



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS MEJORAN EL
RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO DE LOS
NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA DE GESTIÓN PRIVADO LOS ÁNGELES
DE CHIMBOTE – DISTRITO DE CHIMBOTE, AÑO
2018.**

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

AUTORA

**CASTREJON YZQUIERDO, LEYLA KATHERINE
ORCID: 0000-0003-0540-6950**

ASESORA

**PEREZ MORAN, GRACIELA
ORCID: 0000-0002-8497-5686**

CHIMBOTE – PERÚ

2020

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Castrejon Yzquierdo, Leyla Katherine

ORCID: 0000-0003-0540-6950

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

ASESORA

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

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

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

HOJA DE FIRMA DEL JURADO EVALUADOR

Mgtr. Andrés Teodoro, Zavaleta Rodríguez

Presidente

Mgtr. Sofía Susana, Carhuanina Calahuala

Miembro

Mgtr. Luis Alberto, Muñoz Pacheco

Miembro

Dra. Graciela, Pérez Morán

Asesora

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado especialmente a Dios por haberme dado las fuerzas para cada salir adelante, superando todas las adversidades y por nunca permitirme darme por vencida.

A mi abuelita, por ser esa lucecita que no quiero que se apague nunca, por ser la que me enseñó valores y gracias a ella me considero una gran persona.

A mi mamá porque a pesar de todas las dificultades siempre está ahí, dando lo mejor de ella, y la que me alienta a no desesperarme sino consigo algo, la que me dice que todo en esta vida tiene una razón de ser.

A mi hermana por ser amiga, compañera, cómplice y hasta a veces rival.

A mi sobrino por ser mi angelito de ilusiones y alegrías, por ser el superhéroe de mis tristezas.

Está dedicada a todos ellos y a todas las personitas que gracias a Dios formaron esta hermosa etapa de mi vida.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme la vida y por permitirme pasar por estas tan lindas experiencias, le doy gracias por darme las fuerzas para salir adelante a pesar de las adversidades, por ser mi consuelo en mis momentos de angustia, por siempre estar conmigo, a pesar de que a veces se me olvida agradecerle por todo lo bueno que hace en mí.

Agradezco a mi abuelita por sus oraciones y por ser mi lucecita que siempre alumbró mi camino.

Agradezco a mi mamá por su esfuerzo para sacarnos adelante ella sola a mí y a mi hermana.

A mi hermana por ser esa rival que me enseña que a pesar de todo siempre está ahí y que si alguien quiere cambiar lo puede hacer por las personas que quiere.

A mi sobrino por ser esa alegría, ese ángel que me hace reír en mis momentos de tristezas.

A todas esas personitas y a las personitas que me brindaron palabras de aliento durante esta etapa muchísimas gracias, les estaré eternamente agradecida.

RESUMEN

La presente investigación tuvo como finalidad determinar las actividades lúdicas para mejorar el razonamiento lógico matemático de los niños de 5 años de la Institución Educativa de Gestión Privado Los Ángeles de Chimbote – distrito de Chimbote año 2018. La metodología que se utilizó fue de tipo explicativo, nivel cuantitativo y diseño pre experimental, la muestra fueron 16 niños del aula de 5 años “A”, donde se tuvo en cuenta criterios de selección, en el cual se resaltó el criterio de inclusión y el criterio de exclusión. La técnica fue la observación y el instrumento fue la lista de cotejo sobre el razonamiento lógico matemático, de preguntas dicotómicas (SI y NO), el cual constó de 12 ítems, el mismo que fue validado por 5 expertos. Para el procesamiento de datos se utilizó el programa estadístico SPSS y el programa Excel 2016. Los resultados obtenidos en el pre test mostraron que el 69% de niños estaba en un nivel C, (inicio). Durante la ejecución de las actividades de aprendizaje los niños presentaron logros y dificultades. Luego se evaluó mediante un post test donde los resultados fueron que el 81% de niños obtuvo un nivel A (logro destacado), lo que equivale a decir que los niños lograron destacar de manera significativa el nivel de aprendizaje del razonamiento lógico matemático. Se evaluó a través del pre test y post test si la hipótesis se aceptaba o no, donde se obtuvo como resultado que la hipótesis si cumplía, con un grado de significancia de ,000.

Palabras clave: Actividades, influencia, lógico, lúdicas, razonamiento y significativo

ABSTRACT

The purpose of this research was to determine the playful activities to improve the mathematical logical reasoning of the 5-year-old children of the Los Angeles de Chimbote Private Management Educational Institution - Chimbote district, year 2018. The methodology used was explanatory, quantitative level and pre-experimental design, the sample was 16 children from the 5-year-old "A" classroom, where selection criteria were taken into account, in which the inclusion and exclusion criteria were highlighted. The technique was observation and the instrument was the checklist on mathematical logical reasoning, of dichotomous questions (YES and NO), which consisted of 12 items, the same one that was validated by 5 experts. The SPSS statistical program and the Excel 2016 program were used for data processing. The results obtained in the pre-test showed that 69% of children were at level C, (start). During the execution of the learning activities, the children presented achievements and difficulties. Then it was evaluated through a posttest where the results were that 81% of children obtained a level A (outstanding achievement), which is to say that the children managed to significantly highlight the level of learning of mathematical logical reasoning. It was evaluated through the pre-test and post-test whether the hypothesis was accepted or not, where the result was that the hypothesis did comply, with a degree of significance of .000.

Key words: Activities, influence, logical, playful, reasoning and significant.

CONTENIDO

Carátula.....	i
Equipo de trabajo.....	ii
Hoja de firma del jurado.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
Contenido.....	viii
Índice de tablas.....	xii
Índice de figuras.....	xv
I.INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	6
2.1.Antecedentes.....	6
2.2.Bases Teóricas De La Investigación.....	13
2.2.1. Definición de la variable Razonamiento lógico Matemático.....	13
2.2.1.1.Definición de Razonamiento.....	13
2.2.1.2.Definición de Lógico.....	14
2.2.1.3.Definición de Matemático.....	14
2.2.2. Enfoque didáctico de la matemática en educación inicial.....	16
2.2.3. Componentes del pensamiento lógico-matemático.....	16

2.2.3.1.La Autorregulación.....	17
2.2.3.2.Numero.....	17
2.2.3.3.Asumir roles.....	17
2.2.3.4.Clasificación.....	18
2.2.3.5.Secuencia y patrón.....	18
2.2.3.6.Distinción de símbolos.....	18
2.2.3.7.Espacio.....	18
2.2.4. Competencias del área de matemática en el nivel inicial.....	19
2.2.4.1. Resuelve problemas de cantidad.....	19
2.2.4.2.Resuelve problemas de forma movimiento y localización.....	19
2.2.5. Tipos de conocimiento según Piaget.....	20
2.2.5.1. El conocimiento físico.....	20
2.2.5.2. El conocimiento lógico matemático.....	20
2.2.5.3. El conocimiento social.....	20
2.2.6. Definición de la variable actividades lúdicas.....	21
2.2.6.1. Definición de actividades.....	21
2.2.6.2.Definición de lúdica.....	21
2.2.7. Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget.....	22
2.2.7.1.El Juego según Jean Piaget.....	22
2.2.7.2. Principios teóricos de la Teoría de Piaget.....	22
2.2.7.3.Tipos de desarrollo o estadios según Piaget.....	23
2.2.7.4. Tipos de juegos en los diferentes estadios según Piaget.....	23
2.2.8. Funciones de las actividades lúdicas.....	24

2.2.9. Contribuciones de las actividades lúdicas.....	24
2.2.10. Rol del educador.....	25
2.2.10.1. Preparar sus aprendizajes esperados.....	25
2.2.10.2. Preparar el ambiente.....	25
2.2.10.3. Preparar los recursos y materiales adecuados.....	25
2.2.11. Características de las actividades lúdicas.....	26
2.2.12. Pautas para desarrollar el razonamiento lógico matemático en los niños.....	26
2.2.12.1. Evitar compararlos.....	27
2.2.12.2. No obligarlos.....	27
2.2.12.3. Plantearles retos.....	27
2.2.12.4. Apostar por la diversión para adquirir nuevos aprendizajes.....	27
2.2.12.5. Ayudarlo a cultivar su forma de pensar.....	27
2.2.12.6. Incentivarlo a la reflexión y a la crítica.....	27
2.2.13. Derechos de los niños.....	28
2.2.13.1. Derecho a la educación.....	28
2.2.13.2. Derecho a la recreación.....	28
2.3. Hipótesis.....	29
III. METODOLOGÍA.....	29
3.1. Diseño de la investigación.....	30
3.2. Población y muestra.....	31
3.3. Técnicas e instrumentos.....	36
3.4. Plan de análisis.....	40
3.5. Matriz de consistencia.....	42
3.6. Principios éticos.....	44

IV. RESULTADOS.....	45
4.1. Resultados.....	45
4.2. Análisis de resultados.....	64
V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	68
5.1. Conclusiones.....	68
5.2. Recomendaciones.....	69
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	71
ANEXOS.....	80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1:	31
Población	
Tabla 2:	32
Muestra de los estudiantes de la Institución Educativa de Gestión Privado Los Ángeles de Chimbote – distrito de Chimbote en el año académico 2018	
Tabla 3:	34
Matriz de operacionalización de las variables	
Tabla 4:	38
Validez del instrumento por criterio de los jueces expertos	
Tabla 5:	41
Baremo de la variable: Razonamiento lógico matemático	
Tabla 6:	45
Nivel De Aprendizaje De Razonamiento Lógico Matemático En El Pre Test	
Tabla 7:	47
¿Quién encontró más juguetes?	
Tabla 8:	48
Me divierto jugando con mis juguetes que tienen la forma de una figura y tiene un lindo color	
Tabla 9:	49
¿Cuál de mis juguetes pesa más?	
Tabla 10:	50
¿Algunos de mis juguetes se parecen!	

Tabla 11:	51
¿Mis juguetes tienen forma de figuras geométricas?	
Tabla 12:	52
¡Mi pelota se parece a una esfera, mi dado se parece a un cubo!	
Tabla 13:	53
¿Cuántos juguetes debo tener?	
Tabla 14:	54
¿Qué sigue después de...?	
Tabla 15:	55
¡A la derecha, a la izquierda!	
Tabla 16:	56
Jugamos a sumar la cantidad de nuestros juguetes	
Tabla 17:	57
Nos divertimos escondiendo nuestros juguetes	
Tabla 18:	58
¿Qué día es hoy?	
Tabla 19:	59
¡Mi planeta se parece a una esfera!	
Tabla 20:	60
Si me voy a la izquierda, luego voy a la derecha	
Tabla 21:	61
¿Cuándo es el cumpleaños de mi amiga?	
Tabla 22:	62
Nivel de aprendizaje de razonamiento lógico matemático en el pos test	

Tabla 23:.....64

Nivel de significancia de la hipótesis

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1:	46
Nivel De Aprendizaje De Razonamiento Lógico Matemático En El Pre Test	
Figura 2:	47
¿Quién encontró más juguetes?	
Figura 3:	48
Me divierto jugando con mis juguetes que tienen la forma de una figura y tiene un lindo color	
Figura 4:	49
¿Cuál de mis juguetes pesa más?	
Figura 5:	50
¡Algunos de mis juguetes se parecen!	
Figura 6:	51
¿Mis juguetes tienen forma de figuras geométricas?	
Figura 7:	52
¡Mi pelota se parece a una esfera, mi dado se parece a un cubo!	
Figura 8:	53
¿Cuántos juguetes debo tener?	
Figura 9:	54
¿Qué sigue después de...?	
Figura 10:	55
¡A la derecha, a la izquierda!	
Figura 11:	56
Jugamos a sumar la cantidad de nuestros juguetes	

Figura 12:	57
Nos divertimos escondiendo nuestros juguetes	
Figura 13:	58
¿Qué día es hoy?	
Figura 14:	59
¡Mi planeta se parece a una esfera!	
Figura 15:	60
Si me voy a la izquierda, luego voy a la derecha	
Figura 16:	61
¿Cuándo es el cumpleaños de mi amiga?	
Figura 17:	62
Nivel de aprendizaje de razonamiento lógico matemático según las sesiones	
Figura 18:	63
Nivel de aprendizaje de razonamiento lógico matemático en el pos test.	

I. INTRODUCCIÓN

Para el Grupo Banco Mundial (GBM, 2018), dice que la educación es uno de los derechos más importantes que el ser humano tiene, ya que este nos permite vivir con mayor calidad de vida, lograr mejorar la salud y hacer respetar nuestros derechos como personas, ya sea hombres o mujeres. Los países más avanzados han logrado que la mayoría de niños y adolescentes tengan una educación, lo cual consiste en que estos asistan a las instituciones educativas, pero ni aun así se ha logrado que todos estos estudiantes logren aprendizajes significativos, ya que en su gran mayoría no logran el aprendizaje de la lectura ni las matemáticas. Los países que tienen un buen desarrollo han logrado que la mitad de los niños y niñas entre 3 y 6 años asistan a centros de educación, mientras que en los países con bajo desarrollo solo 1 de cada 5 niños ha logrado llegar a una institución educativa.

Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2015) nos dice que es muy importante aprender matemática, ya que esta, está presente en nuestra vida diaria, y necesitamos de la matemática para poder desenvolvernos en ella, esto quiere decir que, se encuentra en las actividades familiares, sociales y culturales, la encontramos también en la naturaleza, comprendiendo situaciones simples, generales y particulares. Eh ahí la importancia de trabajar el razonamiento lógico matemático, y porque no hacerlo, valiéndose de una estrategia como lo es el juego, donde el niño, puede aprender de una manera más divertida y así lograr los aprendizajes que se espera.

El Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA) que es implementado por la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE), el cual se realiza cada tres años, con el fin de conocer los resultados de los aprendizajes logrados de los estudiantes, de esta evaluación participan los países que son miembros de la OCDE y los países que quieran participar de manera voluntaria. El Perú participo de la última evaluación la cual fue aplicada desde el 14 de agosto hasta el 30 de setiembre del 2018, donde se evaluaron las áreas de lectura, matemática y ciencias, en la misma que participaron 79 países, es así que por medio de esta evaluación se conoció que el Perú se encuentra en uno de los últimos países con respecto al nivel de sus aprendizajes. MINEDU (2018).

La Evaluación Censal de Estudiantes (ECE), es una evaluación que realiza todos los años el Ministerio de Educación con el fin de recoger información sobre los aprendizajes que están logrando los estudiantes año tras año. Según los resultados obtenidos en el año 2018 muestran una gran preocupación, ya que la región Ancash se pudo observar que la mayoría de estudiantes se encuentra en un nivel de proceso con respecto a los niveles de logro en el área de matemática. MINEDU (2018).

Esta problemática también se encuentra expresada en las instituciones educativas de Chimbote, en donde se observa que los niños tienen dificultades para considerar otras culturas, opinar y explicar contenidos complejos.

La misma problemática se observó en los niños del aula de 5 años A de la Institución Educativa de Gestión Privado “Los Ángeles de Chimbote”, presentan

dificultades, al momento de la resolución de problemas de razonamiento lógico matemático, ya que cuando se está realizando acciones de comparar cantidades y características, agrupar objetos, representar cantidades, patrones de repetición, desplazamientos y ubicaciones, e identificar cantidades y duración de eventos el niño solo responde por pasar la pregunta, sin ponerse a pensar un momento en la respuesta. Dando como resultado un razonamiento lógico matemático bajo ya que los niños son rutinarios y en el aula solo son receptores de información, dando a notar así su falta de interés por analizar, discutir y reflexionar, por eso es necesario aplicar estrategias, donde los niños sean partícipes de sus aprendizajes.

Ante esta realidad se presenta el siguiente enunciado ¿De qué manera las actividades lúdicas mejoran el razonamiento lógico matemático de los niños de 5 años de la Institución Educativa de Gestión Privado Los Ángeles de Chimbote – distrito de Chimbote, año 2018?

Esta investigación presentó un objetivo general y cuatro objetivos específicos. Objetivo general: Determinar las actividades lúdicas para mejorar el razonamiento lógico matemático de los niños de 5 años de la Institución Educativa de Gestión Privado Los Ángeles de Chimbote – distrito de Chimbote año 2018. Objetivos específicos: Diagnosticar a través de un pre test el nivel del razonamiento lógico matemático de los niños del aula de 5 años “A” de la Institución Educativa de Gestión Privado Los Ángeles de Chimbote – distrito de Chimbote, año 2018; Aplicar las actividades lúdicas por medio de actividades de aprendizaje a los niños del aula de 5 años “A” de la Institución Educativa de Gestión Privado Los Ángeles de Chimbote

– distrito de Chimbote, año 2018; Evaluar a través de un post test el razonamiento lógico matemático de los niños del aula de 5 años “A” de la Institución Educativa de Gestión Privado Los Ángeles de Chimbote – distrito de Chimbote, año 2018 y Evaluar a través del pre test y el post test el nivel de significancia de la hipótesis.

En la actualidad existen dificultades en el nivel educativo y por eso se busca elevar la calidad educativa, a través de distintas metodologías y prácticas educativas, que tengan como principio utilizar estrategias activas para el logro de los aprendizajes, donde el niño sea el personaje principal de su aprendizaje, y al mismo tiempo se plantee buscar alternativas de solución, frente a un problema o necesidad. Es por este motivo que nace la iniciativa de presentar actividades lúdicas para mejorar el razonamiento matemático, la cual su puesta en práctica es muy escasa, en las instituciones educativas de nuestra sociedad, ya que los docentes en aula solo se dedican a presentar los problemas y que los niños solo capten la información que se les brinda, en la manera que ellos observan y escuchan. La investigación que a continuación se presenta es muy sobresaliente y trascendental para los niños, ya que la investigación predice beneficios y aportes de alcance nacional en tres ámbitos importantes.

En lo teórico se coleccionó, procesó y organizó las informaciones más actuales sobre las actividades lúdicas para mejorar el razonamiento matemático. Por este motivo se recopiló y estructuró de forma colaborativa diferentes aportes teóricos. En lo metodológico, la realización de este proyecto que se desprendió de la línea de investigación que apoyó a que la estrategia resulte efectiva. En lo práctico, la

investigación tuvo un impacto directo en la actividad de aprendizaje de los niños. Se logró por medio del desarrollo y práctica de investigación, elaborar, producir e incluso validar instrumentos de investigación.

En cuanto a la metodología, la investigación realizada fue del tipo explicativa, con un nivel cuantitativo, basándose en una investigación de diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 32 niños de las aulas de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa de Gestión Privado Los Ángeles de Chimbote, de la cual se trabajó con la muestra de 16 estudiantes del aula de 5 años “A”. La técnica empleada fue la observación y el instrumento utilizado fue una lista de cotejo de razonamiento lógico matemático, de preguntas dicotómicas (SI y NO) la que constó de 12 ítems, la misma que fue validada por 5 jueces expertos, los cuales determinaron que si era confiable y aplicable. Este trabajo de investigación se realizó teniendo en cuenta el código de ética enfocada en principios y valores éticos y sobre todo con el debido consentimiento de la institución y participantes, ya que esta se realizó con fines educativos.

En esta investigación se desarrolló distintas acciones para poder confirmar si la hipótesis que se proponía cumplía o no cumplía. Mediante el pre test se da conocer que los estudiantes en su mayoría presentaron un nivel bajo de razonamiento lógico matemático, luego de haber aplicado las actividades de aprendizaje basadas en actividades lúdicas, el post test permitió decir que las actividades lúdicas si mejoraron significativamente el razonamiento lógico matemático de los niños y niñas del aula de 5 años “A”.

La investigación da a conocer de manera clara y precisa que las actividades lúdicas si mejoraron significativamente el razonamiento lógico matemático, tal y como lo muestran las páginas de resultados donde se puede apreciar que en el pre test la mayoría de niños se encontraba en un nivel bajo de razonamiento lógico matemático, se aplicaron las sesiones de aprendizaje basadas en las actividades lúdicas, luego de haber realizado las 15 actividades de aprendizaje, se pasó a evaluar mediante un post test donde se obtuvo buenos resultados los cuales permiten deducir que las actividades lúdicas como técnica si mejoran significativamente el razonamiento lógico matemático.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

Para De Alva (2017), en su trabajo de Grado para optar por el Título de Magister en Educación con Énfasis en Pensamiento Matemático, realizado en Barranquilla, capital del departamento Atlántico, en la Fundación Universidad Del Norte de Colombia, el cual tuvo por título “Utilización de los juegos como herramienta didáctica para potenciar el proceso de la solución de ecuaciones de primer grado con una incógnita”. Dicha investigación se planteó un objetivo general: Potenciar habilidades en la solución de ecuaciones de primer grado a través de los juegos en las estudiantes de octavo grado. Su población fueron 84 estudiantes de 8° grado de Básica Secundaria de la Institución Educativa Distrital Lestonnac, tomando como muestra 40 estudiantes. La metodología que utilizó fue de tipo cuantitativa de alcance descriptivo y diseño de corte pre-experimental. obtuvo resultados mediante su pre test, que su muestra se encontraba en un nivel básico en

las matemáticas. Es ahí donde el autor dice que esto se debe a que los docentes no suelen innovar en cuanto a la enseñanza aprendizaje de los estudiantes, sino más bien se centran en la rutina de sus actividades. El uso de juegos son una estrategia muy importante para la resolución de operaciones matemáticas, puesto que en su trabajo de investigación realizado llego a la conclusión que mediante las actividades lúdicas se le da una mirada más flexible al aprendizaje de las matemáticas, esto se debe a las características propias del juego, porque permite que los niños logren aprender las matemáticas de una manera divertida, donde el niño mismo es partícipe de plantear y respetar reglas en el juego, que propicien así la búsqueda de una competencia sana.

