



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

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

**PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA  
MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE  
MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS(AS) DE 5 AÑOS DE LA  
IEP LIBERTAD SIGLO XXI – LA ESPERANZA 2019.**

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

**AUTORA**

**OBANDO DÍAZ YESICA ESMITH**

**ORCID: 0000-0002-3794-0958**

**ASESOR:**

**DR. AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO**

**ORCID: 0000-0002-8638-6834**

**TRUJILLO – PERÚ**

**2021**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

**AUTORA:**

**OBANDO DÍAZ YESICA ESMITH**

**ORCID: 0000-0002-3794-0958**

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Estudiantes de Pregrado, Trujillo, Perú

**ASESOR:**

**DR. AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO**

**ORCID: 0000-0002-8638-6834**

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote Facultad de Educación y Humanidades,  
Escuela Profesional de Educación Trujillo.

## **JURADO**

Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro

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

Muñoz Pacheco Luis Alberto

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

Carhuanina Calahuala Sofia Susana

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

## **FIRMA DE JURADO Y ASESOR**

---

Mgr. Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro

**Presidente**

---

Mgr. Muñoz Pacheco Luis ALberto

**Miembro**

---

Mgr. Carhuanina Calahuala Sofia

**Miembro**

---

Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo

**Asesor**

## **AGRADECIMIENTO**

*Agradezco a:*

*Dios el ser Divino por darme salud y sabiduría a lo largo de mi vida para así poder lograr terminar mi carrera profesional y desempeñarla en el bienestar de la Educación*

*Inicial.*

*A mi Asesor quien se tomó el arduo trabajo de transmitirme sus conocimientos. Pero además de eso, ha sabido encaminarme para lograr mis metas propuestas, sin su instrucción profesional no habría llegado a esta etapa de mi vida.*

## DEDICATORIA

*A Dios por darme la sabiduría, fuerza y salud a lo largo de  
Esta carrera de Educación Inicial*

*Dedico con todo mi corazón a **mi**  
**Madre**, mi fuente de motivación e  
inspiración para poder superarme cada  
día más y luchar para poder brindarle  
un futuro mejor.*

*A mi **Abuelita** y mi tía querida **Hermitanía** por  
brindarme su apoyo, tiempo y confianza a lo  
largo de mis estudios profesionales, a quien  
considero y quiero como madre.*

*A mis hermanos **Nelvar, Rocio** y a todas las personas  
que siempre estuvieron dándome ánimo. A los  
Docentes de la **ULADECH**, por brindarme el tiempo  
y esfuerzo que dedicaron a compartir sus  
conocimientos sus enseñanzas durante mi formación  
profesional.*

## RESUMEN

La presente investigación titulada programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP “Libertad Siglo XXI”– La Esperanza 2019, donde los niños presentaron problemas como la timidez, poca creatividad y escaso pensamiento lógico, quienes dificultaron el aprendizaje en el área de matemática, siendo el objetivo general: Determinar que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora el aprendizaje en el área de matemáticas, se tuvo como objetivos específicos: Identificar el nivel aprendizaje, Evaluar mediante un post test el nivel de aprendizaje después de aplicar el programa, Comparar los resultados del pre y post test después de aplicar el programa. Como parte de la metodología asumió un estudio de tipo Cuantitativo, con un nivel aplicativo y un diseño pre-experimental a una población de 34 niños siendo la muestra 19 niños, la técnica usada fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. Los resultados revelan que antes de aplicar programa, el 68% se encuentra en el nivel Inicio y el 32% en nivel Proceso, luego de aplicar el programa como estrategia, el 84% alcanzaron el nivel logro, así mismo el 16 % en nivel proceso, además la prueba estadística de T de Student fue  $T= 11.871$  con un  $p\_valor = 0,000$  al 95% de confianza, llegando a concluir que el programa de actividades lúdicas como estrategia mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años.

