencias, el gobierno y la industria. Es un lenguaje simbólico que es comprendido por todas las naciones civilizadas de la tierra.

2.2.2.7. Fundamentación del área de matemáticas:

Ministerio de educación. (2009), Niños, jóvenes y adultos nos encontramos inmersos en una realidad de permanente cambio como resultado de la globalización y de los crecientes avances de las ciencias, las tecnologías y las comunicaciones. Estar preparados para el cambio y ser protagonistas del mismo exige que todas las personas, desde pequeñas, desarrollen capacidades, conocimientos y actitudes para actuar de manera asertiva en el mundo y en cada realidad particular.

En este contexto, el desarrollo del pensamiento matemático y el razonamiento lógico adquieren significativa importancia en la educación básica, permitiendo al estudiante estar en capacidad de responder a los desafíos que se le presentan, Planteando y resolviendo con actitud analítica los problemas de su realidad.

La matemática forma parte del pensamiento humano y se va estructurando desde los primeros años de vida en forma gradual y sistemática, a través de las interacciones cotidianas. Los niños observan y exploran su entorno inmediato y los objetos que lo configuran, estableciendo relaciones entre ellos cuando realizan actividades concretas de diferentes maneras: utilizando materiales, participando en juegos didácticos y en actividades productivas familiares, elaborando esquemas, gráficos, dibujos, entre otros. Estas interacciones le permiten plantear hipótesis, encontrar regularidades, hacer transferencias, establecer generalizaciones, representar y evocar aspectos diferentes de la realidad vivida, interiorizarlas en operaciones mentales y manifestarlas utilizando

símbolos. De esta manera el estudiante va desarrollando su pensamiento matemático y razonamiento lógico, pasando progresivamente de las operaciones concretas a mayores niveles de abstracción.

2.2.2.8. Organizadores del área de matemática.

Según el Ministerio de educación. (2009), el área de matemática está organizado:

2.2.2.8.1. Números, relaciones y operaciones: Está referido al conocimiento de los números, el sistema de numeración y el sentido numérico, lo que implica la habilidad para descomponer números naturales, utilizar ciertas formas de representación y comprender los significados de las operaciones, algoritmos y estimaciones. También implica establecer relaciones entre los números y las operaciones para resolver problemas, identificar y encontrar regularidades. La comprensión de las propiedades fundamentales de los sistemas numéricos y la vinculación entre éstos y las situaciones de la vida real, facilita la descripción e interpretación de información cuantitativa estructurada, su simbolización y elaboración de inferencias para llegar a conclusiones.

2.2.2.8.2. Geometría y medición: Se espera que los estudiantes examinen y analicen las formas, características y relaciones de figuras de dos y de tres dimensiones; interpreten las relaciones espaciales mediante sistemas de coordenadas y otros sistemas de representación y aplicación de transformaciones y la simetría en situaciones matemáticas; comprendan los atributos mensurables de los objetos, así como las unidades, sistemas y procesos de medida, y la aplicación de técnicas, instrumentos y fórmulas apropiadas para obtener medidas.

2.2.2.8.2. Estadística: Los estudiantes deben comprender elementos de estadística para el recojo y organización de datos, y para la representación e interpretación de

tablas y gráficos estadísticos. La estadística posibilita el establecimiento de conexiones importantes entre ideas y procedimientos de lo referido a los otros dos organizadores del área. Así mismo muestra cómo pueden tratarse matemáticamente situaciones inciertas y graduar la mayor o menor probabilidad de ciertos resultados. Los estudiantes deben ser capaces de tomar decisiones pertinentes frente a fenómenos aleatorios, lo cual se articula con educación secundaria al introducirse elementos básicos sobre probabilidad

III. HIPÓTESIS

Hipótesis General

La aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo mejora significativamente el aprendizaje del área de matemáticas en los niños de 4 años de la I.E. “Santa María de Jesús” Trujillo 2017.

Hipótesis Alternativa:

H_a. La aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo mejora significativamente el aprendizaje del área de matemáticas en los niños de 4 años de la I.E. “Santa María de Jesús” Trujillo 2017.

Hipótesis Nula:

H_o. La aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo no mejora significativamente el aprendizaje del área de matemáticas en los niños de 4 años de la I.E. “Santa María de Jesús” Trujillo 2017.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de investigación:

El diseño de investigación que se utilizó en el presente trabajo es pre experimental con pre-test y post-test.

Hernández, Fernández & Baptista (2010) manifiestan que, “son aquellos diseños formulados para establecer algún tipo de asociación entre dos o más variables. Es un Diseño de un solo grupo con medición antes y después del tratamiento es por eso que se aplica un pre test y post-test tiene como objetivo comparar los resultados en un mismo grupo de estudio ilustrando la forma en que la variable independiente puede influir en la validez interna de un diseño, es decir, nos dan a conocer lo que no se debe hacer y lo que se deberá de hacer”.

El esquema a seguir es el siguiente:

GE O₁ X O₂

Dónde:

GE= Grupo Experimental

O₁= Pre-test aplicado al grupo experimental.

O₂= Pos-test aplicado al grupo experimental

X= Talleres de juegos didácticos.

4.2. Población y Muestra

Población

La población estará constituida por 37 niños de 3, 4 y 5 años y que pertenecen a la I.E.

“Santa María de Jesús” de Trujillo.

Tabla N° 01: Población

Edad	Sección	Sexo		Total
		H	M	
3 años	A	7	8	15
4 años	A	9	9	18
5 años	A	7	7	4
Total	37			

Fuente: Nómina de matrícula 2019

Muestra**Tabla N° 02: Muestra**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	EDAD	NÚMERO DE ESTUDIANTES	
		HOMBRES	MUJERES
Santa María de Jesús	4 Años	9	9
TOTAL		18	

Fuente: Nómina de matrícula niños de 4 años 2019

4.3. Definición y operacionalización de variables

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

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La observación.

Barberá (1999) se refiere a la observación como la manera de captar de un modo descriptivo y contextualizado lo que sucede, en un período de tiempo limitado, en una secuencia didáctica elegida en función de unos criterios establecidos previamente, que son el objeto de la observación.

Utilizar la observación como técnica, permite al investigador evaluar a los niños, lo cual implica aprender a mirar lo que el niño y la niña hace registrando objetivamente. La docente observa y establece interacciones con el niño y la niña para obtener información, es por eso que se utilizó en la investigación realizada en la I.E. “Santa María de Jesús” de Trujillo, la que fue aplicada a los niños de cuatro años y permitió observar el logro de las capacidades en el área de matemática.

Lista de cotejo.

Es un instrumento de evaluación que permite registrar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en las actividades o productos realizados por los estudiantes. Se puede emplear para la evaluación de actitudes como de capacidades (Grados, J., 2005).

4.5. Plan de Análisis

Rodríguez (2003) el procesamiento de datos, cualquiera que sea la técnica empleada para ello, no es otra cosa, que el registro de los datos obtenidos, por los instrumentos empleados, mediante una técnica analítica en la cual se comprueba la hipótesis y se obtienen las conclusiones. Por lo tanto se trata de especificar, el tratamiento que se

dará a los datos: ver si se pueden clasificar, codificar y establecer categorías precisas entre ellos.

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

Baremo del logro de capacidades

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

Fuente: Diseño Curricular Nacional.

4.6. Matriz de consistencia

Tabla N° 03: Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos	Escala de medición
¿En qué medida la aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo mejora el aprendizaje del área de matemática de los niños de 4 años de la I.E. “Santa María de Jesús” Trujillo 2017?	Objetivo general: Determinar la influencia de los juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo en el aprendizaje del área de matemática de los niños de 4 años de la I.E. “Santa María de Jesús” Trujillo 2017.	Independiente: Juegos didácticos	Creatividad	Simboliza y manipula objetos de manera hábil y original.	La observación	Inicio (0 – 10)
			Comunicación	Establece lazos de comunicación con sus pares y con la docente.	Lista de cotejo	Proceso (11 - 15)
			Nivel de pensamiento	Ordena y desarrolla su juego sin llegar a la rigidez		Previsto (16 – 20)
	Objetivos específicos: Identificar a través de un pre test el aprendizaje del área de matemática de los niños de 4 años de la I.E. “Santa María de Jesús” Trujillo 2017. Diseñar y Aplicar los juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje del área de matemática de los niños de 4 años de la I.E. “Santa María de Jesús” Trujillo 2017. Evaluar y comparar los resultados de los juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo aplicado mediante un pre test y post test a los niños de 4 años de la I.E. “Santa María de Jesús” Trujillo 2017.	Dependiente: Aprendizaje en el área de matemáticas	Conceptos básicos	Usa expresiones que demuestra comprensión	Pre-test y post test	C (En inicio)
			Números ordinales	Ordena números y series		B (En proceso)
			Reproducción de figuras y secuencias	Representa formas y relaciones		A (Logro previsto)
			Reconocimiento y reproducción de números	Identifica posiciones y cantidades		

4.7. Principios éticos

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

V. RESULTADOS

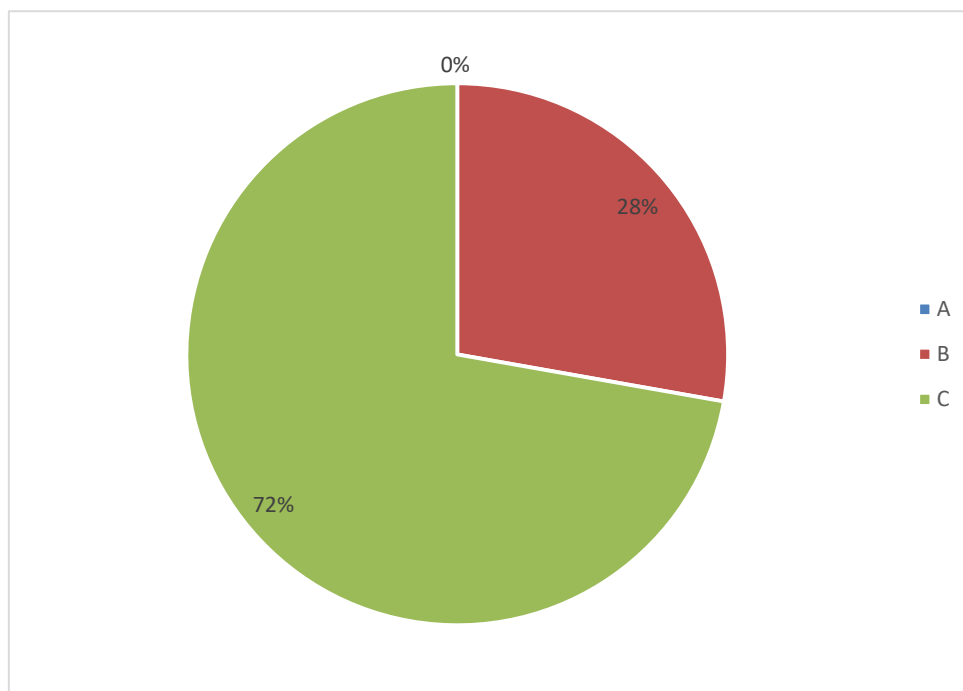
5.1. Resultados

Tabla N° 04: Puntaje de la evaluación en el pre test

Calificación	hi	%
A	0	0%
B	5	28%
C	13	72%
Total	18	100%

Fuente: Matriz de notas

Grafico N° 01: Porcentaje de la evaluación en el pre test.



Fuente: Tabla N° 04

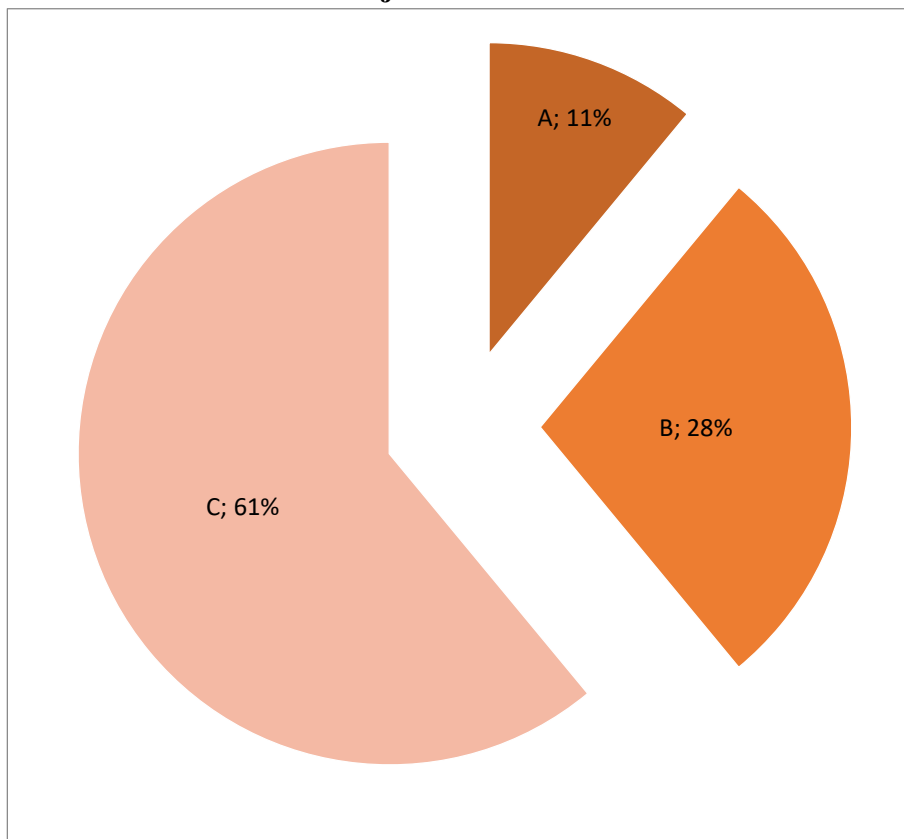
Se observa que el 0% obtuvieron una calificación A (previsto); el 28% obtuvieron una calificación B (proceso) y el 72% obtuvieron una calificación C (inicio).

Tabla N° 05: Puntaje de la evaluación en la sesión N° 01

Calificación	hi	%
A	2	11
B	5	28
C	11	61
Total	18	100

Fuente: Matriz de notas

Grafico N° 02: Porcentaje de la evaluación en la sesión N° 01



Fuente: Tabla N° 05

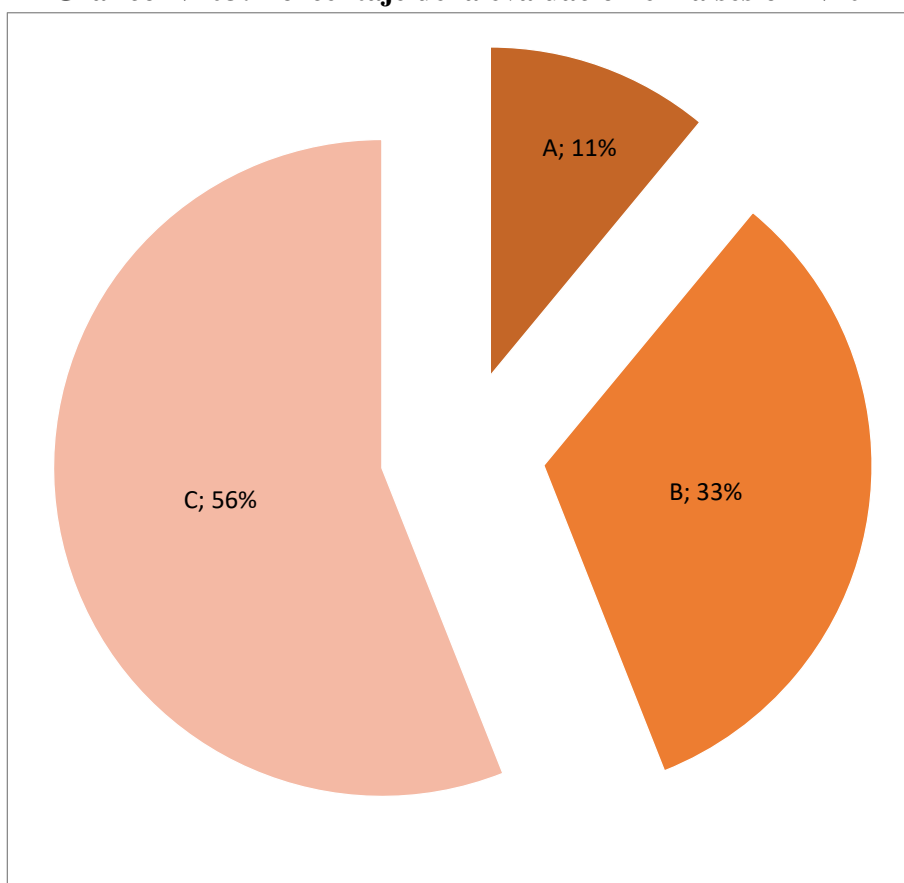
Se observa que el 11% obtuvieron una calificación A (previsto); el 28% obtuvieron una calificación B (proceso) y el 61% obtuvieron una calificación C (inicio).

Tabla N° 06: Puntaje de la evaluación en la sesión N° 02

Calificación	F	%
A	2	11
B	6	33
C	10	56
Total	18	100

Fuente: Matriz de notas

Grafico N° 03: Porcentaje de la evaluación en la sesión N° 02



Fuente: Tabla 06

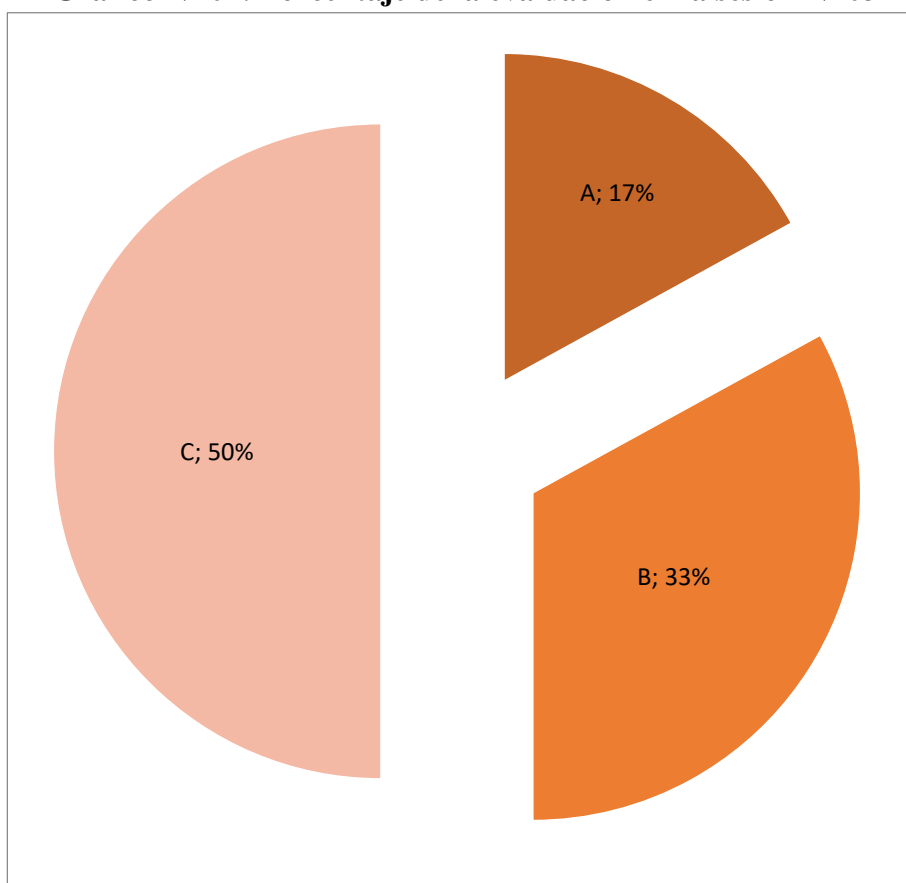
Se observa que el 11% obtuvieron una calificación A (previsto); el 33% obtuvieron una calificación B (proceso) y el 56% obtuvieron una calificación C (inicio).