Al respecto Dumes y Suarez (2015), en su proyecto de investigación, realizado en la Universidad de Guayaquil – Guayaquil, el cual tuvo por título “Influencia de los materiales lúdicos en el aprendizaje lógico matemático de los estudiantes de primer año básico. Diseño y elaboración de una guía didáctica para docentes”. su objetivo general fue: Analizar la influencia que tienen los materiales lúdicos en el aprendizaje lógico matemático, mediante el desarrollo de actividades con una muestra de estudiantes de primer año básica para el diseño y elaboración de una guía docente. Su muestra es no probabilística la cual estaba conformada por 15 docentes de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Aurelio Espinosa Polit”. El instrumento utilizado fue un cuestionario con un método analítico y con la técnica de la encuesta. Los investigadores obtuvieron como resultados que las actividades lúdicas si influyen de manera muy buena en el aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes. Es por eso que concluyen que el juego es una herramienta muy

importante para el desarrollo del aprendizaje de las matemáticas, ya que lo considera un motivador para lograr los aprendizajes que se pretende. Los materiales que se utilicen para el desarrollo de la estrategia pueden variar dentro y fuera del aula, para que así las actividades no se conviertan muy rutinarias. Propone también que sería muy importante y necesario promover el uso de una guía didáctica.

Según Alonso, Muñiz y Rodríguez (2014), en su estudio de investigación realizado en la Universidad de Oviedo - España, el cual tuvo como muestra estudiantes del 1º de Educación Secundaria, donde su título fue “El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas: estudio de una experiencia innovadora”, En su investigación su objetivo general fue: Mejorar la actitud y el interés del alumnado en el proceso de aprendizaje y enseñanza de las matemáticas. Los resultados que obtuvo muestran, que luego de aplicar las actividades de aprendizaje, los niños mejoraron significativamente su nivel de razonamiento lógico matemático. Donde los autores dicen que esto es gracias a la estrategia de actividades lúdicas para mejorar el razonamiento lógico matemático, ya que son una ocasión donde los alumnos se sienten motivados y prestos para realizar las diferentes actividades. Los investigadores concluyen que el juego utilizado como recurso didáctico para la enseñanza aprendizaje de las matemáticas, aumenta la motivación y el interés de los niños, por el estudio de esa materia, logrando así enriquecerse de nuevos conocimientos. Los diferentes recursos didácticos que se utilizan dentro y fuera del aula, son muy importantes en el rendimiento académico de los estudiantes, ya que el niño tiene un contacto directo con estos.

Huamán, R. (2016), en su tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, realizada en la Universidad católica Los Ángeles de Chimbote – Trujillo, la cual tuvo por título “Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E N° 82318 de Calluan, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba – 2015”. Su objetivo general fue: Determinar en qué medida la aplicación del programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E N° 82318 de Calluan, Distrito de Cahachi, Provincia de Cajabamba - 2015. Su muestra eran 26 estudiantes de 5 años en la I.E N° 82318 de Calluan. La metodología fue de tipo cuantitativa y de diseño cuasi -experimental. Obtuvo como resultados que las actividades lúdicas si mejoran el razonamiento lógico matemático. Esta investigadora argumenta que esta se debe a que los estudiantes mediante los juegos se encuentran motivados al realizar las diferentes actividades. Deduce también que las actividades lúdicas si mejoran el razonamiento lógico matemático de los niños ya que esto ayuda a que el niño despierte su creatividad, imaginación y memoria. Resalta la gran importancia de los docentes en estas actividades, ya que ellos son los encargados de promover y desarrollar junto con los estudiantes estrategias basadas en actividades lúdicas para el logro del aprendizaje de las matemáticas.

Zeña, (2018), en su tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, realizada en la Universidad católica Los Ángeles de Chimbote – Chiclayo, la cual tuvo por título “Estrategias Lúdicas para mejorar los Aprendizajes Significativos en el área de Matemática en los niños de cinco años de edad de

Educación Inicial de la I.E. Nro.081 caserío Santa Isabel, distrito De Mórrope, Provincia de Lambayeque- 2015”. Dicha investigación tuvo como objetivo: Evaluar las estrategias lúdicas para mejorar los aprendizajes significativos en el área de Matemática en los niños de cinco años de edad de educación inicial de la I.E. Nro. 081 Caserío Santa Isabel, distrito de Morrope, provincia de Lambayeque. La metodología fue de tipo descriptivo, diseño pre experimental, la población estaba conformada por 30 niños de 5 años donde la investigadora utilizó el muestreo no probabilístico construyendo así su muestra de 15 estudiantes de 5 años de la institución educativa ya mencionada. Utilizo la técnica de observación y 2 instrumentos: la lista de cotejo y el registro de aprendizajes previos. Los resultados obtenidos fueron que las actividades lúdicas si mejoran el aprendizaje de las matemáticas, es ahí donde la investigadora concluye que los estudiantes si lograron aprendizajes significativos y propone que en las instituciones se debe implementar los horarios de juego y un espacio de materiales lúdicos.

Medina (2019) en su tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, realizada en la Universidad católica Los Ángeles de Chimbote – Trujillo, la cual tuvo por título “Programa de Juegos Lúdicos para mejorar el Aprendizaje en el Área de Matemáticas en los niños de 5 años de La I.E.I. N° 182 Divino Niño Jesús Pacanga 2019”. Su objetivo de investigación fue: Determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos en el aprendizaje del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 182 “Divino Niño Jesús” Pacanga 2019. La metodología es de tipo explicativa, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 64 niños en donde la

investigadora trabajo con el muestreo no probabilístico en donde obtuvo una muestra de 24 niños de 4 años de la institución que se menciona en el título. El instrumento que utilizó fue la observación y el instrumento fue una guía de observación. La investigadora obtuvo como resultados de que las actividades lúdicas si mejoran el aprendizaje de las matemáticas, ya que en el pre test que aplico la mayoría de estudiantes obtuvieron un nivel C y luego de haber aplicado las sesiones de aprendizaje el post test permitió dar a conocer que estos niños mejoraron en cuanto al aprendizaje de las matemáticas es por esta razón que la investigadora concluye que las actividades lúdicas si mejoran el aprendizaje de las matemáticas.

Paredes, (2018), en su tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, realizada en la Universidad católica Los Ángeles de Chimbote – Chimbote, la cual tuvo como título “Aplicación del programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años, en el área de matemáticas, del PRONOEI - Luceritos del amanecer, de la provincia de Casma – 2016”. Esta investigación tuvo como objetivo: Determinar el nivel de mejora de los aprendizajes, por la aplicación del programa de actividades lúdicas en los niños de 5 años, en el área de matemáticas, del PRONOEI Luceritos del Amanecer de la provincia de Casma – 2016. Donde la población fueron 25 niños de 4 y 5 años, pero la investigadora trabajo con la muestra de 20 estudiantes de 5 años de la Institución que en el mismo título hace mención. La metodología que utilizó fue de tipo aplicada, nivel cuantitativo y de diseño pre experimental, la técnica que utilizó fue la observación sistemática y su instrumento fue la lista de cotejo. La investigadora

obtuvo como resultado que las actividades lúdicas ayudaron a mejorar el razonamiento lógico matemático deduciendo así que las actividades lúdicas si mejoran significativamente las habilidades, matemáticas de los niños y las niñas, pero a todo esto también resalta que no solo la docente es la responsable de todo sino también la comunidad educativa. Ante esta situación la investigadora propone estrategias de trabajo para lograr buenos resultados, los cuales son: capacitaciones, docentes que participen en grupos de interaprendizaje y lo primordial es que los pares colaboren también a reforzar el aprendizaje de su menor hijo.

Visconde (2018) en su tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, realizada en la Universidad católica Los Ángeles de Chimbote – Chimbote, la cual tuvo por título “Los Juegos Lúdicos para mejorar el Aprendizaje de los Niños de 5 años en el Área de Matemática de la I.E. Niño Jesús De Praga N° 1538 Distrito De Huarney -Ancash-2016”. Su objetivo de investigación fue: Determinar en qué medida los juegos lúdicos mejora el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de matemática de la I.E. niño Jesús de Praga N° 1538, distrito de Huarney, Ancash-2016. La metodología fue de tipo explicativa, nivel cuantitativo y diseño pre experimental. Su muestra fueron 45 niños del nivel inicial de la cual trabajo con una muestra de 18 estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa que el título hace mención. La investigadora prueba mediante sus resultados que las actividades lúdicas si mejoran el aprendizaje de las matemáticas y resalta la importancia de las mismas. En el pre test se evidencia que los niños lograron un nivel C y en el post test luego de haberse aplicado las actividades lúdicas el aprendizaje de las matemáticas mejoro significativamente. La investigadora

valiéndose de estos resultados concluye que las actividades lúdicas si mejoran el aprendizaje en el área de matemática.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1.1. Definición de la variable Razonamiento lógico Matemático

Se revisaron diferentes fuentes de información, para hallar encontrar un significado directo sobre que era el razonamiento lógico matemático, sin embargo, se puede decir que son muy escasas las investigaciones que traten sobre el razonamiento matemático, es por eso que a continuación pasare a dividir la variable razonamiento lógico matemático, lo que implica que en primer lugar tratare sobre el significado de razonamiento y luego el significado de matemático, y así obtendré conclusiones sobre los significados y es ahí donde uniré las dos palabras, la cual nos permite conocer el significado de mi variable.

2.2.1.2. Definición de Razonamiento

Según Chaparro, Pachón y Parada (2016), argumentan que el razonamiento, es la acción que realiza la mente, la cual la podemos realizar en determinadas ocasiones, en donde el ser humano debe vincular conocimientos que ya tiene, con los que se le muestra como nuevos, y así luego de haber analizado, llegar a conclusiones, esto quiere decir que en base a las conclusiones que se llegue, estas nos permitirán obtener nuevos conocimientos.

Por su parte Díez (2016), dice que razonar es lo mismo que inferir o argumentar y radica en realizar conclusiones a partir de la información con la que se cuenta.

2.2.1.3. Definición de lógico

Según como dicen Henao y Moreno (2015) que “la lógica proviene de una palabra del griego antiguo, (logike) que quiere decir dotado de razón, intelectual, dialectico, argumentativo, dicha palabra a la vez viene del latín (logos) lo que quiere decir palabra, pensamiento idea, argumento, razón o principio. A lo largo de la historia se trata sobre 2 lógicas, la lógica de la filosofía la cual fue iniciada por Platón y la lógica de las matemáticas planteada por Aristóteles.

Por su parte la Real Academia Española (RAE) (2018), dice que la lógica es aquella que se asemeja a la razón natural, en donde cada persona admite la posibilidad de tener o no la razón, en donde la mente se sirve de la base para dar respuestas.

2.2.1.4. Definición de matemático:

Según la Real Academia Española (2017) define a la palabra matemático como, a aquella persona que ejerce de manera clara las matemáticas, y que posee acerca de ellas, especiales conocimientos.

Para Villasante (2016) la palabra matemático hace referencia a una persona que tiene conocimientos muy organizados, personas que no se dan por vencidos hasta llegar a resultados, esto quiere decir que son personas con la mentalidad muy apropiada para deducir y solucionar problemas difíciles de las matemáticas.

Teniendo entonces las definiciones de tres palabras que se unen para formar una variable de esta investigación, la cual es el razonamiento matemático, puedo llegar a sacar la definición sobre esta.

Argumentando que el razonamiento matemático es la habilidad mental que posee una persona para resolver problemas, en diferentes temas de las matemáticas, las cuales están ligadas con los acontecimientos de la vida real, donde su apoyo principal, son conocimientos previos que este ya posee.

En la misma línea el Ministerio de Educación (MINEDU) (2016), dice que las personas desde el momento que nace empieza a descubrir su mundo, y es entonces donde pone en ejercicio sus sentidos para conocer acerca de todo lo que le rodea y al mismo tiempo resolver los problemas que se le presenten, desarrollando así, sin darse cuenta, habilidades matemáticas.

Por su parte también Salvador (2017) El razonamiento lógico matemático, es pues entonces la capacidad que tenemos las personas para emplear procedimientos de abstracción a números o cantidades y luego ejecutar una secuencia de ejercicios que dan resultado a un problema.

2.2.2. Enfoque didáctico de la matemática en educación inicial

El MINEDU (2016) expone que El área de matemática se rige bajo el “Enfoque centrado en la resolución de problemas” o “enfoque problémico”. Los aprendizajes de los niños(as) son formados depende a las situaciones en la que estos se encuentran. Esto quiere decir que los aprendizajes que se pretende lograr, se desarrollan de manera eficaz, si están inmersos en contextos plenos de sentido, y cuando las niñas y niños se desenvuelven en acciones donde tienen la tarea de resolver una circunstancia que se le presente. Es por ese motivo, que es muy necesario e importante plantear a los niños, actividades didácticas, basadas en la vida real, donde el niño tome como apoyo sus conocimientos previos, como inicio para así ir logrando poco a poco, que los estudiantes conciban nuevos problemas a proponer.

La unión de los nuevos conocimientos a los que ya se tienen, es un procedimiento un poco difícil, ya que para esto es necesario de una gran cantidad y diferentes situaciones de aprendizaje, tiempo y oportunidades, donde les permita a los niños desarrollar ciertas acciones. Existen procesos matemáticos que debe abordar el/la docente en la Educación Inicial. El descubrimiento, la exploración, la práctica continúa de los procedimientos y la intervención intencionada de una persona adulta, permitirá que los niños(as), se apropien de los aprendizajes de las matemáticas.

2.2.3. Componentes del pensamiento lógico-matemático

Al respecto Gutiérrez (2014) destaca los siguientes componentes:

2.2.3.1. La Autorregulación

Es un componente que ayuda a los niños y niñas a tener el control del movimiento de su cuerpo, en primer lugar, por medio de los estímulos externos y luego por medio de los estímulos internos, para que al final logre su autocontrol en las diferentes circunstancias de su vida diaria.

2.2.3.2. Número

Según Kamii (1985), citado en Gutiérrez (2014), dice que la abstracción de las características de los objetos (abstracción empírica), solo tiene como objetivo que el niño se concentra solo en una característica del objeto ignorando las demás, mientras que en la abstracción del número (abstracción reflexionante) requiere también que el niño aprenda a construir relaciones entre objetos. Por eso dice que la abstracción del número y la abstracción de las propiedades de los objetos, son muy diferentes.

2.2.3.3. Asumir Roles

Asumir roles como operación cognitiva consta de tres dimensiones: dimensión física, dimensión psicológica y dimensión social. En la dimensión física la percepción depende de la perspectiva del individuo mismo. La dimensión psicológica, la percepción depende de la condición, creencia, los sentimientos personales y experiencias de la vida. En la dimensión social, es muy necesario tener en cuenta la perspectiva de otras personas y así tratar de ponerse en su lugar.

2.2.3.4. Clasificación

Según Oñativa (1977), citado en Gutiérrez (2014) la clasificación es una fase lógico-matemático que consiste en formar clases, según las semejanzas cualitativas de los elementos a agrupar.

2.2.3.5. Secuencia y patrón

Secuencia significa organizar un grupo de objetos o acontecimientos que se dan en el tiempo de manera sucesiva o lineal, esto quiere decir que una cosa viene después de la otra. Patrón se refiere a una serie organizada de elementos que se repiten, según una guía de alternar los mismos uno por uno, teniendo en cuenta turnos.

2.2.3.6. Distinción de símbolos

Este componente consiste en identificar y clasificar objetos o eventos según sus debidas características.

2.2.3.7. Espacio

Para Piaget (1975), citado en Gutiérrez (2014), la noción espacio es comprendida, en función a los objetos, donde el niño supone a las cosas un cierto grado de exterioridad, según lo que puede percibir desde su perspectiva.

Entonces ante este problema que se plantea, el uso de actividades lúdicas como técnica para mejorar el razonamiento matemático, es por ello que a continuación se realizarán las diferentes definiciones sobre que significa

técnica y así mismo de actividades lúdicas, para entender sobre cómo y porque las actividades lúdicas mejorarán el razonamiento matemático.

2.2.4. Competencias del área de matemática en el nivel inicial

En MINEDU (2016) nos da a conocer que el área de matemática en el nivel inicial está compuesta por dos 2 competencias muy importantes y a la vez cada una de ellas posee capacidades y desempeños.

2.2.4.1. Resuelve problemas de cantidad:

Esta competencia pretende ayudar al niño a descubrir su mundo, lo que equivale a decir que el niño empieza a percibir las cosas que en el existen, a partir de su forma, color, tamaño, peso, etc. Ante esta perspectiva esta competencia determina 3 capacidades las cuales son las pautas de aprendizajes que se quieren lograr.

- **Capacidades:** Traduce cantidades a expresiones numéricas, Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones y Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

2.2.4.2. Resuelve problemas de forma movimiento y localización

Esta competencia nos muestra la etapa en donde el niño establece relación entre su cuerpo, el espacio, los objetos y las personas que están a su alrededor. Esta competencia nos presenta 3 capacidades las cuales son:

- **Capacidades:** Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones, Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas y Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

2.2.5. Tipos de conocimiento según Piaget

Piaget citado en Rodríguez (2019) destaca 3 tipos de conocimientos.

2.2.5.1. El conocimiento físico

Es cuando el niño logra aprendizajes mediante la manipulación de los objetos y el contacto directo con las personas que lo rodean, lo que quiere decir es que este conocimiento se da gracias a todo lo externo.

2.2.5.2. El conocimiento lógico matemático

Es aquel que no existe por sí solo, sino más bien se construye por las acciones que el sujeto realiza. El niño empieza a construir este conocimiento al relacionar los objetos con las experiencias que vive en su día a día, este logro se debe a la abstracción reflexiva que realiza la mente.

2.2.5.3. El conocimiento social

Este conocimiento se da gracias a las normas establecidas, es decir que el niño lo logra según su interacción con las demás personas, en otras palabras, podría decirse que esto se debe a la interacción grupal.

2.2.6. Definición de la variable actividades lúdicas

2.2.6.1. Definición de Actividad

Al respecto Pérez y Merino (2017), argumentan que la palabra actividad hace referencia a un conjunto de acciones que realiza una persona en la vida diaria, para lograr un fin.

2.2.6.2. Definición de lúdica

Cabral (2015), Dice que la lúdica es la acción que tiene como consecuencia la diversión y la alegría y todo otro cualquier acto que permita la recreación y un conjunto de expresiones culturales. Pero este término no solo se refiere a jugar por recreación, sino también se ponen en práctica un compuesto de actividades que permitan lograr aprendizajes en los estudiantes, de manera más divertida. Los juegos en los primeros años de vida deben ser sensoriales, en etapas más avanzadas, deben promover la creatividad y en edades más posteriores pueden promover la competitividad.

Entonces teniendo ya las diferentes definiciones se dice en esta investigación se está planteando un conjunto de procedimientos que permitirán a los niños, mejorar su razonamiento lógico matemático. Este conjunto de procedimientos, serán las actividades lúdicas, las cuales según su definición nos dice que son un conjunto de acciones que se realizan para lograr un objetivo, en este caso nuestro objetivo es mejorar el razonamiento matemático de la muestra.

2.2.7. Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget

Según Piaget (1945) citado en Gallardo y Gallardo (2018), el juego adopta diferentes cambios durante la infancia debido a las estructuras mentales que el ser humano va adquiriendo. El autor dice que en el juego predomina la asimilación sobre la acomodación, es así que, mediante la socialización con el medio, el niño imita e incorpora nuevos comportamientos, los cuales modifican sus estructuras mentales.

2.2.7.1.El Juego según Jean Piaget

Por su parte Patín (2016) cita a Piaget donde este investigador define a las actividades lúdicas como la manera de comprender de manera más clara y precisa. En donde se desarrollan actividades solo por el placer de lograr un objetivo. Piaget sustenta también que el juego estimula la actividad cognitiva de los niños, para que así le resulte más fácil comprender sobre lo que acontece en su mundo.

2.2.7.2. Principios teóricos de la Teoría de Piaget

Piaget (1961), citado en Tripero (2017) considera los siguientes principios teóricos:

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

- “Asimilación mental mediante la percepción o concepción del objeto en función de su incorporación a una acción real o posible”.

2.2.7.3. Tipos de desarrollo o estadios según Piaget

Valderrabano (2018) Piaget dice que el desarrollo cognitivo consta de tres etapas y en cada una predomina el juego.

- **Sensoriomotor:** “Entre los 0 y los 2 años. predomina el juego funcional”.
- **Preoperacional:** “Entre los 2 y 6 años. El juego simbólico es predominante”.
- **Operaciones concretas:** “Entre los 6 y 12 años. Aparece el juego de reglas”.

2.2.7.4. Tipos de juegos en los diferentes estadios según Piaget

Piaget destaca diferentes tipos de juegos los cuales se van desarrollando de acuerdo a los estadios del ser humano.

- **Juego Funcional:** Este es un tipo de juego que se realiza a muy temprana edad en donde las acciones que se realiza son con el objetivo de conocer su mundo y recibir información de todo lo que le ayuda a tener un completo desarrollo.
- **Juego Simbólico:** Este tipo de juego es donde los niños observan su alrededor e imitar lo que sucede en él, desde lo que ven en la tele hasta lo que observan de su propia familia.

- **Juego de reglas:** Aquí ya los niños son capaces de hacer acuerdos en lo que está bien o no durante el juego, donde teniendo en cuenta también que hay reglas también que indican que cada uno tiene que esperar turnos, que no siempre se gana y sobre todo a respetar las opiniones de los demás.