**Palabras claves:** *Actividades lúdicas, Aprendizaje y Matemáticas.*

## **ABSTRACT**

The present research entitled program of playful activities to improve learning in the area of mathematics in children of 5 years of the IEP "Freedom XXI Century" - hope 2019, where children presented problems such as shyness, little creativity and little logical thinking, who made learning difficult in the area of mathematics, the general objective being: To determine that the application of the program of recreational activities improves learning in the area of mathematics, the specific objectives were: Identify the learning level, evaluate Through a post test the level of learning after applying the program, compare the results of the pre and post test after applying the program. As part of the methodology, a quantitative study was assumed, with an applicative level and a pre-experimental design to a population of 34 children, the sample being 19 children, the technique used was observation and the instrument was the checklist. The results reveal that before applying the program, 68% are at the Start level and 32% at the Process level, after applying the program as a strategy, 84% reached the achievement level, likewise 16% at the process level. In addition, the Student's T statistical test was  $T = 11.871$  with a  $p\_value = 0.000$  at 95% confidence, reaching the conclusion that the program of recreational activities as a strategy improves learning in the area of mathematics in 5-year-old children.

Keywords: recreational activities, learning and mathematics.

## CONTENIDO

1. TÍTULO DE LA TESIS .....	i
2. EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
3. FIRMA DE JURADO Y ASESOR.....	iii
4. AGRADECIMIENTO.....	iv
5. DEDICATORIA .....	v
6. RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
7. CONTENIDO .....	viii
8. INDICE DE GRÁFICOS .....	x
9. INDICE DE TABLAS .....	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	12
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	17
2.1 ANTECEDENTES.....	17
2.1.1. Internacional.....	17
2.1.2. Nacional .....	19
2.1.3. Local.....	21
2.2 BASES TEÓRICAS DE LA INVESTIGACIÓN .....	23
2.2.1. Definición de programa.....	23
2.2.2. Actividades lúdicas.....	24
2.2.3. Teorías que sustentan la actividad lúdica .....	25
2.3 PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS.....	25
2.3.1. Importancia de las actividades lúdicas .....	28
2.3.2 Rasgos de las actividades lúdicas.....	29
2.3.3 Componentes de las actividades lúdicas.....	29
2.4 PLANTEAMIENTOS TEÓRICOS SOBRE JUEGO.....	31
2.4.1 Definición de juego .....	31
2.4.2 características del juego.....	32
2.5 ÁREA DE MATEMÁTICAS .....	34
2.6 APRENDIZAJE .....	37
II. HIPÓTESIS .....	39
IV. METODOLOGÍA .....	40
4.1 Tipo de investigación .....	40
4.2 Nivel de investigación .....	40

4.3	Diseño de la Investigación.....	41
4.4	Población y muestra.....	41
4.6	DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES Y LOS INDICADORES.....	43
4.7	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	44
4.7.1	Técnica.....	44
4.7.2	Instrumento.....	44
4.8	PLAN DE ANÁLISIS.....	46
4.10	PRINCIPIOS ÉTICOS.....	49
V.	RESULTADOS.....	50
5.2	ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	55
VI.	CONCLUSIONES.....	61
VII.	RECOMENDACIONES.....	62
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	63
	ANEXOS.....	66

## INDICE DE GRÁFICOS

<b>Figura 1:</b> Porcentaje según el nivel de Aprendizaje en el Área de Matemáticas de los Niños de 5 años en el pre test .....	50
<b>Figura 2:</b> Porcentaje según el nivel de Aprendizaje en el Área de Matemáticas de los Niños de 5 años en el post test.....	51
<b>Figura 3:</b> Comparación Porcentual según el nivel de Aprendizaje en el Área de Matemática Niños(as) de 5 años de la IEP Libertad siglo XXI .....	52
<b>Figura 4</b> Región critica de la Hipótesis Estadística .....	54

## INDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Población de Número de niños y niñas de la IEP “Libertad Siglo XXI” – La Esperanza .....	42
<b>Tabla 3</b> Baremo del nivel del aprendizaje.....	47
<b>Tabla 4</b> Niños de 5 años según el Nivel de Aprendizaje en el Área de Matemática pre test IEP Libertad siglo XXI .....	50
<b>Tabla 5</b> Niños de 5 años según el Nivel de Aprendizaje en el Área de Matemática post test IEP Libertad siglo XXI .....	51
<b>Tabla 6</b> Niños de 5 años según el Nivel de Aprendizaje en el Área de Matemática pre test y post test IEP Libertad siglo XXI.....	52
<b>Tabla 7</b> Pruebas de Normalidad de los Datos .....	53
<b>Tabla 8</b> Prueba T de Student para contrastación de hipótesis .....	54