Tabla N° 07: Puntaje de la evaluación en la sesión N° 03

Calificación	F	%
A	3	17
B	6	33
C	9	50
Total	18	100

Fuente: Matriz de notas

Grafico N° 04: Porcentaje de la evaluación en la sesión N° 03



Fuente: Tabla N° 07

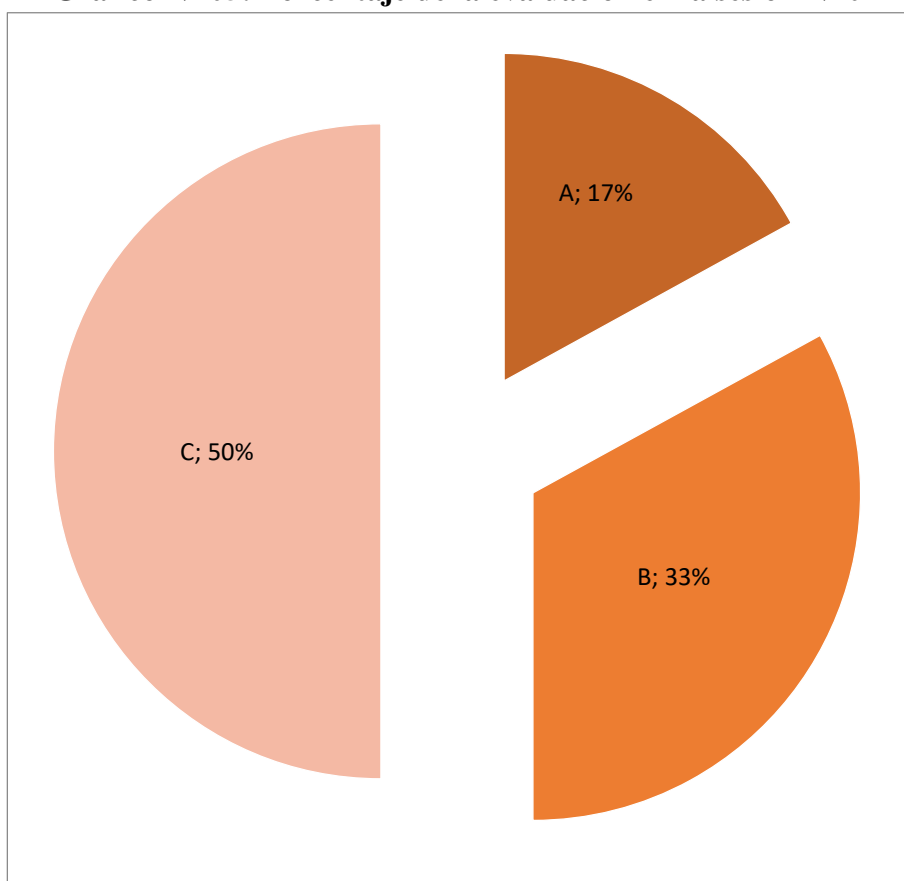
Se observa que el 17% obtuvieron una calificación A (previsto); el 33% obtuvieron una calificación B (proceso) y el 50% obtuvieron una calificación C (inicio).

Tabla N° 08: Puntaje de la evaluación en la sesión N° 04

Calificación	F	%
A	3	17
B	6	33
C	9	50
Total	18	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 05: Porcentaje de la evaluación en la sesión N° 04



Fuente: Tabla N° 08

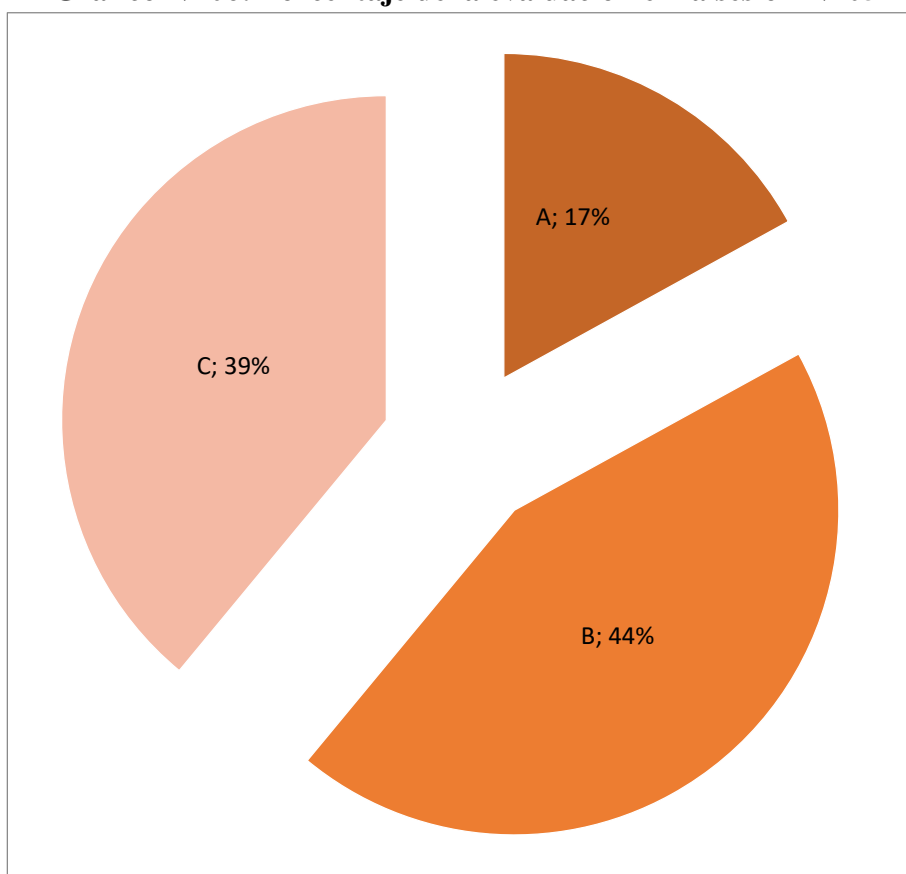
Se observa que el 17% obtuvieron una calificación A (previsto); el 33% obtuvieron una calificación B (proceso) y el 50% obtuvieron una calificación C (inicio).

Tabla N° 09: Puntaje de la evaluación en la sesión N° 05

Calificación	F	%
A	3	17
B	8	44
C	7	39
Total	18	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 06: Porcentaje de la evaluación en la sesión N° 05



Fuente: Tabla N° 09

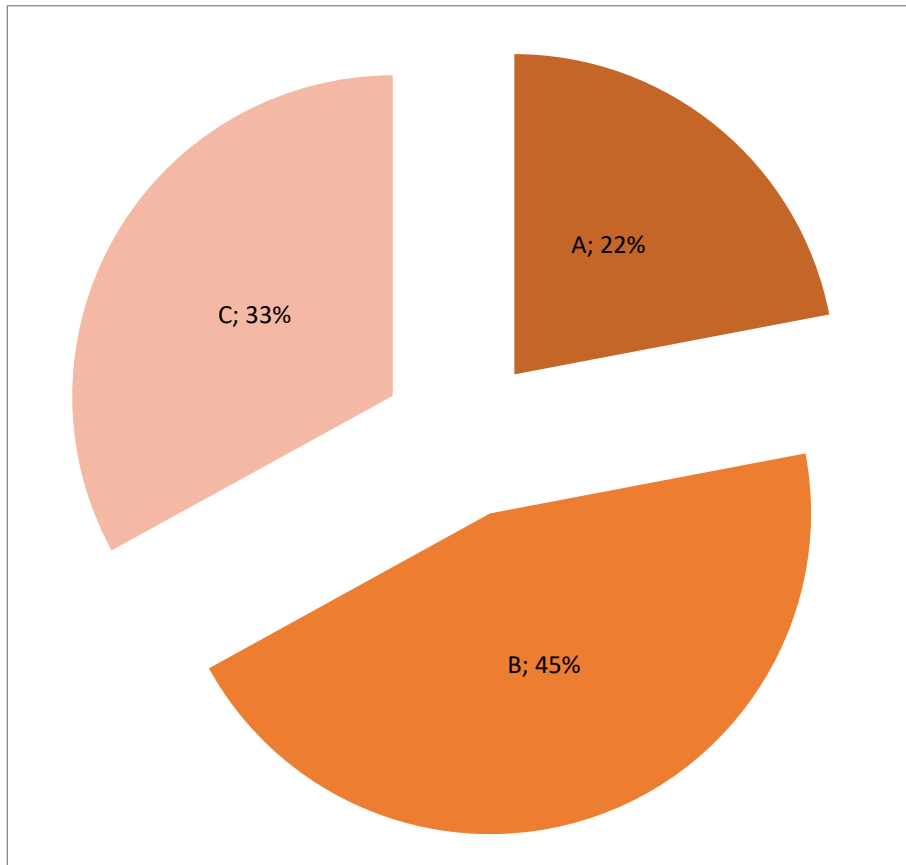
Se observa que el 17% obtuvieron una calificación A (previsto); el 44% obtuvieron una calificación B (proceso) y el 39% obtuvieron una calificación C (inicio).

Tabla N° 10: Puntaje de la evaluación en la sesión N° 06

Calificación	F	%
A	4	22
B	8	45
C	6	33
Total	18	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 07: Porcentaje de la evaluación en la sesión N° 06



Fuente: Tabla N° 10

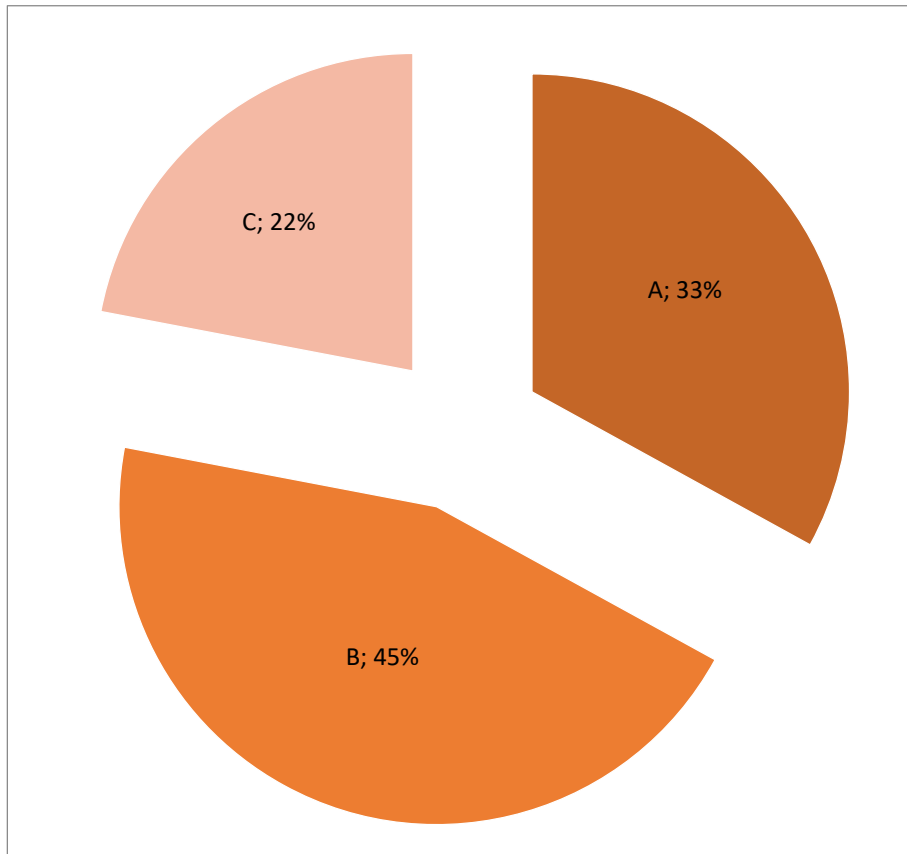
Se observa que el 22% obtuvieron una calificación A (previsto); el 45% obtuvieron una calificación B (proceso) y el 33% obtuvieron una calificación C (inicio).

Tabla N° 11: Puntaje de la evaluación en la sesión N° 07

Calificación	F	%
A	6	33
B	8	45
C	4	22
Total	18	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 08: Porcentaje de la evaluación en la sesión N° 07



Fuente: Tabla N° 11

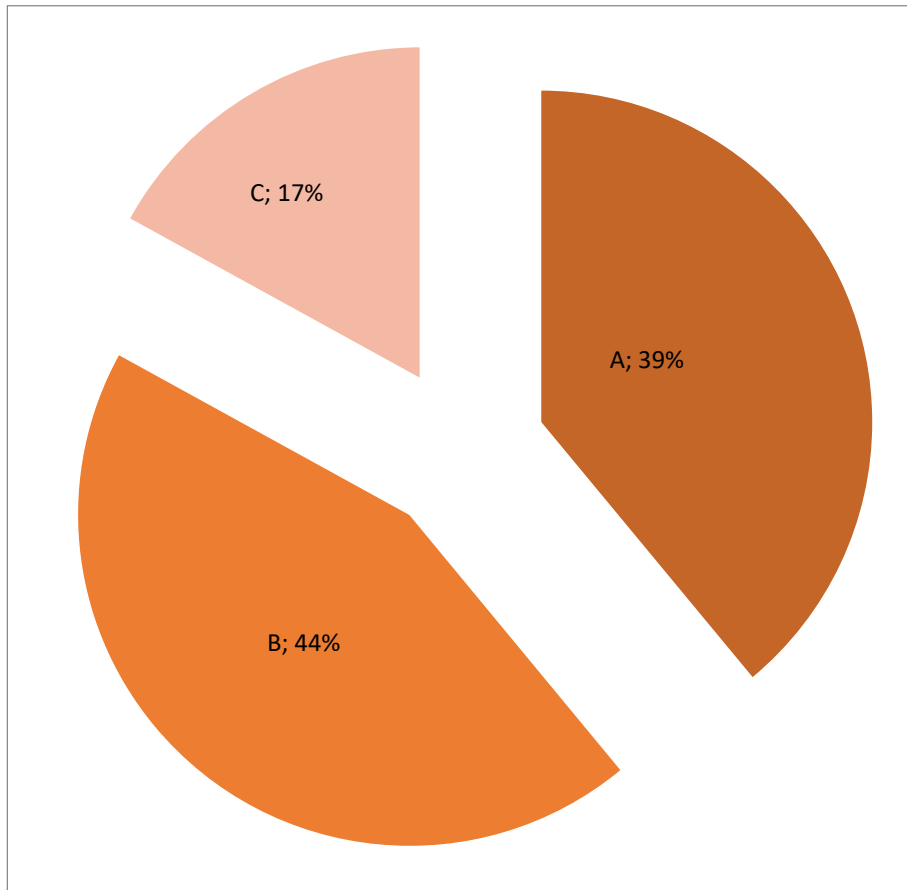
Se observa que el 33% obtuvieron una calificación A (previsto); el 45% obtuvieron una calificación B (proceso) y el 22% obtuvieron una calificación C (inicio).

Tabla N° 12: Puntaje de la evaluación en la sesión N° 08

Calificación	F	%
A	7	39
B	8	44
C	3	17
Total	18	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 09: Porcentaje de la evaluación en la sesión N° 08



Fuente: Tabla N° 12

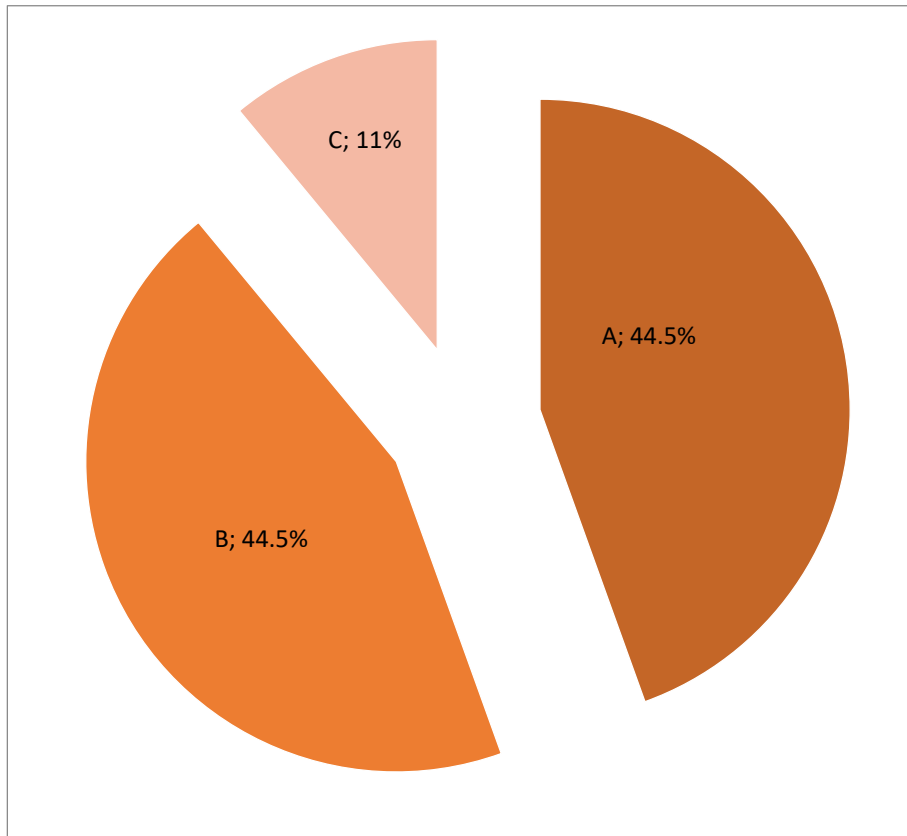
Se observa que el 39% obtuvieron una calificación A (previsto); el 44% obtuvieron una calificación B (proceso) y el 17% obtuvieron una calificación C (inicio).

Tabla N° 13: Puntaje de la evaluación en la sesión N° 09

Calificación	F	%
A	8	44.5
B	8	44.5
C	2	11
Total	18	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 10: Porcentaje de la evaluación en la sesión N° 09



Fuente: Tabla N° 13

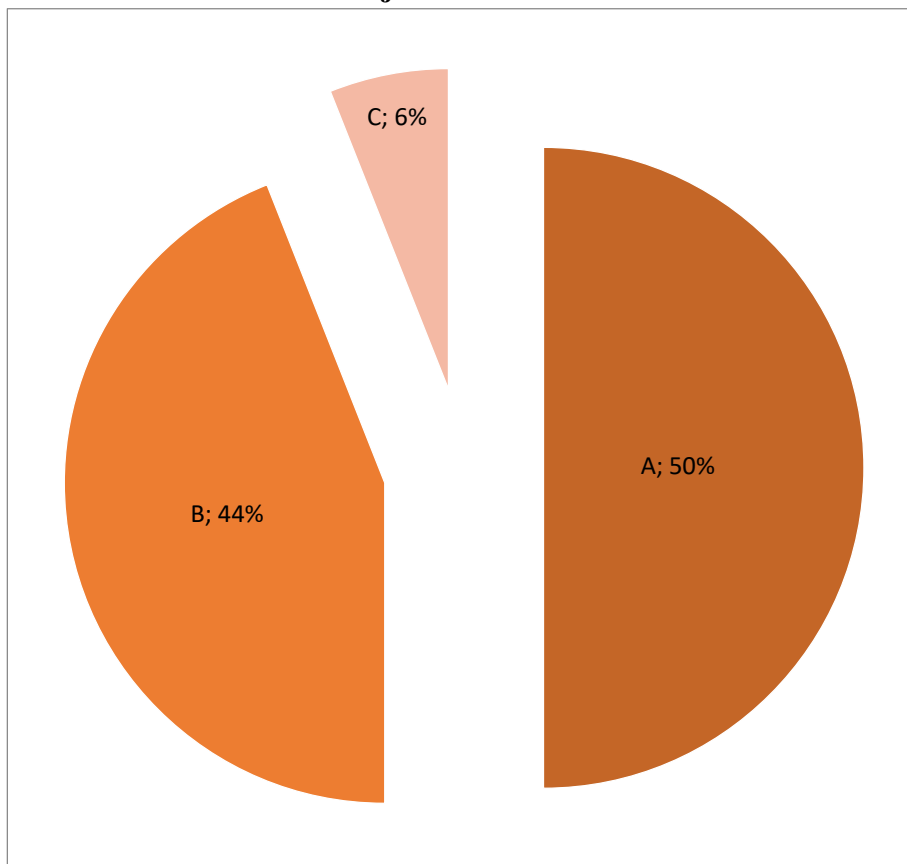
Se observa que el 44.5% obtuvieron una calificación A (previsto); el 44.5% obtuvieron una calificación B (proceso) y el 11% obtuvieron una calificación C (inicio).

Tabla N° 14: Puntaje de la evaluación en la sesión N° 10

Calificación	F	%
A	9	50
B	8	44
C	1	6
Total	18	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 11: Porcentaje de la evaluación en la sesión N° 10



Fuente: Tabla N° 14

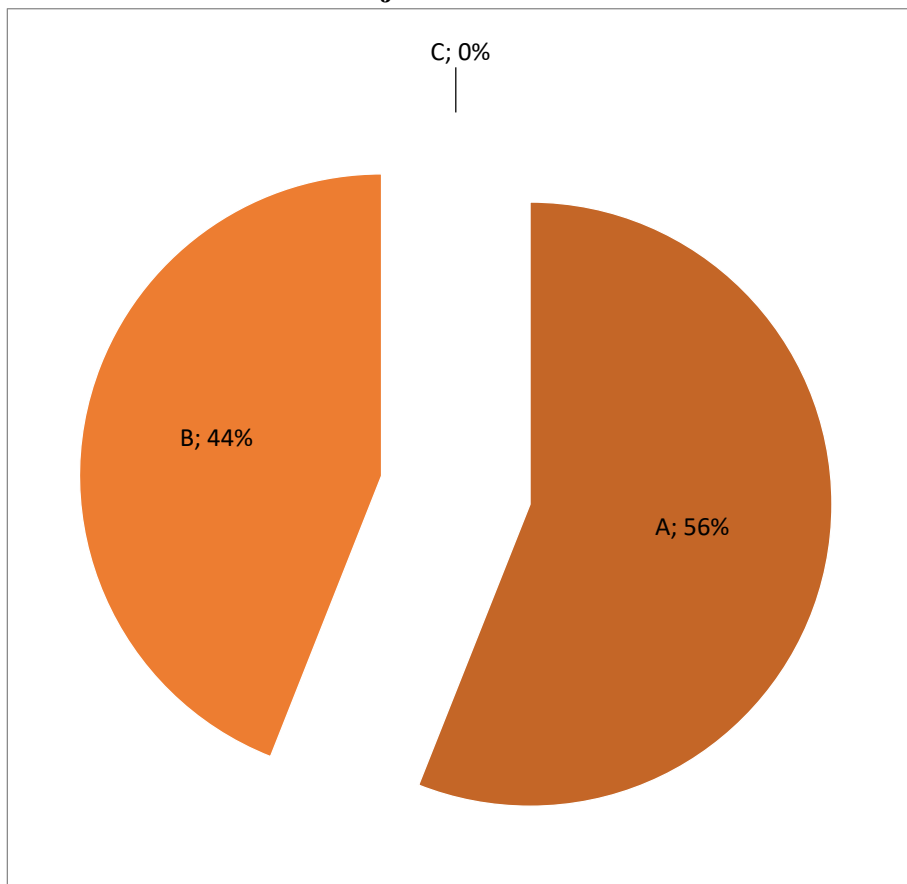
Se observa que el 50% obtuvieron una calificación A (previsto); el 44% obtuvieron una calificación B (proceso) y el 6% obtuvieron una calificación C (inicio).