2.2.8. Funciones de las actividades lúdicas

Para Patín (2016) las actividades lúdicas permiten al niño conocerse a sí mismo y conocer a los demás por lo que mediante el juego puede interactuar con otros niños y así compartir alegrías y logros. El juego permite al niño conocer el ambiente que lo rodea y tener confianza en él y en los que le rodean, creando así un ambiente de confianza y respeto mutuo. Ayuda también a que el niño mediante la interacción con otros niños controle sus frustraciones e impulsos

2.2.9. Contribuciones de las actividades lúdicas

Según Hurlock (2000) citado en Blanco, Blanco y Colmenares (2017), el juego es muy importante ya que le permite al niño desarrollar sus músculos y ejerciten las partes de su cuerpo. Otro campo donde es importante es para la salida de energía, ya que les permite expulsar la tensión, los nervios y a controlarlos de cierta manera cuanto estén irritables. La comunicación es otro campo donde los juegos influyen, ya que mediante las acciones que se realizan, permite a los niños interactuar entre ellos y la docente, logrando así mayor comunicación y a liberar las tensiones en cuanto a su conducta. En el logro de aprendizajes es muy importante, ya que permite a las docentes aplicar estrategias

de juego, para logara aprendizajes esperados, ya que el juego es una actividad que entretiene y divierte a los niños.

2.2.10. Rol del Educador

Según Fernández y otros (2000) citado en Blanco, Blanco y Colmenares (2017), el rol de docente es muy importante ya que este se convertirá en un guía en el aprendizaje, es por ello que este autor destaca las siguientes funciones que debe cumplir un docente para realizar el juego y así logre el aprendizaje que este se plantee.

2.2.10.1. Preparar sus aprendizajes esperados

Esto quiere decir que la docente debe planificar, el aprendizaje que quiere lograr con sus estudiantes y a la vez organizar de qué manera lo va a desarrollar.

2.2.10.2. Preparar el ambiente

Esto se refiere a que el docente debe evaluar el espacio donde llevara a cabo su actividad, ya que por naturaleza en el juego los niños gritan, corren, saltan y por este motivo que es necesario que la docente antes de realizar la actividad, prepare el espacio, para que así los niños estén seguros y se sientan seguros.

2.2.10.3. Preparar recursos y materiales adecuados

Esto consiste en que la docente debe preparar los recursos y materiales necesarios que le permitan logra los aprendizajes que esta se platee, también es necesario que tome en cuenta que sean materiales atractivos a la vista de los niños,

para que así puedan lograr captar su atención, pero que al mismo tiempo no tengan ninguna característica de que pueda dañar de cierta manera a los niños.

2.2.11. Características de las actividades lúdicas

Según Patín (2016) dice que las estrategias lúdicas deben poseer características para el logro de los aprendizajes, las cuales deben estar basadas en los avances que en la actualidad se pueden conocer. Antes de planificar la estrategia se debe conocer primero que es lo que se quiere lograr, ante esta situación se destacan las siguientes características de las estrategias de enseñanza aprendizaje:

- a) Analizar de manera detenida que aprendizajes se quieren lograr.
- b) Planificar que estrategia se va a aplicar, como se va a realizar y en qué ambiente se aplicará.
- c) Desarrollar las actividades planificadas cumpliendo con todo lo propuesto.
- d) Evaluar el logro de aprendizaje de los niños y niñas.

2.2.12. Pautas para desarrollar el razonamiento lógico matemático en los niños

Al respecto la Web del Maestro (2018) dice que el razonamiento lógico matemático se desarrolla de manera secuencial porque comienza desde lo más fácil hasta llegar a lo más complejo, por eso es necesario que todas las personas, todos los agentes educativos tengan clara la forma de ayudar a los niños a desarrollar su razonamiento lógico matemático y para eso es necesario tener en cuenta las siguientes pautas:

2.2.12.1. Evitar compararlos: cada niño tiene su estilo y ritmo de aprendizaje por eso es necesario respetar su forma de aprender evitando compararlo con otros niños.

2.2.12.2. No obligarlos: jugando se logran buenos aprendizajes y es necesario que no obliguemos a los niños a cumplir con lo que nosotros proponemos, sino más bien indagar acerca de sus intereses y a partir de ese momento plantear estrategias según su edad.

2.2.12.3. Plantearles retos: es necesario darles tareas de acuerdo a su edad, evitar darle actividades complejas, porque al no poder realizarlas, el niño se desmotivará y ya no querrá volver a realizar la actividad.

2.2.12.4. Apostar por la diversión para adquirir nuevos aprendizajes: El juego es una sensación muy satisfactoria para el niño por eso es muy importante que se creen actividades que se desarrollen mediante el juego porque así el niño se divertirá y lo más importante, logrará aprendizajes.

2.2.12.5. Ayudarlo a cultivar su forma de pensar: los juegos donde se pueden reconocer, emparejar son muy importantes para trabajar la memoria.

2.2.12.6. Incentivarlo a la reflexión y a la crítica: plantearles a los niños situaciones de conflicto según su edad, donde exprese sus soluciones, pero nunca se debe influir en sus respuestas.

2.2.13. Derecho de los niños

Según Aldeas Infantiles SOS Perú (2018), con respecto a las proyecciones que tiene el INEI para el 2018, en el país hay más de 9 millones de niños y por ese motivo resalta que es importante ratificar la responsabilidad y cumplimiento de sus derechos y sobre todo defender de estos se cumplan sin excepción ninguna.

El tercer domingo de agosto se celebra el día de niño, en donde se debe recordar también los derechos de los mismos, pero esto no quiere decir que solo este día los tengamos presente, sino más bien durante nuestro día a día, porque son seres humanos que merecen respeto y sobre todo vivir en un ambiente donde se sienta libre, feliz y tenga acceso a los servicios básicos que aseguren su buen estado físico.

En esta investigación se resalta 2 derechos fundamentales los cuales son:
Derecho a la educación y el derecho a la recreación.

2.2.13.1. Derecho a la educación

Los niños y niñas tienen el derecho a recibir una educación de calidad y sobre todo tener las condiciones necesarias para lograr buenos aprendizajes.

2.2.13.2. Derecho a la recreación

Todos los niños y niñas tienen derecho a la recreación, donde puedan manifestarse de manera deportiva, cultural y siempre de manera libre en un

espacio adecuado donde le permita ser el mismo en sus más completas expresiones.

III. HIPÓTESIS

Hipótesis alterna

Las actividades lúdicas mejora significativamente el razonamiento lógico matemático de los niños de 5 años de la Institución Educativa de Gestión Privado Los Ángeles de Chimbote – distrito de Chimbote, año 2018.

Hipótesis nula

Las actividades lúdicas no mejoraran el razonamiento lógico matemático de los niños de 5 años de la Institución Educativa de Gestión Privado Los Ángeles de Chimbote – distrito de Chimbote, año 2018.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Tipo de investigación: Explicativa

Según Domínguez (2015), la investigación de tipo explicativa es aquella que explica el comportamiento de una variable en función a otra. En este tipo de investigación se plantea una relación de causa-efecto, necesita también el control metodológico y estadístico, para explicar por qué ocurre un fenómeno.

Nivel de la investigación: Cuantitativo

Según la Academia Europea de Pacientes (EUPATI) (2016), la investigación cuantitativa es aquella en donde se cuantifican datos o resultados a partir de las

observaciones realizadas. Los datos cuantitativos son todos aquellos datos que están expresados de manera numérica o en porcentaje. Este nivel, es en donde se reúnen y estudian datos que se pueden contar de fenómenos, está encargada de estudiar la relación que existe entre los fenómenos de estudio cuantificados. La investigación cuantitativa busca también determinar la fuerza de la unión y relación entre los fenómenos de estudio, lo cual también permitirá hacer posibles inferencias causales, las cuales servirá para explicar el por qué las cosas suceden de una manera u otra.

Diseño de la Investigación: Pre experimental

Según Jara (2019) los diseños pre experimentales de pre prueba y post prueba son con un solo grupo, en donde nos dice que son aquellos diseños que consiste en aplicar a un solo grupo una prueba antes de la intervención del estímulo, luego se le aplica el estímulo y al final se aplica una prueba después de la intervención del estímulo. El diagrama de este diseño es de la siguiente manera:

G O₁ X O₂

Donde según la simbología de los diseños experimentales significan lo siguiente:

G: Grupo de sujetos

O₁: Pre test, (lista de cotejo), se evalúa a los sujetos, antes de la aplicación del estímulo.

X: Estímulo o condición experimental.

O₂: Post test, (lista de cotejo), se evalúa a los sujetos, después de la aplicación del estímulo.

4.2. Población y muestra

Población

La población está conformada por una totalidad de 32 niños y niñas de 5 años, 16 niños de la sección “A” y 16 niños de la sección “B” de la Institución Educativa de Gestión Privado Los Ángeles de Chimbote, la cual está ubicada en la Av. Enrique Meiggs 12447 – Chimbote.

La I.E.G.P Los Ángeles de Chimbote está ubicada en la Av. Enrique Meiggs 1299, Chimbote, Perú, limita por el norte con Jr. Moquegua grifo Pecsá MZ” I” por el sur con Jr. Drenaje, complejo deportivo Torito Luces M” O” primera zona, por el oeste con Jr. Tacna, grifo Pecsá MZ” R”, Florida baja por el este con la Av. Pardo con la escuela de ingeniería en la Uladech MZ”13-14” Miraflores alto tercera zona.

Tabla N° 1: *Población*

Institución Educativa	Edad	N° de niños	
Institución Educativa de Gestión Privado Los Ángeles de Chimbote	5 años	A	16
		B	16
TOTAL			32

Muestra

La muestra es no probabilística de tipo intencionado por cuotas. El muestreo por cuotas se utiliza intencionalmente porque permite seleccionar los casos característicos de la población, limitando la muestra a estos casos. En este caso,

se trabajará con la muestra representativa de 16 estudiantes del aula de 5 años “A”.

Tabla N° 2: *Muestra de los estudiantes de la Institución Educativa de Gestión Privado Los Ángeles de Chimbote – distrito de Chimbote en el año 2018.*

Institución Educativa	Edad	N° de niños
Institución Educativa de Gestión Privado Los Ángeles de Chimbote	5 años	5 “A”
		16

Criterios de selección de la muestra

Lo selección de la muestra tiene como base los siguientes criterios:

Criterios de inclusión

- a) Estudiantes matriculados en el aula de 5 años A.
- b) Estudiantes que asisten regularmente a clases.
- c) Estudiantes que colaboran con la investigación.

Criterios de exclusión

- a) Estudiantes que no asisten regularmente a clases.
- b) Estudiantes que presentan problemas de aprendizaje.

4.3. Definición y operacionalización de las variables

4.3.1. Definición de la variable independiente: Actividades lúdicas.

Son aquellas situaciones de juego que la docente propone para lograr aprendizajes que se plantee, estas tienen como objetivo experimentar la realidad mediante la diversión, permite desarrollar la creatividad, al pensar diferentes opciones, para dar resultados, beneficiando así el pensamiento y la regulación de sus acciones, la cual se va enriqueciendo durante la integración con otras personas. Por tal motivo destaca las siguientes dimensiones: Aprendizajes esperados, ambiente y recursos y materiales. MINEDU (2015),

4.3.2. Definición de la variable dependiente: Razonamiento lógico matemático

El razonamiento lógico matemático es la acción de pensar razonar y argumentar exponiendo a su manera la forma en que lo hizo para llegar a esos resultados. Para lo cual destaca las siguientes dimensiones: Actúa y piensa en situaciones de cantidad y Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización. MINEDU (2015).

Tabla N° 3: *Matriz de operacionalización de las variables*

VARIABLES	Conceptualización de la variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos de medición
VARIABLE INDEPENDIENTE Actividades lúdicas	Son aquellas situaciones de juego que la docente propone para lograr aprendizajes que se planteen, estas tienen como objetivo experimentar la realidad mediante la diversión, permite desarrollar la creatividad, al pensar diferentes opciones, para dar resultados, beneficiando así el pensamiento y la regulación de sus acciones, la cual se va enriqueciendo durante la integración con otras personas. MINEDU (2015).	Vivencial	Participa del juego	Lista de cotejo de Razonamiento Lógico Matemático de preguntas dicotómicas. (SI y NO)
		Concreto	Utiliza los materiales	
		Gráfico	Grafica la acción realizada	
		Simbólico	Representa lo realizado	
VARIABLE DEPENDIENTE Razonamiento lógico matemático	El razonamiento lógico matemático es la acción de pensar, razonar y argumentar exponiendo a su manera la forma en que lo hizo para llegar a esos resultados. MINEDU (2015),	Compara	Compara cantidades u objetos.	
			Compara características de los objetos de su entorno.	
			Compara el peso de los objetos	
			Agrupar objetos con un solo criterio	

		Agrupa	Junta objetos de su entorno relacionándolos con formas bidimensionales.
			Junta objetos de su entorno relacionándolos con formas tridimensionales.
		Representa	Realiza representaciones de cantidades.
			Representa un patrón de repetición.
			Simboliza desplazamientos y ubicaciones.
		Identifica	Identifica cantidades en acciones de agregar.
			Reconoce cantidades en acciones de quitar.
			Identifica la duración de eventos.

4.4. Técnicas e instrumentos

4.4.1. Técnica: Observación

Según Palacios (2015), dice que la observación es la indagación que realiza un investigador, mediante sus sentidos, valiéndose o no de aparatos técnicos, de las cosas o hechos, tal y como son.

La observación se desarrolló durante toda la realización de las actividades de la investigación, al evaluar el pre test, durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje y en el post test, esta nos permitía obtener información sobre el comportamiento de los niños y cuál era la reacción que estos mostraban al momento de realizar las actividades.

4.4.2. Instrumento: Lista de Cotejo

Al respecto Bermeo (2015), señala que una lista de cotejo es una herramienta para evaluar, la cual debe contener indicadores que deben ser claros, sencillos y observables. Cada indicador contiene dos categorías, el sí y el no, el sí que significa que lo que se evalúa cumple y el no, que no lo cumple.

La lista de cotejo se elaboró mediante la información que brinda el Ministerio de educación en el documento “Rutas de aprendizaje”, aquella que la institución propone para cada edad, en este caso para 5 años de educación inicial. La lista de cotejo consta de 4 dimensiones, cada dimensión está conformada por 3 ítems, dicho instrumento fue presentado a 5 jueces expertos para que lo evalúen, dando como resultado de los mismos que este era confiable y aplicable

obteniendo así 5 acuerdos de validación. Para obtener el nivel de aprendizaje se presenta una leyenda, la cual propone 3 niveles, los cuales son: Alto están los niños que han obtenido de 9 a 12 SI, Medio los niños que tienen entre 5 a 8 SI y Bajo se encuentran los niños que tienen entre 0 a 4 SI. Nivel alto significa que los niños si han alcanzado los aprendizajes esperados, nivel medio significa que los niños se encuentran en un nivel de proceso de su aprendizaje y el nivel Bajo significa que el niño recién está empezando a obtener aprendizajes. La lista de cotejo se aplicó a una prueba piloto para poder deducir si era fiable o no para la edad, luego de haber corroborado que si era aplicable se pasó a diagnosticar mediante el pre test cual era el nivel de aprendizaje de los niños y cada ítem de esta, conto para la realización de una sesión de aprendizaje y por ultimo con la misma lista de cotejo se evaluó a los niños para deducir si la hipótesis cumplió o no cumplió.

4.4.2.1. Validez del instrumento

Variable: Razonamiento Lógico Matemático

El instrumento de evaluación de que se aplicó en esta investigación fue validado por el juicio de cinco expertos. Donde se aplicó la siguiente formula:

$$C = \frac{Ta}{Ta + Td} \times 100$$

Donde:

C = Concordancia entre jueces

Ta = n° total de acuerdos (5)

Td = n° total de desacuerdos (0)

Relación de Jueces expertos

- Castro Nima Giulliana
- Castro Rivera Giannine
- Fernández Azabache Mely
- Linares Vasquez Anny Rocio
- Minaño Curibanco Yesenia

Tabla N° 4

Validez del instrumento por criterio de los jueces expertos

Concordancia entre jueces	fi	%
SI	5	100%
NO	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Reporte de jueces expertos, octubre de 2019

Tal como se demuestra en la tabla los jueces expertos validaron el instrumento y lo dieron como aplicable de caso contrario el instrumento hubiera sido reformulado.

4.4.2.2. Confiabilidad

La confiabilidad del instrumento se midió por el método Alfa de Cronbach, dando este un coeficiente de 0.969, la que es considerada como muy alta confiabilidad.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,969	12

Pre test y post test:

Pre test: Según Cano (2015), dice que el pre test, tiene como finalidad realizar un estudio de la muestra, antes de haber aplicado el estímulo, para evaluar en qué nivel de conocimiento estos sujetos seleccionados se encuentran.

Post test: Para Gutiérrez y Loza (2017), el post test es un medio que se utiliza para determinar los logros que obtienen los sujetos de la muestra, después de haber aplicado el estímulo.

Procedimiento que se siguió para elaborar la tesis

En esta investigación se desarrollaron una serie de procedimientos, los cuales se valieron de un arduo esfuerzo, para que todo resulte de manera efectiva y sobre todo tenga un impacto de aprendizaje.

Lo primero que se realizó fue la identificación de la problemática, la cual fue mediante las practicas que realizaba en la institución educativa.

Después de haber identificado la problemática se pasó a buscar una alternativa de solución para mejorar el problema que se había identificado, formulando así un objetivo general y objetivos específicos, como también el planteamiento del enunciado y la formulación de hipótesis.

Teniendo ya la problemática y la manera de solucionar el problema, se pasó a organizar y redactar la tesis, buscando antecedentes, bases teóricas del tema, la

metodología y el instrumento con el que se evaluaría si la solución propuesta, mejora o no la problemática.

Luego de haber sustentado teóricamente la tesis se pasó a la ejecución de la misma, en donde lo primero que se realizó fue la aplicación del pre test, para evaluar en nivel se encontraban los niños, luego se aplicó las actividades de aprendizaje, las cuales estaban orientadas al desarrollo de actividades lúdicas, y por último se evaluó mediante el post test, para saber si las actividades lúdicas mejoraron o no el problema identificado.

Concluida la ejecución de la tesis se pasó a tabular los resultados, analizar los mismos, realizar conclusiones y plantear recomendaciones.

4.5. Plan de análisis

En relación al análisis de los resultados, se utilizará la estadística para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación.

Para el análisis de los datos se utilizará el programa Excel versión 2016 y el estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versión 24. para el nivel de significancia.

Tabla N° 5: *Baremo de la variable: Razonamiento lógico matemático*

Código	Nivel Global	Puntuación
3	A	9 – 12
2	B	5 - 8
1	C	0 - 4

4.6. Matriz de Consistencia

Enunciado	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>¿De qué manera las actividades lúdicas mejoran el razonamiento lógico matemático de los niños de 5 años de la Institución Educativa de Gestión Privado Los Ángeles de Chimbote – distrito de Chimbote?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar las actividades lúdicas para mejorar el razonamiento lógico matemático de los niños de 5 años de la Institución Educativa de Gestión Privado Los Ángeles de Chimbote – distrito de Chimbote año 2018.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diagnosticar a través de un pre test el nivel del razonamiento lógico matemático de los niños del aula de 5 años “A” de la Institución Educativa de Gestión Privado Los Ángeles de Chimbote – distrito de Chimbote, año 2018. - Aplicar las actividades lúdicas por medio de actividades de aprendizaje a los niños del aula de 5 años “A” de la Institución Educativa de Gestión Privado Los Ángeles de Chimbote – distrito de Chimbote, año 2018. 	<p>Las actividades lúdicas mejoraran significativamente el razonamiento lógico matemático de los niños de 5 años de la Institución Educativa de Gestión Privado Los Ángeles de Chimbote – distrito de Chimbote, año 2018.</p>	<p>Nivel: Cuantitativo</p> <p>Diseño: Pre experimental</p> <p>Muestra: 16 estudiantes del aula de 5 años “A” de la Institución Educativa de Gestión Privado Los Ángeles de Chimbote</p> <p>Técnica: Observación</p>

<p>Chimbote, año 2018?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluar a través de un post test el razonamiento lógico matemático de los niños del aula de 5 años “A” de la Institución Educativa de Gestión Privado Los Ángeles de Chimbote – distrito de Chimbote, año 2018. - Evaluar a través del pre test y el post test el nivel de significancia de la hipótesis. 		<p>Instrumento: Lista de Cotejo de Razonamiento lógico Matemático de preguntas dicotómicas (SI y NO)</p>
--------------------------------	--	--	--

4.7.Principios éticos

Según el Comité Institucional de Ética en Investigación (2019), de la Universidad Católica Los ángeles de Chimbote, dice que se debe tener en cuenta la promoción del conocimiento y el bien común expresada en principios y valores éticos, a continuación, se expresa en forma resumida los principios que se tendrá presente durante la investigación. El reglamento de ética señala “que cuando se trabaja con personas se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no solamente implicará que las personas que son sujetos de investigación participen voluntariamente en la investigación y dispongan de información adecuada, sino también involucrará el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular si se encuentran en situación de especial vulnerabilidad”.

Los principios que se tendrá presente son:

- Protección a las personas: significa reconocer la capacidad de las personas para tomar sus propias decisiones, es decir que la persona es un fin y no un medio por lo tanto es necesario cuidar su autonomía.

- Beneficencia y no maleficencia: Asegurar el bienestar de las personas y no causar daño.

- Justicia: No se expondrán al grupo de estudio para beneficiar a otros, tampoco se establecerá sesgos, limitaciones de las capacidades y conocimientos que conlleven a prácticas injustas.

V. RESULTADOS

5.1.Resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos. En primer lugar, se muestran los resultados del pre test, luego se presentarán los resultados del avance de las sesiones, para luego pasar a presentar los resultados obtenidos en el pos test, y por último se pasará a evidenciar el nivel de significancia de la hipótesis.

En lo consiguiente se evidencia por medio de tablas y gráfico, el resultado inicial, el desarrollo y el resultado final del nivel de aprendizaje de los estudiantes, con lo cual se puede dar el cumplimiento de todos los objetivos planteados.