## I. INTRODUCCIÓN

El propósito más importante de la Educación Inicial es la formación integral de los niños, a través del uso de materiales y recursos de estudio que brinden resultados favorables y significativos en el desarrollo del aprendizaje, lograr que nuestros estudiantes muestren interés por las matemáticas desde temprana edad, es un reto de cada Docente, sin embargo la ausencia del gobierno y la falta de atención y capacitación a nuestros Docentes en nuestras aulas del Nivel Inicial, estamos viendo resultados no muy significativos, cuando se trata de estandarizar nuestras capacidades y de competir, nuestro Perú en el área de las matemáticas, según el informe publicado por el programa internacional para la evaluación de estudiantes, PISA (2018) nos encontramos en el puesto 64 de 77 países con un promedio de 400 y una tendencia promedio de 11.7, así mismo el 60.3% está entre los niveles <1c – 1a y el 39.7% entre el nivel 2 y nivel 6 con respecto al área de matemática. Estos resultados evidencian la necesidad de mejorar la didáctica en las matemáticas por ello es necesario la implementación y uso de nuevas estrategias, según Almeida, (2002) cita a los siguientes autores: Rousseau, quien demostró que el niño tiene modos de ver, de sentir y de pensar que le son propios; demostró también que nada se aprende si no es a través de una conquista activa. “No le deis a vuestro estudiante ninguna clase de lección verbal: él debe aprender sólo de la experiencia”, así mismo a Froebel quien hace mención que la pedagogía debe considerar al niño como actividad creadora, y despertar, por medios de estímulos, sus facultades propias para la creación productiva. En realidad, con Froebel se fortalecen los métodos lúdicos en la Educación. El gran educador hizo del juego un arte, un admirable instrumento para promover la educación para los niños.

Según Ortiz, (2003) nos dice que: “La actividad lúdica es un elemento metodológico ideal para dotar a los niños de una forma integral” (p.12). El programa de

actividades lúdicas son juegos que influyen en la atención del niño y permite motivar su Educación constante, esto ayudará para que los Docentes puedan realizar diferentes métodos de enseñanza con los niños, ya que en la I.E son muy frecuentes los problemas de aprendizaje en el área de matemáticas. En la actualidad el Docente no toma interés sobre lo importante que son las actividades lúdicas para el amaestramiento de los niños que permitirá el desarrollo de la inteligencia y socialización del niño.

El área de Matemáticas es un curso que necesita de mucha práctica más que teórica, hoy en día este curso se ha vuelto uno de los más importantes y más temerosos de la sociedad, ya que el método de enseñanza es la tradicional, lo cual hace que el niño(a) no logre un aprendizaje con éxito y tenga poco interés por ellas. La enseñanza de las matemáticas durante clases, debe ser de una didáctica activa para que el niño pueda cultivarse con facilidad, es por eso que el Docente debe conocer y tener dominio de programas de estrategias de aprendizaje, para que la clase se pueda realizar de manera más dinámica, interesante y productiva.

La presente investigación surge de la observación del problema que presentan los estudiantes de 5 años en el aprendizaje del área de matemáticas y se describe en el programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas donde busca que el niño tenga ánimo, creatividad y que influya mucho en el pensamiento lógico, solución de problemas, aliviar tensiones y ansiedad, de tal modo que se logre la adquisición nuevos conocimientos. Este trabajo también hace que el Docente del nivel inicial se involucre y conozcan la importancia que tienen las actividades lúdicas cómo motivación para los niños y lograr un aprendizaje significativo ya debido que los niños de la I.E.P “Libertad Siglo XXI” del Distrito de La Esperanza manifiestan dificultades en el área de matemática, tales como timidez, poca expresividad, escaso razonamiento,

poca creatividad entre otros, para mermar estas dificultades se hizo uso de las actividades lúdicas.

Por tal motivo la investigación “Programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la I.E.P Libertad Siglo XXI – La Esperanza 2019”, genera la siguiente pregunta: ¿En qué medida la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP Libertad Siglo XXI? Y como respuesta a esta interrogante se planteó la hipótesis: la aplicación del programa de Actividades lúdicas mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP Libertad Siglo XXI del Distrito la Esperanza – Trujillo 2019.

Para lograr la realización de la investigación se planteó los siguientes objetivos: Objetivo General, Determinar que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP Libertad siglo XXI, La Esperanza 2019, y como Objetivos Específicos, Identificar mediante un pre test el nivel aprendizaje en el área de matemáticas, Evaluar mediante un post test el nivel de aprendizaje después de aplicar el programa de actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemáticas, Comparar los resultados del pre y post test después de aplicar el programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en el área de Matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP Libertad siglo XXI, La Esperanza 2019.