Tabla N° 15: Puntaje de la evaluación en la sesión N° 11

Calificación	F	%
A	10	56
B	8	44
C	0	0
Total	18	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 12: Porcentaje de la evaluación en la sesión N° 11



Fuente: Tabla N° 15

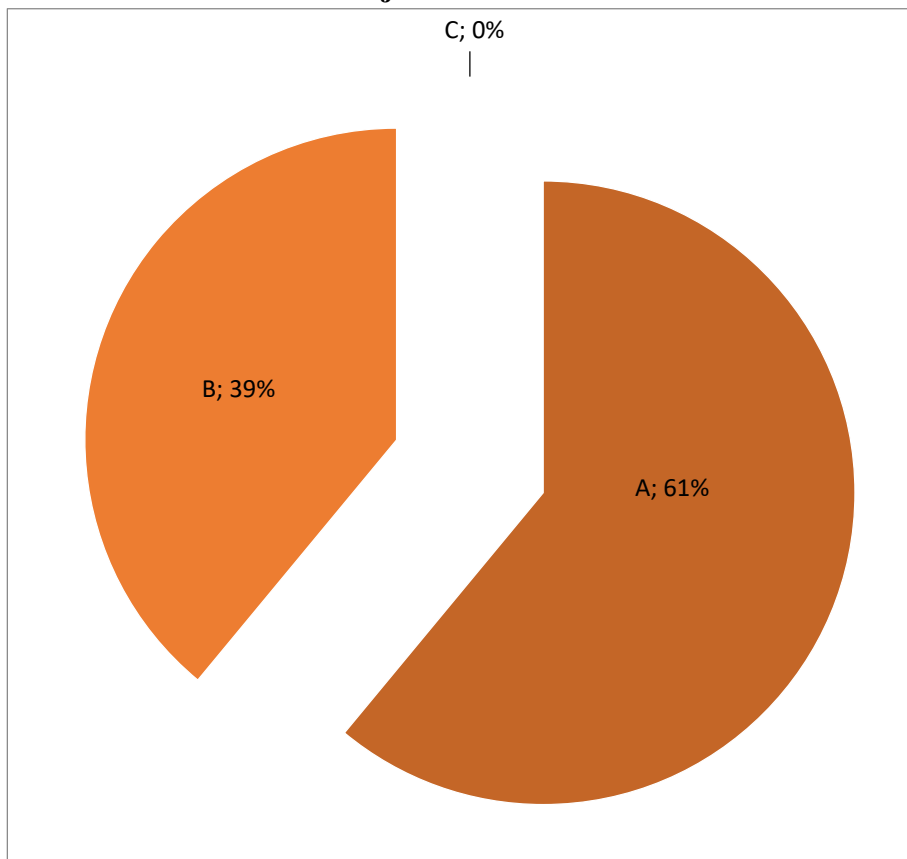
Se observa que el 56% obtuvieron una calificación A (previsto); el 44% obtuvieron una calificación B (proceso) y 0% obtuvieron una calificación C (inicio).

Tabla N° 16: Puntaje de la evaluación en la sesión N° 12

Calificación	F	%
A	11	61
B	7	39
C	0	0
Total	18	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 13: Porcentaje de la evaluación en la sesión N° 12



Fuente: Tabla N° 16

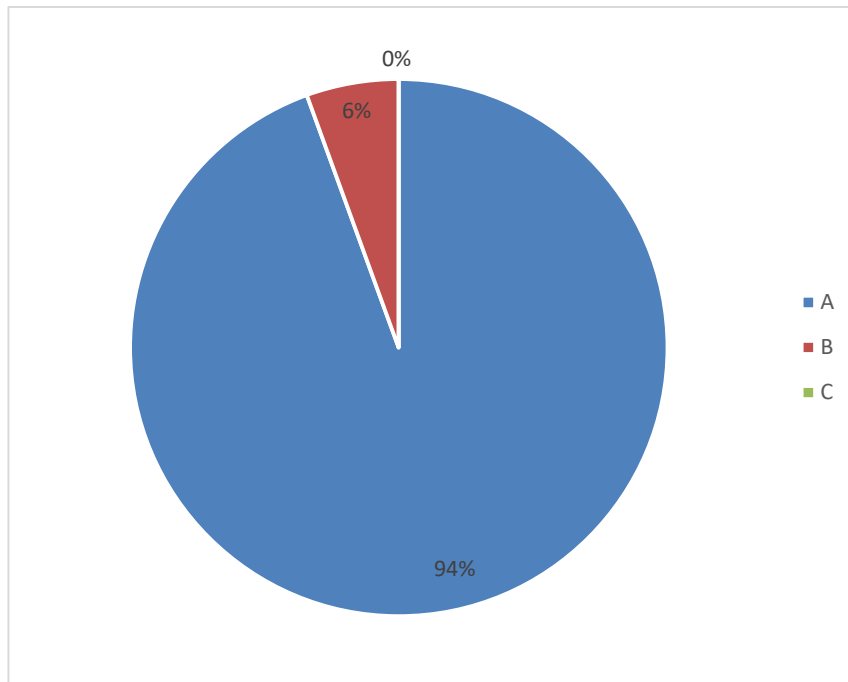
Se observa que el 61% obtuvieron una calificación A (previsto); el 39% obtuvieron una calificación B (proceso) y 0% obtuvieron una calificación C (inicio).

Tabla N° 17: Puntaje de la evaluación en el post test

Calificación	F	%
A	17	94%
B	1	6%
C	0	0%
Total	17	94%

Fuente: Matriz de notas

Grafico N° 14: Porcentaje de la evaluación en el post test



Fuente: Tabla N° 17

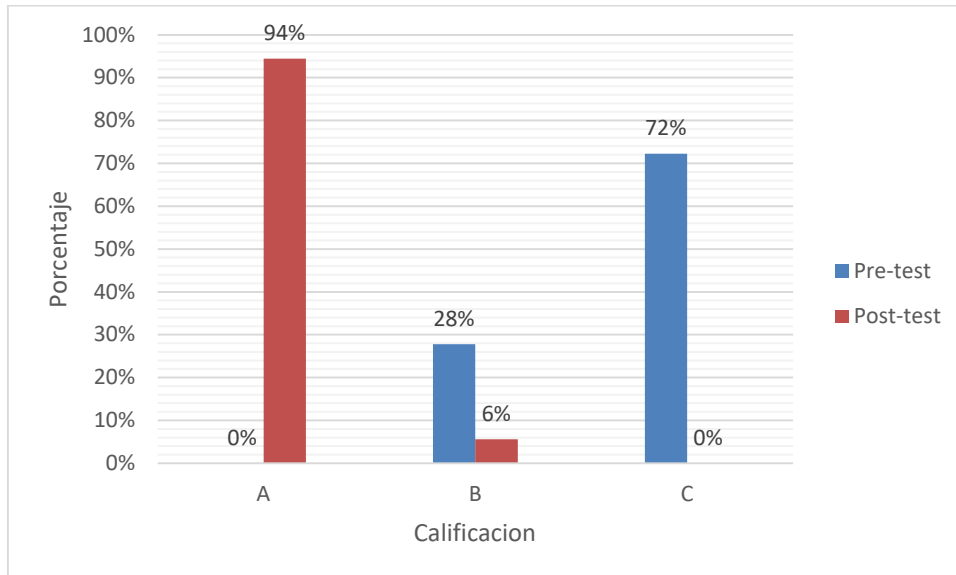
Se observa que el 94 % obtuvieron una calificación A (previsto); el 6% obtuvieron una calificación B (proceso) y 0% obtuvieron una calificación C (inicio).

Tabla N° 18: Puntaje de la evaluación en el pre test y post test

Calificación	Pre-test		Post-test	
	fi	hi%	hi	h%
A	0	0%	17	94%
B	5	28%	1	6%
C	13	72%	0	0%
TOTAL	18	100	18	100

Fuente: Matriz de notas

Grafico N° 15: Porcentaje de la evaluación en el pre test y post test



Fuente: Tabla N° 18

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

Contrastación de hipótesis.

Se aprecia que $P = 0,04 < 0.05$, se concluye que hay una diferencia significativa en el logro de aprendizaje del área de matemática obtenidos en el Pre Test y Post Test. Es decir, que hubo mayor logro en el post test, lo cual evidencia que la aplicación de talleres de juegos didácticos bajo el enfoque significativo mejoró el aprendizaje de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Santa María de Jesús” Trujillo.

Hipótesis nula

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

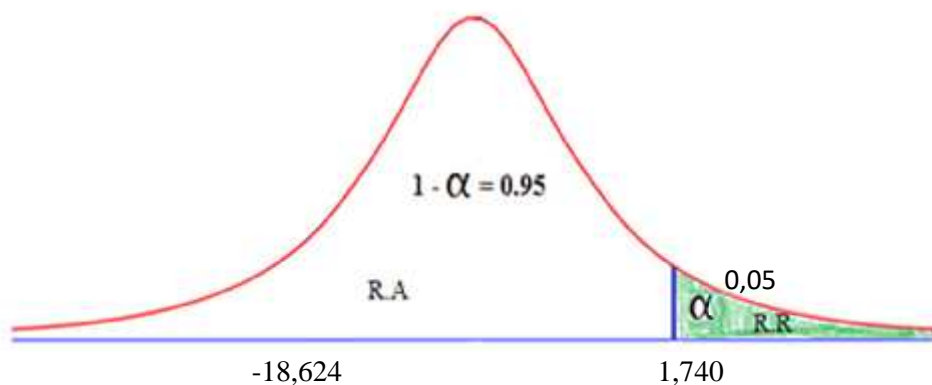
Hipótesis alternativa

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

Nivel de significancia: 0,05

Estadística de prueba: Prueba de T- Student

REGIONES:



Por lo tanto se concluye que la aplicación de talleres de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo mejoró significativamente el aprendizaje del área de matemática de los niños de la muestra.

5.2 Análisis de resultados.

En relación al primer objetivo específico:

Al aplicar el instrumento de investigación, los resultados del Pre-Test demostraron que el 0% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto; es decir A, un 28% tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso; es decir B, y un 72% de los alumnos tiene un nivel del logro en inicio; es decir C.

Lo confirman Barrios y Muñoz (2017) en la tesis para optar el título de licenciada en educación inicial “Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años en la Institución Educativa Sagrada Familia de Concepción”. Aquí los autores concluyen que:

La aplicación del instrumento para medir el pensamiento lógico matemático en los niños de cinco años, nos permitió conocer en el pre test el grado de conocimiento previo y en el post test el aprendizaje logrado.

Ministerio de Educación (2009) este nivel se presenta cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes en proceso o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención de acuerdo con su ritmo de aprendizaje.

En relación al segundo objetivo específico:

Al aplicar el instrumento de investigación el cuestionario a manera de post-test, los resultados demostraron que 0% de los niños obtuvieron C, es decir los niños evidencian haber superado el logro de aprendizajes en inicio, un 28% tienen un nivel del logro de aprendizaje B, es decir los estudiantes evidencian haber superado también el logro de aprendizaje en proceso, finalmente y el 72% de los niños obtuvieron A, dando a entender que los niños lograron desarrollar las capacidades propuestas, demostrando

un manejo solvente y satisfactorio. Entonces se puede determinar que la aplicación de talleres de juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo, mejoró el aprendizaje del área de matemática de los niños de la muestra.

Accilio, Chacpa y Gonzales (2017) lo confirman en la tesis de licenciatura: “Efectos de la aplicación del juego en el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes del 2° grado de educación primaria I.E. N° 1193 “Emilio del Solar”- Chosica, 2015.

Aquí los autores concluyen que:

La aplicación de los juegos motrices y sensoriales contribuye a mejorar el aprendizaje del área de Matemática en los estudiantes del 2° grado de Educación Primaria I.E. N° 1193 “Emilio del Solar” en Chosica. Según los resultados de la Prueba de Hipótesis, las diferencias de puntajes entre el Grupo de Control y el Grupo Experimental en el Post Test son significativas, a un nivel de confianza del 95%.

En relación al tercer objetivo específico:

Al aplicar el instrumento de investigación a manera de pre-test podemos observar que la mayoría los niños, es decir el 72% tienen un nivel de aprendizaje C, en cambio en el Pos-Test, los resultados fueron diferentes, mostraron que el 94% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje A, es decir un logro previsto; mostrando claramente que los niños lograron desarrollar las capacidades propuestas; mientras que el 28% de los niños tienen como nivel de logro de aprendizaje B, es decir en proceso y 0% tiene C, es decir en inicio.

Lo confirma Ospina (2015) en su trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título licenciado en pedagogía infantil “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar”. Aquí el autor concluye que:

El juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de preescolar logró fortalecer sus aprendizajes, motivando y convocando a los niños a la integración y participación, generando bases para el pensamiento creativo, como fundamento esencial para el desarrollo integral del mismo.

En relación a la hipótesis de la investigación:

Se determinó que hay una diferencia significativa en el aprendizaje del área de matemática después de talleres de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo, lo cual se puede apreciar según el estadístico de contraste para dos muestras relacionadas la prueba no paramétrica de $t = -18,624 < 1.740$ es decir, los talleres aplicados mejoró el aprendizaje en el área de matemáticas de los niños de la muestra. Julca (2015) lo confirma en la tesis de maestría: Uso del método Polya para mejorar la capacidad de resolución de problemas en matemática de los alumnos del primer grado de educación secundaria de la I.E. N°81746 Almirante Miguel Grau Seminario de Trujillo 2014. Aquí la autora concluye que:

La propuesta pedagógica basado en el Método Polya mejoró significativamente la dimensión Aplicación, ahora los procesos al ejecutar el los alumnos tuvieron más cuidado en verificar cada paso realizado lo que contribuyó a mejorar su nivel de capacidad de resolución de problemas, esta mejora significativa se demostró con la prueba T Student P- valor = $0,004 < = 0,05$, y al comparar los promedios obtenidos en el grupo control (08 pts) y experimental (12pts), teniendo una diferencia de 6 pts. Teniendo en cuenta que antes de la aplicación de la propuesta pedagógica el grupo control obtuvo 4 pts. y el grupo experimental 3 pts, ambos se ubicaban el nivel inicio de la escala de calificación.

VI. CONCLUSIONES

1. Se identificó el aprendizaje en el área de matemática por medio del instrumento de investigación pre-test, mostrando que no han logrado desarrollar las capacidades básicas propuestas, esto se debe a que no se había implementado talleres de juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo.
2. Se logró conocer el aprendizaje en los niños, observando que el 72 % tienen un nivel de aprendizaje C (Logro en inicio); el 28% obtuvieron B (Logro en proceso) y solo el 0% obtuvieron A (Logro previsto).
3. Luego de diseñar y aplicar talleres de juegos didácticos se demostró que el aprendizaje de los niños ha mejorado, evidenciándose claramente en el Post-Test, observándose que el 0% tienen un nivel de aprendizaje C (En inicio); el 6% obtuvieron B (En proceso) y el 94 % obtuvieron A (Logro previsto).
4. Luego de evaluar los resultados se hizo la comparación entre la aplicación de los instrumentos de evaluación, en el Pre-test los alumnos demostraron un nivel de logro en inicio y en el Pos-Test lograron desarrollar las capacidades propuestas llegando a obtener en su mayoría un nivel A.
5. Se afirma que se acepta la hipótesis de investigación, los resultados de la Prueba T Student así lo evidencian $t = -18,624 < 1.740$, es decir la aplicación de talleres de juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo mejoró el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 4 años de la I.E. Santa María de Jesús Trujillo 2017.

ASPACTOS COMPLEMENTARIOS

Los docentes deben hacer uso de talleres de juegos didácticos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, ya que su utilización adecuada genera expectativas, despierta su creatividad, atención, memoria y pensamiento matemático; asimismo desarrollan actitudes positivas hacia el área en los estudiantes, posibilitando de esta manera una mejora en el aprendizaje en el área de matemática.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Abad, J. (2009). Tesis Doctoral. "Iniciativas de Educacion artistica a través del arte contemporaneo para la escuela infantil.". Madrid: Universidad complutense .
- Abad, J. (2009) Tesis doctoral. "Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil". Universidad complutense de Madrid.
- Accilio Escandon L., Chacpa Vizcarra M. y Gonzales Giraldo F. (2017). Efectos de la aplicación del juego en el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes del 2° grado de educación primaria I.E. N° 1193 "Emilio del Solar"- Chosica, 2015. Lima: Universidad Nacional de Educación "Enrique Guzmán y Valle"
- Aguirre Rosa. (2010). Dificultades de aprendizaje de la lectura y escritura. Quito Ecuador: Quinta Edición Omega.
- Aldana Medina R. y Páez Ramos Y. (2017). "El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez sede Progreso y Libertad". Universidad de Cartagena en convenio Universidad del Tolima. Cartagena de Indias.
- Arévalo, H. (2006). Los juegos didácticos. Una estrategia en innovación educativa. Caracas- Venezuela: Editorial Episteme.
- Ashcraft, M. (2002). Math anxiety: personal, educational, and cognitive consequences. *Current Directions in Psychological Science*, (11) 5, 181-185.
- Avila R., Ibarra S., & Grijalva A. (2010). El contexto y los significados matemáticos. *Relime*. 13 (4-11), recuperado de: <http://www.clame.org.mx/relime/201019d.pdf>
- Bañeres D., Bishop A., Cardona M., Comas I Coma O., Escuela Infantil platero y yo, Garaigordobil M., Hernandez T., Lobo E., Marrón M., Ortí J., Pubill B.,

- Velasco A., Soler M. & Vida T. (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Grao.
- Barberà, E. (1999). Evaluación de la enseñanza, evaluación del aprendizaje. Edebé. Barcelona.
- Barberá. (2001). Estrategias en la enseñanza matemática. Cali : Trillas .
- Barrios, O. E., y Muñoz, F. P. (2017). Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años en la Institución Educativa Sagrada Familia de Concepción. (Tesis para optar el título de licenciada en educación inicial). Universidad Nacional del Centro del Perú. Huancayo, Perú.
- Barody, A. (2007). El pensamiento matemático de los niños. Edit. Visor S.A.
- Benedito, E. (2000). Didáctica de la matemática moderna. Cali: Editorial Trillas.
- Boggino, N. (2000). El Constructivismo entra al aula . Rosario-Argentina: Homo Sapiens.
- Bravo, P., & Cira, V. (2002). Desarrollo de la inteligencia. Quito: MC producciones
- Bravo, F. (2006). La enseñanza lógica Matemática. Cali: Magimpret.
- Buitrón Arévalo J. y Parco Fernández M. (2014). Influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 1. Universidad Cesar Vallejo. Perú.
- Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. (Ensayo).Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>.
- Calero, M. (2003). Educar jugando. México: Alfaomega.
- Calero, P. (2006). Educar jugando. México D.F: Sexta edición Editorial Almaomega.

- Castaño (2007). La Recreación, Estrategia Para El Desarrollo Social. [Documento en línea] http://salud.ucaldas.edu.co/pdf/edu_jornadas/21.pdf Consulta: 2012, Noviembre 26)
- Castillo S., Arrieta L., & Rodríguez M. (2006). Epistemología y Método en educación matemática. COPÉRNICO Revista Arbitrada Interdisciplinaria, 4 (4), 51-58. Recuperado de: http://copernico.uneg.edu.ve/numeros/c04/c04_07.pdf
- Castro, E., & Barrera, M. (2012). Guía didáctica para la aplicación de material didáctico no convencional en el área de matemáticas, del segundo al quinto año de educación básica de la unidad educativa ángel Galeas del sector San Ramón del Catón Morona. . Cuenca-Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.
- Caneo, M. (1987). El juego y la enseñanza de la Matemáticas. Tesis para obtener un título de profesor. Universidad Católica de Temuco.
- Chacón, P. (2011). “El juego didáctico como estrategia de enseñanza ¿cómo crearlo en el aula? “Caracas: universidad pedagógica experimental libertador .Disponible en paulach. elpipegmail.com.
- Chacón, P. (2011). El juego didactico como estrategia de enseñanza ¿cómo crearlo en el aula?. Caracas: Universidad pedagogica experimental libertador.
- Chamorro, M. (2003). La didáctica de las matemáticas para primaria. España: Síntesis Educación.
- Chamoso Sánchez, J. M., Durán Palmero, J., García Sánchez, J- F., Martín Lalanda, J. & Rodríguez Sánchez, M. (2004). Análisis y experimentación de juegos como instrumentos para enseñar matemáticas. Revista Suma. Noviembre, 47-58.
- Cofré, A., & Tapia, L. (2003). Como desarrollar el razonamiento lógico-matemático. Chile: Fundación Educacional Arauco.