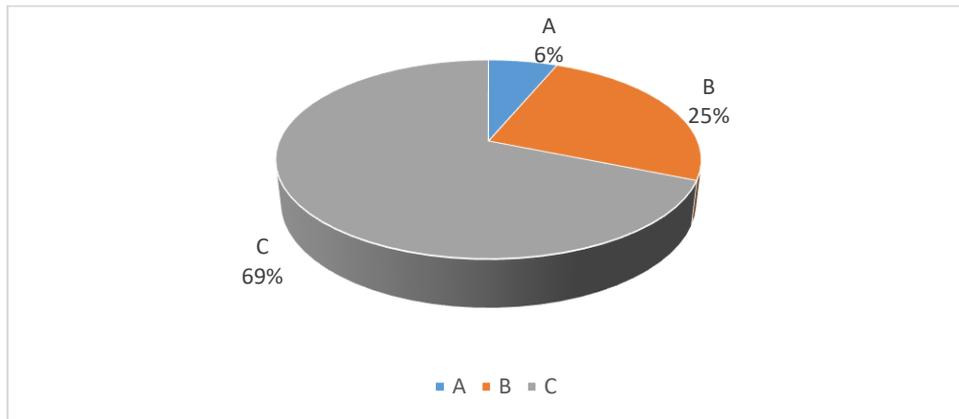
5.1.1. Diagnosticar a través de un pre test el nivel del razonamiento lógico matemático de los niños del aula de 5 años “A” de la Institución Educativa de Gestión Privado Los Ángeles de Chimbote – distrito de Chimbote, año 2018.

Tabla 6

Nivel de aprendizaje de razonamiento lógico matemático en el pre test

NIVEL DE APRENDIZAJE	CANTIDAD	PORCENTAJE
A	1	6%
B	4	25%
C	11	69%
TOTAL	16	100%

Fuente: Lista de cotejo de razonamiento Lógico Matemático



Fuente Lista de cotejo de razonamiento lógico matemático

Figura 1:

Nivel de aprendizaje de razonamiento lógico matemático en el pre test

En la tabla 6 y figura 1, se observa que el nivel de razonamiento lógico matemático de los niños y niñas, es del 69% en el nivel C, el 25% en el nivel B y el 6% en el nivel A, en donde se puede decir que la mayoría de niños se encuentra en un nivel C de razonamiento lógico matemático, lo cual nos permite deducir que la mayoría de estos niños y niñas mediante el pre test se encuentran en un nivel de inicio de razonamiento lógico matemático.

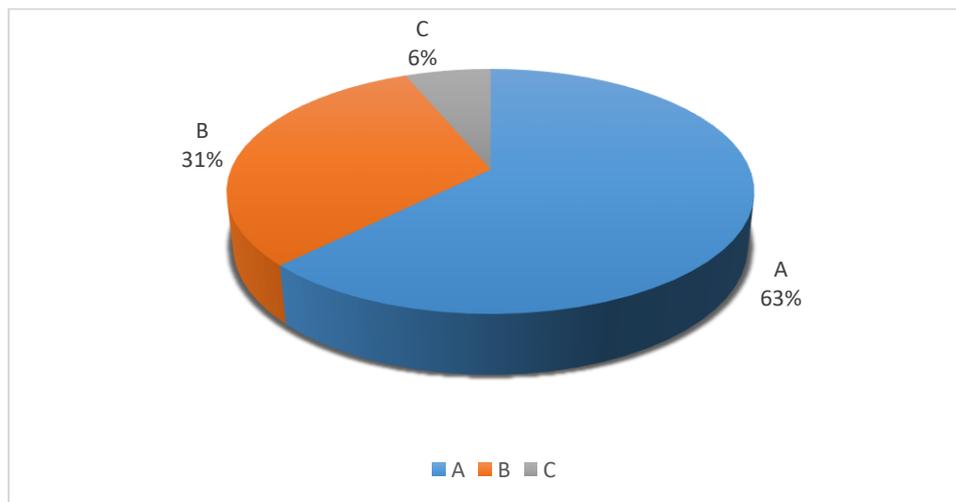
5.1.2. Aplicar las actividades lúdicas por medio de actividades de aprendizaje a los niños del aula de 5 años “A” de la Institución Educativa de Gestión Privado Los Ángeles de Chimbote – distrito de Chimbote, año 2018.

Tabla 7

Sesión 1: ¿Quién encontró más juguetes?

NIVEL DE APRENDIZAJE	CANTIDAD	PORCENTAJE
A	10	63%
B	5	31%
C	1	6%
TOTAL	16	100%

Fuente: Lista de cotejo de razonamiento Lógico Matemático



Fuente: Lista de cotejo de razonamiento lógico matemático

Figura 2

Sesión 1: ¿Quién encontró más juguetes?

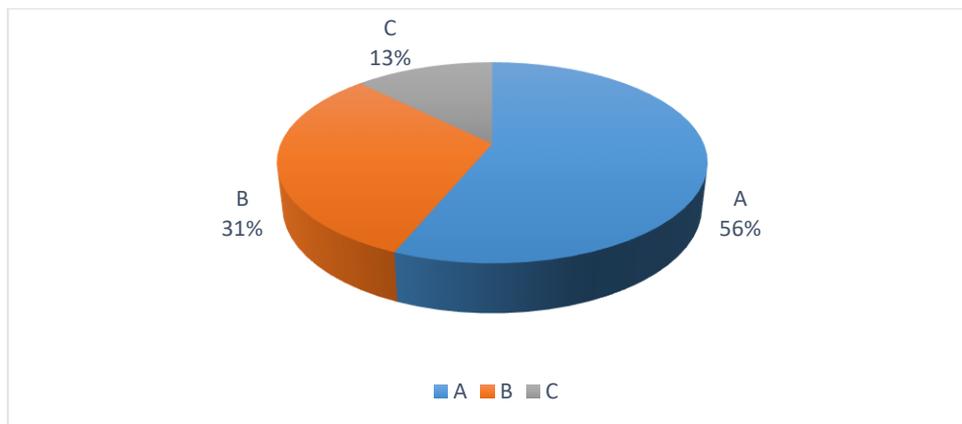
En la tabla 7 y figura 2, en donde estos representan la sesión N° 1, se observa que el nivel de aprendizaje de razonamiento lógico matemático de los niños y niñas, es del 63% en el nivel A, el 31% en el nivel B y el 6% en el nivel C.

Tabla 8

Sesión 2: Me divierto jugando con mis juguetes que tienen la forma de una figura y tiene un lindo color

NIVEL DE APRENDIZAJE	CANTIDAD	PORCENTAJE
A	9	56%
B	5	31%
C	2	13%
TOTAL	16	100%

Fuente: Lista de cotejo de razonamiento Lógico Matemático



Fuente lista de cotejo de razonamiento lógico matemático

Figura 3

Sesión 2: Me divierto jugando con mis juguetes que tienen la forma de una figura y tiene un lindo color

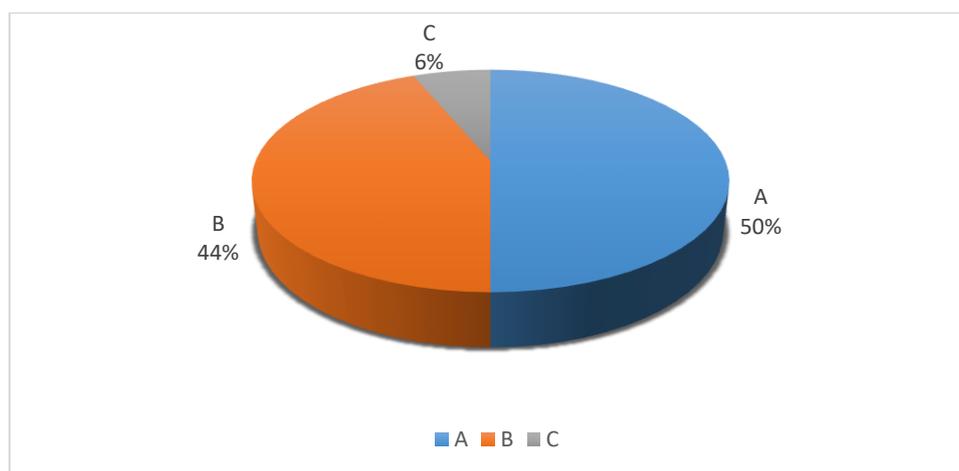
En la tabla 8 y figura 3, en donde estos representan la actividad N° 2, se observa que el nivel de aprendizaje de razonamiento lógico matemático de los niños y niñas, es del 56% en el nivel A, el 31% en el nivel B y el 13% en el nivel C.

Tabla 9

Sesión 3: ¿Cuál de mis juguetes pesa más?

NIVEL DE APRENDIZAJE	CANTIDAD	PORCENTAJE
A	8	50%
B	7	44%
C	1	6%
TOTAL	16	100%

Fuente: Lista de cotejo de razonamiento Lógico Matemático



Fuente: Lista de cotejo de razonamiento lógico matemático

Figura 4

Sesión 3: ¿Cuál de mis juguetes pesa más?

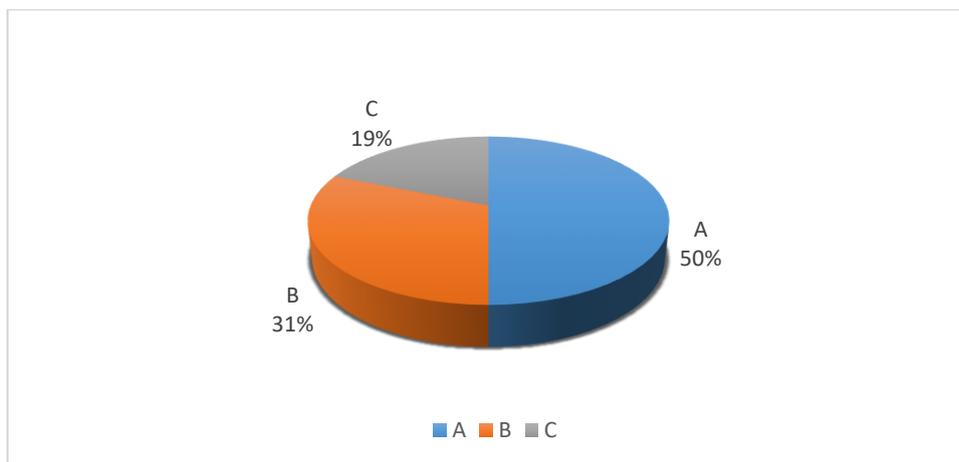
En la tabla 9 y figura 4, los cuales representan la actividad N° 3, se observa que el nivel de aprendizaje de razonamiento lógico matemático de los niños y niñas, es del 50% en el nivel A, el 44% en el nivel B y el 6% en el nivel C.

Tabla 10

Sesión 4: ¡Algunos de mis juguetes se parecen!

NIVEL DE APRENDIZAJE	CANTIDAD	PORCENTAJE
A	8	50%
B	5	31%
C	3	19%
TOTAL	16	100%

Fuente: Lista de cotejo de razonamiento Lógico Matemático



Fuente: Lista de cotejo de razonamiento lógico matemático

Figura 5

Sesión 4: ¡Algunos de mis juguetes se parecen!

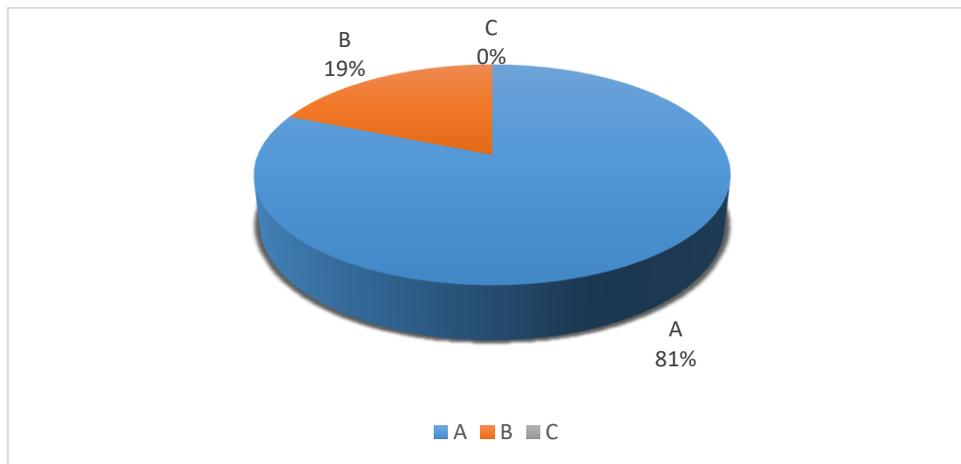
En la tabla 10 y figura 5, los cuales representan la actividad N° 4, se observa que el nivel de aprendizaje de razonamiento lógico matemático de los niños y niñas, es del 50% en el nivel A, el 31% en el nivel B y el 19% en el nivel C.

Tabla 11

Sesión 5: ¿Mis juguetes tienen forma de figuras geométricas?

NIVEL DE APRENDIZAJE	CANTIDAD	PORCENTAJE
A	13	81%
B	3	19%
C	0	0%
TOTAL	16	100%

Fuente: Lista de cotejo de razonamiento Lógico Matemático



Fuente: lista de cotejo de razonamiento lógico matemático

Figura 6

Sesión 5: ¿Mis juguetes tienen forma de figuras geométricas?

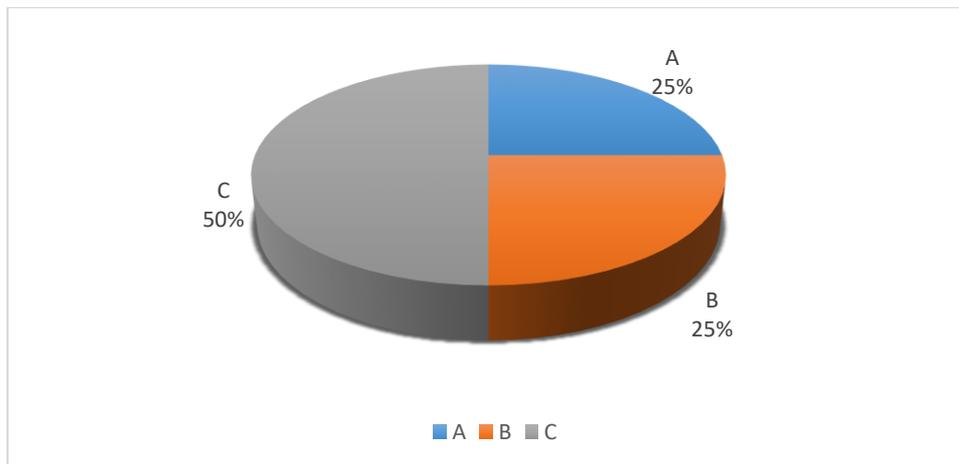
En la tabla 11 y figura 6, los cuales representan la actividad N° 5, se observa que el nivel de aprendizaje de razonamiento lógico matemático de los niños y niñas, es del 81% en el nivel A, el 19% en el nivel B y el 0% en el nivel C.

Tabla 12

Sesión 6: ¡Mi pelota se parece a una esfera, mi dado se parece a un cubo!

NIVEL DE APRENDIZAJE	CANTIDAD	PORCENTAJE
A	4	25%
B	4	25%
C	8	50%
TOTAL	16	100%

Fuente: Lista de cotejo de razonamiento Lógico Matemático



Fuente: Lista de cotejo de razonamiento lógico matemático

Figura 7

Sesión 6: ¡Mi pelota se parece a una esfera, mi dado se parece a un cubo!

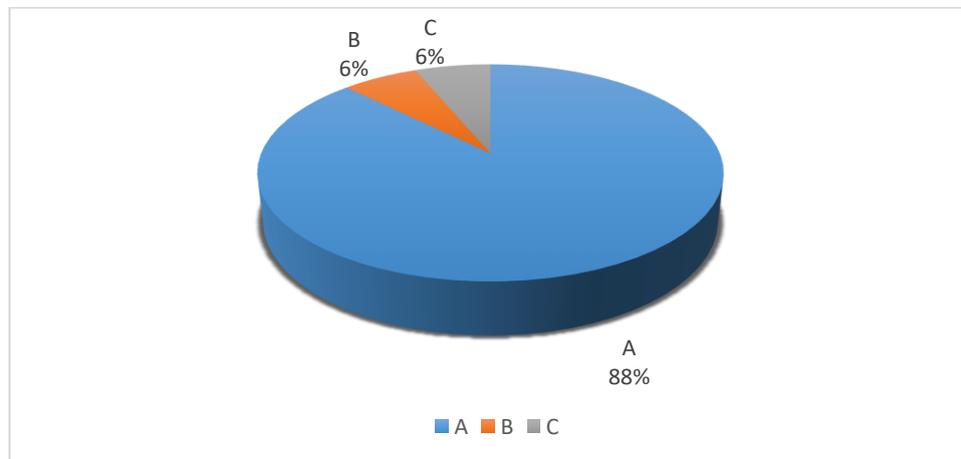
En la tabla 12 y figura 7, los cuales representan la actividad N° 6, se observa que el nivel de aprendizaje de razonamiento lógico matemático de los niños y niñas, es del 50% en el nivel C, el 25% en el nivel B y el 25% en el nivel A.

Tabla 13

Sesión 7: ¿Cuántos juguetes debo tener?

NIVEL DE APRENDIZAJE	CANTIDAD	PORCENTAJE
A	14	88%
B	1	6%
C	1	6%
TOTAL	16	100%

Fuente: Lista de cotejo de razonamiento Lógico Matemático



Fuente: Lista de cotejo de razonamiento lógico matemático

Figura 8

Sesión 7: ¿Cuántos juguetes debo tener?

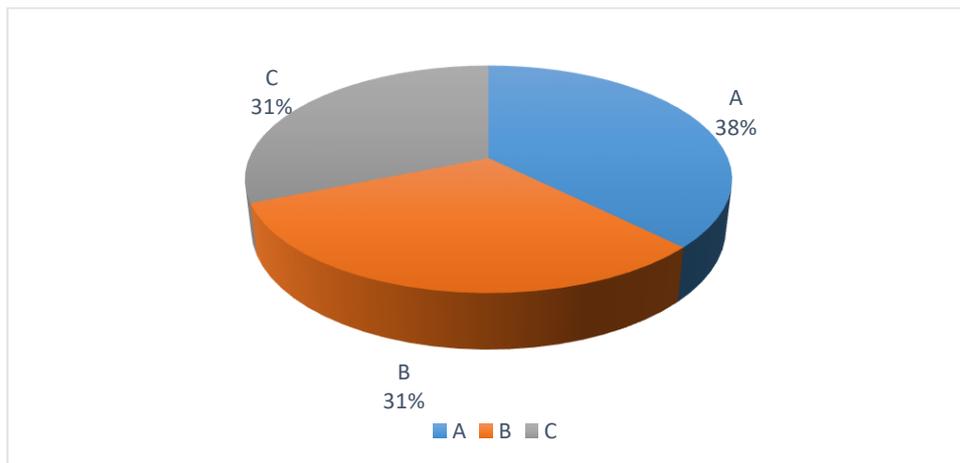
En la tabla 13 y figura 8, los cuales representan la actividad N° 7, se observa que el nivel de aprendizaje de razonamiento lógico matemático de los niños y niñas, es del 88% en el nivel A, el 6% en el nivel C y el 6% en el nivel B.

Tabla 14

Sesión 8: ¿Qué sigue después de...?

NIVEL DE APRENDIZAJE	CANTIDAD	PORCENTAJE
A	6	38%
B	5	31%
C	5	31%
TOTAL	16	100%

Fuente: Lista de cotejo de razonamiento Lógico Matemático



Fuente: Lista de cotejo de razonamiento lógico matemático

Figura 9

Sesión 8: ¿Qué sigue después de...?

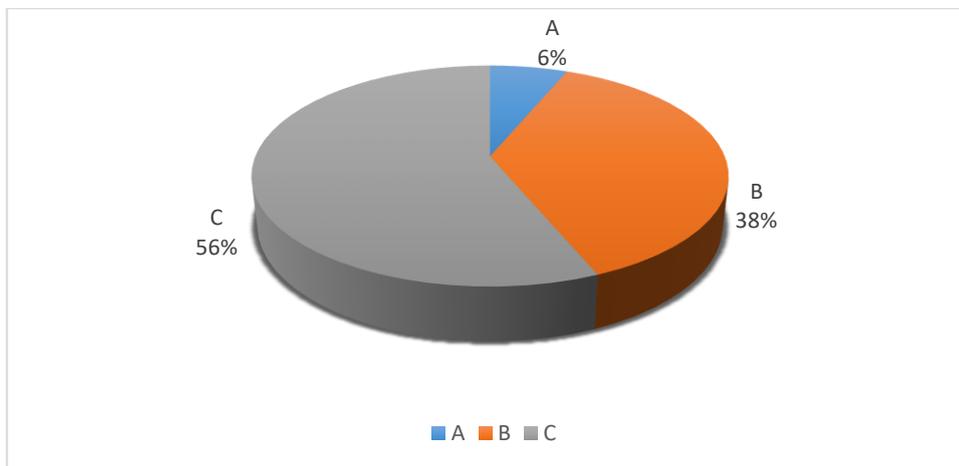
En la tabla 14 y figura 9, los cuales representan la actividad N° 8, se observa que el nivel de aprendizaje de razonamiento lógico matemático de los niños y niñas, es del 38% en el nivel A, el 31% en el nivel C y el 31% en el nivel B.

Tabla 15

Sesión 9: ¡A la derecha, a la izquierda!

NIVEL DE APRENDIZAJE	CANTIDAD	PORCENTAJE
A	1	6%
B	6	38%
C	9	56%
TOTAL	16	100%

Fuente: Lista de cotejo de razonamiento Lógico Matemático



Fuente: Lista de cotejo de razonamiento lógico matemático

Figura 10

Sesión 9: ¡A la derecha, a la izquierda!