La presente investigación se justifica por tres puntos de vista:

Justificación Teórica la investigación se justifica porque aborda diferentes conocimientos teóricos acerca de las actividades lúdicas como estrategia didáctica en el área de matemáticas y su importancia en el desarrollo cognitivo de los niños con esta

investigación se procura hacer un valor agregado en el uso de las actividades lúdicas en el área de matemática mediante la cantidad y calidad los resultados como materia de investigación obtenidos en los niños de 5 años de la IEP Libertad siglo XXI.

Justificación Metodológico porque la investigación manifiesta que el programa de actividades lúdicas como didáctica es una estrategia que mejora el nivel de aprendizaje en el área de matemática, asimismo lograr que los niños de 5 años tengan una mayor capacidad de razonamiento (agregar y quitar), desarrollen imaginación por ende mayor lenguaje matemático, además favorecer en las relaciones sociales, haciendo que el Docente mediante esta estrategia capte la atención y logre buenos resultados.

Justificación Práctica, porque se desarrolló en función a la problemática que vienen afrontando los niños y niñas en el área de matemática de la Institución Educativa particular “Libertad Siglo XXI” en el Distrito la Esperanza, generando buenos resultados y expectativas de mayor impacto en el aula. De alguna manera se generaliza así la aplicación del programa de actividades lúdicas en las matemáticas los cual servirá también para futuras investigaciones.

Justificación social, el beneficio no solamente es para los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Libertad Siglo XXI” en el Distrito la Esperanza, sino que también tiene un impacto positivo en los padres quienes participaron de activamente y Docentes, por ende, en el Distrito de la Esperanza ya que se puede replicar el estudio en diferentes instituciones con lo cual se puede obtener buenos resultados en el área de matemática.

La metodología usada en la presente investigación aplicada fue de tipo cuantitativo con un diseño pre-experimental y una población de 34 niños con una muestra de 19 niños de 5 años de edad, la técnica utilizada es la observación y como instrumento

la lista de cotejo, para el plan de análisis se tomó en cuenta el software Microsoft 2019 y el paquete estadístico IBM-SPSS v.25 para la elaboración de tablas y figuras, mientras que para la prueba de significancia, se consideró la prueba estadística paramétrica t de Student.

Concluyendo con los siguientes resultados esperados que la aplicación del programa de Actividades lúdicas mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños y niñas de 5 años teniendo como resultados que el 84% de los niños se encuentran en el nivel Logro y el 16% en el nivel proceso; así mismo la prueba de significancia T de Student calculado es de 11.871 mayor a T tabular 1.734 con una significancia de  $p=0.000$  con la cual rechazamos de la hipótesis nula a un 95% de confianza con lo que se llega a concluir que el programa de Actividades lúdicas mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños y niñas de 5 años en la IEP Libertad Siglo XXI.

## **II. REVISIÓN DE LA LITERATURA**

### **2.1 Antecedentes**

#### **2.1.1. Internacional**

Guamán (2021) en su propuesta metodológica titulada “estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento en niños de tercer año de EGB de la unidad educativa particular calos Crespi II año lectivo 2019 -2020” donde el objetivo fue emplear estrategias que impulsen a mejorar el comportamiento dentro y fuera del aula, usando un método mixto entre cualitativa y cuantitativa, usando la observación como técnica y el instrumento la encuesta dirigida a los docentes, llegando a los siguientes resultados que el 67% de los niños tienen una conducta mala, y el 100% cree que el comportamiento es un factor importante en el aprendizaje del niño, así mismo el 83% afirma que ha tenido dificultades en el aprendizaje debido al comportamiento, llegando a concluir que al utilizar estrategias proporciona una formación integral del niño la cual motiva y crea valores en la conducta ante cualquier área educativa, las actividades lúdicas eliminan ciertas actitudes negativas en los estudiantes y logra mejorar la convivencia en el aula.

González y Rodríguez (2018) en su trabajo de investigación teniendo como “tema: las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial” donde el objetivo fue determinar la influencia que poseen las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de Educación Inicial, donde el tipo de estudio fue documental basada en fundamentos teóricos en varios estudios realizado por diferentes autores, llegando a las siguientes conclusiones que las estrategias lúdicas contribuyen a mejorar el proceso de la enseñanza y aprendizaje en los niños, le permite desarrollarse con mayor facilidad con otras personas que le rodean y por ultimo le permite al niño que todo el aprendizaje sea atractivo, motivador, entretenido y natural.