- Cortés Rodríguez J. (2014). La lúdica como estrategia fundamental para fortalecer la psicomotricidad en los niños y niñas del nivel preescolar de la Institución Educativa San Francisco. Universidad del Tolima. Ibagué.
- Contreras, O. (2000). Los Juegos como Técnica Metodológica en la Gerencia del Aula a nivel de la Primera Etapa de Educación Básica. Tesis de Grado Universidad Pedagógica Experimental Libertador – Barquisimeto.
- D'Amore, B. (2000). Escolarización del saber y las relaciones: efectos sobre el aprendizaje de las matemáticas. *Revista latinoamericana de Investigación en Matemática Educativa*, 3 (3), 321-338. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=33503304>
- De la Peña, J. (2004). Algunos problemas de la educación en matemáticas en México. México: Siglo XXI editores.
- Delval, J. (1997). “Crecer y pensar, La construcción del conocimiento en la escuela.” México: Paidós.
- Díaz, F., & Hernández, G. (2002). Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo. Mexico: McGraw-Hill.
- Echenique, I. (2006). Matemáticas resolución de problemas. Gobierno de Navarra. Departamento de Educación.
- Emilio, H. (2003). Juegos y actividades Preescolares: Los juegos Infantiles. . Barcelona: Ed. CEAC. Barcelona Oppenheim.
- Esparza, M. (2010). Las dificultades en el aprendizaje de las matemáticas en el aprendizaje de la matemáticas. México Ciencia uanl.
- Esteban, J. (2009). El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica. Educación Infantil. Universidad de Valladolid.

- Feldman, R. (2010). *Psicología con aplicación en países de habla hispana*. Octava Edición. México: McGraw-Hill.
- Fernández, J. (2009). *Háblame con gracia de lógica y Matemática*. Centro universitario de enseñanza superior Don Bosco. Madrid: España. Recuperado de: <file:///A:José%20Antonio%20Fernández%20Bravo.htm>.
- Fernández. (2001). *Aprender a hacer y conocer: el pensamiento lógico. Aprender a ser, aprender a vivir juntos*, 2.
- García, A. & Llull, J. (2009), “El juego infantil y su metodología” Madrid: Editex.
- García, A. (2007) .*El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia*.
- García, J. (2011), tesis, *la influencia del juego en el aprendizaje de los niños de cinco años de la institución educativa gotitas de solidaridad del distrito de Santa María – Huacho-2011*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión Huacho .Perú.
- García, S. (2002). *Evaluación de Programas Educativos y Sociales. Proyecto Docente*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Gilbert, I. (2005). *Motivar para aprender en el aula*. Recuperado de: https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_05/0014_para_el_aula_05.pdf
- Godino, J. (2004). *Didáctica de las matemática para maestros*. España: Universidad de Granada.
- González, M. (2012). *Desarrollo del pensamiento lógico-matemático y su incidencia en el aprendizaje de niños y niñas*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Gregorio, J. (2004). *El cálculo en el primer ciclo de primaria*. SIGMA, 71-97.

- Grados, J. (2005). Evaluación de la interacción. Lima: San Marcos.
- Hernández, F (1997). La enseñanza de las matemáticas en el primer ciclo de la educación Primaria. Universidad de Murcia: Editum.
- Huizinga, J. (1972), "Homo ludens". Madrid: Alianza.
- Iglesias, J. & Sánchez, C. (2007). Diagnóstico e intervención didáctica del lenguaje escolar. España.
- INEE, (2010). La Educación Preescolar en México. Condiciones para la enseñanza y el aprendizaje. México.
- Jiménez, B. (2002). Lúdica y recreación. Colombia: Magisterio.
- Julca Tamayo F. (2015). Uso del método Polya para mejorar la capacidad de resolución de problemas en matemática de los alumnos del primer grado de educación secundaria de la I.E.N°81746 Almirante Miguel Grau Seminario de Trujillo 2014. Trujillo. Universidad Privada Antenor Orrego.
- Leiva, M. d. (2006). El pensamiento lógico en la Educación infantil. Investigación y Educación, 3.
- Liu Sun, K. (2014). Reset how we think and talk about math. USA Today.
- Lopez, A. (2002). Un juego para cada día. Madrid España: Editorial OMEGA.
- López, J. (2015). Guía Didáctica de estrategias Metodológica para el área lógica Matemática dirigida a maestros/a de niños/a de 4-5 años del nivel inicial. Quito: Universidad politécnica salesiana sede Quito.
- Martínez, O. (1998). El juego, creatividad y aprendizaje. Revista del Centro de Información Educativa y Asesoría Profesional (CIEAPRO).

- Martínez., F. (2002).Evolución del juego a lo largo del ciclo vital. En: Moreno, Juan A. (Coord.) Aprendizaje a través del juego. España, Aljibe
- Martínez, N. (2003), Tesis “Planificación de estrategias para la enseñanza de la matemáticas en la segunda etapa de educación básica”. Universidad de Santa María Venezuela Caracas.
- Ministerio de Educación (2009). Diseño curricular básico nacional de educación básica alternativa. Lima: MINEDU.
- Ministerio de Educación (2009). Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular. 2da ed. Lima: MINEDU.
- Monge Lovato J. (2014). Estrategias participativas para el desarrollo del razonamiento lógico, en el aprendizaje de matemática de los alumnos de quinto, sexto, séptimo y octavo años de educación básica de la Unidad Educativa “Antares”, de la Parroquia de Alangasí del Cantón Quito, en el período 2012 – 2013. Latacunga – Ecuador. Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego. Ediciones Aljibe.
- Motta, C. (2004) Fundamentos de la educación. Colombia: Cerlibre.
- Oppenheim, J. (2000). Los juegos Infantiles. . Barcelona. Barcelona: Ed. Martínez Roca.
- Ormrod, J. (2005). Aprendizaje Humano. Madrid: Pearson education.
- Ortecho, R. & Quijano, R. (2011). Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 “Alfredo pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo, en el año 2011”, Universidad César Vallejo.
- Ortiz, A. (2009), “Educación infantil: Afectividad, amor y felicidad, currículo, lúdico, evaluación de aprendizaje” Barranquilla: Litoral.

- Ospina Medina M. (2015). El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar. Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título licenciado en pedagogía infantil.
- Oyaneder, M. (2002). Relaciones Lógico-matemáticas y cuantificación. Chile: UNICEF.
- Pallasco T. y Toapanta V. (2015). “Las actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del tercer año de educación básica de la escuela Luis Felipe Borja de la Parroquia de Toacaso Cantón Latacunga durante el periodo abril-agosto del 2015”. Universidad Técnica de Cotopaxi. Latacunga - Ecuador
- Paltan, Q. (2011). Estrategias metodológicas para desarrollar el razonamiento lógico-matemático en los niños y niñas de cuarto año. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Quispe, L. (2011) Desarrollo de habilidades cognitivas en el proyecto de Aprendizaje. México: Universidad de Monterrey.
- Quito Mendoza M. (2017). Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017. (Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación Inicial). Recuperado de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000045627>
- Rey, M. (1996). “Didáctica de la matemática 1”, Nivel primario, primer ciclo. (8ª. ed.). Argentina: Estrada.
- Reyes, A. (2000), tesis Propuesta Didáctica, Juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje de las matemáticas en el nivel medio superior. Universidad Autónoma de Nuevo León. San Nicolás de la Garza
- Ribes, D. (2006). Tecnicos de la educacion infantil. España Madrid.

- Ricciardi, R. (2009). Porque la educación es la clave del desarrollo. Quito Ecuador: Impret.
- Rigal, R. (2006). Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria. España: INDE Publicaciones.
- Rivas, F., y Sullca, R. B. (2017). Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas 2017. (Tesis para optar el título de licenciada en educación inicial). Universidad Tecnológica de los Andes. Apurímac, Perú.
- Rodríguez M. (2008). La teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva. Octaedro: Barcelona.
- Rodríguez, F. (2012). Pensamiento Lógico Matemático. Recuperado de: https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_05/0014_para_el_aula_05.pdf
- Rosen, M. (2013). Brain region tied to math progress. Science News, 183 (12), 11.
- Rubio, R. (2012). El desarrollo lógico matemático del niño a través de las tecnologías de la información y la comunicación. Segovia: Universidad de Valladolid.
- Santamaría, S. (2002). Teorías de Piaget. Quito: MC Producciones.
- SEP (2009). Programas de formación continua. Curso: lenguaje escrito y pensamiento matemático, México: SEP.
- Serrano, F. (2008). Clases lógicas y colectivas: ¿dos modos de interpretación de la realidad . México: Trillas.
- Skemp, R. (1999). La psicología del aprendizaje de las matemáticas. Madrid: Morata.

- Sparks, S.D. (2011). Brain Imaging Provides Clues on Math Anxiety. *Education Week*, 31(9), 5.
- Sparks, S.D. (2013). Neuroscience of math. *Education Week*, 32(18), 5.
- Tobón, N. (2012) Una aventura por las matemáticas.... “estrategias pedagógicas-didácticas para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños de 3- 4 años, del hogar campanitas”. Tesis de Licenciatura. Corporación Universitaria Lasallista, Colombia.
- Torres, A. (2008). Tesis “Efecto de un programa basado en el juego y el juguete como mediadores lúdicos en la transmisión y adquisición de valores y actitudes en el alumnado de 5 años”. Universidad de Granada.
- Torres, C. (2002). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Núcleo Universitario Rafael Rangel de la Universidad de los Andes (ULA) – Venezuela
- Urbina, E. (2013). Tesis “Desarrollo de las habilidades comunicativas a través de actividades lúdicas en niños menores de 4 años de las salas de estimulación temprana Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle”. Lima
- Valderrama, A. (2010) tesis, Implementación de la lúdica como estrategia metodológica para un aprendizaje significativo de las matemáticas en niños de grado primero del centro educativo nueva Jerusalén del municipio de Florencia Caquetá.
- Vanegas, M. (2005). Tesis. Incidencia del uso de juegos didacticos en el aprendizaje de las operaciones de multiplicacion y division. Maracaibo: La universidad del Zulia.
- Vega Jiménez V. (2015). Los juegos didácticos y su efecto en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de primer año de educación básica de la unidad educativa “Adolfo María Astudillo” del Cantón Babahoyo. Tesis de grado previo a la obtención del título de magister en docencia y currículo.

- Villalobos, X. (2008). Resolución de problemas matemáticos: Un cambio en educación. Reice. Revista sobre calidad, eficiencia y cambio en educación, 4 (3). 36-58. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55160303>
- Wallon. (2000). Revista Internacional de la Infancia del Preescolar Como la Inducción del Acto por un Modelo Exterior.
- Zea, K. (2013). La creatividad artística en el aprendizaje del área de lógico matemática en los niños de 5 años del C.E.I. 193 Cluc de Leones de la ciudad de Puno en el segundo trimestre del año 2013. Puno, Puno, Perú: Universidad Nacional del Altiplano Puno.

ANEXOS

ANEXO # 01

PRE TEST POST TEST

TALLERES DE JUEGOS DIDÁCTICOS BASADO EN EL ENFOQUE COLABORATIVO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. SANTA MARÍA DE JESÚS TRUJILLO 2017.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES V/O RECOMENDACIONES							
				Buena	Regular	Deficiente	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta									
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO								
Variable independiente Juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo	Creatividad	Simboliza y manipula objetos de manera hábil y original.	Juega con espontaneidad y autonomía.																			
			Representa de forma concreta objetos percibidos por los sentidos que ya no están presentes.																			
			Manifiesta ideas y respuestas, originales, ingeniosas y ocurrencias.																			
			Manipula objetos con habilidad e atención.																			
	Comunicación	Establece lazos de comunicación con sus pares y con la docente.	Juega y se comunica con otros niños.																			
			Establece relaciones de comunicación con el profesor.																			
			Emplea un lenguaje corporal y gestual fluido y flexible.																			
	Nivel de pensamiento	Ordena y desarrolla su juego sin llegar a la rigidez	Organiza su juego de acuerdo a normas (inicio-desarrollo-final).																			
			Conserva los significados durante todo su juego.																			
			Es flexible al construir la historia de su juego.																			

Variable dependiente	Conceptos básicos	Usa expresiones que demuestran comprensión	Nomina objetos															
Aprendizaje en el área de matemática	Números ordinales	Ordena números y series	Describe objetos															
			Asigna propiedades a los objetos.															
			Comprende la información del mundo exterior (objetos).															
			Establece un orden en base a un criterio.															
			Compara series organizadas de mayor a menor.															
			Evalúa la reproducción de patrones perceptivos.															
	Reproducción de figuras y secuencias	Representa formas y relaciones	Evalúa la reproducción de números y letras.															
			Reproduce formas diversas y figuras.															
			Comprende las relaciones de contigüidad y separación entre figuras.															
			Percibe la orientación espacial de figuras.															
	Reconocimiento y reproducción de números	Identifica posiciones y cantidades	Identifica dentro de una serie el número que le es contrario.															
			Realiza operaciones simples.															
		Dibuja una serie de figuras con un elemento más que el modelo.																

NOMBRES Y APELLIDOS:.....
 GRADO ACADÉMICO:.....
 NÚMERO DE COLEGIATURA:.....

FIRMA DEL EVALUADOR

ANEXO# 02

PROPUESTA PEDAGOGICA

TALLERES DE JUEGOS DIDÁCTICOS BASADO EN EL ENFOQUE COLABORATIVO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “SANTA MARÍA DE JESÚS” DEL DISTRITO DE TRUJILLO. – 2017.

I. Datos Informativos:

- 1.1. Institución:** “Santa María de Jesús”
- 1.2. Duración** : Dos meses
- 1.3. Nivel:** Educación Inicial
- 1.4. Ciclo:** IX
- 1.5. Investigadora:** Ramos Cruz, Jackelin
- 1.6. Asesora:**
- 1.7. Año Académico:** 2018

II. Fundamentación:

El Taller de Juegos Didácticos y el aprendizaje en el área de Matemática, es un taller dirigido a los docentes de Educación Inicial, no solo de la provincia de Trujillo sino de nuestro país, cuyo propósito general es desarrollar aspectos relacionados con el área de Matemática; considero este aspecto es básico en la intervención pedagógica de los docentes de Educación Inicial, puesto que contribuirá no solo en mejorar su práctica pedagógica sino a contribuir en el aprendizaje significativo de sus niños y niñas.

Por otro lado, cabe mencionar que la situación actual de nuestros niños y niñas con

respecto al área de Matemática es muy deficiente, cabe mencionar las limitaciones que presentan en diversas competencias; estas dificultades son fruto de una carencia de trabajo específico en esta temática. Por todos estos motivos, decidí implementar el programa de Juegos Didácticos en mi trabajo de investigación.

Es por ello que considero pertinente que las futuras docentes de nivel inicial deben tener conocimiento del programa, que les va a permitir desarrollar las competencias matemáticas en sus estudiantes.

El modelo tradicional centrado en la docente, modelo en el cual el conocimiento se transmite desde la docente a los estudiantes, está cambiando rápidamente por modelos alternativos de aprendizaje centrados en el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a los estudiantes centrar su actividad e interés en el movimiento. A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y su creatividad. A nivel social y afectivo, les permitirá conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.

La propuesta pedagógica sustentada en Juegos Didácticos y el aprendizaje en el área de Matemática, en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa “Santa María de Jesús”, enfatizará capacidades del área curricular de Matemática sustentada en los principios del paradigma socio cognitivo. En todas las experiencias de aprendizaje propuestas a los niños y niñas a través de las sesiones de aprendizaje, se les confiere importancia a las relaciones interactivas entre la docente, los niños y niñas, los materiales educativos y las estrategias cognitivas, socio afectivas y motoras. **“Todos para uno y uno para todos”**, se pondrá en práctica el aprendizaje colaborativo y los procesos pedagógicos estarán centrados en el aprendiz, a partir de

sus experiencias, intereses y necesidades propiciaremos el desarrollo de sus competencias matemáticas.

La propuesta pedagógica planificada a través de sesiones de aprendizaje, sustentada en actividades psico motrices, se sustenta en los siguientes principios:

A.- Principio del movimiento

Dada las características propias de los niños y niñas, el movimiento es una necesidad pues ellos emplean su motricidad no sólo para desplazarse o para expresar sus emociones sino también para aprender a pensar y a construir sus habilidades y destrezas.

Para que el niño o niña pueda expresarse motrizmente, necesita de mediadores que le den las condiciones necesarias, así como un entorno favorable para el movimiento, es decir espacios amplios y seguros.

Ellos llegan al pensamiento a través de la acción, brindémosle las oportunidades para que pueda desplegar al máximo su iniciativa de movimiento y de acción; ya que en la acción se articula su afectividad y sus deseos, pero también todas sus posibilidades de comunicación y de conceptualización.

B.- Principio de Comunicación

Se adoptará para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje una pedagogía de la expresión y la comunicación que promueve el desarrollo y el fortalecimiento de la identidad personal, cultural, la capacidad creadora y la transformación social, a partir de la apertura al otro en la interacción comunicativa: dar, recibir, ser recibido, escuchar, ser escuchado, transformar, ser transformado. Si somos comunicativos, entonces poseeremos la capacidad de expresar libremente nuestras ideas, opiniones fortaleciendo de esta manera nuestra capacidad de expresión oral como un camino para la organización de nuestros aprendizajes.

Como profesionales en la educación no sólo nos preocuparemos de planificar, aplicar y evaluar estrategias, técnicas o actividades, sino de fundamentalmente de entender la inserción de la comunicación como eje fundamental del proceso de enseñanza y aprendizaje.

C.- Principio de Juego Libre

El jugar es una actividad libre, no impuesta o dirigida desde afuera y esencialmente placentera. Es una necesidad profunda de reducir tensiones para evitar el desagrado.

El ser humano vive en una dimensión lúdica, es prácticamente imposible saber cuándo no lo está haciendo.

Observar el juego es una de las formas privilegiadas para conocer y evaluar el desarrollo. Gracias al juego se logra estructurar, dar forma a la realidad en que vive. Realidad que nos agrada, pero también nos asusta. Es jugando que podemos crear otra realidad, sustituyendo nuestra propia realidad, transformándola.

Al jugar aprendemos, es decir, cuando se actúa, desarrollamos nuestra creatividad, se comunica y establece vínculos con los demás se está desarrollando, en definitiva, transforma el mundo que nos rodea y en esto consiste el aprendizaje.

D.- Principio de la creatividad. - Aprendemos observando aquello que ocurre cuando entran en contacto con diferentes materiales y personas. Los seres humanos aprenden a través de múltiples representaciones. El uso de diferentes lenguajes simbólicos (dibujo, escultura, lenguaje oral, teatro, danza...) para representar una realidad, enriquece la comprensión. El aprendizaje debe disfrutarse. El placer por aprender es de vital importancia a la hora de enfrentar obstáculos, desarrollar la capacidad creativa y descubrir lo desconocido con una curiosidad que se renueva constantemente. Promover el desarrollo, haciéndolos capaces de crear y mejorar su expresión y

comprensión oral y así se sientan capaces de sí mismos, demostrando alto nivel de motivación.

A. Objetivo general:

Contribuir a mejorar el aprendizaje en el área de Matemática de los niños de 4 años de edad en la institución educativa “Santa María de Jesús” del distrito de Trujillo. – 2018.

B. Objetivos Específicos:

a. Determinar el nivel de aprendizaje en el área de Matemática de los niños de 4 años de edad en la institución educativa “Santa María de Jesús” del distrito de Trujillo. – 2017.

b. Diseñar talleres de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática de los niños de 4 años de edad de la institución educativa “Santa María de Jesús” del distrito de Trujillo. – 2017.

III. Programa:

3.1 Descripción: El programa de talleres de Juegos Didácticos y el aprendizaje en el área de Matemática, es un programa que consta de actividades sustentadas en el juego que ayudarán a desarrollar las competencias matemáticas en los niños y niñas de 4 años Educación Inicial; por ello se tendrán en cuenta una guía manual, material concreto y fichas de trabajo que facilitarán más el trabajo en el aula.

El taller de Juegos Didácticos, es un conjunto de estrategias metodológicas activas, planificadas respetando procesos pedagógicos para la construcción de habilidades y destrezas en torno a una unidad didáctica denominada sesión de aprendizaje, con el objetivo de contribuir a mejorar las competencias de Matemática en los niños y niñas de 4 años de Educación Inicial de la institución educativa “Santa María de Jesús” del distrito de Trujillo.

La planificación y el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, tienen como finalidad que los niños y niñas desarrollen competencias relacionadas con: Conceptos básicos, Números ordinales, Reproducción de figuras y secuencias, Reconocimiento y reproducción de números.

A continuación, vamos a encontrar dos partes bien diferenciadas.

En primer lugar, daremos consistencia al programa elegido, deteniéndonos en el conocimiento que nos ofrece, su metodología que presenta, así como su aplicación y por otro lado vamos a encontrarnos con la puesta en práctica de alguna de las actividades que desde el programa se nos plantea.