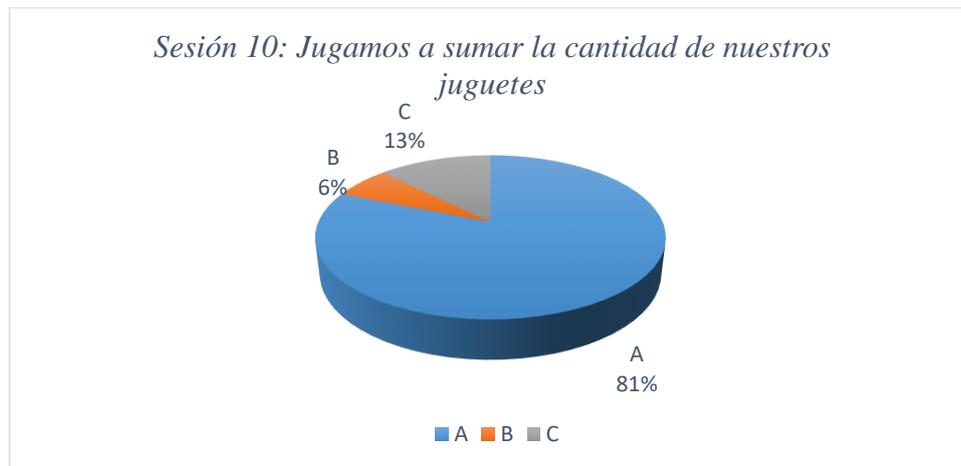
En la tabla 15 y figura 10, los cuales representan la actividad N° 9, se observa que el nivel de aprendizaje de razonamiento lógico matemático de los niños y niñas, es del 56% en el nivel C, el 38% en el nivel B y el 6% en el nivel A.

Tabla 16

Sesión 10: Jugamos a sumar la cantidad de nuestros juguetes

NIVEL DE APRENDIZAJE	CANTIDAD	PORCENTAJE
A	13	81%
B	1	6%
C	2	13%
TOTAL	16	100%

Fuente: Lista de cotejo de razonamiento Lógico Matemático



Fuente: Lista de cotejo de razonamiento lógico matemático

Figura 11

Sesión 10: Jugamos a sumar la cantidad de nuestros juguetes

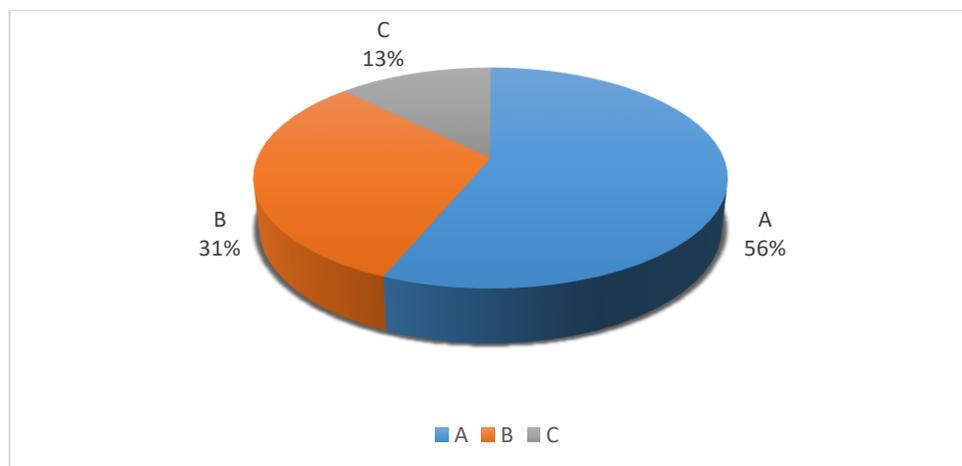
En la tabla 16 y figura 11, los cuales representan la actividad N° 10, se observa que el nivel de aprendizaje de razonamiento lógico matemático de los niños y niñas, es del 81% en el nivel A, el 13% en el nivel C y el 6% en el nivel B.

Tabla 17

Sesión 11: Nos divertimos escondiendo nuestros juguetes

NIVEL DE APRENDIZAJE	CANTIDAD	PORCENTAJE
A	9	56%
B	5	31%
C	2	13%
TOTAL	16	100%

Fuente: Lista de cotejo de razonamiento Lógico Matemático



Fuente: Lista de cotejo de razonamiento lógico matemático

Figura 12

Sesión 11: Nos divertimos escondiendo nuestros juguetes

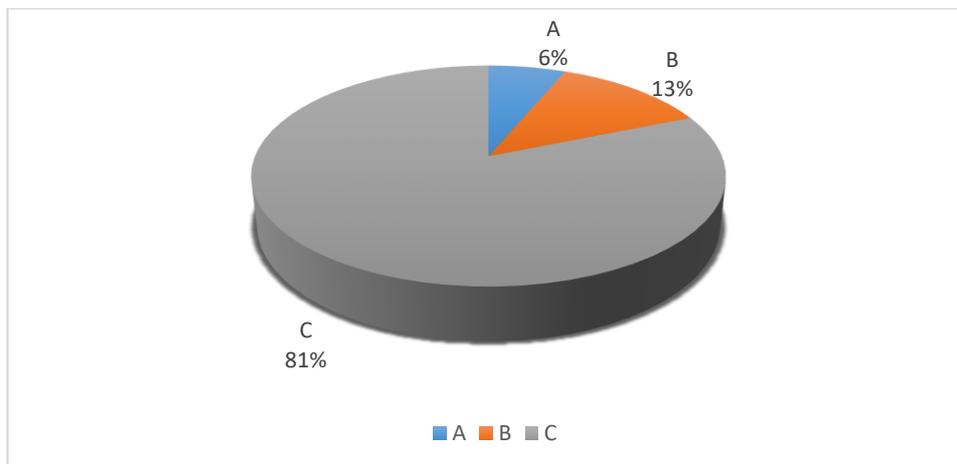
En la tabla 17 y figura 12, los cuales representan la actividad N° 11, se observa que el nivel de aprendizaje de razonamiento lógico matemático de los niños y niñas, es del 56% en el nivel A, el 31% en el nivel B y el 13% en el nivel C.

Tabla 18

Sesión 12: ¿Qué día es hoy?

NIVEL DE APRENDIZAJE	CANTIDAD	PORCENTAJE
A	1	6%
B	2	13%
C	13	81%
TOTAL	16	100%

Fuente: Lista de cotejo de razonamiento Lógico Matemático



Fuente: Lista de cotejo de razonamiento lógico matemático

Figura 13

Sesión 12: ¿Qué día es hoy?

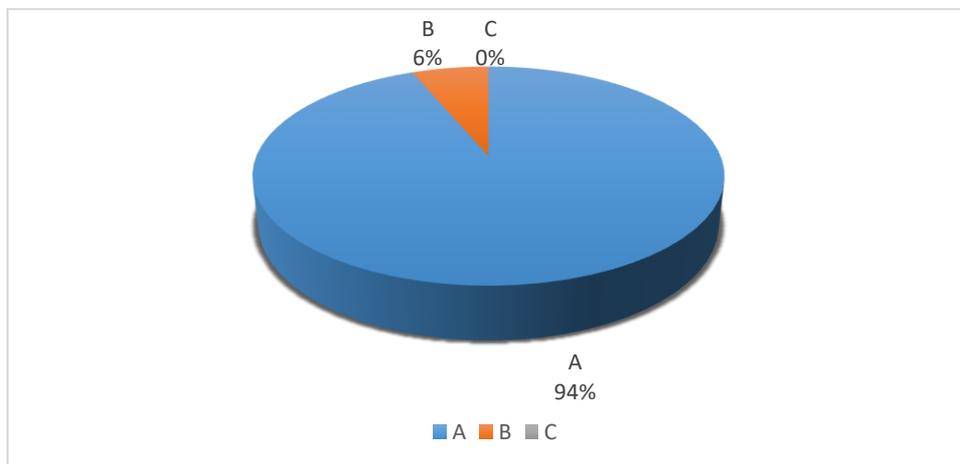
En la tabla 18 y figura 13, los cuales representan la actividad N° 12, se observa que el nivel de aprendizaje de razonamiento lógico matemático de los niños y niñas, es del 81% en el nivel C, el 13% en el nivel B y el 6% en el nivel A.

Tabla 19

Sesión 13: ¡Mi planeta se parece a una esfera!

NIVEL DE APRENDIZAJE	CANTIDAD	PORCENTAJE
A	15	94%
B	1	6%
C	0	0%
TOTAL	16	100%

Fuente: Lista de cotejo de razonamiento Lógico Matemático



Lista de cotejo de razonamiento lógico matemático

Figura 14

Sesión 13: ¡Mi planeta se parece a una esfera!

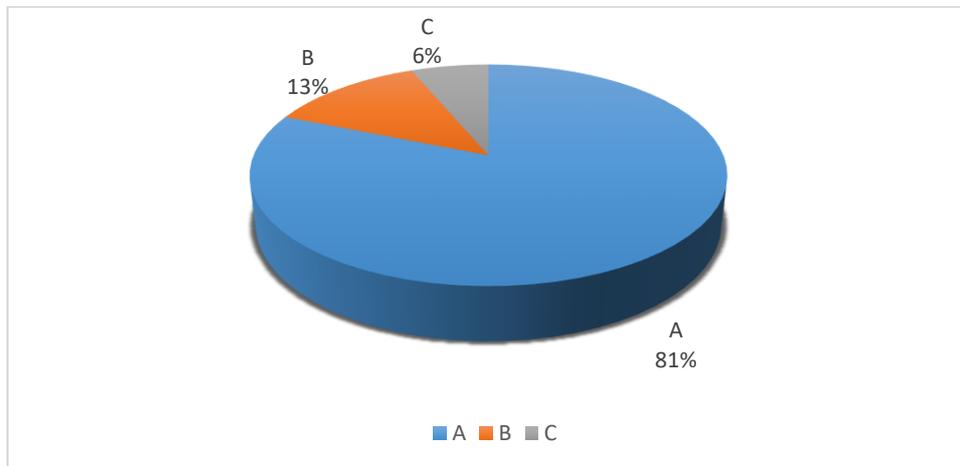
En la tabla 19 y figura 14, los cuales representan la actividad N° 13, se observa que el nivel de aprendizaje de razonamiento lógico matemático de los niños y niñas, es del 94% en el nivel A, el 6% en el nivel B y el 0% en el nivel C.

Tabla 20

Sesión 14: Si me voy a la izquierda, luego voy a la derecha

NIVEL DE APRENDIZAJE	CANTIDAD	PORCENTAJE
A	13	81%
B	2	13%
C	1	6%
TOTAL	16	100%

Fuente: Lista de cotejo de razonamiento Lógico Matemático



Fuente: Lista de cotejo de razonamiento lógico matemático

Figura 15

Sesión 14: Si me voy a la izquierda, luego voy a la derecha

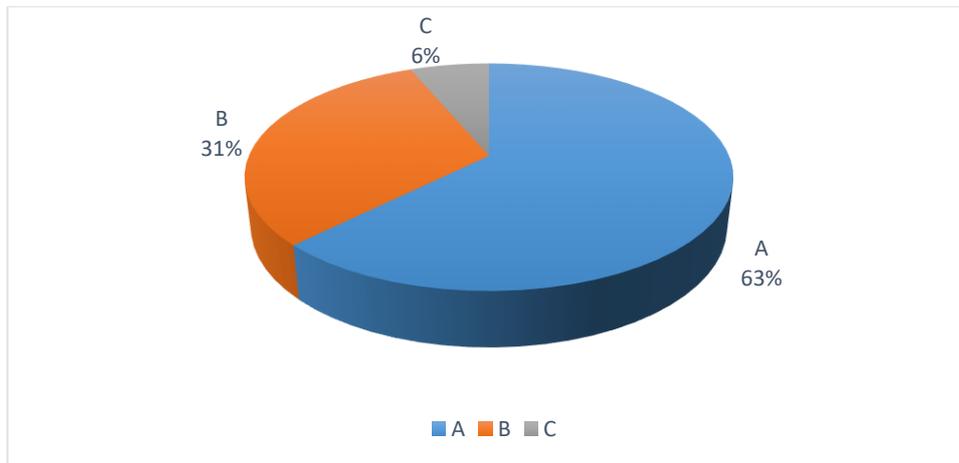
En la tabla 20 y figura 15, los cuales representan la actividad N° 14, se observa que el nivel de aprendizaje de razonamiento lógico matemático de los niños y niñas, es del 81% en el nivel A, el 13% en el nivel B y el 6% en el nivel C.

Tabla 21

Sesión 15: ¿Cuándo es el cumpleaños de mi amiga?

NIVEL DE APRENDIZAJE	CANTIDAD	PORCENTAJE
A	10	63%
B	5	31%
C	1	6%
TOTAL	16	100%

Fuente: Lista de cotejo de razonamiento Lógico Matemático



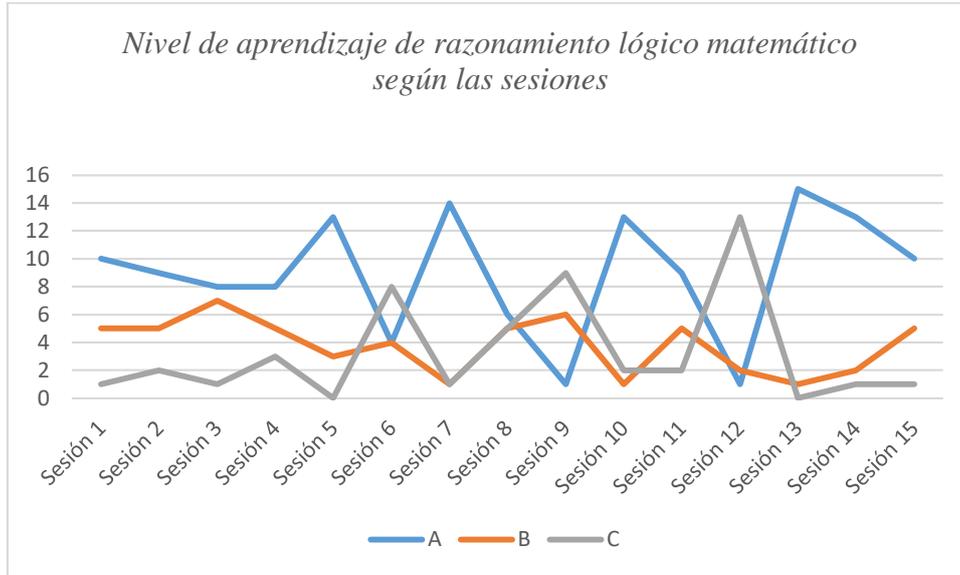
Fuente: Lista de cotejo de razonamiento lógico matemático

Figura 16

Sesión 15: ¿Cuándo es el cumpleaños de mi amiga?

En la tabla 21 y figura 16, los cuales representan la actividad N° 15, se observa que el nivel de aprendizaje de razonamiento lógico matemático de los niños y niñas, es del 63% en el nivel A, el 31% en el nivel B y el 6% en el nivel C.

Figura 17



Fuente: Lista de cotejo de Razonamiento Lógico Matemático

El anterior cuadro que se presenta, muestra los niveles de logro obtenidos por los estudiantes según las sesiones de aprendizaje realizadas.

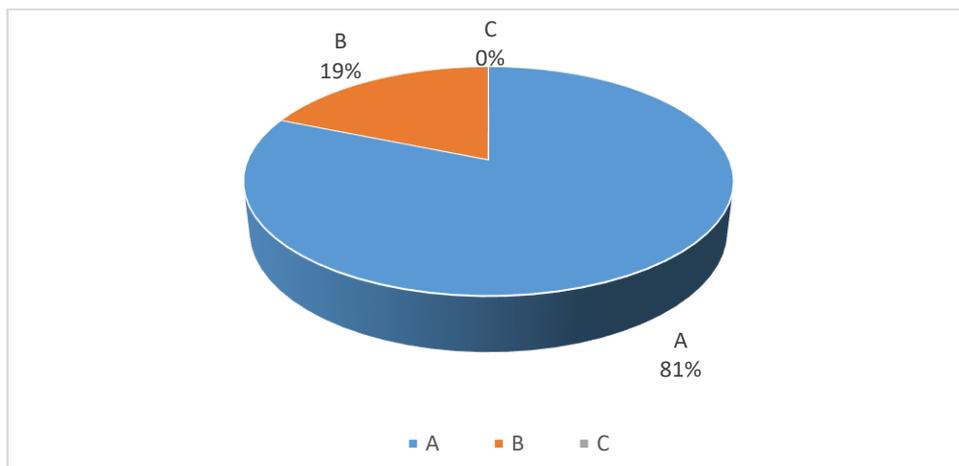
5.1.3. Evaluar a través de un post test el razonamiento lógico matemático de los niños del aula de 5 años “A” de la Institución Educativa de Gestión Privado Los Ángeles de Chimbote – distrito de Chimbote, año 2018.

Tabla 22

Nivel de aprendizaje de razonamiento lógico matemático en el post test

NIVEL DE APRENDIZAJE	CANTIDAD	PORCENTAJE
A	13	81%
B	3	19%
C	0	0%
TOTAL	16	100%

Fuente: Lista de cotejo de razonamiento Lógico Matemático



Fuente: Lista de cotejo de razonamiento lógico matemático

Figura 18

Nivel de aprendizaje de razonamiento lógico matemático en el post test

La tabla 22 y figura 18, muestra que el nivel de razonamiento lógico matemático de los niños y niñas, es del 81% en el nivel A, el 19% en el nivel B y el 0% en el nivel C, en donde se puede decir que los niños y niñas en su mayoría alcanzaron el nivel de aprendizaje de razonamiento lógico matemático A, lo cual equivale a deducir que estos niños presentan en el pos test un nivel satisfactorio de razonamiento lógico matemático.

5.1.4. Evaluar a través del pre test y el post test el nivel de significancia de la hipótesis.

Tabla 23

Prueba de muestras emparejadas

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilatera l)
	Medi a	Desviaci ón estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par 1	pretest posttest	- 1,125 ,342	,085	,943	1,307	13,17 5	16	,000

La tabla N° 23 muestra el resultado de veracidad de la hipótesis, lo cual permite afirmar que las actividades lúdicas como técnica, si mejoran el razonamiento lógico matemático de los educandos del aula de 5 años “A” de la I.E.G.P. “Los Ángeles de Chimbote” – distrito Chimbote 2018.

5.2.Análisis de resultados

Como se observa en el pre test el 69% de niños y niñas se encuentran en nivel C de razonamiento lógico matemático, lo cual equivale a decir que el niño está recién empezando a construir su aprendizaje. En la misma línea la investigadora De Alva (2017), en su trabajo de investigación realizado, el cual tuvo por título “Utilización de los juegos como herramienta didáctica para potenciar el proceso de la solución de ecuaciones de primer grado con una incógnita”, aplicado a estudiantes del “octavo grado de la Institución Educativa Distrital Lestonnac”, obtuvo resultados mediante su pre test, que su muestra se encontraba en un nivel básico en las matemáticas. Por lo que podemos decir que los resultados son semejantes. Todo esto nos permite citar al autor que dice, que esto se debe a que los docentes no suelen innovar en cuento a la enseñanza

aprendizaje de los estudiantes, sino más bien se centran en la rutina de sus actividades. El bajo razonamiento lógico matemático de los niños tal y como, lo dice Jean Piaget citado en la Web del Maestro CMF (2018), puede tener consecuencias como su manera de relacionarse con su mundo y su habilidad en la resolución de conflictos.

Se ejecutaron 15 actividades de aprendizaje las cuales estuvieron orientadas a la realización de actividades lúdicas para mejorar el razonamiento lógico matemático de los educandos en donde según la tablas y gráficos de las sesiones ejecutadas nos muestra que si hay un nivel de logro que se espera siempre al realizar una actividad de aprendizaje. Durante la ejecución de las distintas actividades se observó el desenvolvimiento, las dificultades y el logro que obtenían los niños durante cada sesión de aprendizaje que se realizaba. Cabe recalcar también que hubo algunos criterios de aprendizaje en los que a los niños les costaba mucho trabajo realizarlas, pero a medida a como se iban desarrollando, se pudo lograr de manera significativa todo lo propuesto. De la misma manera la investigadora Huaman (2016), en su trabajo de investigación realizado, el cual tuvo por título “Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E N° 82318 de Calluan, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba – 2015”, donde su muestra eran estudiantes de 5 años en la I.E N° 82318 de Calluan, Obtuvo como resultados que, durante las actividades de aprendizaje, el nivel de logro era variable, pero más a favor de un nivel B de razonamiento lógico matemático, y esto era un logro, ya que en su pre test observo que la mayoría de sus estudiantes se encontraban en nivel C de razonamiento lógico matemático. Esta investigadora argumenta que esta se debe a

que los estudiantes mediante los juegos se encuentran motivados al realizar las diferentes actividades.

Se da a conocer mediante el pos test que el nivel de razonamiento lógico matemático ha mejorado de manera muy significativa, ya que como se puede observar que el 81% de estudiantes se encuentra en un nivel A, lo que quiere decir que estos niños obtuvieron un nivel de logro alcanzado. Del mismo modo los investigadores, Muñís, Alonso y Rodríguez (2014), en su estudio realizado el cual tuvo como muestra estudiantes del 1° eso, donde su título fue “El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas: estudio de una experiencia innovadora”, dichos resultados nos muestran, que luego de aplicar las actividades de aprendizaje, los niños mejoraron significativamente su nivel de razonamiento lógico matemático. Lo cual nos permite decir que esto es gracias a la estrategia de actividades lúdicas para mejorar el razonamiento lógico matemático, ya que son una estrategia donde los alumnos se sienten motivados y prestos para realizar las diferentes actividades.

Y por último en la tabla N° 22 donde se muestra la prueba t de student nos da a conocer la veracidad de esta hipótesis, la cual nos explica que esta se acepta, y por lo tanto la hipótesis es confiable. De la misma manera la investigadora Paredes (2018), en su trabajo de investigación realizado el cual tuvo como título “Aplicación del programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años, en el área de matemáticas, del PRONOEI - Luceritos del amanecer, de la provincia de Casma – 2016” , donde su muestra fueron los estudiantes que en el mismo título se hace mención, se

puede apreciar que también su hipótesis alterna es aceptada, lo cual quiere decir que las actividades lúdicas ayudaron en gran manera a mejorar el razonamiento lógico matemático.