Cabanillas, Hurtado y Mejías (2013) en su trabajo titulado: “estrategias lúdicas para la enseñanza y socialización en los niños de primer grado de educación primaria”, donde el objetivo general fue desarrollar estrategias lúdicas para la enseñanza y socialización de los niños de primer grado de primaria, siendo un estudio de campo, con un nivel descriptivo, teniendo una población muestra de 4 docentes, usaron como técnicas la encuesta y la observación así mismo el instrumento fue un cuestionario, resultados el 100% de los encuestados menciona que las actividades lúdicas desarrollan convivencia en los niños y desarrollan su percepción motora, visual y auditiva, y se concluye que las actividades lúdicas poseen características propias que permiten al niño participar de manera amena y divertida bajo un clima de comunión.

Castellar, González y Santana (2015) realizaron la Tesis “Las actividades lúdicas en el proceso de Enseñanza Aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto “Madre Teresa de Calcuta”. Trabajo presentado para optar el Título de Licenciadas en Pedagogía Infantil. Universidad del Tolima en convenio con la Universidad de Cartagena en Colombia. Donde el objetivo fue “determinar la importancia que tiene la lúdica como estrategia pedagógica en el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de preescolar , usando el método cuantitativo, a una muestra de 5 docentes y usando la entrevista y la encuesta como instrumentos, donde se concluye que a pesar que los docentes reconocen la importancia de la lúdica en la formación integral del niño de preescolar, no realizan una planeación anticipada de las actividades lúdicas que van a desarrollar con los niños, improvisando al momento de su ejecución, por lo tanto, no determinan las habilidades, competencias o conocimientos que desean desarrollar en ellos, convirtiendo los juegos en actividad recreativa o de entretenimiento. Así mismo la institución no cuenta con espacios adecuados para la realización de las diferentes

actividades lúdicas que ayuden a los niños en el desarrollo y también a los docentes les falta apropiación de los diferentes conceptos existentes sobre la lúdica como herramienta fundamental para el desarrollo de las dimensiones de los niños de preescolar.

García (2013) quien realizó la investigación titulada “Juegos educativos para el aprendizaje de la Matemática”; tesis para optar por el grado de Licenciada en Pedagogía con orientación en Administración y evaluación educativa. Universidad Rafael Landívar de Guatemala. Donde el objetivo fue determinar el progreso en el nivel de conocimientos de los estudiantes, al utilizar juegos educativos, para el aprendizaje de la matemática a 60 sujetos donde se concluye señalando que los resultados obtenidos por el grupo experimental, en comparación al grupo control, comprueban que los juegos educativos para el aprendizaje de la matemática son funcionales. La aplicación de juegos educativos, incrementa el nivel de conocimiento y aprendizaje de la matemática, en alumnos del ciclo básico, indicando así el logro de los objetivos previamente planteados.

### **2.1.2. Nacional**

Quispe (2017) En su tesis para optar el título de segunda especialidad en educación inicial, en la Universidad Nacional del Altiplano, Puno, Perú. Titulada: “Aplicación de juego como estrategia metodológica para lograr aprendizajes significativos en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 448 Santa Ana – Cusco 2017”, donde el objetivo principal fue Determinar la influencia de la aplicación del juego como estrategia metodológica para lograr aprendizajes significativos en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años, siendo el tipo de investigación cuantitativa con un diseño cuasi experimental aplicado a una muestra de 31 infantes, usando como técnica la observación y un test como instrumento, obteniendo los siguientes resultados en el pre tes el 53% se encontraba en el nivel inicio con relación al

área de matemática el 40% en proceso y el 7% en logro, luego de la aplicación de juego como estrategia en el post test el 50% están nivel proceso y el 43% en nivel logro y el 7% en inicio evidenciando una diferencia significativa, además la prueba t de Student mostro un t calculado igual a 12.042 siendo superior y muy significativo al t tabular de 1.699, con lo que se aceptó la hipótesis planteada, llegando a concluir que el juego como estrategia metodológica si influye significativamente en el área de matemáticas en los niños de 5 años.