3.2 Presentación:

El taller recoge de modo claro y concreto la presentación y el desarrollo de las cuatro competencias relevantes de la Matemática que incluyen, situaciones de cantidad, situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, situaciones de forma, movimiento y localización y situaciones de gestión de datos e incertidumbre.

3.3 Metodología:

Para lograr una óptima aplicación del taller de juegos didácticos se utilizará el método de solución de problemas donde plantearemos las bases científicas de los juegos didácticos, la motivación, las fases del método, el rendimiento académico, el campo de acción, la evaluación y la retroalimentación de nuestro programa.

IV. Diseño de Evaluación

El taller de juegos didácticos será evaluado al inicio, desarrollo y finalización del mismo a través de la observación.

***Evaluación de inicio:**

Con la aplicación del pre-test

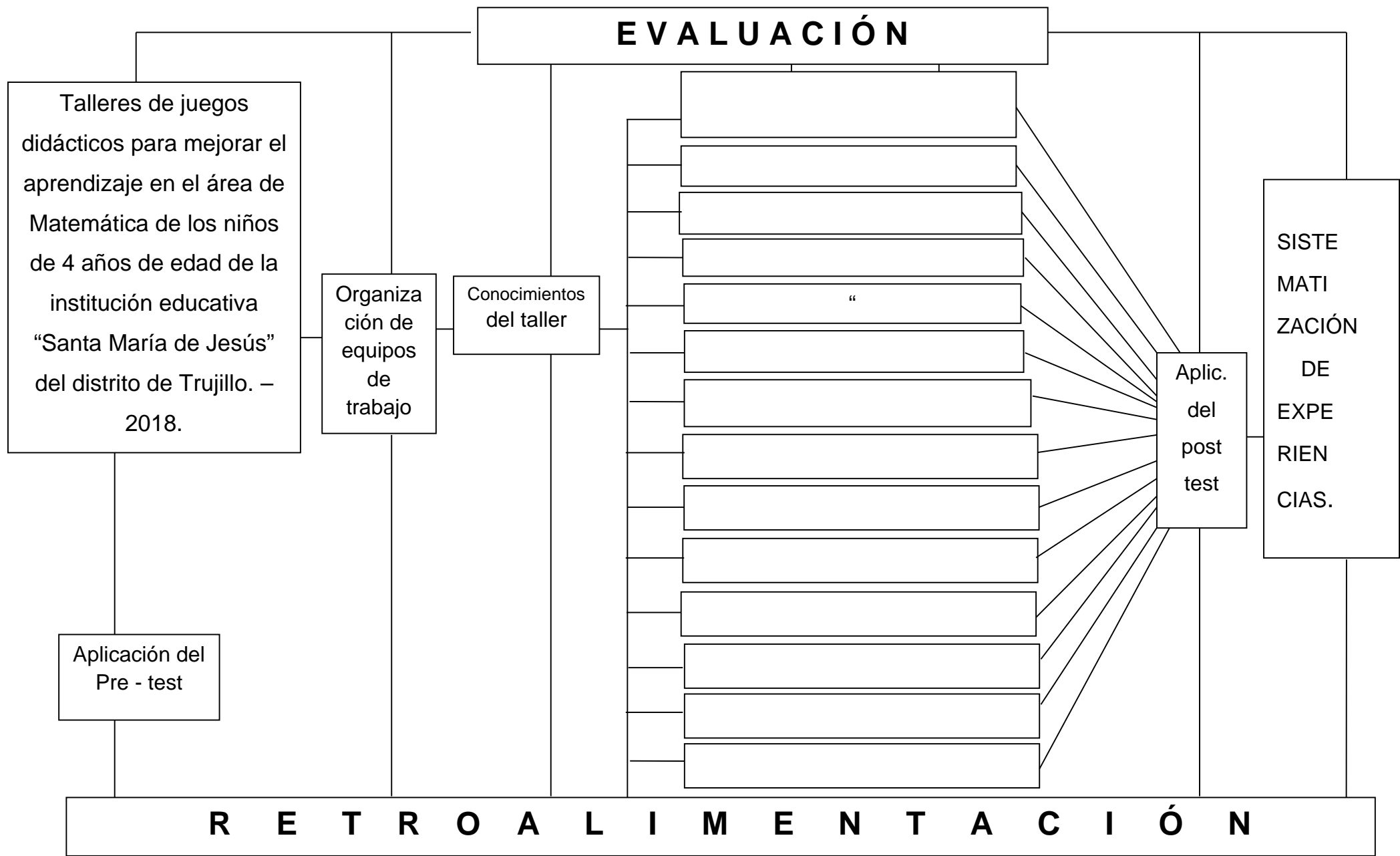
***Evaluación de Desarrollo:**

-Cumplimiento del plan de actividades del taller.

-Ejecución de las sesiones de aprendizaje.

-Heteroevaluación al finalizar cada sesión de aprendizaje.

***Evaluación Final:** -Con la aplicación del post-test.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I.- DATOS GENERALES

- 1.- Institución Educativa : Santa María de Jesús
- 2.- Sección/Edad : 4 años
- 3.- Área : Matemática
- 4.- Fecha de Aplicación : 12/09/2018
- 5.- Responsable : Jackelin Margarita Ramos Cruz
- II.- Nombre de la sesión** : Jugando aprendo a clasificar y agrupar

III.- Expectativa de logro

ÁREA	ORGANIZADOR	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACION	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y relación y operaciones	Agrupar y representar gráficamente colecciones de objetos con un criterio dado.	Agrupar objetos por color y forma según crea conveniente.	Agrupar objetos por color y forma según crea conveniente	Lista de cotejo

IV.-Programación de actividades

Momentos	Procesos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
I N I C I O	Motivación y saberes previos	Se inicia la clase con la realización de un juego didáctico. Motivamos con canciones.	Palabra Hablada	15'
C O N S T R U C C I Ó N	Problematización	¿Los niños por grupos pequeños juegan libremente en el sector que eligen? Ordenan los materiales dejándolos en su lugar. Dialogan sobre el juego realizado en el sector.	Juego didáctico	10'
	Construcción N° 1	Marcan su asistencia en el cuadro de doble entrada. Cantan ¿Qué día estamos hoy? Van al calendario y colocan la fecha. Agradecen a Dios por el nuevo día que nos regala. Los niños realizan conjuntos de acuerdo a las clasificaciones deseadas.	Cartulina	10'
		Reciben el material informativo sobre el tema. La docente provee del material informativo. La profesora muestra una cajita de sorpresas		

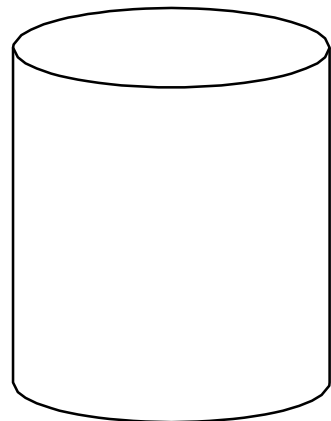
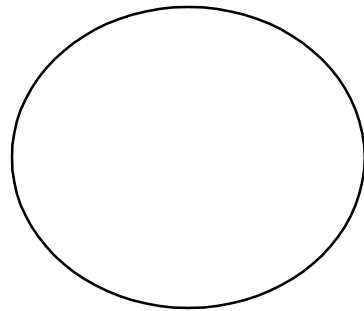
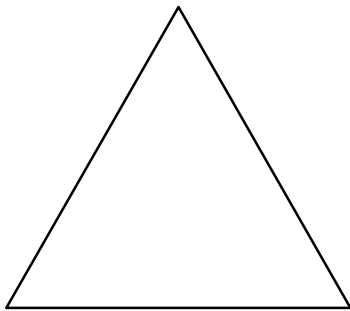
	Construcción N° 2	<p>conteniendo diferentes objetos.</p> <p>Los niños responden diferentes preguntas.</p> <p>La profesora pasa por los asientos con los objetos y se los entrega a cada niño, luego le indica que ordenen clasifique de acuerdo a las figuras que tiene, por ejemplo: Un grupo de tapitas de yogurt y otros de palitos de chupete.</p> <p>Los estudiantes socializan y comentan con sus compañeros sus experiencias al reconocer, respetando el trabajo realizado por sus compañeros.</p>	<p>Cartón</p> <p>Caja</p>	
C I E R R E	Transferencia guiada	Dibuja libremente y colorea al finalizar los estudiantes deberán de resolver una ficha practica en la cual está plasmado lo que se ha trabajado, teniendo en cuenta las indicaciones dadas por la docente.	<p>Material concreto</p> <p>Papel bond</p>	10'
	Transferencia autónoma	<p>Motiva a los estudiantes a valorar el trabajo realizado durante la clase, mediante las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?</p> <p>¿Le gustaron las clases de hoy?</p> <p>Se forman</p> <p>Se despiden con una canción a Jesús.</p> <p>Sale en forma ordenada.</p>	<p>Palabra oral</p>	

IV-. BIBLIOGRAFÍA

) Ministerio de Educación, “Libro de Matemática”, Editorial Santillana; Lima: Perú, 2009.

V.- ANEXOS

APLICADO LO APRENDIDO:



Colorea según indica la profesora.

TITULO: “JUGANDO APRENDO A CLASIFICAR Y AGRUPAR”

LISTA DE COTEJO

ÁREA	MATEMATICA			
INDICADOR	Aprenden a agrupar objetos por su forma y tamaño.		Explora situaciones cotidianas referidas a agrupar una colección de objetos de acuerdo a un criterio dado.	
NOMBRES	SI	NO	SI	NO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2


I.- DATOS GENERALES

- 1.- Institución Educativa : Santa María de Jesús
- 2.- Sección/Edad : 4 años
- 3.- Área : Matemática
- 4.- Tema : Jugando identifico la forma y tamaño de objetos
- 5.- Fecha de Aplicación : 13/09/2018
- 6.- Responsable : Jackelin Margarita Ramos Cruz

II. APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

ÁREA	ORGANIZADOR	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y relaciones y operaciones	Identifica y establece en colecciones de objetos la relación entre número y cantidad del 1 al 5	Jugando identifico la forma y tamaño de objetos	Agrupar elementos según el orden de seriación que sea conveniente	Lista de cotejo Hoja grafica

III EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
I N I C I O	Motivación y saberes previos	Se inicia la clase con la realización de un juego didáctico. 	Palabra Hablada	15'
C O N S T R U	Problematización	Los niños por grupos pequeños juegan libremente en el sector que eligen. Ordenan los materiales dejándolos en su lugar. Dialogan sobre el juego realizado en el sector. Se da a conocer el tema y los estudiantes reconocen la importancia de los números en su vida diaria y el valor que cada uno de ellos posee.	Juego didáctico	
	Construcción N° 1	Marcan su asistencia en el cuadro doble entrada. Cantan. ¿Qué día es hoy? Van al calendario y colocan la fecha. Agradecen a Dios por el nuevo día que nos regala.		

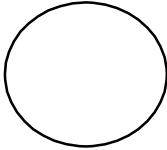
<p>C C I Ó N</p>	<p>Construcción N°2</p>	<p>Reciben cada niño una bolsa conteniendo diferentes formas y tamaños. En su mesa lo ordenan del más grande al más pequeño. La profesora indica que el niño más grande recoja en una bolsa las figuras más grandes; el niño más pequeño las figuras más pequeñas. Luego lo colocan en la pizarra ordenando del grande al pequeño. En su hoja de trabajo según su creatividad dibuja de grande a pequeño y colorea. Los estudiantes socializan con sus compañeros sus experiencias al reconocer, respetando el trabajo realizado por sus compañeros.</p>	<p>Plumón</p>	<p>35'</p>
<p>C I E R R E</p>	<p>Transferencia guiada</p>	<p>Se lavan la mano individualmente. Agradecen a Dios por los alimentos y los bendicen. Comen, limpian y guardan su individual. Limpian su mesa después de usarla. Juegan en el patio libremente con sus compañeros y con la dirección de su auxiliar y profesora, practicante.</p>	<p>Material impreso</p>	<p>25'</p>
	<p>Transferencia autónoma</p>	<p>La maestra reparte su hoja y luego dibuja su creatividad. Al finalizar, modelan con plastilina los tres tamaños grandes, medianos y pequeños formando diferentes figuras de mayor a menor y que se logre la seriación. Motiva a los estudiantes a valorar el trabajo realizado</p>	<p>Palabra oral</p>	

		durante la clase, mediante las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Les gusto la clase de hoy? Se forman Se despide con una oración y una canción a Jesús. Sale en forma ordenada.		
--	--	--	--	--

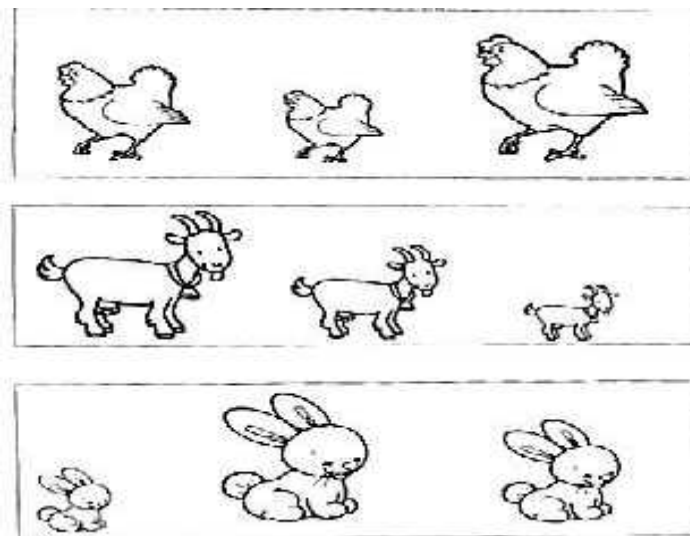
IV.- BIBLIOGRAFÍA

-) Ministerio de Educación, “Libro de Matemática”, Editorial Santillana; Lima: Perú, 2009.

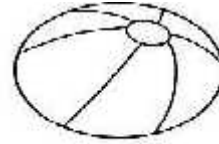
V.- ANEXOS

NOMBRES Y APELLIDOS:	APLICADO LO APRENDIDO:	
	CALIFICACION:	

1.- Instrucción: Escucha con atención leída por tu profesora la pregunta según que corresponda: Pinta el dibujo mediano en cada hilera.

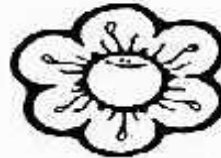
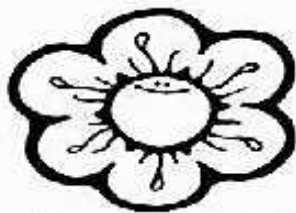
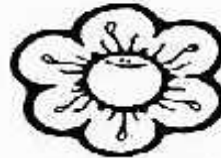
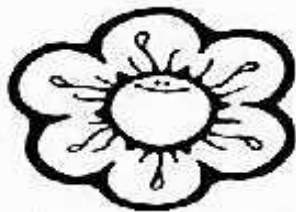


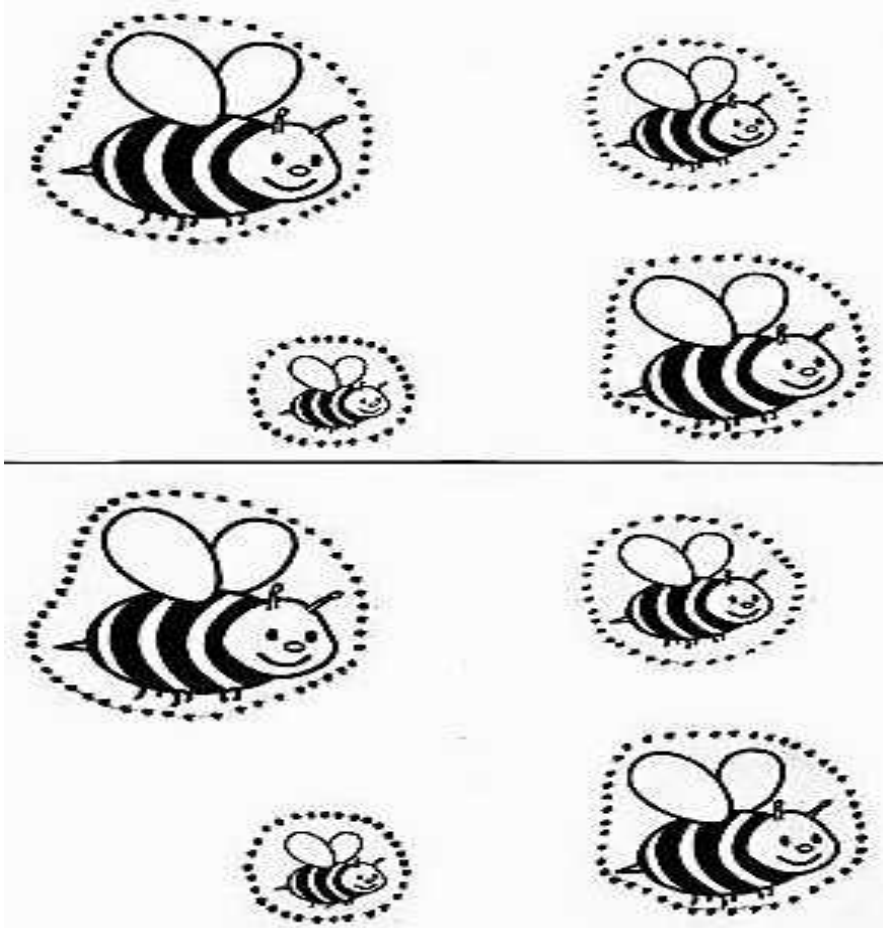
2.-Une cada osito con la pelota que corresponde a su tamaño y colorea



3.-Pinta las flores de diferentes colores.

Pinta y recorta las abejas sobre la flor que le corresponde por tamaño.





SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3


I.- DATOS GENERALES

- 1.- Institución Educativa : Santa María de Jesús
- 2.- Sección/Edad : 4 años
- 3.- Área : Matemática
- 4.- Tema : “Jugamos con figuras geométricas”
- 5.- Fecha de Aplicación : 14/09/2018
- 6.- Responsable : Jackelin Margarita Ramos Cruz

II.- APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

ÁREA	ORGANIZADOR	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y relaciones	Identifica establece en colecciones de objetos reconociendo figuras geométricas.	Aprendo a jugar con las figuras geométricas.	Reconoce las figuras geométricas organizándose en grupos.	Lista de cotejo

III.- EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
I N I C I O	Motivación y saberes previos	<p>Se inicia la clase con la rutina. ¿Cómo están hoy?, ¿Qué día estamos hoy? Van al calendario y colocamos la fecha Le cantamos una canción a los niños.</p> 	<p>Palabra Hablada</p>	5'
		<p>La profesora les pide a los alumnos que se queden en su respectivo asiento.</p>		
C O N S T	Problematización	<p>Los niños por grupos pequeños juegan libremente en el sector que eligen. Ordenan los materiales dejándolos en su lugar. Dialogan sobre el juego realizado en el sector. Se da a conocer el tema.</p>	Palabra hablada	10'
	Construcción N° 1	<p>Marcan su asistencia en el cuadro de doble entrada. Cantan ¿Qué día estamos hoy? Van al calendario y colocan la fecha. Agradecen a Dios por el nuevo día que nos regala.</p>		15'

<p style="text-align: center;">R U C C I Ó N</p>	<p style="text-align: center;">Construcción N°2</p>	<p>La docente les pide que se sienten en su respectivo grupo. Luego les reparte un papelote con cuadros, también les reparte imágenes. Y les explican la actividad que van a realizar en forma grupal:</p> <p>La docente le pide que se organicen grupos frente a la caja con la identificación de figuras geométricas.</p> <p>A cada grupo se le indica la característica del bloque lógico a buscar. Al toque del silbato buscan el bloque lógico y colocan en la caja correspondiente.</p> <p>Regresan por otro bloque hasta terminar la selección.</p> <p>Realizan el mismo juego. El grupo que termine primero será premiado con aplausos de sus compañeros.</p> <p>Los estudiantes socializan y comentan con sus compañeros sus experiencias al reconocer, respetando el trabajo realizado por sus compañeros.</p>	<p style="text-align: center;">Figuras geométricas</p> <p style="text-align: center;">Juego didáctico</p>	<p style="text-align: center;">10'</p>
	<p style="text-align: center;">Transferencia guiada</p>	<p>La docente les reparte una hoja grafica de las figuras geométricas y les da indicaciones:</p> <p>Forman conjuntos utilizando figuras geométricas.</p> <p>Tienen conocimiento de las formas de las figuras geométricas.</p> <p>Se lavan las manos individualmente</p>	<p style="text-align: center;">Material concreto</p>	

C I E R R E		<p>agradecen a Dios por los alimentos y los bendicen. Comen, limpian y guardan su individual, limpian su mesa después de usarlo.</p> <p>Juegan en el patio con sus compañeros y con la dirección de auxiliar y profesora, practicante,</p>		10'
	Transferencia autónoma	<p>Motiva a los estudiantes a valorar el trabajo realizado durante la clase, mediante las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Le gusto la clase de hoy? Se forman Se despide con una oración y una canción a Jesús. Agradecen a Dios por el día nuevo que nos regaló. Sale en forma ordenada.</p>	Palabra oral	

IV.- BIBLIOGRAFÍA

-) Ministerio de Educación, “Libro de Matemática”, Editorial Santillana; Lima: Perú, 2009.