Teniendo pues toda esta veracidad de la hipótesis podemos decir que la hipótesis se cumple, y que las actividades lúdicas si mejoran significativamente el razonamiento lógico matemático. El motivo de que las actividades lúdicas sean estrategias de enseñanza de las matemáticas se destaca, porque mediante estas actividades los niños tienen mayor interacción entre grupo de aula y la docente, motiva también a los niños a participar, porque en si a que niño no le gusta jugar y porque no jugar, pero a la vez obteniendo nuevos aprendizajes.

Contando con estos resultados podemos dar a conocer, que se acepta la hipótesis alterna y se niega la hipótesis nula, permitiéndonos decir así que, la ejecución de actividades de aprendizaje orientadas a la realización de actividades lúdicas, si mejoró significativamente el nivel de aprendizaje de razonamiento lógico matemático de los educandos del aula de 5 años "A" de la I.E.G.P. Los Ángeles de Chimbote

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

Se diagnosticó en el pre test que el 69 % de los estudiantes se encuentran en el nivel C (inicio), el 25% en el nivel B (proceso) y solo el 6% en nivel A (logro obtenido) de razonamiento lógico matemático, es decir que la mayoría de estudiantes está en un nivel C, en cuanto a su razonamiento lógico matemático.

Las actividades lúdicas se desarrollaron en 15 actividades de aprendizaje, en donde en cada actividad, se podía observar las dificultades, los avances y los logros de los estudiantes.

Los resultados del postest demostró que el 81% de los educandos mejoraron significativamente en cuanto al nivel de aprendizaje de razonamiento lógico matemático, ubicándolos así en un nivel de logro A, el 19% presentan un nivel B y el 0% en el nivel C.

La prueba t de student, nos permitió dar veracidad a nuestra hipótesis alterna, por lo tanto, podemos decir que: las actividades lúdicas si mejoran significativamente el nivel de razonamiento lógico matemático.

6.2.Recomendaciones

Este trabajo de investigación fundamenta las actividades lúdicas como técnica para mejorar el razonamiento lógico matemático, basado en ellas a continuación se plantean las siguientes recomendaciones:

Los agentes que intervienen en el desarrollo de los educandos, son muy importantes, ya que estos influyen mucho en su aprendizaje, y es fundamental que estos agentes procuren así el desarrollo integral de los estudiantes.

Las actividades lúdicas son muy importantes, ya que como su nombre mismo lo dice son actividades de juego, pero orientadas al logro de un aprendizaje. Esta es una muy buena estrategia ya que el niño puede aprender de manera muy divertida, porque el juego es una situación que a ellos les agrada mucho.

Los docentes deben promover más actividades nuevas, actividades donde los niños se sientan más entusiasmados por querer descubrir que es lo que pasara, que lo que sucederá, de cierta manera despertar la motivación de los niños y niñas, a que ellos mismos, quieran aprender y donde los docentes no tengan tanto que intervenir en su aprendizaje. Promover la enseñanza aprendizaje, donde los niños no solo se conviertan en receptores de conocimiento, sino más bien sean ellos mismos, quienes promuevan, mencionen, creen la manera de cómo lograr aprendizajes, y no solo basando en una teoría que ya está, sino ellos mismo creen sus maneras de lograrlo.

La familia es lo más primordial en nuestra sociedad, y más aún en el aprendizaje de los educandos, ya que son a ellos a los que los estudiantes tienen en casa, y son

encargados de su primera formación, ya que, si estos no apoyan al niño y niña, en la mayoría de casos de nada puede servir los aprendizajes que se les brinden en una institución. Las familias deben de mostrar a sus hijos el mayor apoyo, confianza, amor, orientándoles y animándolos siempre a que logren todo lo que se proponen y haciéndoles recordar que ellos si pueden y que nunca se den por vencidos, y que mayor satisfacción para estos niños y niñas contar con todos esos aspectos para tener una educación de calidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aldeas Infantiles SOS Perú (2018). *Los derechos de la niñez*. Recuperado de:

<https://www.aldeasinfantiles.org.pe/n/el-dia-del-nino-y-la-importancia-de-defender-sus-derechos>

Academia Europea de Pacientes (2016). *Investigación cuantitativa y cualitativa para facilitar el proceso de HTA*. EUPATI. Recuperado de:

<https://www.eupati.eu/es/evaluacion-de-tecnologias-sanitarias/investigacion-cuantitativa-y-cualitativa-para-facilitar-el-proceso-de-hta/>

Alonso, P, Muñiz, L, & Rodríguez, L. (2014). El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas: estudio de una experiencia innovadora. *Revista Unión*. Recuperado de:

<http://www.fisem.org/www/union/revistas/2014/39/archivo6.pdf>

Blanco, W; Blanco, D. y Colmenares, M. (2010). *Las actividades lúdicas y su importancia en los niños y niñas de educación inicial*. Maracaibo - Estado Zulia. Monografías.com. Recuperado de

<http://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial3.shtml>

Bermeo, F. (2015). *Lista de cotejo*. Monografías.com. México D.F. Recuperado de:

<https://www.monografias.com/trabajos106/lista-cotejo/lista-cotejo.shtml>

Cabral, M. (2015). *¿Qué es un programa lúdico?* Prezi. Recuperado de:

<https://prezi.com/lfwejmsuakby/que-es-una-funcion-ludica/>

Cano, J (2015). *¿Qué Es Pre-Test O Prueba Piloto De Una Encuesta?* Prezi.

Recuperado de: https://prezi.com/l1cokg-le_8f/que-es-pre-test-o-prueba-piloto-de-una-encuesta/

Chaparro, A, Pachon, L & Parada R (2016). El razonamiento como eje transversal en la construcción del pensamiento lógico. *Revista Scielo*. Recuperado de:

<http://www.scielo.org.co/pdf/prasa/v7n14/v7n14a10.pdf>

Comité Institucional de Ética en Investigación (2019). *Código De Ética Para La*

Investigación Versión 002. Chimbote, Perú. Uladech. Recuperado de:

<https://www.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2019/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v002.pdf>

De Alva, T. (2017). *Utilización de los juegos como herramienta didáctica para*

potenciar el proceso de la solución de ecuaciones de primer grado con una

incógnita (Trabajo de grado). Fundación Universidad del Norte, Barranquilla,

Atlántico. Recuperado de:

<http://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/7684/130281.pdf?sequence=1>

Díez, A. (2016). Más sobre la interpretación (I). Razonamiento y verdad. Córdoba, España. *Revista SCielo*. Recuperado de:
<http://scielo.isciii.es/pdf/neuropsiq/v36n130/articulos4.pdf>

Domínguez, J. (2015). *Manual de Metodología de la Investigación Científica (MIMI)*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Chimbote, Perú. Recuperado de:
https://campus.uladech.edu.pe/pluginfile.php/755855/mod_resource/content/2/MANUAL%20DE%20METODOLOGIA%20DE%20LA%20INVESTIGACION%20CIENTIFICA%20%28MIMI%29.pdf

Dumes, J y Suarez, J. (2015). *Influencia de los materiales lúdicos en el aprendizaje Lógico matemático de los estudiantes de primer año Básico. Diseño y elaboración de una Guía Didáctica para Docentes* (trabajo de pregrado). Universidad De Guayaquil, Guayaquil. Recuperado de:
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/12477/1/Dumes%20-%20Su%C3%A1rez.pdf>

Gallardo, J. y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*. Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil

Grupo Banco Mundial (2018). *Educación*. Banco Mundial. Recuperado de:

<https://www.bancomundial.org/es/topic/education/overview>

Gutiérrez, I. y Loza, F. (2017). *Los Experimentos Florida Como Recurso Para Mejorar La Creatividad Científica Y Tecnológica En Niños (As) Del Cuarto Grado De La Iep N° 70623 “Santa Rosa” - Puno 2016*. Puno, Perú.

Universidad Nacional del Altiplano. Recuperado de:

http://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4937/Gutierrez_Chique_Idalia_Loza_Quispe_Floridy_Emerita_.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gutiérrez, V. (2014). *Desarrollo lógico matemático en educación preescolar* [Informe de un blog]. Recuperado de: <http://vitagutierrez2408.blogspot.com/>

Henaó, R y Moreno, M. (2015). Aproximación Histórica al Concepto de Lógica:

Avances Parciales de una Investigación que Promueve la Experiencia Estética en Maestros en Formación en Matemáticas y Literatura. Medellín, Colombia.

Íkala, revista de lenguaje y cultura, vol. 20, num. 2. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/pdf/2550/255042625006.pdf>

Huaman, R. (2016). *Aplicación De Un Programa De Juegos Lúdicos Para Mejorar El Aprendizaje En El Área De Matemática En Los Niños De 5 Años En La I.E N° 82318 De Calluan, Distrito De Cahachi, Provincia De Cajabamba – 2015*.

(tesis para obtener el grado de licenciada). Chimbote, Perú. Repositorio

Uladech. Recuperado de:

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/499/JUEGOS_LUDICOS_HUAMAN_RISCO_ROSA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Jara, F. (2019) *La Aplicación Del Juego Como Estrategia Para El Desarrollo De Las Habilidades Sociales En Los Niños Y Niñas De 3 Años Del Nivel Inicial De La Institución Educativa Inicial N° 280 De Montecristo, Tocache, San Martín, 2018.* (Tesis para optar el título profesional) Huánuco, Perú. Uladech.

Recuperado de:

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/13612/HABILIDADES_SOCIALES_JARA_GAMEZ_FELICIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Medina, V. (2019). *Programa De Juegos Lúdicos Para Mejorar El Aprendizaje En El Área De Matemáticas En Los Niños De 5 Años De La I.E.I. N° 182 Divino Niño Jesús Pacanga 2019.* (Tesis de pre grado). Trujillo, Perú. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Recuperado de:

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/13550/ESTRATEGIAS_JUEGOS_MEDINA_AYAY_VIOLETA_FLOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ministerio de Educación (2015). *Rutas del Aprendizaje.* Lima, Perú. MINEDU.

Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>

Ministerio de Educación (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Lima,

Perú. MINEDU. Recuperado de:

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Ministerio de Educación (2018). *Evaluación PISA 2018*. Recuperado de:

<http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2019/12/PISA-2018-Resultados.pdf>

Ministerio de Educación (2018). *¿Qué aprendizajes logran nuestros estudiantes?*

Recuperado de: [http://umc.minedu.gob.pe/wp-](http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2018/10/Informe-Nacional-ECE-2018.pdf)

[content/uploads/2018/10/Informe-Nacional-ECE-2018.pdf](http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2018/10/Informe-Nacional-ECE-2018.pdf)

Palacios, A. (2015). *Técnicas de la Observación y sus Instrumentos*. (Informe de un

blog) Prezi. Recuperado de: <https://prezi.com/k6guzchgqm9u/tecnicas-de-la-observacion-y-sus-instrumentos/>

Paredes, J (2018). *Aplicación Del Programa De Actividades Lúdicas Para Mejorar El*

Aprendizaje De Los Niños De 5 Años, En El Área De Matemáticas, Del

PRONOEI “Luceritos Del Amanecer” De La Provincia De Casma – 2016.

(Tesis para optar el Título profesional) Chimbote, Perú. Repositorio

Institucional Uladech Católica. Recuperado de:

<http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4387/ACTIVIDAD>

ADES LUDICAS ESTRATEGIAS APRENDIZAJE MATEMATICA PAR
EDES_VENTURO_JULIANA_ELISA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Patín, R. (2016). *Manual de Estrategias Lúdicas “Jueguitos Maravillosos”*.

Chimborazo. Recuperado de:

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1998/2/UNACH-IPG-CEP-2016-ANX-0007.1.pdf>

Pérez, J. y Merino, M. (2017). *Definición de actividad*. Recuperado de:

<https://definicion.de/actividad/>

Real Academia Española (2017). *Matemático, ca*. Madrid. Real Academia Española.

Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=ObS8ajk>

Real Academia Española (2018). *lógico, ca*. Madrid. Recuperado de:

<https://dle.rae.es/?id=NZEWqRA>

Rodríguez, M. (2019). *El pensamiento lógico matemático desde la perspectiva de*

Piaget. Web del maestro CMF. Recuperado de:

<https://webdelmaestrocmf.com/portal/pensamiento-logico-matematico-desde-la-perspectiva-piaget/?fbclid=IwAR2ISZrBjhg3DxYCAdbJDG8SvmoMkXJDHCg8qevz8uq6Le-biaeCCKZeLB0>

Salvador, J. (2017). La importancia del razonamiento lógico matemático. Monterrey.

Revista Síntesis. Recuperado de: <https://www.sintesis.mx/Hgo/2017/10/18/la-importancia-del-razonamiento-logico-matematico/>

Tripero, A. (2017). *Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista*.

Universidad Complutense Madrid. Recuperado de:

<http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.XnEqsqhKjIX>

Valderrabano, I. (2018). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo*. Yo educó

en casa. Recuperado de: <https://yoeducoenca.com/desarrollo-infantil/juego-infantil/>

Villasante, M. (2016). *Los matemáticos 'gobiernan' España*. Madrid. ELMUNDO.

Recuperado de:

<http://www.elmundo.es/f5/2016/06/14/57604c3046163f715c8b461a.html>

Visconde, J. (2018). *Los Juegos Lúdicos Para Mejorar El Aprendizaje De Los Niños*

De 5 Años En El Área De Matemática De La I.E. Niño Jesús De Praga N°

1538 Distrito De Huarmey -Ancash-2016. (Tesis de pre grado). Chimbote,

Perú. Repositorio Uladech. Recuperado de:

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4442/JUEGOS_LUDICOS_APRENDIZAJE_VISCONDE_ROMERO_JAHAYRA_MARIEL_LY_ELENA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Web del Maestro CMF (2018). *Como Desarrollar el Pensamiento Lógico Matemático en los Niños*. Recuperado de: <https://webdelmaestrocmf.com/portal/como-desarrollar-el-pensamiento-logico-matematico-en-los-ninos/>

Zeña, L. (2018). *Estrategias Lúdicas Para Mejorar Los Aprendizajes Significativos En El Área De Matemática En Los Niños De Cinco Años De Edad De Educación Inicial De La I.E. Nro.081 Caserío Santa Isabel, Distrito De Mórrope, Provincia De Lambayeque- 2015*. (Tesis de pre grado) Chiclayo, Perú. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Recuperado de: [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/6154/ESTRATEGIAS TEORIA CONSTRUCTIVA APRENDIZAJE ZE%c3%91A RIOJA S_LUCIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/6154/ESTRATEGIAS_TEORIA_CONSTRUCTIVA_APRENDIZAJE_ZE%c3%91A_RIOJA_S_LUCIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

ANEXOS

CARTA DE PRESENTACIÓN A LA INSTITUCIÓN


UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"



Chimbote, 22 de octubre 2018

OFICIO N° 370-2018-DIR-EPE- ULADECH CATÓLICA

Sr(a)

Lic. JOEL REYES RODRIGUEZ
I.E.G.P. "LOS ANGELES DE CHIMBOTE"

Presente.-

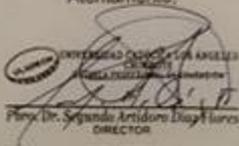
De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar a la estudiante **CASTREJON YZQUIERDO LEYLA KATHERINE**, a fin de regularizar la ejecución de la investigación "Las actividades lúdicas como técnica para mejorar el razonamiento lógico matemático de los niños del aula de 5 años A de la Institución Educativa de Gestión Privado Los Angeles de Chimbote – distrito de Chimbote, año 2018. durante los meses de octubre, noviembre y diciembre del año 2018.

Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la estudiante en mención a fin culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa.

En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,


Pbro. Dr. Segundo Artidoro Díaz Flores
DIRECTOR

Jr. Leoncio Prado N° 447 - Chimbote, Perú
Telf.: (043) 327429 - (043) 343064
www.uladech.edu.pe

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO POR PARTE

DEL EXPERTO

DOCUMENTOS DE VALIDACIÓN

CARTA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Lic. Yesenia Miñano Curibanco

Docente de la Institución Educativa Privada "Divino Niño del Milagro"

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Es grato expresar mi saludo cordial y así mismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado LISTA DE COTEJO DE RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO. Que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: Las actividades lúdicas como técnica para mejorar el razonamiento lógico matemático de los niños del aula de 5 años A de la Institución Educativa de Gestión Privada Los Angeles de Chimbote – distrito de Chimbote, año 2018. Este instrumento de 12 ítems fue elaborado por la investigadora Leyla Katherine Castrejon Yzquierdo.

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

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

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

Atentamente


Leyla Katherine Castrejon Yzquierdo
DNI 61587535

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE: **Actividades lúdicas**

Según el MINEDU (2015), las actividades lúdicas son aquellas situaciones de juego que la docente propone para lograr aprendizajes que se planteen, estas tienen como objetivo experimentar la realidad mediante la diversión, permite desarrollar la creatividad, al pensar diferentes opciones, para dar resultados, beneficiando así el pensamiento y la regulación de sus acciones, la cual se va enriqueciendo durante la integración con otras personas. Por tal motivo destaca las siguientes dimensiones: Aprendizajes esperados, ambiente y recursos y materiales.

VARIABLE DEPENDIENTE: **Razonamiento lógico matemático**

Según el MINEDU (2015), el razonamiento lógico matemático es la acción de pensar, razonar y argumentar exponiendo a su manera la forma en que lo hizo para llegar a esos resultados. Para lo cual destaca las siguientes dimensiones: Actúa y piensa en situaciones de cantidad y Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLES	Conceptualización de la variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos de medición
VARIABLE INDEPENDIENTE Actividades lúdicas	Según el MINEDU (2015), son aquellas situaciones de juego que la docente propone para lograr aprendizajes que se plantee, estas tienen como objetivo experimentar la realidad mediante la diversión, permite desarrollar la creatividad, al pensar diferentes opciones, para dar resultados, beneficiando así el	- Vivencial - Concreto - Gráfico - Simbólico	Participa del juego Utiliza los materiales Grafica la acción Representa lo realizado	Lista de cotejo de Razonamiento Lógico Matemático

	pensamiento y la regulación de sus acciones, la cual se va enriqueciendo durante la integración con otras personas.			
VARIABLE DEPENDIENTE Razonamiento lógico matemático	Según el MINEDU (2015), el razonamiento lógico matemático es la acción de pensar razonar y argumentar exponiendo a su manera la forma en que lo hizo para llegar a esos resultados.	- Compara - Agrupa - Representa - Identifica	Compara cantidades u objetos. Compara características de los objetos de su entorno. Compara el peso de los objetos	

			<p>Agrupar objetos con un solo criterio.</p> <p>Junta objetos de su entorno relacionándolos con formas bidimensionales.</p> <p>Junta objetos de su entorno relacionándolos con formas tridimensionales.</p> <p>Realiza representaciones de cantidades.</p>	
--	--	--	--	--

			<p>Representa un patrón de repetición.</p> <p>Simboliza desplazamientos y ubicaciones.</p> <p>Identifica cantidades en acciones de agregar.</p> <p>Reconoce cantidades en acciones de quitar.</p> <p>Identifica la duración de eventos.</p>	
--	--	--	---	--

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE
MIDE EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO**

N°	DIMENSIONES/ÍTEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1. Compara								
1.	Compara cantidades u objetos.	X		X		X		
2.	Compara características de los objetos de su entorno.	X		X		X		
3.	Compara el peso de los objetos.	X		X		X		
Dimensión 2. Agrupa								
4.	Agrupar objetos con un solo criterio.	X		X		X		
5.	Junta objetos de su entorno relacionándolos con formas bidimensionales.	X		X		X		
6.	Junta objetos de su entorno relacionándolos con formas tridimensionales.	X		X		X		
Dimensión 3. Representa								
7.	Realiza representaciones de cantidades.	X		X		X		
8.	Representa un patrón de repetición.	X		X		X		
9.	Simboliza desplazamientos y ubicaciones.	X		X		X		
Dimensión 4. Identifica								
10.	Identifica cantidades en acciones de agregar.	X		X		X		
11.	Reconoce cantidades en acciones de quitar.	X		X		X		
12.	Identifica la duración de eventos.	X		X		X		

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

Los ítems sí cumplen para la aplicación.

Opinión de aplicabilidad:

- Aplicable
- Aplicable después de corregir
- No aplicable

Nombre y apellido del juez evaluador:

Yesenia Mirano Curbano

DNI: 45366093

Especialidad: Licenciada en Educación (Inicial)

Fecha:


Firma del experto

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

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

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

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

INSTRUMENTO

LISTA DE COTEJO DE RAZONAMIENTO LÓGICO

MATEMÁTICO

Nombre del estudiante.....

Edad..... Género:.....