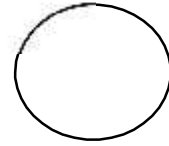
V.- ANEXOS

Aplicando lo aprendido

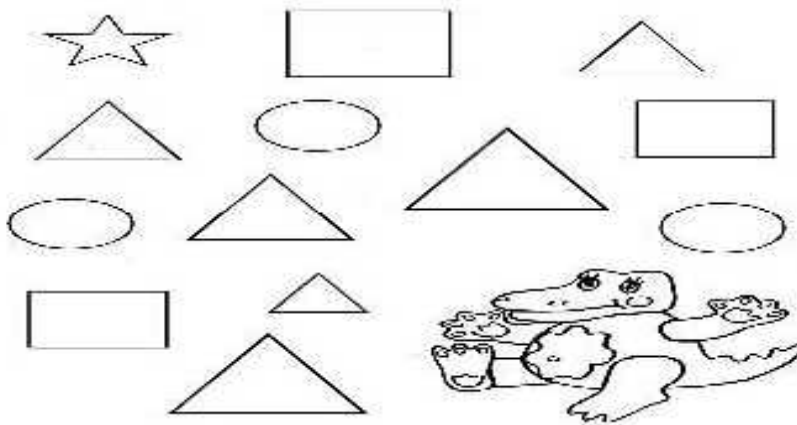
Nombres y Apellidos:

Edad:

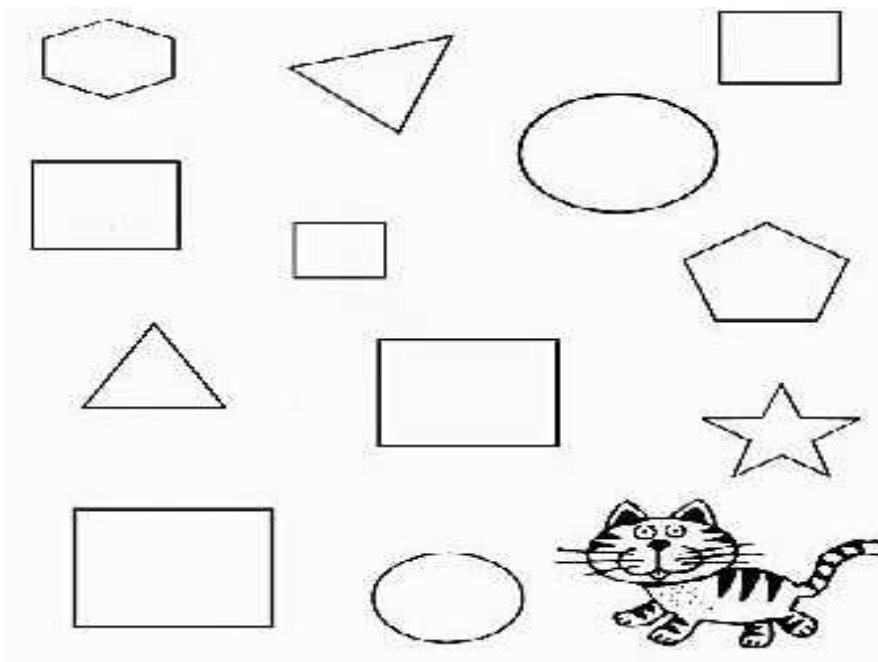
Calificación



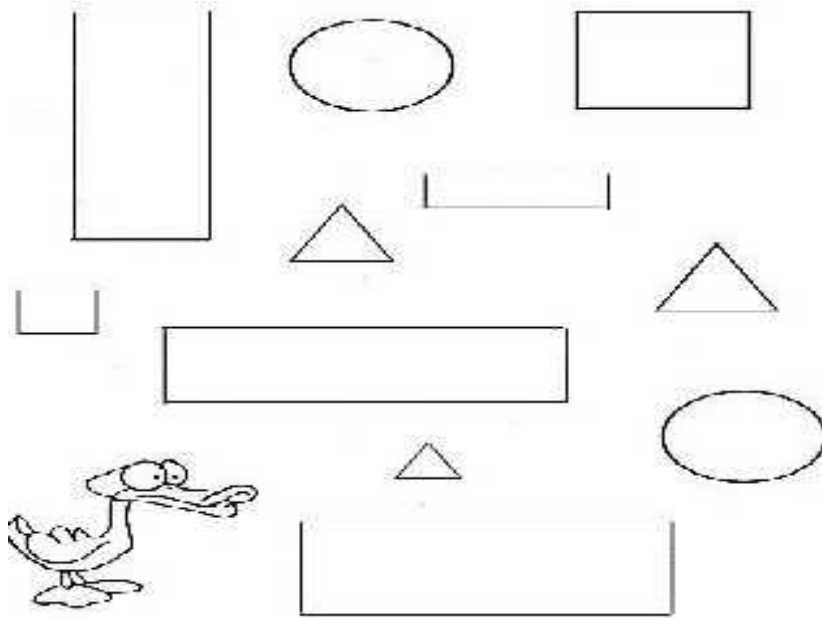
1.- **INSTRUCCIÓN:** Escucha con mucha atención leída por tu profesora las siguientes preguntas que corresponde: Encuentra y pinta todos los triángulos.



2.- Encuentra y marca todos los cuadrados.



3.- Pinta solamente los rectángulos.



TITULO: “JUGAMOS CON FIGURAS GEOMÉTRICAS”

LISTA DE COTEJO:

AREA	MATEMATICA			
INDICADOR	Mediante el juego frente a una caja van identificando las diferentes figuras geométricas.		Identifica las figuras geométricas según las identificaciones de la maestra.	
NOMBRES	SI	NO	SI	NO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4


I.- DATOS GENERALES

- 1.- Institución Educativa : Santa María de Jesús
- 2.- Sección/Edad : 4 años
- 3.- Área : Matemática
- 4.- Tema : “Juguemos al Rayuelo”
- 5.- Fecha de Aplicación : 17/09/2018
- 6.- Responsable : Jackelin Margarita Ramos Cruz

II.- APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

ÁREA	ORGANIZADOR	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y relaciones	Identifica establece en colecciones de objetos reconociendo figuras geométricas.	Comparación de colecciones. Jugamos con figuras geométricas.	Aprenden a restar y resolver problemas.	Lista de cotejo

III.- EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
I N I C I O	Motivación y saberes previos	<p>Se inicia la clase con la realización de un juego didáctico. “Juguemos al rayuelo”.</p> <p>Marcan su asistencia en el cuadro de doble entrada.</p> <p>Cantan ‘¿Qué día estamos hoy’</p> <p>Van al calendario y colocan la</p>  <p>fecha.</p> <p>Agradecen a Dios por el nuevo día que nos regala.</p>	<p>Palabra</p> <p>Hablada</p> <p>Cartulina</p>	15’
C O N S T R U C C I O	Problematización	<p>Se da a conocer el tema y los estudiantes reconocen la importancia de los números en su vida diaria y el valor que cada uno de ellos posee.</p> <p>Los niños se organizan en 4 grupos.</p> <p>Ordenan los materiales dejándolos en su lugar.</p> <p>Dialogan sobre el juego a realizar</p>	Juego didáctico	10’
	Construcción N° 1	<p>Reciben el material informativo sobre el tema.</p> <p>La docente provee del material informativo.</p> <p>Se ubican en el inicio del rayuelo.</p> <p>La profesora dice 5 – 2</p> <p>Los niños ubicados en el numero 5 darán dos (2) saltos y leen en voz alta al cual han llegado=3</p> <p>Escuchan a la docente que dice 3 – 2</p> <p>Los niños ubicados en el numero: 3; darán 2 saltos y leen en voz alta el numero al han llegado =1.</p>		15’ 10’

I Ó N	Construcción N°2	Los estudiantes socializa y comentan con sus compañeros sus experiencias al reconocer, respetando el trabajo realizado por sus compañeros.	Plumón	
C I E R R E	Transferencia guiada	Dibuja y colorea y al finalizar los estudiantes deberán resolver una ficha practica en la cual está plasmado lo que se trabajó, teniendo en cuenta las indicaciones dadas por la docente.	Material impreso	35'
	Transferencia autónoma	Motiva a los estudiantes a valorar el trabajo realizado durante la clase, mediante las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Le gusto la clase de hoy? Se forman Se despide con una oración y una canción a Jesús. Agradecen a Dios por el día nuevo que nos regaló. Sale en forma ordenada.	Palabra oral	25'

IV-. BIBLIOGRAFÍA:

-) Ministerio de Educación, “Libro de Matemática”, Editorial Santillana; Lima: Perú, 2009.

V. ANEXOS

LA RAYUELA

1.- HISTORIA: La rayuela es uno de los juegos más conocidos de todo el mundo. Su origen no se conoce con exactitud, pero se relaciona con los juegos lineales conocidos en tiempos de las civilizaciones egea, griega y romana. Según una de las versiones que se conocen, la rayuela fue inventada por un monje español, que quería simbolizar con este juego el comienzo de la vida, con sus dificultades y alternativas, y la muerte.

La rayuela se denomina con diferentes nombres dependiendo del país en el que nos encontremos, en España también es conocida como tejo.

2.- ORGANIZACIÓN.

Se dibuja en una superficie lisa la rayuela y se organizan los participantes, de uno a diez, en distintos turnos.

3.- MATERIAL.

Una tiza para dibujar u otra cosa para la rayuela y una piedra.

4.- DESARROLLO.

El juego comienza cuando el primer jugador tira la piedra sobre el primer cuadro de la rayuela (número 1), si cae dentro del cuadro debe saltar a la pata coja todos los demás cuadros, sin pisar en el que está la piedra, ni ninguna de las líneas de la rayuela. En los

cuadros 4 y 5 se apoyan los dos pies, al igual que en los cuadros 7 y 8, donde se gira dando un salto para retroceder hasta el cuadro número uno, donde se recoge la piedra antes de salir.

Después se tira la piedra en el cuadro número 2, se hace lo mismo que en el 1 y así sucesivamente hasta que se complete la rayuela. El primero que termine todo el recorrido gana.

5.-REGLAS.

Si al lanzar la piedra a un cuadro, toca una raya, se volverá a tirar con los ojos cerrados, si vuelve a fallar pasa de turno.

Si un jugador al realizar el recorrido sobre la rayuela pisa una línea, pierde el turno.

Si un jugador, al lanzar la piedra no la mete en el cuadro correspondiente, perderá su turno, a no ser que caiga en la raya.

Si un jugador al realizar el recorrido pierde el equilibrio y apoya los dos pies cuando no debe perder el turno.

TITULO: “JUGUEMOS AL RAYUELO”

LISTA DE COTEJO

ÁREA	MATEMÁTICA			
INDICADOR	Aprenden a restar y resolver en forma didáctica (juegos)		Escuchan con atención la actividad realizada por la maestra .	
NOMBRES	SI	NO	SI	NO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

I.- DATOS GENERALES

- 1.- Institución Educativa : Santa María de Jesús
- 2.- Sección/Edad : 4 años
- 3.- Área : Matemática
- 4.- Tema : “Sumando Pelotas”
- 5.- Fecha de Aplicación : 18/09/2018
- 6.- Responsable : Jackelin Margarita Ramos Cruz

II. APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

ÁREA	ORGANIZADOR	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y relaciones	Agrupa y representa gráficamente colecciones de objetos con un criterio dado aprendiendo a sumar en forma didáctica.	“Sumando pelotas”	Aprende a sumar y a resolver problemas de adicción.	Lista de cotejo

III.EJECUCIÓN DE LAS ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos	Procesos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
I N I C I O	Motivación y saberes previos	Recepción de niños y niñas. Cantamos canciones variadas Como esta mis amigos Cada niño decide en que sector jugara y mencionara que actividad realizara verbalizando su preferencia, comparte el material, guarda y ordena.	Palabra Hablada	15'
C O N S T R U C C I Ó N	Problematización	Marcan su asistencia en el cuadro de doble entrada. Cantan ¿Qué día estamos hoy? Van al calendario y colocan la fecha. Agradecen a Dios por el día nuevo que nos regaló.	Cartulina	10'
	Construcción N° 1	Los niños se organizan en grupos de 4. Ordenan los materiales en su mesa. Recogen su material (pelotas, cajas) Se colocan frente a la caja. Al toque del silbato “al correr hacia la caja y depositan las pelotas” (3) Al toque del silbato “b” corre hacia la caja y deposita las pelotas. (2) expresan el número total de pelotas representan en el piso un conjunto de 3 escriben con tizas un conjunto de 2 pelotas expresan el número de la suma = 5	Caja Pelotas Tizas	15'
	Construcción N°2	Se lavan las manos individualmente. Agradecen a Dios por los alimentos y los bendicen. Comen, limpian y guardan su individual. Limpian su mesa después de usarlo.		10'

C I E R R E	Transferencia guiada	<p>Realizan otras adiciones utilizando el mismo material.</p> <p>Ejecutan mentalmente $2+3=5$; $4+2=6$</p> <p>Juegan en el patio con sus compañeros y con la dirección del auxiliar y profesora, practicante.</p> <p>En su hoja dibujan pelotas y colorea. Ejecuta reunión de conjuntos.</p> <p>Expresan el número de elementos de la reunión.</p> <p>Realizan la adición $3+4=7$</p>	Hoja	35'
	Transferencia autónoma	<p>Realizan el proceso de meta cognición a través de las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendí hoy?</p> <p>¿Cómo lo aprendí?</p> <p>¿Qué fue lo que más me gusto?</p> <p>¿En qué tuviste dificultad?</p> <p>Luego se forman</p> <p>Se despiden con una canción a Jesús; salen en forma ordenada</p>	Palabra oral	25'

IV-. BIBLIOGRAFÍA

-) Ministerio de Educación, “Libro de Matemática”, Editorial Santillana; Lima: Perú, 2009.

V.- ANEXOS

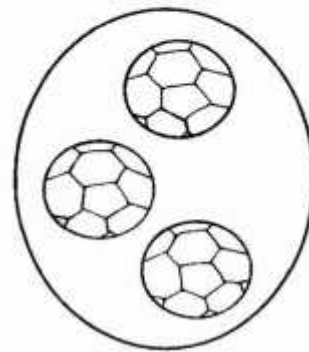
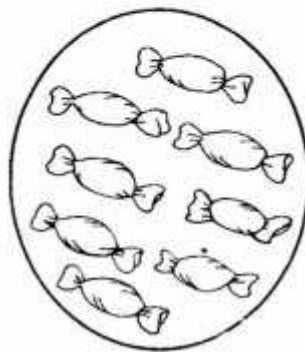
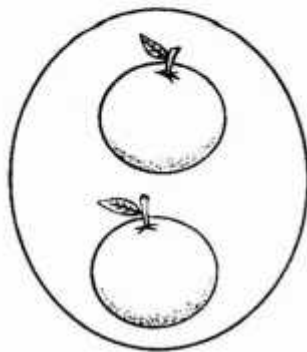
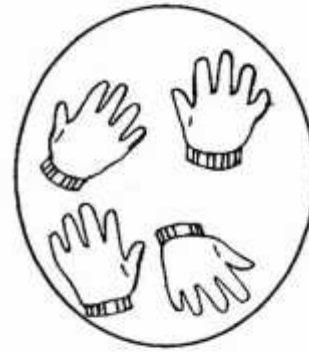
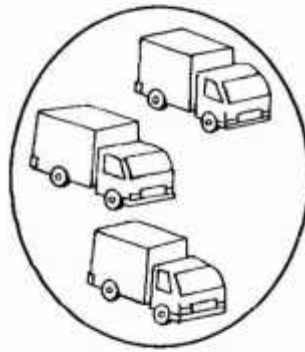
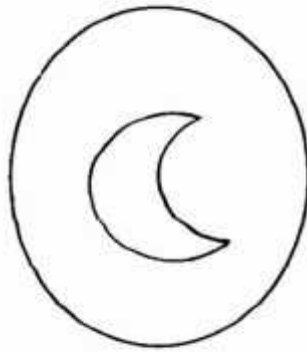
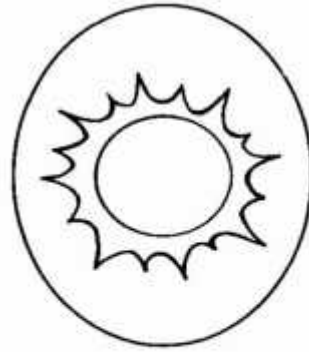
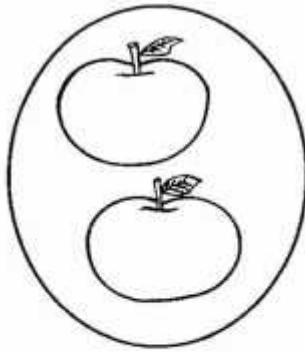
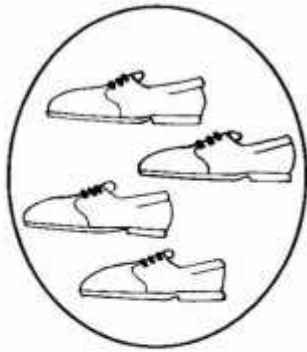
Aplicando lo aprendido

Nombre y Apellidos:

Edad:

Calificación:

1.-Ubica los con la misma cantidad de elementos y pntalos del mismo color. **TÍTULO:**
“SUMANDO PELOTAS”



LISTA DE COTEJO:

ÁREA	MATEMATICA			
INDICADOR	Aprenden a sumar y resolver problemas de adición en forma didáctica (juegos).		Participa activamente en las actividades.	
NOMBRES	SI	NO	SI	NO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6



I.- DATOS GENERALES

- 1.- Institución Educativa : Santa María de Jesús
- 2.- Sección/Edad : 4 años
- 3.- Área : Matemática
- 4.- Tema : “Comparemos conjunto de mayor y menor (, o =)”
- 5.- Fecha de Aplicación : 19/09/2018
- 6.- Responsable : Jackelin Margarita Ramos Cruz

II. APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

ÁREA	ORGANIZADOR	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y relaciones	Compara colecciones de objetos utilizando cuantificadores. Identifica y establece en colecciones la relación entre número y cantidad.	Comparación de colección. “Mayor que” y “Menor que” e igual.	Compara cantidades en colecciones de objetos es mayor que es menor que. Ubica el número y señala la cantidad exacta.	Lista de cotejo

III.- EJECUCION DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Momentos	Procesos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
I N I C I O	Motivación y saberes previos	Se inicia la clase con la realización de un juego didáctico. Motivación Cantamos canciones variadas: Como están mis amigos Mis manos se mueven Cada niño decide en que sector jugara y menciona que actividad realizara verbalizando su preferencia, comparte el material, guarda y ordena.	Palabra Hablada	15'
C O N S T R U C C I	<p>Problematización</p> <p>Construcción N° 1</p>	<p>Marcan su asistencia en el cuadro de doble entrada. Cantan ¿Qué día estamos hoy? Van al calendario y colocan la fecha. Agradecen a Dios por el día nuevo que nos regaló. Se da a conocer el tema y los estudiantes reconocen la importancia de los números en su vida diaria.</p> <p>La maestra coloca una tarjeta con signo mayor en el centro de la pizarra y llama a un grupo de niños y niñas. Después en la pizarra dibuja algunas formas como, por ejemplo:</p> <p></p> <p></p> <p>Luego participan los niños y niñas de acuerdo a la indicación de la maestra. La docente provee del material informativo.</p>	<p>Cartulina</p> <p>Pizarra Plumón</p>	25'

Ó N	Construcción N°2	Los estudiantes socializan y comentan con sus compañeros sus experiencias.		
C I E R R E	Transferencia guiada	Se evalúa en una hoja grafica Se aplica una ficha de trabajo donde los niños dibujaran la cantidad de elementos según el signo. Al finalizar los estudiantes deberán resolver una ficha practica en la cual está plasmado lo que se ha trabajado, teniendo en cuenta las indicaciones dadas por la docente.	Material didáctico Hoja	25'
	Transferencia autónoma	Motiva a los estudiantes a valorar el trabajo durante la clase mediante las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo lo aprendí? ¿Qué fue lo que más me gusto? ¿En qué tuviste dificultad? Luego se forman, salen en forma ordenada	Palabra oral	

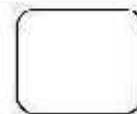
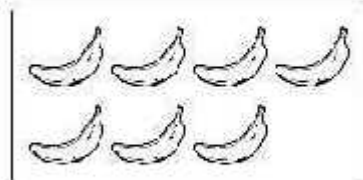
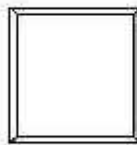
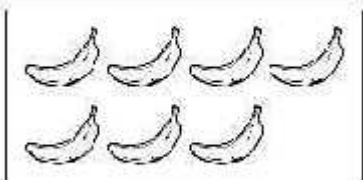
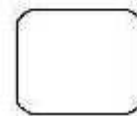
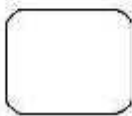
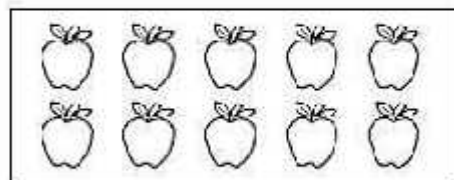
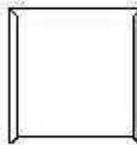
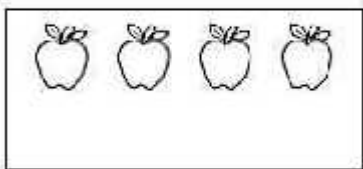
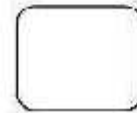
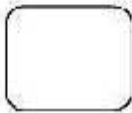
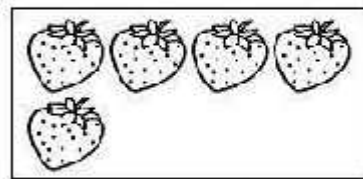
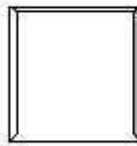
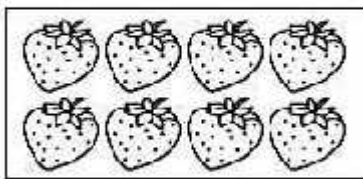
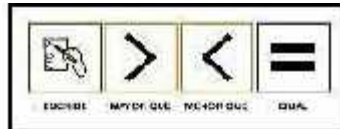
IV.- BIBLIOGRAFÍA

-) Unidades didácticas integradoras, Ordenadores programáticos desarrollados de rutas del aprendizaje de educación inicial 3,4 y 5 años en el año 2014.
-) Ministerio de Educación, “Libro de Matemática”, Editorial Santillana; Lima: Perú, 2009.

V.- ANEXOS

REFORZANDO LO APRENDIDO

Nombre:



) Cuenta cada conjunto y coloca el signo que corresponde.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

I.- DATOS GENERALES

- 1.- Institución Educativa : Santa María de Jesús
- 2.- Sección/Edad : 4 años
- 3.- Área : Matemática
- 4.- Tema : “Identifica tamaños por comparación”
- 5.- Fecha de Aplicación : 20/09/2018
- 6.- Responsable : Jackelin Margarita Ramos Cruz

II.- APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

ÁREA	ORGANIZADOR	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y relaciones	Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	Compara cantidades de tamaño e identifica.	Identifica tamaños. (grande, mediano, pequeño) en objetos y en material gráfico.	Lista de cotejo

III.- EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

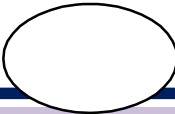
Momentos	Procesos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
I N I C I O	Motivación y saberes previos	Se inicia la clase con la realización de un juego didáctico. Mostramos manzanas de 3 tamaños. ¿De qué color son? ¿Son el mismo tamaño? ¿Cómo son? ¿Cómo se denomina al tamaño de las cosas?	Palabra Hablada	15'
C O N S T R U C C I Ó	Problematización	Hoy conoceremos el tamaño de las cosas. Se da a conocer el tema y los estudiantes reconocen la importancia de los números en su vida diaria y el valor que cada uno de ellos posee.	Juego didáctico	25'
	Construcción N° 1	Marcan su asistencia en el cuadro de doble entrada. Cantan ¿Qué día estamos hoy? Van al calendario y colocan la fecha. Agradecen a Dios por el nuevo día que nos regala.	Cartulina Plumón	
	Construcción N° 2	Reciben el material sobre el tema. La docente provee del material informativo. La profesora narra el cuento de los tres ositos. Después responden a las preguntas de comprensión. ¿De qué tamaño era papá Oso? ¿Y la mamá Osa? ¿Y él bebe Oso? ¿Y las manzanas que comieron? ¿Y los platos donde comían? Invitamos a salir adelante a 3 niños de diferente	Cuento Colores	

N		<p>tamaño, y los ordenamos según su tamaño. ¿Quién es el más grande? ¿Quién es el mediano? ¿Quién es el más pequeño?</p>								
C I E R R E	<p>Transferencia guiada</p>	<p>Se les entrega borradores, lápices, pelotas, cuadernos, toallas, etc. Los observan manipulan y muestran. ¿Cuál es el grande, mediano y pequeño? Se entrega siluetas de tres tamaños a cada niño, los comparan e identifican. ¿Cuál es el grande, mediano y pequeño? Pegan en un papelote, según el código que representan los tamaños. Completan el cuadro de doble entrada considerando tamaños y formas.</p> <table border="1" data-bbox="683 1088 1038 1189"> <thead> <tr> <th data-bbox="683 1088 791 1151">Grand e</th> <th data-bbox="791 1088 916 1151">Median o</th> <th data-bbox="916 1088 1038 1151">Pequeñ o</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="683 1151 791 1189"></td> <td data-bbox="791 1151 916 1189"></td> <td data-bbox="916 1151 1038 1189"></td> </tr> </tbody> </table>	Grand e	Median o	Pequeñ o				<p>Material didáctico Cartulina Microporos o</p>	<p>15'</p>
Grand e	Median o	Pequeñ o								
	<p>Transferencia autónoma</p>	<p>Motiva a los estudiantes a valorar el trabajo durante la clase mediante las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo lo aprendí? Luego se forman, salen en forma ordenada</p>	<p>Palabra oral</p>							

IV.- BIBLIOGRAFÍA:

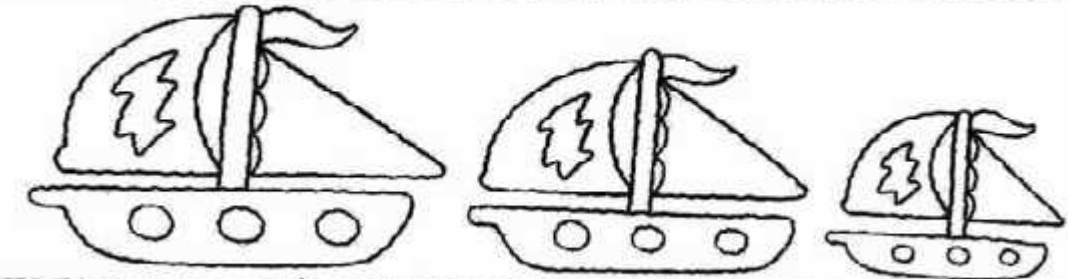
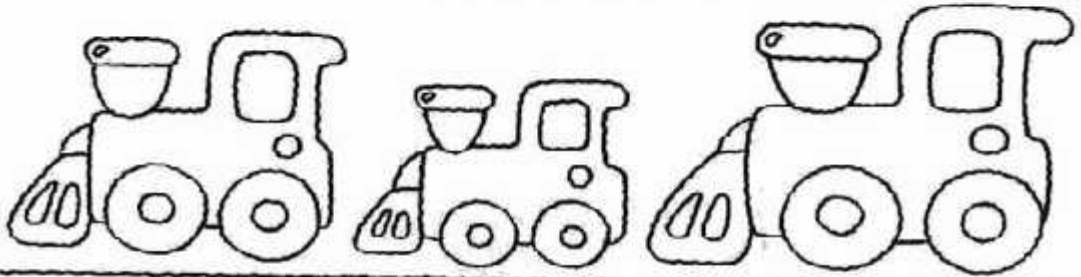
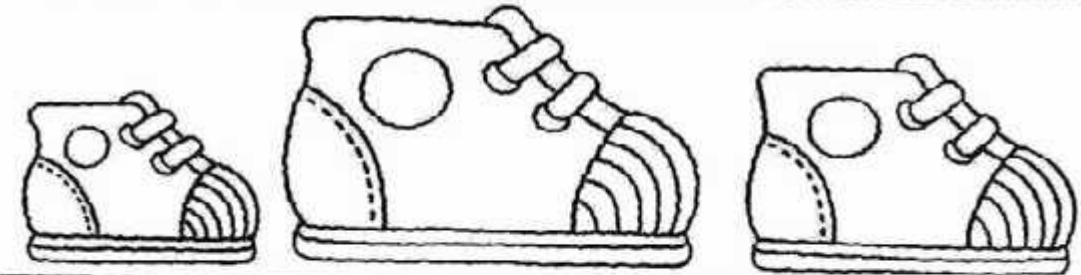
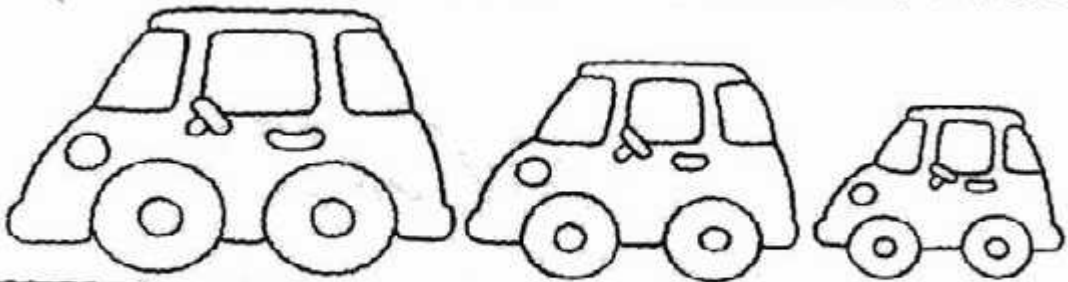
-) Ministerio de Educación, “Libro de Matemática”, Editorial Santillana; Lima: Perú, 2009.
-) Unidades didácticas integradoras, Ordenadores programáticos desarrollados de rutas del aprendizaje de educación inicial 3,4 y 5 años en el año 2014.

V.- ANEXOS



APLICO DE LO APRENDIDO

Nombre:.....



Colorea de rojo el pequeño de azul el mediano y de verde el grande en cada fila.

TITULO: “IDENTIFICA TAMAÑOS POR COMPARACIÓN”

LISTA DE COTEJO:

AREA	MATEMATICA			
	Identifica tamaños (grande, mediano y pequeño)		Participa activamente en las actividades que indica la docente.	
NOMBRES	SI	NO	SI	NO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

I.- DATOS GENERALES

- 1.- Institución Educativa : Santa María de Jesús
- 2.- Sección/Edad : 4 años
- 3.- Área : Matemática
- 4.- Tema : “Aprendiendo a agrupar por color y tamaño”
- 5.- Fecha de Aplicación : 21/09/2018
- 6.- Responsable : Jackelin Margarita Ramos Cruz

II.- APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

ÁREA	ORGANIZADOR	CAPACIDAD	EVALUACIÓN	
			INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y relaciones	Matematiza y representa.	Relaciona y agrupa objetos en función de características porcentuales: color, tamaño.	Lista de cotejo

III.- EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
INICIO			
Motivación	Iniciamos jugando con chapas, círculos, cajas de distintos colores.	Figuras geométricas	15'
Recuperación de saberes previos	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gusto jugar? ¿Qué colores les gustaron más?	Cd	
Generación de conflicto cognitivo	¿Hay objetos del mismo color en el aula? ¿Qué pasaría si no los agrupamos?	Grabadora	
PROCESOS			
Búsqueda del nuevo conocimiento	La profesora mostrara a los niños diversas imágenes por color, luego las agrupamos por color. Observamos en el aula que hay objetos de distintos tamaños y las agrupamos.	Imágenes Objetos	20'
Construcción del aprendizaje	Jugaremos a los colores: Todos los niños tendrán un circulo, bailaremos al ritmo de la música con nuestros círculos, luego la profesora dirá que nos agrupemos por color.	Cd Grabadora Círculos de colores	
Aplicación de lo aprendido	Realizaremos nuestra hoja gráfica. Entregaremos chapas a los niños y ellos agruparan de acuerdo al color y tamaño.	Chapas Cajas	
FINAL			
Reflexión sobre el aprendizaje	Realizaremos secuencias por color y tamaño	Chapas	10'

IV.- BIBLIOGRAFÍA

) Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular”

V.- ANEXOS

Aplico lo aprendido



⌋ Encierra las hojas del mismo tamaño y color.

TITULO: “Aprendiendo a agrupar por color y tamaño”

LISTA DE COTEJO

AREA	MATEMÁTICA	
INDICADOR	Relaciona y agrupa objetos en función de características perceptuales: color, tamaño.	
NOMBRES	SI	NO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

I.- DATOS GENERALES

- 1.- Institución Educativa : Santa María de Jesús
- 2.- Sección/Edad : 4 años
- 3.- Área : Matemática
- 4.- Tema : “Yo soy un constructor”
- 5.- Fecha de Aplicación : 24/09/2018
- 6.- Responsable : Jackelin Margarita Ramos Cruz

II.- APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

ÁREA	ORGANIZADOR	CAPACIDAD	EVALUACIÓN	
			INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y operaciones	Matematiza Representa y utiliza	Relaciona y agrupa objetos en función de características perceptuales: color, tamaño.	Lista de cotejo

III.- EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
INICIO			
Motivación	Iniciamos jugando con bloques lógicos.	Bloques lógicos	15'
Recuperación de saberes previos	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gusto jugar? ¿Qué hicieron con los bloques lógicos?		
Generación de conflicto cognitivo	¿Se podrá construir torres? ¿Las podemos contar?		
PROCESOS			
Búsqueda del nuevo conocimiento	La profesora empezara la clase, explicando la noción: alto – bajo. Los niños observaran imágenes de torres altas y bajas, luego jugaremos con nuestro cuerpo y seremos torres altas y bajas.	Imágenes Aula	20'
Construcción del aprendizaje	Los niños en grupo, armaran torres altas y bajas y utilizando el conteo.	Cajas	
Aplicación de lo aprendido	Los niños armaran torres con cubos, luego escucharemos cuantos cubos logro contar.	Cubos	
FINAL			
Reflexión sobre el aprendizaje	Entregaremos a los niños: tizas de colores, en el patio ellos harán torres altas y bajas.	Tizas de colores	10'

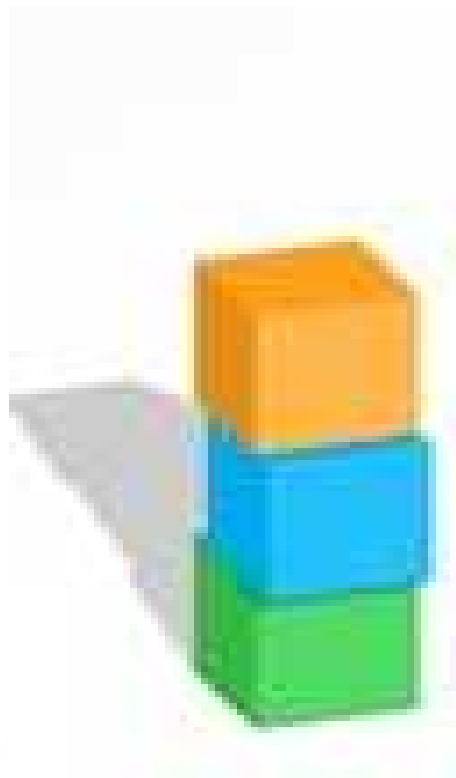
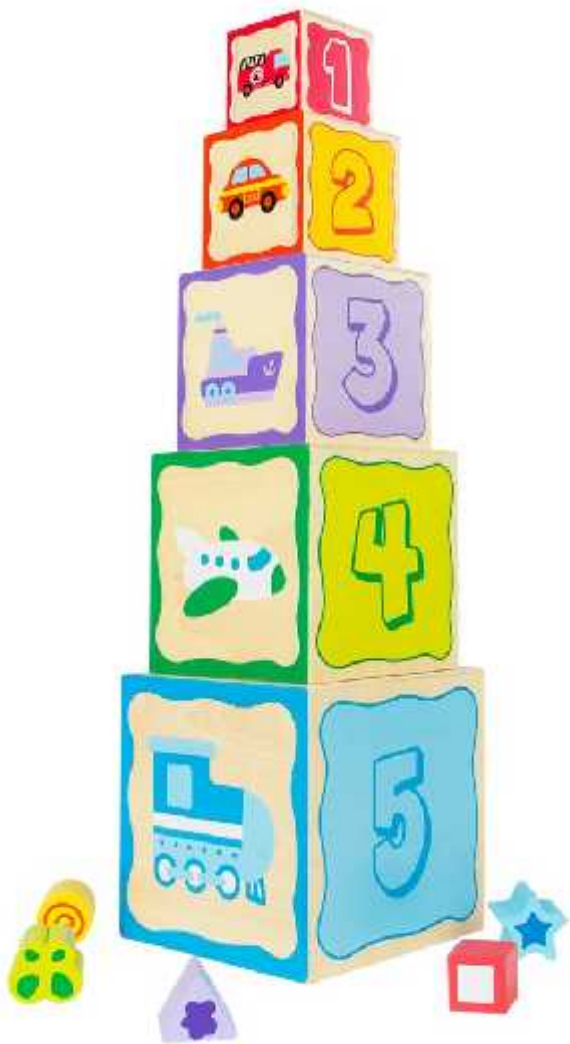
IV.- BIBLIOGRAFÍA

) Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular”
) V.- ANEXOS

ALTO - BAJO



TORRES DE CUBO



TITULO: “Aprendiendo a agrupar por color y tamaño”

AREA	MATEMATICA			
INDICADOR	Forma torres altas y bajas, utilizando el conteo		Participa activamente de los juegos didácticos	
NOMBRES	SI	NO	SI	NO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I.- DATOS GENERALES

- 1.- Institución Educativa : Santa María de Jesús
- 2.- Sección/Edad : 4 años
- 3.- Área : Matemática
- 4.- Tema : “Aprendiendo a contar”
- 5.- Fecha de Aplicación : 25/09/2018
- 6.- Responsable : Jackelin Margarita Ramos Cruz

II.- APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

ÁREA	ORGANIZADOR	CAPACIDAD	EVALUACIÓN	
			INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y operaciones	Utiliza Argumenta	Realiza secuencias de colores, utilizando colecciones de cinco. Registra con material concreto las agrupaciones que realiza.	Lista de cotejo

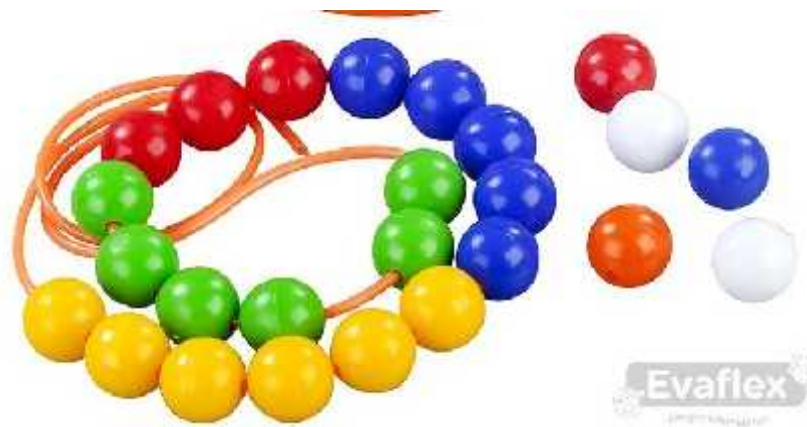
III.- EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
INICIO			
Motivación	Iniciamos la clase jugando con cuentas, y utilizamos el conteo.		
Recuperación de saberes previos	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Cuántas cuentas contaron? ¿Les gusto el juego?	Cuentas	15'
Generación de conflicto cognitivo	¿Podemos hacer un gusano de colores? ¿Cómo lo haremos?		
PROCESOS			
Búsqueda del nuevo conocimiento	La profesora empezara la clase, explicando a los niños que todos podemos hacer un gusanito de colores. ¿Cómo lo haríamos? Primero ensartamos una cuenta de color rojo, una cuenta de color de azul, amarilla, verde y anaranjado.	Cuentas Cola de rata	20'
Construcción del aprendizaje	Los niños ensartan sus cuentas de acuerdo al color que indique la profesora.	Cuentas	
Aplicación de lo aprendido	Los niños y niñas contarán las cuentas y realizarán una secuencia de colores.	Cuentas	
FINAL			
Reflexión sobre el aprendizaje	Entregaremos a los niños plastilina, harán muchas bolitas y realizarán una secuencia por color.	Plastilina	10'

IV.- BIBLIOGRAFÍA

) Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular”

) V.- ANEXOS



TITULO: “Aprendiendo a agrupar por color y tamaño”

AREA	MATEMATICA			
INDICADOR	Realiza secuencias de colores, utilizando colecciones de 5		Representa con material concreto las agrupaciones que realiza	
NOMBRES	SI	NO	SI	NO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I.- DATOS GENERALES

- 1.- Institución Educativa : Santa María de Jesús
- 2.- Sección/Edad : 4 años
- 3.- Área : Matemática
- 4.- Tema : “Jugando con mis amigos”
- 5.- Fecha de Aplicación : 26/09/2018
- 6.- Responsable : Jackelin Margarita Ramos Cruz

II.- APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

ÁREA	ORGANIZADOR	CAPACIDAD	EVALUACIÓN	
			INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y operaciones	Argumenta comunica	Muestra disposición al momento de trabajar en grupo. Argumentan los contenidos que ha aprendido en clase.	Lista de cotejo