N°	INDICADORES	SI	NO
1.	Compara cantidades u objetos		
2.	Compara características de los objetos de su		
3.	Compara el peso de los objetos		
4.	Agrupar objetos con un solo criterio		
5.	Junta objetos de su entorno relacionándolos con formas bidimensionales.		
6.	Junta objetos de su entorno relacionándolos con formas tridimensionales.		
7.	Realiza representaciones de cantidades		
8.	Representa un patrón de repetición		
9.	Simboliza desplazamientos y ubicaciones		
10.	Identifica cantidades en acciones de agregar		
11.	Reconoce cantidades en acciones de quitar.		
12.	Identifica la duración de eventos		

LEYENDA

9 – 12 = A

5 – 8 = B

0 – 4 = C

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I.E.G.P “LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE”

1.2. Sección: Los Investigadores

1.3. Grado/Edad: 5-años A

1.4. Temporalización: 45´

1.5. Practicante: Castrejón Yzquierdo Leyla Katherine

1.6. Nombre de la Sesión: ¿Quién encontró más juguetes?

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Compara cantidades u objetos.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Fases	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Entonamos la canción la canción “Que penita que me da”</p> <p>Saberes previos: preguntamos ¿sobre qué trataba la canción? ¿Los grupos de trabajo contarán con la misma cantidad de niños?</p>	<p>Canción “Que penita que me da”</p> <p>Preguntas</p>	10´

	<p>Problematización: Preguntamos ¿y qué significa para ustedes comparar?</p> <p>Propósito: les explicamos que este día trabajaremos comparando cantidades u objetos que observamos a nuestro alrededor, y explicamos cómo lo haremos.</p>	<p>Imágenes sobre los signos: mayor que, menor que o igual que.</p>	
DESARROLLO	<p>Procesos Didácticos</p> <p>Vivencial: Jugamos a las agrupaciones según el género, según un objeto que hayan cogido de su alrededor y luego comparamos las cantidades.</p> <p>Concreto: formamos dos grupos, y le entregamos a cada grupo, bloques, ganchitos de colores y luego comparamos las cantidades.</p> <p>Gráfico: le entregamos a cada niño, su hoja de trabajo, donde tendrán que comparar cantidades y objetos.</p> <p>Simbólico: formaremos dos grupos, y haremos un juego en donde tendrán que comparar cantidades u objetos.</p>	<p>Ganchitos</p> <p>Bloques</p> <p>Hoja de aplicación</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones</p>	30´
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>Preguntamos: ¿sobre qué tratamos el día de hoy?</p> <p>Y para recordar preguntamos ¿Si comparamos el tamaño, de miss Leyla y miss July, quien será más grande?</p> <p>Metacognición:</p> <p>¿Les gusto la clase?</p> <p>¿Qué materiales utilizamos?</p>	<p>Preguntas</p>	5´

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA SESIÓN DE
APRENDIZAJE

LISTA DE COTEJO N° 1

CICLO: II

GRADO/EDAD: 5 años

SECCIÓN: “A”

ÁREA TRABAJADA: MATEMÁTICA

Desempeño: Compara cantidades u objetos.

N°	Apellidos y Nombres	Participa del juego “quien encontró más juguetes!”		Emplea material concreto para representar el juego “quien encontró más juguetes”		Desarrolla su hoja de aplicación		Representa por propia iniciativa lo que aprendió del juego		NL
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										

Leyenda
4-SI=A
3-SI=B
2-SI=C

Firma de la tutora

EVIDENCIAS DE LA SESIÓN N° 1



EXPLICACIÓN DEL
TEMA

PROCESO
DIDÁCTICO
“VIVENCIAL”



PROCESO DIDÁCTICO
“MATERIAL CONCRETO”

PROCESO
DIDÁCTICO
“SIMBÓLICO”



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I.E.G.P “LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE”

1.2. Sección: Los Investigadores

1.3. Grado/Edad: 5-años A

1.4. Temporalización: 45´

1.5. Practicante: Castrejón Yzquierdo Leyla Katherine

1.6. Nombre de la Sesión: Me divierto jugando con mis juguetes que tienen la forma de una figura y tiene un lindo color

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Compara características de los objetos de su entorno	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Fases	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	Motivación: entonamos la canción “soy una taza” Saberes previos: Preguntamos ¿de qué trata la canción? ¿Por qué cada objeto que	Canción “soy una taza”	10´

	<p>mencionábamos, lo representábamos de manera diferente?</p> <p>Problematización: Preguntamos ¿pero ustedes creen que todos los objetos son iguales? ¿Por qué?</p> <p>Propósito: les explicamos que este día trabajaremos comparando diferentes objetos que nos rodean. Y explicamos que significa comparar según la característica.</p>	<p>Preguntas</p> <p>Imágenes</p>	
DESARROLLO	<p>Procesos Didácticos</p> <p>Vivencial: Nos divertimos con el juego “yo soy una serpiente” Les pedimos a los niños que se agrupen según el género, según la ropa que lleven puesto (buzo o uniforme del colegio), luego realizamos observaciones para que ellos nos digan cual fue el motivo que los agruparan de esa manera.</p> <p>Concreto: le entregamos a cada grupo de trabajo ganchitos de colores, bloques donde tendrán que agrupar según la característica que ellos propongan, luego cada grupo de trabajo ira cambiando de mesita, para que pueda comparar, que es que hicieron sus compañeritos.</p> <p>Gráfico: Le entregamos a cada niño su hoja de trabajo, donde tendrá que comparar objetos. Encerrar los juguetes y marcar con una X los útiles escolares.</p> <p>Simbólico: jugaremos por grupos de trabajo con la canción “ritmo”, el juego consiste en que la docente le entregara a cada grupo, dos objetos, ahí los niños deberán comparar los objetos.</p>	<p>Bloques</p> <p>Ganchitos de colores</p> <p>Hoja de aplicación</p> <p>Diferentes objetos del aula.</p>	30´

<p>CIERRE</p>	<p>Evaluación: Preguntamos ¿De que tratamos el día de hoy? ¿La ventana será igual que la pizarra?</p> <p>Metacognición: ¿Qué materiales utilizamos? Dialoga con sus padres sobre lo que realizo en clases.</p>	<p>Preguntas</p>	<p>5´</p>
----------------------	--	------------------	-----------

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA SESIÓN DE
APRENDIZAJE

LISTA DE COTEJO N° 2

CICLO: II

GRADO/EDAD: 5 años

SECCIÓN: "A"

ÁREA TRABAJADA: MATEMÁTICA

Desempeño: Compara características de los objetos de su entorno

N°	Apellidos y Nombres	Participa del juego		Emplea material concreto para representar el juego		Desarrolla su hoja de aplicación		Representa por propia iniciativa lo que aprendió del juego		NL
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										

Legenda
4-SI=A
3-SI=B
2-SI=C

Firma de la tutora

EVIDENCIAS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2

PROCESO DIDÁCTICO
“VIVENCIAL”



PROCESO DIDÁCTICO
“MATERIAIL CONCRETO”

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I.E.G.P “LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE”

1.2. Sección: Los Investigadores

1.3. Grado/Edad: 5-años A

1.4. Temporalización: 45´

1.5. Practicante: Castrejón Yzquierdo Leyla Katherine

1.6. Nombre de la Sesión: ¿Cuál de mis juguetes pesa más?

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Compara el peso de los objetos	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Fases	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: presentamos un Regalo y entonamos la canción ¿Qué será?</p> <p>Saberes previos: Preguntamos ¿Qué creen que habrá dentro?</p> <p>Problematización: Preguntamos ¿ustedes saben cómo se pesan los objetos?</p>	<p>Regalo</p> <p>Canción</p> <p>¿Qué será?</p>	10´

	<p>Propósito: les explicamos que este día trabajaremos comparando el peso de los objetos, y les explicamos que es lo que se utiliza para pesar y mostraremos, el contenido de la caja sorpresa, diciendo que eso lo utilizaremos luego.</p>	<p>Preguntas</p> <p>Maqueta sobre una balanza</p>	
DESARROLLO	<p>Procesos Didácticos</p> <p>Vivencial: jugamos a dar vueltas y vueltas y luego cada niño tendrá que buscar dos objetos, un objeto que pesa más, y el otro que pese menos, luego comparamos.</p> <p>Concreto: le entregamos a cada grupo de trabajo una balanza elaborada con material reciclado, donde los niños podrán comparar el peso de pequeños objetos. (bloques, pelotas de plástico, pelotas de trapo, etc.)</p> <p>Gráfico: Le entregamos a cada niño su hoja de trabajo, donde tendrán que encerrar con un círculo el objeto que pesa más, y colorear lo que pesa menos.</p> <p>Simbólico: Formaremos dos grupos, el juego consiste en que la docente pedirá la participación de un niño por grupo, saldrán a la pizarra y se le entregara a cada uno, dos objetos ellos calculando deben decir cual pesa menos y cual pesa más, luego comparamos el peso mediante la balanza, y el que lo dijo correctamente le da el punto a su equipo.</p>	<p>Objetos de su entorno</p> <p>Maquetas de una balanza</p> <p>Bloques</p> <p>Pelotitas</p> <p>Plumones</p> <p>Imágenes</p>	30´
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿De que tratamos el día de hoy?</p> <p>¿Qué pesara la silla o la mesa?</p> <p>Metacognición:</p> <p>¿Qué materiales utilizamos?</p> <p>Dialoga con sus padres de lo que realizo en clases.</p>	<p>Preguntas</p>	5´

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA SESIÓN DE
APRENDIZAJE

LISTA DE COTEJO N° 3

CICLO: II

GRADO/EDAD: 5 años

SECCIÓN: "A"

ÁREA TRABAJADA: MATEMÁTICA

Desempeño: Compara el peso de los objetos

N°	Apellidos y Nombres	Participa del juego		Emplea material concreto para representar el juego		Desarrolla su hoja de aplicación		Representa por propia iniciativa lo que aprendió del juego		NL
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										

Legenda
4-SI=A
3-SI=B
2-SI=C

Firma de la tutora

EVIDENCIAS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3



MOTIVACIÓN

COMPARAMOS EL PESO DE LOS OBJETOS



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I.E.G.P “LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE”

1.2. Sección: Los Investigadores

1.3. Grado/Edad: 5-años A

1.4. Temporalización: 45´

1.5. Practicante: Castrejón Yzquierdo Leyla Katherine

1.6. Nombre de la Sesión: ¡Algunos de mis juguetes se parecen!

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Agrupar objetos con un solo criterio

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Fases	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Entonamos la canción “los colores” mientras cantamos, vamos pegando figuras geométricas, agrupándolas según forma o color.</p> <p>Saberes previos: Preguntamos ¿de qué trato la canción? ¿que hice en la pizarra?</p> <p>Problematización: Preguntamos ¿ustedes creen que está bien lo que hice en la pizarra?</p>	<p>Canción “los colores”</p> <p>Imágenes de las figuras geométricas</p>	10´

	<p>Propósito: Les explicamos que significa agrupar según un criterio y por qué realizamos esa acción con las figuras en la pizarra.</p>	Pizarra	
DESARROLLO	<p>Procesos Didácticos</p> <p>Vivencial: jugamos a la ronda de las agrupaciones. Los niños deberán agruparse según una cantidad, según, según el aula.</p> <p>Concreto: Entregamos a cada grupo de trabajo bloques, en donde deberán agruparlos en un solo criterio, según como la docente proponga.</p> <p>Gráfico: Le entregamos a cada niño su hoja de trabajo, donde tendrán que agrupar según criterios que se les presente.</p> <p>Simbólico: Por grupos de trabajo, el juego consiste en que la docente colocara en la pizarra imágenes de algún objeto, una para cada grupo, donde los niños tienen que sacar de una cajita imágenes que tengan la misma característica, que el que está en la pizarra.</p>	<p>Globos</p> <p>Bloques</p> <p>Pelotitas</p> <p>Pizarra</p> <p>Imágenes</p> <p>Cajitas</p>	30´
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿De que tratamos el día de hoy?</p> <p>¿si yo digo vamos a agruparnos según el género masculino o femenino? ¿Cómo se agruparán?</p> <p>Metacognición:</p> <p>¿Les gusto la clase?</p> <p>Dialoga con sus padres sobre lo aprendido</p>	Preguntas	5´

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA SESIÓN DE
APRENDIZAJE

LISTA DE COTEJO N° 4

CICLO: II

GRADO/EDAD: 5 años

SECCIÓN: "A"

ÁREA TRABAJADA: MATEMÁTICA

Desempeño: Agrupa objetos con un solo criterio

N°	Apellidos y Nombres	Participa del juego		Emplea material concreto para representar el juego		Desarrolla su hoja de aplicación		Representa por propia iniciativa lo que aprendió del juego		NL
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										

Legenda
4-SI=A
3-SI=B
2-SI=C

Firma de la tutora



PROPÓSITO

VIVENCIAL



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I.E.G.P “LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE”

1.2. Sección: Los Investigadores

1.3. Grado/Edad: 5-años A

1.4. Temporalización: 45´

1.5. Docente Practicante: Castrejón Yzquierdo Leyla Katherine

1.6. Nombre de la Sesión: ¿Mis juguetes tienen forma de figuras geométricas?

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Junta objetos de su entorno relacionándolos con formas bidimensionales	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Fases	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	Motivación: Entonamos la canción “los colores” mientras cantamos, en la pizarra, pegamos figuras geométricas las cuales son de los colores que menciona la canción. Saberes previos: Preguntamos ¿de qué trato la canción? ¿Qué colores mencionaba?	Canción “los colores”	10´

	<p>Problematización: Preguntamos ¿y porque creen ustedes que cada color tiene una forma?</p> <p>Propósito: Les explicamos que el día de hoy recordaremos las formas geométricas y las relacionaremos con objetos que tengan formas bidimensionales.</p>	Imágenes de las formas geométricas	
DESARROLLO	<p>Procesos Didácticos</p> <p>Vivencial: Formamos dos grupos, primero participará un grupo, el cual tendrá que formar un círculo y un triángulo, y el luego el otro que tendrán que formar un cuadrado y un rectángulo, todo esta realización ira acompañada de la canción “las figuras geométricas”</p> <p>Concreto: le entregamos a cada niño, un pedazo de masitas blandas, para que juegue formando las formas geométricas bidimensionales.</p> <p>Gráfico: Le entregamos a cada niño su hoja de trabajo, donde tendrán que con una flechita relacionar la forma geométrica con el objeto de forma bidimensional.</p> <p>Simbólico: Formaremos cuatro grupos, el juego consiste en que la docente colocara en la pizarra imágenes de objetos de formas geométricas bidimensionales, en donde los niños tendrán que formar un grupo de objetos, según la forma geométrica elegida.</p>	<p>Canción “la ronda de las figuras geométricas”</p> <p>Masitas blandas</p> <p>Foja de aplicación</p> <p>Imágenes de objetos relacionadas con las formas geométricas.</p>	30´
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>¿De que tratamos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo son las formas bidimensionales?</p> <p>Metacognición:</p> <p>¿Qué materiales utilizamos?</p> <p>Dialoga con sus padres sobre lo que aprendió.</p>	Preguntas	5´

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA SESIÓN DE
APRENDIZAJE

LISTA DE COTEJO N° 5

CICLO: II

GRADO/EDAD: 5 años

SECCIÓN: "A"

ÁREA TRABAJADA: MATEMÁTICA

Desempeño: Junta objetos de su entorno relacionándolos con formas bidimensionales.

N°	Apellidos y Nombres	Participa del juego		Emplea material concreto para representar el juego		Desarrolla su hoja de aplicación		Representa por propia iniciativa lo que aprendió del juego		NL
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										

Legenda
4-SI=A
3-SI=B
2-SI=C

Firma de la tutora



PROPÓSITO

MATERIAL CONCRETO



GRÁFICO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I.E.G.P “LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE”

1.2. Sección: Los Investigadores

1.3. Grado/Edad: 5-años A

1.4. Temporalización: 45´

1.5. Practicante: Castrejón Yzquierdo Leyla Katherine

1.6. Nombre de la Sesión: ¡Mi pelota se parece a una esfera, mi dado se parece a un cubo!

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones	Reúne objetos que lo rodean relacionándolos con formas tridimensionales.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Fases	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	Motivación: narramos el cuento “El país de las figuras geométricas.	Cuento “El país de las figuras geométricas”	10´

	<p>Saberes previos: Preguntamos ¿de qué trato el cuento? ¿recuerdan que el día viernes aprendimos sobre las formas geométricas bidimensionales?</p> <p>Problematización: Preguntamos ¿conocemos las formas geométricas bidimensionales, que serán las figuras tridimensionales?</p> <p>Propósito: mediante imágenes les explicamos que el día de hoy conoceremos las formas geométricas tridimensionales y las relacionaremos con objetos de nuestro entorno.</p>	Imágenes de las formas geométricas tridimensionales	
DESARROLLO	<p>Procesos Didácticos</p> <p>Vivencial: Jugamos por grupo a la búsqueda de objetos de formas geométricas. Realizamos un sorteo de las figuras geométricas y según lo que el niño haya sacado el papelito de la figura geométrica, deberá de buscar un objeto de forma tridimensional.</p> <p>Concreto: Entregamos a cada niño un pedacito de macitas blandas, donde jugaremos modelando figuras geométricas tridimensionales.</p> <p>Gráfico: Le entregamos a cada niño su hoja de trabajo, donde tendrán que con una flechita relacionar la forma geométrica con el objeto de forma tridimensional.</p> <p>Simbólico: Formaremos cuatro grupos, el juego consiste en que la docente colocara en la pizarra imágenes de objetos de formas geométricas tridimensionales, en donde los niños tendrán que formar un grupo de objetos, según la forma geométrica elegida.</p>	<p>Pequeños papelitos de una figura geométrica</p> <p>Objetos del aula</p> <p>Masitas blandas</p> <p>Hoja de aplicación</p>	30´
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>¿De que tratamos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo son las formas tridimensionales?</p>		5´

	Metacognición: ¿Qué materiales utilizamos? Dialoga con sus padres, sobre lo aprendido.	Preguntas	
--	---	-----------	--

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA SESIÓN DE
APRENDIZAJE

LISTA DE COTEJO N° 6

CICLO: II

GRADO/EDAD: 5 años

SECCIÓN: "A"

ÁREA TRABAJADA: MATEMÁTICA

Desempeño: Reúne objetos que lo rodean relacionándolos con formas tridimensionales.

N°	Apellidos y Nombres	Participa del juego		Emplea material concreto para representar el juego		Desarrolla su hoja de aplicación		Representa por propia iniciativa lo que aprendió del juego		NL
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										

Leyenda
4-SI=A
3-SI=B
2-SI=C

Firma de la tutora



MOTIVACIÓN

DESARROLLO



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I.E.G.P “LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE”

1.2. Sección: Los Investigadores

1.3. Grado/Edad: 5-años A

1.4. Temporalización: 45´

1.5. Practicante: Castrejón Yzquierdo Leyla Katherine

1.6. Nombre de la Sesión: ¿Cuántos juguetes debo tener?

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Realiza representaciones de cantidades	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Fases	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Entonamos la canción “La gallina Turuleca”</p> <p>Saberes previos: Preguntamos ¿de qué trato la canción? ¿que hice en la pizarra?</p> <p>Problematización: Preguntamos ¿Saben que significa cantidad?</p>	<p>Canción “la gallina turuleca”</p> <p>Imágenes sobre representacio</p>	10´

	<p>Propósito: Les explicamos que el día de hoy trabajaremos realizando representaciones de cantidades</p>	<p>nes de cantidades</p> <p>Preguntas</p>	
DESARROLLO	<p>Procesos Didácticos</p> <p>Vivencial: jugamos por grupos de trabajo a buscar objetos que se mencionan en la canción (Mi profesora a escondido), los cuales estarán representados en una cantidad.</p> <p>Concreto: Entregamos a cada grupo de trabajo bloques, donde tendrán que representar cantidades.</p> <p>Gráfico: Le entregamos a cada niño su hoja de trabajo, donde tendrán que dibujar según la cantidad del objeto que se le pide.</p> <p>Simbólico: Por grupos de trabajo, el juego consiste en que la docente colocara en la pizarra una cantidad, y los niños tendrán que sacar de una cajita objetos que más le guste y pegarlos en la pizarra según la cantidad que se pide.</p>	<p>Globos</p> <p>Tarros</p> <p>Bloques</p> <p>Hoja de aplicación</p> <p>Imágenes</p>	30´
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿De que tratamos el día de hoy?</p> <p>Metacognición:</p> <p>¿Qué materiales utilizamos?</p> <p>Dialoga con sus padres sobre lo aprendido</p>	<p>Preguntas</p>	5´

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA SESIÓN DE
APRENDIZAJE

LISTA DE COTEJO N° 7

CICLO: II

GRADO/EDAD: 5 años

SECCIÓN: "A"

ÁREA TRABAJADA: MATEMÁTICA

Desempeño: Realiza representaciones de cantidades

N°	Apellidos y Nombres	Participa del juego		Emplea material concreto para representar el juego		Desarrolla su hoja de aplicación		Representa por propia iniciativa lo que aprendió del juego		NL
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										

Legenda
4-SI=A
3-SI=B
2-SI=C

Firma de la tutora



PROPÓSITO

MATERIAL CONCRETO



SIMBÓLICO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I.E.G.P “LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE”

1.2. Sección: Los Investigadores

1.3. Grado/Edad: 5-años A

1.4. Temporalización: 45´

1.5. Practicante: Castrejón Yzquierdo Leyla Katherine

1.6. Nombre de la Sesión: ¿Qué sigue después de...?

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Representa un patrón de repetición	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Fases	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Entonamos la canción “Los colores”</p> <p>Saberes previos: Preguntamos ¿de qué trata la canción? ¿que hice en la pizarra?</p> <p>Problematización: Preguntamos ¿Qué será para ustedes representar un patrón de repetición?</p>	<p>Canción “los colores”</p> <p>Preguntas</p> <p>Pizarra</p>	10´

	Propósito: Les explicamos que el día de hoy trataremos sobre el tema “Representamos un patrón de repetición.		
DESARROLLO	<p>Procesos Didácticos</p> <p>Vivencial: formamos dos grupos, para jugar a formar un patrón de repetición. Hacemos un círculo con los niños y entonamos la canción “soy una serpiente”</p> <p>Concreto: Entregamos a cada grupo de trabajo pequeños papelitos de colores, con los que tendrán que representar un patrón de repetición.</p> <p>Gráfico: Le entregamos a cada niño su hoja de trabajo, donde tendrán que colorear, figuras geométricas siguiendo un patrón de repetición.</p> <p>Simbólico: Por grupos de trabajo, el juego consiste en que la docente les presentara en la pizarra en la parte que le corresponda a cada grupo, un patrón de repetición, donde los niños tendrán que seguirlo.</p>	<p>Canción “soy una serpiente”</p> <p>Papelitos de colores</p> <p>Hoja de aplicación</p> <p>Plumones</p>	30´
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>Preguntamos ¿De que tratamos el día de hoy?</p> <p>Metacognición:</p> <p>¿Qué materiales utilizamos?</p> <p>Dialoga con sus padres sobre lo aprendido</p>	Preguntas	5´