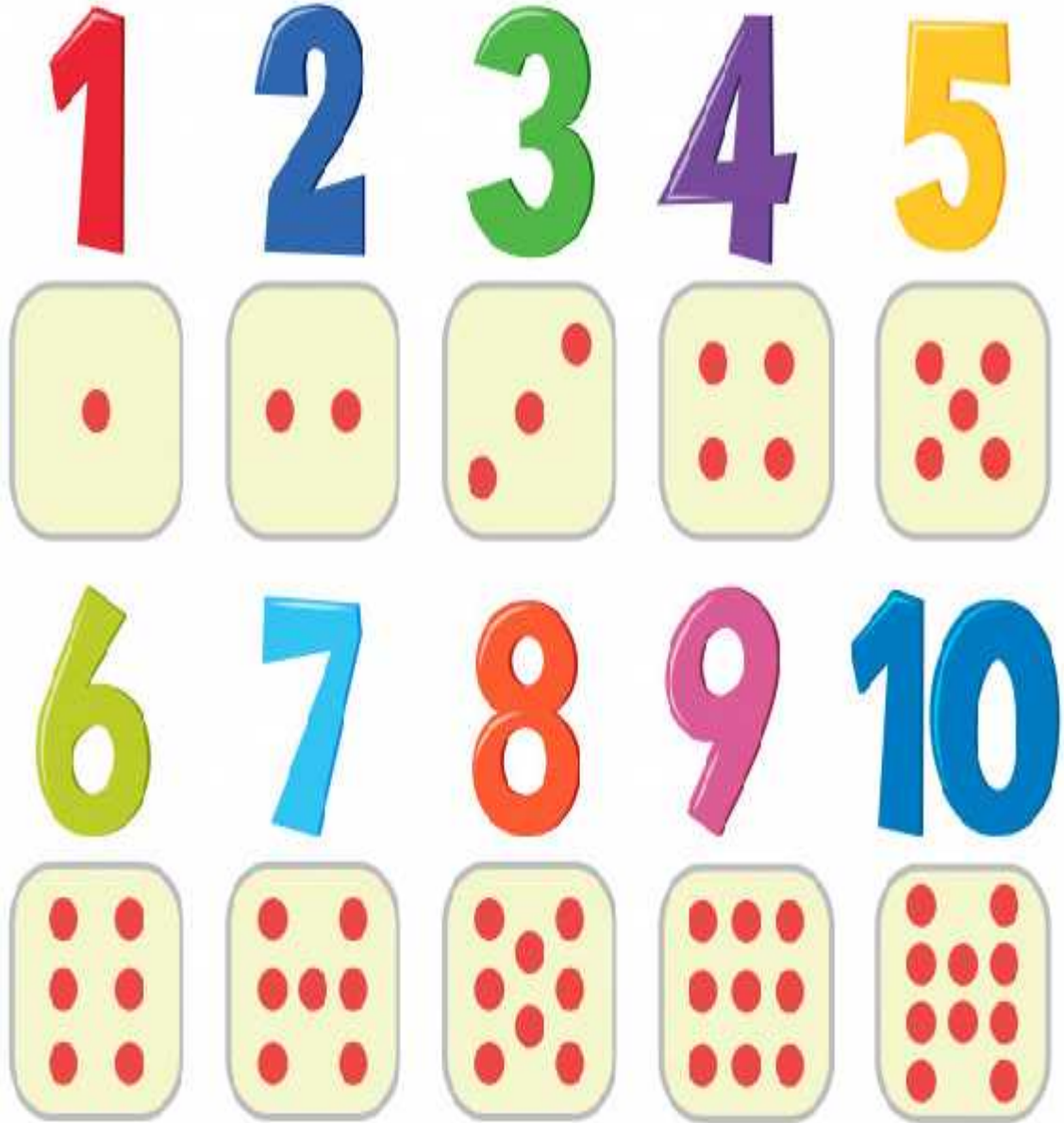
III.- EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
INICIO			
Motivación	Iniciamos la clase jugando en grupo con los números.		
Recuperación de saberes previos	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué hemos jugado? ¿Les gusto el juego?	Números	15'
Generación de conflicto cognitivo	¿Podemos representar los números con nuestros dedos? ¿Cómo lo haríamos?	Cartillas	
PROCESOS			
Búsqueda del nuevo conocimiento	La profesora empezara la clase mostrando imágenes de los números. Recordaremos los números y jugaremos con ellos.	Imágenes Cartilla	
Construcción del aprendizaje	Los niños en grupo, trazaran en el piso los números con tiza.	Tizas de colores	20'
Aplicación de lo aprendido	Los niños y niñas mencionaran los números, y los agruparan de acuerdo a su cantidad.		
FINAL			
Reflexión sobre el aprendizaje	Indicamos a los niños plumones, ellos harán los trazos de los números en la pizarra y dibujaran sus cantidades.	Pizarra Plumones	10'

IV.- BIBLIOGRAFÍA

) Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular”

) V.- ANEXOS



TITULO: “Aprendiendo a agrupar por color y tamaño”

AREA	MATEMATICA			
INDICADOR	Muestra disposición al momento de trabajar en grupo		Argumenta los contenidos que ha aprendido en clase.	
NOMBRES	SI	NO	SI	NO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I.- DATOS GENERALES

- 1.- Institución Educativa : Santa María de Jesús
- 2.- Sección/Edad : 4 años
- 3.- Área : Matemática
- 4.- Tema : “Construyendo mis números”
- 5.- Fecha de Aplicación : 27/09/2018
- 6.- Responsable : Jackelin Margarita Ramos Cruz

II.- APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

ÁREA	ORGANIZADOR	CAPACIDAD	EVALUACIÓN	
			INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y operaciones	Matematiza representa, utiliza y argumenta.	Construcción del significado de número y uso de los números naturales referidos a agrupar, ordenar y contar.	Lista de cotejo


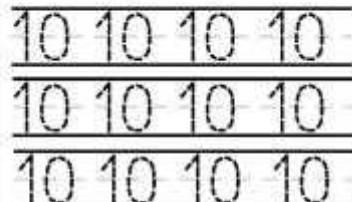
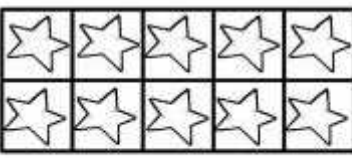
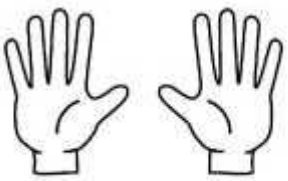
III.- EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
INICIO Motivación Recuperación de saberes previos Generación de conflicto cognitivo	<p>Iniciamos la clase jugando con cajas de fósforos, tapas, etc. Y también cartillas de numerales del 1 al 10 que estarán en la pared.</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué hemos observado? ¿Les gusto el juego?</p> <p>¿Podemos contar hasta el número 10? ¿Cómo lo haríamos?</p>	<p>Cajas</p> <p>Fósforos</p> <p>Cartillas</p>	<p>15'</p>
PROCESOS Búsqueda del nuevo conocimiento Construcción del aprendizaje Aplicación de lo aprendido	<p>La profesora recordará los números y les dirá que conoceremos a un nuevo número que es el 10. Pedimos a los niños establecer colecciones de cantidades colocando los objetos el numeral que corresponde.</p> <p>Observamos el trabajo de los niños, luego preguntamos ¿Por qué a este numeral le corresponde esta cantidad?</p> <p>Entregamos a los niños cubos, ellos contarán cada conjunto si corresponde al numeral establecido. Realizamos una hoja grafica del número 10. Trazamos nuestro número 10 en papelotes.</p>	<p>Imágenes</p> <p>Objetos</p> <p>Cubos</p> <p>Papelotes</p> <p>Hoja</p> <p>Lápiz</p>	<p>20'</p>
FINAL Reflexión sobre el aprendizaje	<p>Construiremos nuestros números con plastilina, serpentina y lo decoramos.</p>	<p>Plastilina</p>	<p>10'</p>

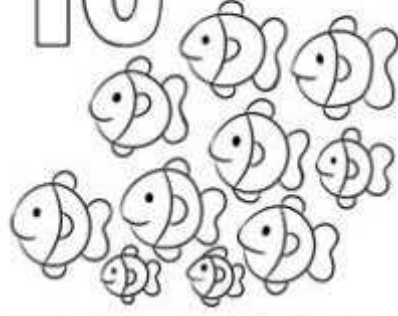
IV.- BIBLIOGRAFÍA

) Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular”

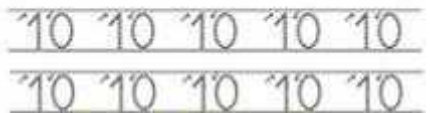
V.- ANEXOS

<p>Traza</p>  <p>Diez</p>	<p>Remarca</p> 
<p>Cuenta</p> 	<p>Colorea 10</p> 

10 Diez



① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩



TITULO: “Aprendiendo a agrupar por color y tamaño”

LISTA DE COTEJO

AREA	MATEMÁTICA	
INDICADOR	Construcción del significado de número y uso de los números naturales referidos a agrupar, ordenar y contar.	
NOMBRES	SI	NO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

I.- DATOS GENERALES

- 1.- Institución Educativa : Santa María de Jesús
- 2.- Sección/Edad : 4 años
- 3.- Área : Matemática
- 4.- Tema : “Muchos - pocos”
- 5.- Fecha de Aplicación : 28/09/2018
- 6.- Responsable : Jackelin Margarita Ramos Cruz

II.- APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

ÁREA	ORGANIZADOR	CAPACIDAD	EVALUACIÓN	
			INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y operaciones	Matematiza representa, utiliza y argumenta.	Dice con sus propias palabras las características de las agrupaciones de los objetos usando los cuantificadores mucho - pocos	Lista de cotejo

III.- EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
INICIO			
Motivación	Iniciamos la clase jugando con los playgos, luego colocamos dentro de una canasta muchos playgos y en la otra pocos playgos.	Playgos	15'
Recuperación de saberes previos	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué hemos observado? ¿Les gusto el juego?	Canastas	
Generación de conflicto cognitivo	¿Cuántos playgos hay en la canasta azul? ¿Habrá muchos - pocos?		
PROCESOS			
Búsqueda del nuevo conocimiento	La profesora mostrará a los niños imágenes, los cuales habrá muchas manzanas y en la otra imagen habrá pocas manzanas.	Imágenes Objetos	20'
Construcción del aprendizaje	Los niños utilizando el conteo y las agruparan dentro de dos círculos, Muchos – Pocos objetos.	Círculos	
Aplicación de lo aprendido	Entregaremos una hoja gráfica.	Hojas A3	
FINAL			
Reflexión sobre el aprendizaje	Haremos muchas bolitas de plastilina luego jugaremos.	Plastilina	10'

IV.- BIBLIOGRAFÍA

) Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular”

) V.- ANEXOS



Fichas de conceptos contrarios: Muchos-pocos



muchos



pocos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

I.- DATOS GENERALES

- 1.- Institución Educativa : Santa María de Jesús
- 2.- Sección/Edad : 4 años
- 3.- Área : Matemática
- 4.- Tema : “Construyendo mis números”
- 5.- Fecha de Aplicación : 01/10/2018
- 6.- Responsable : Jackelin Margarita Ramos Cruz

II.- APRENDIZAJES ESPECIFICOS:

ÁREA	ORGANIZADOR	CAPACIDAD	EVALUACIÓN	
			INDICADOR	INSTRUMENTO
M A T E M Á T I C A	Número y operaciones	Comunica	Expresa libremente con material concreto las agrupaciones que realiza a partir de las situaciones cotidianas.	Lista de cotejo

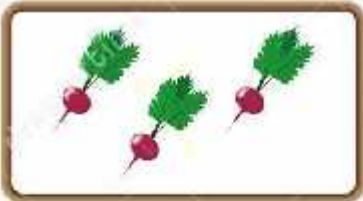
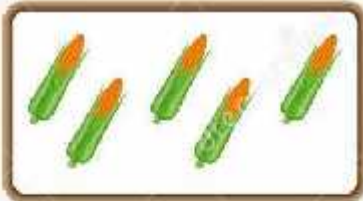
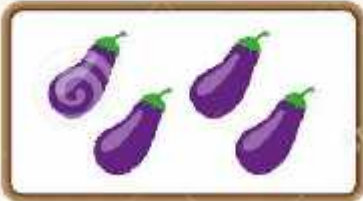

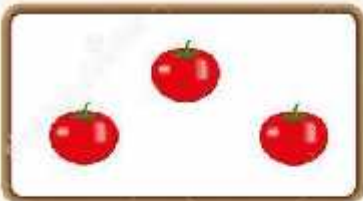
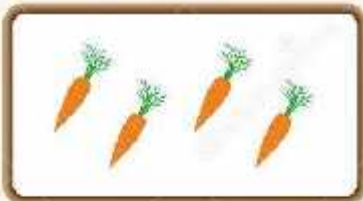
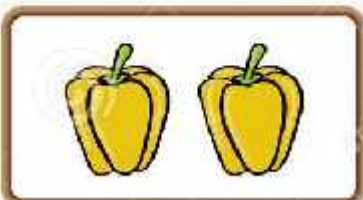
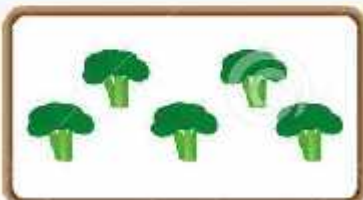
III.- EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Momentos pedagógicos	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
<p>INICIO</p> <p>Motivación</p> <p>Recuperación de saberes previos</p> <p>Generación de conflicto cognitivo</p>	<p>Iniciamos jugando con pelotas, chapas, cajas, pinceles, colores.</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas: ¿Con qué hemos jugado? ¿Les gusto el juego?</p> <p>¿Podemos agrupar los objetos? ¿Cómo lo haríamos?</p>	<p>Cartillas</p> <p>Objetos</p>	<p>15'</p>
<p>PROCESOS</p> <p>Búsqueda del nuevo conocimiento</p> <p>Construcción del aprendizaje</p> <p>Aplicación de lo aprendido</p>	<p>La profesora empezara la clase, indicando a los niños que realicen agrupaciones con objetos. Agrupamos todos los colores, pinceles, etc.</p> <p>Los niños en grupo, realizaran sus agrupaciones libremente.</p> <p>Los niños y niñas dibujaran sus agrupaciones en una hoja.</p>	<p>Objetos</p> <p>Cartucheras</p> <p>Pinceles</p> <p>Círculos</p> <p>Hoja</p> <p>colores</p>	<p>20'</p>
<p>FINAL</p> <p>Reflexión sobre el aprendizaje</p>	<p>Entregamos a los niños cuentas, ellos agrupan libremente según su color preferido.</p>	<p>Cuentas</p>	<p>10'</p>

IV.- BIBLIOGRAFÍA

) Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular”

V.-ANEXOS

 1 2 3 4 5	 1 2 3 4 5
 1 2 3 4 5	 1 2 3 4 5
 1 2 3 4 5	 1 2 3 4 5
 1 2 3 4 5	 1 2 3 4 5

TITULO: “Aprendiendo a agrupar por color y tamaño”

LISTA DE COTEJO

AREA	MATEMÁTICA	
INDICADOR	Expresa libremente con material concreto las agrupaciones que realiza, a partir de las situaciones cotidianas	
NOMBRES	SI	NO

ANEXO# 03

VALIDACION DEL INSTRUMENTO

TALLERES DE JUEGOS DIDACTICOS BASADO EN EL ENFOQUE COLABORATIVO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL AREA DE MATEMÁTICA DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA LE. SANTA MARÍA DE JESÚS TRUJILLO 2017.																							
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES											
				CRITERIOS DE EVALUACIÓN			Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta										
				Bueno	Regular	Deficiente	SI	NO	SI	NO	SI		NO	SI	NO								
Variable independiente Juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo	Creatividad	Simboliza y manipula objetos de manera hábil y original.	Juega con espontaneidad y autonomía.	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/		
			Representa de forma concreta objetos percibidos por los sentidos que ya no están presentes.	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
			Manifiesta ideas y respuestas, originales, ingeniosas y ocurrencias.	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
			Manipula objetos con habilidad e intención.	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	Comunicación	Establece lazos de comunicación con sus pares y con la docente.	Juega y se comunica con otros niños.	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	
			Establece relaciones de comunicación con el profesor.	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
			Empieza un lenguaje corporal y gestual fluido y flexible.	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	Nivel de pensamiento	Ordena y desarrolla su juego sin llegar a la rapidez.	Organiza su juego de acuerdo a normas (inicio-desarrollo-final).	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	
			Conserva los significados durante todo su juego.	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
			Es flexible al construir la historia de su juego.	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
			/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
			/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/

Variable dependiente Aprendizaje en el área de matemática	Conceptos básicos	Una expresiones que demuestra comprensión	Nombra objetos.	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/		
			Describe objetos.	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
			Asigna propiedades a los objetos.	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	Números ordinales	Ordena números y series	Comprende la inferencia del mundo escante (objetos).	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	
			Establece un orden en base a un criterio.	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
			Compara series organizadas de mayor a menor.	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
			Evalúa la reproducción de patrones perceptivos.	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	Reproducción de figuras y secuencias	Representa formas y relaciones	Evalúa la reproducción de números y letras.	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	
			Reproduce formas diversas y figuras.	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
			Comprende las relaciones de contigüidad y separación entre figuras.	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	Reconocimiento y reproducción de números	Identifica posiciones y cantidades	Percebe la orientación espacial de figuras.	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	
			Identifica dentro de una serie el número que le es sucedido.	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
Realiza operaciones simples.			/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	
/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/		
/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/		

NOMBRES Y APELLIDOS: Guillermo CORRALLES VIZCARRA
 GRADO ACADÉMICO: Maestría
 NÚMERO DE COLEGIATURA: 15420247



FIRMA DEL EVALUADOR

TALLERES DE JUEGOS DIDÁCTICOS BASADO EN EL ENFOQUE COLABORATIVO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. SANTA MARÍA DE JESÚS TRUJILLO 2017.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES		
				Bueno	Regular	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta				
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
Variable independiente Juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo	Creatividad	Simboliza y manipula objetos de manera hábil y original	Juega con espontaneidad y autonomía.	/		/	/	/	/	/	/	/				
			Representa de forma concreta objetos percibidos por los sentidos que ya no están presentes.	/		/	/	/	/	/	/	/	/			
			Manifiesta ideas y respuestas, originales, ingeniosas y ocurrencias.	/		/	/	/	/	/	/	/	/	/		
			Manipula objetos con habilidad e intención.	/		/	/	/	/	/	/	/	/	/		
	Comunicación	Establece lazos de comunicación con sus pares y con la docente	Juega y se comunica con otros niños.	/		/	/	/	/	/	/	/	/			
			Establece relaciones de comunicación con el profesor.	/		/	/	/	/	/	/	/	/	/		
			Emplea un lenguaje corporal y gestual fluido y flexible.	/		/	/	/	/	/	/	/	/	/		
			Organiza su juego de acuerdo a normas (inicio-desarrollo-final)	/		/	/	/	/	/	/	/	/	/		
	Nivel de pensamiento	Ordena y desarrolla su juego sin llegar a la rigidez	Conserva los significados durante todo su juego	/		/	/	/	/	/	/	/	/			
			Es flexible al construir la historia de su juego	/		/	/	/	/	/	/	/	/	/		
				/		/	/	/	/	/	/	/	/	/		
				/		/	/	/	/	/	/	/	/	/		

Variable dependiente Aprendizaje en el área de matemática	Conceptos básicos	Usa expresiones que demuestra comprensión	Norma objetos	/		/	/	/	/	/	/	/				
			Describe objetos	/		/	/	/	/	/	/	/	/			
			Asigna propiedades a los objetos	/		/	/	/	/	/	/	/	/	/		
			Comprende la información del mundo exterior (objetos)	/		/	/	/	/	/	/	/	/	/		
	Números ordinales	Ordena números y series	Establece un orden en base a un criterio.	/		/	/	/	/	/	/	/	/			
			Compara series organizadas de mayor a menor.	/		/	/	/	/	/	/	/	/	/		
			Evalúa la reproducción de patrones perceptivos.	/		/	/	/	/	/	/	/	/	/		
			Evalúa la reproducción de números y letras.	/		/	/	/	/	/	/	/	/	/		
	Reproducción de figuras y secuencias	Representa formas y relaciones	Reproduce formas diversas y figuras.	/		/	/	/	/	/	/	/	/			
			Comprende las relaciones de contigüidad y separación entre figuras	/		/	/	/	/	/	/	/	/	/		
			Percebe la orientación espacial de figuras	/		/	/	/	/	/	/	/	/	/		
	Reconocimiento y reproducción de números	Identifica posiciones y cantidades	Identifica dentro de una serie el número que le es nombrado.	/		/	/	/	/	/	/	/	/			
			Realiza operaciones simples	/		/	/	/	/	/	/	/	/	/		
			Dibuja una serie de figuras con un elemento más que el modelo.	/		/	/	/	/	/	/	/	/	/		

NOMBRES Y APELLIDOS: Pascu Isabel Francis Echevarría

GRADO ACADÉMICO: Maestría

NÚMERO DE COLEGIATURA: 1512019483


FIRMA DEL EVALUADOR

ANEXO # 04
EVIDENCIAS



*Trabajando con
tizas*

*Nos agrupamos con los autos
Muchos – pocos*





Moldeamos los números

Coloreando



Dibujando libremente