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA SESIÓN DE
APRENDIZAJE

LISTA DE COTEJO N° 8

CICLO: II

GRADO/EDAD: 5 años

SECCIÓN: "A"

ÁREA TRABAJADA: MATEMÁTICA

Desempeño: Representa un patrón de repetición

N°	Apellidos y Nombres	Participa del juego		Emplea material concreto para representar el juego		Desarrolla su hoja de aplicación		Representa por propia iniciativa lo que aprendió del juego		NL
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										

Legenda
4-SI=A
3-SI=B
2-SI=C

Firma de la tutora



PROPÓSITO



VIVENCIAL



SIMBÓLICO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I.E.G.P “LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE”

1.2. Sección: Los Investigadores

1.3. Grado/Edad: 5-años A

1.4. Temporalización: 45´

1.5. Docente Practicante: Castrejón Yzquierdo Leyla Katherine

1.6. Nombre de la Sesión: ¡A la derecha, a la izquierda!

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Simboliza desplazamientos y ubicaciones	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Fases	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: La docente propone entonar la canción “hola con alegría”. La docente pega en la pizarra imágenes de dos niños</p> <p>Saberes previos: La docente pregunta ¿de qué trato la canción? ¿Qué observan en la pizarra? ¿Qué están haciendo los niños?</p>	<p>Canción “hola con alegría”</p> <p>Preguntas</p>	10´

	<p>Problematización: la docente pregunta ¿ustedes saben cuál es su mano derecha o cuál es su mano izquierda?</p> <p>Propósito: la docente explica que ese día se aprenderá sobre las extremidades derechas y extremidades izquierdas.</p>	Imágenes de niños	
DESARROLLO	<p>Procesos Didácticos</p> <p>Vivencial: la docente propone salir al patio. Estando en el patio pide a los niños que se muevan libremente y después de 2 minutos empieza la actividad. La docente presenta como se realizarán las actividades y les da a conocer cuál es su brazo derecho e izquierdo. Mientras la música suena los niños realizan acciones de movimiento de las extremidades según como la docente indica. Levantar el brazo derecho, levantar la pierna izquierda</p> <p>Concreto: la docente coloca objetos en un cesto grande donde los niños tendrán que cogerlos y ubicarlos en el lugar donde la docente propone. En el cesto pequeño de la derecha o el cesto pequeño de la izquierda.</p> <p>Gráfico: Le entregamos a cada niño su hoja de trabajo, donde tendrán que colorear la pelota que está a la derecha del niño y marcar con una X la cometa que está a la izquierda del niño.</p> <p>Simbólico: la docente dice que el niño que está prestando atención jugara un juego muy hermoso. La docente invita a cada niño a participar. En la pizarra estará dibujada una niña donde los niños tienen que tomar una imagen que está en la mesa y ubicarla en el espacio donde según la docente le indique. (a la derecha o a la izquierda de la niña)</p>	<p>Música divertida para niños</p> <p>Juguetes</p> <p>Cestas</p> <p>hoja de aplicación</p> <p>colores</p> <p>Imágenes de juguetes</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones</p>	30´

<p>CIERRE</p>	<p>Evaluación:</p> <p>¿De que tratamos el día de hoy?</p> <p>¿Cuál es su mano derecha? ¿Cuál es su mano izquierda?</p> <p>Metacognición:</p> <p>¿Qué materiales utilizamos?</p> <p>Dialoga con sus padres sobre lo que aprendió.</p>	<p>Preguntas</p>	<p>5'</p>
----------------------	--	------------------	-----------

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA SESIÓN DE
APRENDIZAJE

LISTA DE COTEJO N° 9

CICLO: II

GRADO/EDAD: 5 años

SECCIÓN: "A"

ÁREA TRABAJADA: MATEMÁTICA

Desempeño: Simboliza desplazamientos y ubicaciones

N°	Apellidos y Nombres	Participa del juego		Emplea material concreto para representar el juego		Desarrolla su hoja de aplicación		Representa por propia iniciativa lo que aprendió del juego		NL
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										

Legenda
4-SI=A
3-SI=B
2-SI=C

Firma de la tutora

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I.E.G.P “LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE”

1.2. Sección: Los Investigadores

1.3. Grado/Edad: 5-años A

1.4. Temporalización: 45´

1.5. Practicante: Castrejón Yzquierdo Leyla Katherine

1.6. Nombre de la Sesión: “Jugamos a sumar la cantidad de nuestros juguetes”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Identifica cantidades en acciones de agregar	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Fases	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	Motivación: llega la docente de 3 años con una caja de regalo al aula todos los niños se sorprenden y piden abrirlo. La docente propone entonar la canción “que será” para descubrir el contenido. Saberes previos: Preguntamos ¿ustedes que creen que haya en la caja? ¿a ustedes les gusta que le regalen juguetes?	Regalo Canción “que será”	10´

	<p>Problematización: Preguntamos ¿Saben que significa sumar?</p> <p>Propósito: la docente explica que ese día se aprenderán las sumas</p>	Preguntas	
DESARROLLO	<p>Procesos Didácticos</p> <p>Vivencial: la docente con ayuda de 5 niños da el ejemplo en la pizarra, donde teniendo 2 niños en un grupo une a 3 niños y cuentan cuantos niños hay en total. Luego juegan a “quien tiene más amigos” con las mismas acciones que la docente realizo.</p> <p>Concreto: la docente entrega a cada niño diferentes materiales (canicas, bloques, chapitas, etc.) donde cada niño tendrá que realizar sumas con los materiales.</p> <p>Gráfico: se le entrega a cada niño su hoja de aplicación donde tienen que sumar cantidades</p> <p>Simbólico: descubren el contenido del regalo y juegan a sumar cantidades de objetos con la máquina de la suma.</p>	<p>Canicas</p> <p>Chapitas</p> <p>Bloques</p> <p>Hoja de aplicación</p> <p>Máquina de la suma</p>	30´
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿De que tratamos el día de hoy?</p> <p>Metacognición:</p> <p>¿Qué materiales utilizamos?</p> <p>Dialoga con sus padres sobre lo aprendido</p>	Preguntas	5´

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA SESIÓN DE
APRENDIZAJE

LISTA DE COTEJO N° 10

CICLO: II

GRADO/EDAD: 5 años

SECCIÓN: "A"

ÁREA TRABAJADA: MATEMÁTICA

Desempeño: Identifica cantidades en acciones de agregar

N°	Apellidos y Nombres	Participa del juego		Emplea material concreto para representar el juego		Desarrolla su hoja de aplicación		Representa por propia iniciativa lo que aprendió del juego		NL
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										

Legenda
4-SI=A
3-SI=B
2-SI=C

Firma de la tutora

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I.E.G.P “LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE”

1.2. Sección: Los Investigadores

1.3. Grado/Edad: 5-años A

1.4. Temporalización: 45´

1.5. Practicante: Castrejón Yzquierdo Leyla Katherine

1.6. Nombre de la Sesión: “Nos divertimos escondiendo nuestros juguetes”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Identifica cantidades en acciones de quitar	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Fases	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	Motivación: la docente presenta una caja sorpresa y pide entonar la canción “que será” para descubrir el contenido. Saberes previos: Preguntamos ¿ustedes que creen que haya en la caja? ¿a ustedes les gusta perder sus juguetes?	Caja sorpresa Canción “que será” Preguntas	10´

	<p>Problematización: Preguntamos ¿Sabes que significa restar?</p> <p>Propósito: la docente explica que ese día se aprenderán las restas.</p>		
DESARROLLO	<p>Procesos Didácticos</p> <p>Vivencial: la docente con ayuda de 5 niños da el ejemplo en la pizarra, donde teniendo 5 niños en un grupo, saca a 3 de ellos y pregunta cuantos niños quedaron en el grupo. Luego juegan a “quien se llevó a mi amigo” con las mismas acciones que la docente realizo. Aquí la docente propondrá un número, los niños se agruparán según lo propuesto, pero luego pasara la docente con el amigo turbulento (títere de la caja sorpresa) y robara a algunos de sus amigos de cada grupo y los niños deberán mencionar la cantidad de niños que quedaron en el grupo.</p> <p>Concreto: la docente entrega a cada niño diferentes materiales (canicas, bloques, chapitas, etc.) donde cada niño tendrá que realizar restas con los materiales con ayuda de la docente.</p> <p>Gráfico: se le entrega a cada niño su hoja de aplicación donde tienen que restar cantidades</p> <p>Simbólico: la docente coloca operaciones de resta en la pizarra donde los niños tendrán que resolverlas.</p>	<p>Canicas</p> <p>Chapitas</p> <p>Bloques</p> <p>Hoja de aplicación</p> <p>Títere (amigo turbulento)</p>	30´
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿De que tratamos el día de hoy?</p> <p>Metacognición:</p> <p>¿Qué materiales utilizamos?</p> <p>Dialoga con sus padres sobre lo aprendido</p>	Preguntas	5´

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA SESIÓN DE
APRENDIZAJE

LISTA DE COTEJO N° 11

CICLO: II

GRADO/EDAD: 5 años

SECCIÓN: "A"

ÁREA TRABAJADA: MATEMÁTICA

Desempeño: identifica cantidades en acciones de quitar

N°	Apellidos y Nombres	Participa del juego		Emplea material concreto para representar el juego		Desarrolla su hoja de aplicación		Representa por propia iniciativa lo que aprendió del juego		NL
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										

Legenda
4-SI=A
3-SI=B
2-SI=C

Firma de la tutora

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I.E.G.P “LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE”

1.2. Sección: Los Investigadores

1.3. Grado/Edad: 5-años A

1.4. Temporalización: 45´

1.5. Practicante: Castrejón Yzquierdo Leyla Katherine

1.6. Nombre de la Sesión: ¿Qué día es hoy?

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Identifica la duración de eventos	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Fases	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: la docente propone entonar la canción “los días de la semana”</p> <p>Saberes previos: Preguntamos ¿de qué trata la canción? ¿les gusta la canción?</p> <p>Problematización: Preguntamos ¿Saben que día es hoy?</p>	<p>Canción “los días de la semana”</p> <p>Preguntas</p>	10´

	Propósito: la docente explica que ese día se aprenderá sobre los días de la semana.		
DESARROLLO	<p>Procesos Didácticos</p> <p>Vivencial: salen al patio y forman dos grupos donde la docente le da a 14 niños una vestimenta de cada día de la semana y a 2 una flecha. La docente explica a cada uno que día son y tienen que recordarlo.</p> <p>Luego la docente propone un día, donde los niños en grupos tendrán que decir que niño representa al día que la docente propuso si dicen correctamente le darán punto a su equipo. Luego pide le digan el día que esta antes de ese día y por último el día que esta después de ese día.</p> <p>Concreto: la docente entrega a cada grupo bloques con cada nombre de la semana donde tendrán que ubicarlos correctamente. Luego pregunta que día esta antes de...de día esta después de...</p> <p>Gráfico: se le entrega a cada niño un papel con cuadraditos para ubicar los días de la semana, donde los niños tendrán que ubicar correctamente los días de la semana. Luego marcar con una x el día que esta antes de...y encerrar el día que esta después de...</p> <p>Simbólico: la docente dibuja en la pizarra dos calendarios de semana. Forman dos grupos. El juego consiste en que primero completen los días de la semana. Luego la docente va indicando que marquen con una x el día que esta antes de...y encerrar el día que esta después de...</p>	<p>Cartulina</p> <p>Plumones</p> <p>Bloques</p> <p>Hoja de aplicación</p> <p>Títere (amigo turbulento)</p> <p>Papelotes</p> <p>Plumones</p>	30´
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿De que tratamos el día de hoy?</p> <p>Metacognición:</p>	Preguntas	5´

	¿Qué materiales utilizamos? Dialoga con sus padres sobre lo aprendido		
--	--	--	--

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA SESIÓN DE
APRENDIZAJE

LISTA DE COTEJO N° 12

CICLO: II

GRADO/EDAD: 5 años

SECCIÓN: "A"

ÁREA TRABAJADA: MATEMÁTICA

Desempeño: Identifica duración de eventos

N°	Apellidos y Nombres	Participa del juego		Emplea material concreto para representar el juego		Desarrolla su hoja de aplicación		Representa por propia iniciativa lo que aprendió del juego		NL
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										

Legenda
4-SI=A
3-SI=B
2-SI=C

Firma de la tutora

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 13

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I.E.G.P “LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE”

1.2. Sección: Los Investigadores

1.3. Grado/Edad: 5-años A

1.4. Temporalización: 45´

1.5. Practicante: Castrejón Yzquierdo Leyla Katherine

1.6. Nombre de la Sesión: ¡Mi planeta se parece a una esfera!

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones	Reúne objetos que lo rodean relacionándolos con formas tridimensionales.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Fases	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: la docente coloca en el sombrero de mago objetos de forma tridimensional y entonan la canción “que será”</p> <p>Saberes previos: Preguntamos ¿Qué creen que tenga aquí en el sombrero? ¿recuerdan cuando trabajamos a encontrar juguetes?</p> <p>Problematización: Preguntamos ¿saben cuáles son las figuras tridimensionales?</p> <p>Propósito: mediante imágenes les explicamos que el día de hoy jugaremos con las formas geométricas tridimensionales y las relacionaremos con objetos de nuestro entorno. La docente mediante las palabras mágicas descubre el contenido del sombrero de mago y explica a los niños cuales son las figuras tridimensionales.</p>	<p>Sombrero de mago</p> <p>Objetos con forma tridimensional</p> <p>Imágenes de las formas geométricas tridimensionales</p>	10´
DESARROLLO	<p>Procesos Didácticos</p> <p>Vivencial: Jugamos por grupo a la búsqueda de objetos de formas geométricas tridimensionales. Realizamos un sorteo de las figuras geométricas y según lo que el niño haya sacado el papelito de la figura geométrica, deberá de buscar un objeto de forma tridimensional.</p> <p>Concreto: Entregamos a cada niño un pedacito de macitas blandas, donde jugaremos modelando figuras geométricas tridimensionales.</p> <p>Gráfico: Le entregamos a cada niño su hoja de trabajo, donde tendrán que con una flechita relacionar</p>	<p>Pequeños papelitos de una figura geométrica</p> <p>Objetos del aula</p> <p>Masitas blandas</p>	30´

	<p>la forma geométrica con el objeto de forma tridimensional.</p> <p>Simbólico: Formaremos cuatro grupos, el juego consiste en que la docente colocara en la pizarra imágenes de objetos de formas geométricas tridimensionales, en donde los niños tendrán que formar un grupo de objetos, según la forma geométrica elegida.</p>	Hoja de aplicación	
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>¿De que tratamos el día de hoy?</p> <p>Metacognición:</p> <p>¿Qué materiales utilizamos?</p> <p>Dialoga con sus padres, sobre lo aprendido.</p>	Preguntas	5´

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA SESIÓN DE
APRENDIZAJE

LISTA DE COTEJO N° 13

CICLO: II

GRADO/EDAD: 5 años

SECCIÓN: "A"

ÁREA TRABAJADA: MATEMÁTICA

Desempeño: Reúne objetos que lo rodean relacionándolos con formas tridimensionales.

N°	Apellidos y Nombres	Participa del juego		Emplea material concreto para representar el juego		Desarrolla su hoja de aplicación		Representa por propia iniciativa lo que aprendió del juego		NL
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										

Leyenda
4-SI=A
3-SI=B
2-SI=C

Firma de la tutora

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 14

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I.E.G.P “LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE”

1.2. Sección: Los Investigadores

1.3. Grado/Edad: 5-años A

1.4. Temporalización: 45´

1.5. Docente Practicante: Castrejón Yzquierdo Leyla Katherine

1.6. Nombre de la Sesión: Si me voy a la izquierda, luego voy a la derecha

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Simboliza desplazamientos y ubicaciones	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Fases	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	Motivación: La docente propone entonar la canción “a la derecha y a la izquierda”. La docente pega en la pizarra dos imágenes de niños, uno de espalda y el otro de frente.	Canción “a la derecha y a la izquierda”	10´

	<p>Saberes previos: La docente pregunta ¿de qué trato la canción? ¿Qué observan en la pizarra? ¿Cómo está ubicado el niño?</p> <p>Problematización: la docente pregunta ¿ustedes saben cuál es su mano derecha o cuál es su mano izquierda?</p> <p>Propósito: la docente explica que ese día jugaremos con las extremidades derechas y las extremidades izquierdas.</p>	<p>Preguntas</p> <p>Imágenes de niños</p>	
DESARROLLO	<p>Procesos Didácticos</p> <p>Vivencial: la docente propone salir al patio. Estando en el patio pide a los niños que se muevan libremente y después de 2 minutos empieza la actividad. La docente presenta como se realizarán las actividades y les da a conocer cuál es su brazo derecho e izquierdo. Mientras la música suena los niños realizan acciones de movimiento de las extremidades según como la docente indica. Levantar el brazo derecho, levantar la pierna izquierda</p> <p>Concreto: la docente coloca objetos en un cesto grande donde los niños tendrán que cogerlos y ubicarlos en el lugar donde la docente propone. En el ula ula de la derecha o en el ula ula de la izquierda.</p> <p>Gráfico: Le entregamos a cada niño su hoja de trabajo, donde tendrán que colorear la muñeca que está a la derecha de la niña y marcar con una X la pelota que está a la izquierda de la niña</p> <p>Simbólico: la docente dice que el niño que está prestando atención jugara un juego muy hermoso. La docente invita a cada niño a participar. En la pizarra estará dibujada una niña donde los niños tienen que tomar una imagen que está en la mesa y ubicarla en</p>	<p>Música divertida para niños</p> <p>Juguetes</p> <p>Ula ula</p> <p>hoja de aplicación</p> <p>colores</p> <p>Imágenes de juguetes</p> <p>Pizarra</p>	30´

	el espacio donde según la docente le indique. (a la derecha o a la izquierda de la niña)	Plumones	
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>¿De que tratamos el día de hoy?</p> <p>¿Cuál es su mano derecha? ¿Cuál es su mano izquierda?</p> <p>Metacognición:</p> <p>¿Qué materiales utilizamos?</p> <p>Dialoga con sus padres sobre lo que aprendió.</p>	Preguntas	5´

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA SESIÓN DE
APRENDIZAJE

LISTA DE COTEJO N° 14

CICLO: II

GRADO/EDAD: 5 años

SECCIÓN: "A"

ÁREA TRABAJADA: MATEMÁTICA

Desempeño: Simboliza desplazamientos y ubicaciones

N°	Apellidos y Nombres	Participa del juego		Emplea material concreto para representar el juego		Desarrolla su hoja de aplicación		Representa por propia iniciativa lo que aprendió del juego		NL
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										

<p><u>Legenda</u> 4-SI=A 3-SI=B 2-SI=C</p>
--

Firma de la tutora

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 15

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I.E.G.P “LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE”

1.2. Sección: Los Investigadores

1.3. Grado/Edad: 5-años A

1.4. Temporalización: 45´

1.5. Practicante: Castrejón Yzquierdo Leyla Katherine

1.6. Nombre de la Sesión: ¿Cuándo es el cumpleaños de mi amiga?

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Identifica la duración de eventos	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Fases	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: la docente propone entonar la canción “los días de la semana”</p> <p>Saberes previos: Preguntamos ¿de qué trato la canción? ¿les gusto la canción?</p> <p>Problematización: Preguntamos ¿Saben que día es hoy? ¿saben cuándo es su cumpleaños?</p>	<p>Canción “los días de la semana”</p> <p>Preguntas</p>	10´

	Propósito: la docente explica que ese día se jugara con los días de la semana.		
DESARROLLO	<p>Procesos Didácticos</p> <p>Vivencial: salen al patio y forman dos grupos donde la docente le da a 14 niños una vestimenta de cada día de la semana y a 2 una flecha. La docente explica a cada uno que día son y tienen que recordarlo.</p> <p>Luego la docente propone un día, donde los niños en grupos tendrán que decir que niño representa al día que la docente propuso si dicen correctamente le darán punto a su equipo. Luego pide le digan el día que esta antes de ese día y por último el día que esta después de ese día.</p> <p>Concreto: la docente entrega a cada grupo bloques con cada nombre de la semana donde tendrán que ubicarlos correctamente. Luego pregunta que día esta antes de...de día esta después de...</p> <p>Gráfico: se le entrega a cada niño un papel con cuadraditos para ubicar los días de la semana, donde los niños tendrán que ubicar correctamente los días de la semana. Luego marcar con una x el día que esta antes de...y encerrar el día que esta después de...</p> <p>Simbólico: la docente dibuja en la pizarra dos calendarios de semana. Forman dos grupos. El juego consiste en que primero completen los días de la semana. Luego la docente va indicando que marquen con una x el día que esta antes de...y encerrar el día que esta después de...</p>	<p>Cartulina</p> <p>Plumones</p> <p>Bloques</p> <p>Hoja de aplicación</p> <p>Papelotes</p> <p>Plumones</p>	30´
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿De que tratamos el día de hoy?</p>	Preguntas	5´

	Metacognición: ¿Qué materiales utilizamos? Dialoga con sus padres sobre lo aprendido		
--	---	--	--

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA SESIÓN DE
APRENDIZAJE

LISTA DE COTEJO N° 15

CICLO: II

GRADO/EDAD: 5 años

SECCIÓN: "A"

ÁREA TRABAJADA: MATEMÁTICA

Desempeño: Identifica la duración de eventos

N°	Apellidos y Nombres	Participa del juego		Emplea material concreto para representar el juego		Desarrolla su hoja de aplicación		Representa por propia iniciativa lo que aprendió del juego		NL
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										

Legenda
4-SI=A
3-SI=B
2-SI=C

Firma de la tutora