Paredes (2018) Realizó su investigación de tesis titulada: “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”. Con el objetivo de aplicar un programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años, en el área de matemáticas. El tipo de estudio fue pre experimental, con una muestra de 20 niños y niñas 5 años, usando la lista de cotejo como instrumento, con los siguientes resultados que antes de aplicar el programa de actividades lúdicas e destaca que el 45% se encontraba en nivel inicio y en nivel proceso el 40% así como el 15% en nivel logrado, Sin embargo, después de la aplicación del programa los niños se encontraban que el 0% en el nivel Inicio, el 55% en nivel En proceso 55% y en nivel Logrado el 45% resultados que fueron corroborados por la prueba t de Student siendo el valor calculado superior al T tabulado = 1,729 con lo que se rechazó la Ho, llegando a concluir que el programa de actividades lúdicas si mejora el aprendizaje de los niños de 5 años, en el área de matemáticas.

Barrios y Muñoz (2017) en su investigación titulada: “Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años en la institución educativa sagrada familia de concepción” donde el objetivo propuesto fue determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático

en niños de 5 años en dicha institución, con diseños cuasi experimental y una muestra 15 niños 7 en el grupo control y 8 en el grupo experimental usando la observación como técnica y la lista de cotejo como instrumento, llegaron a los siguientes resultados; en el grupo experimental el 80 a 90% de aprendizaje logrado mientras que en grupo control se mantuvo en el 40%. Y en la prueba de hipótesis chi cuadrado es de 8.6 superior a la tabular 3.8 llegando a concluir que la aplicación de las actividades lúdicas si influye significativamente.

### **2.1.3. Local**

Acosta y Jara (2018) En su tesis para optar el título de licenciadas en educación inicial, en la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. denominada: “Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de matemática en niños de educación inicial”, donde el objetivo principal fue Determinar la eficacia de un programa de actividades lúdicas en el aprendizaje del área de Matemática de los niños y niñas de 5 años de la I.E. Jardín de Niños N° 1598 “Sagrado corazón de Jesús” de Huamachuco, en el año 2017, siendo el tipo de investigación cuantitativa con un diseño cuasi experimental aplicado con una población de 81 y una muestra de 53 niños, 26 en el grupo experimental y 27 en el grupo control, usando como técnica la observación y la escala valorativa, obteniendo los siguientes resultados en el pre tes el grupo experimental un 69% se encontraba en el nivel Bajo, el 23% en nivel Medio y el 8% en nivel Alto, en ambas dimensiones, luego de aplicar el programa actividades lúdicas como estrategia en el post test el 73% están nivel Medio y el 27% en nivel Alto con respecto a la dimensión Numero y operaciones, así mismo el 65% en nivel Medio y 35% en nivel Alto, evidenciando una diferencia significativa en cuanto al grupo control no hubo diferencia, además la prueba t de Student mostro un t calculado igual a 3.7702 siendo superior y muy significativo al t tabular de 1.6753, con lo que se aceptó la hipótesis planteada, llegando a concluir que las actividades

lúdicas como estrategia metodológica si influye significativamente en el área de matemáticas en los niños de 5 años.

Campos y Velásquez (2016). Realizaron el estudio “Programa Pukllay Mozart para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en niños de 4 años de la I.E. 215 de la ciudad de Trujillo, en el año 2016”. Tesis para optar el Título Profesional de Licenciadas en educación inicial. Universidad Nacional de Trujillo. Donde el objetivo general fue determinar en qué medida el programa Pukllay Mozart mejora el aprendizaje de las matemáticas en los niños de 4 años. Teniendo una población de 104 niños y una muestra de 50 niños 25 en el grupo experimental y 25 en el grupo control, siendo la investigación aplicada con un diseño cuasi experimental, usando como técnicas la entrevista y la observación y una prueba como instrumento, donde obtuvieron los resultados que en el pre test el grupo experimental el 64% estaba en nivel en Proceso y el 36% en nivel Logrado luego de aplicar el programa en el post test el 88% se encuentra en nivel Logrado y 12% en nivel proceso en el grupo control no hay diferencias significativas, llegando a concluir que el Programa Pukllay Mozart fue significativo al mejorar el nivel de aprendizaje en las matemáticas en los niños de 4 años, así mismo la prueba de T Student el valor calculado es  $T_c=25.46 > T_t = 1.2$  con lo que se rechazó la hipótesis nula y demostrando que el programa Pukllay Mozart mejora significativamente en el aprendizaje de las matemáticas en los niños.

## **2.2 Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. Definición de programa**

Ander (2000) menciona que el programa es un conjunto organizado, vinculado y/o compuesto de acciones, servicios o técnicas expresados en un conjunto de proyectos coordinados entre sí, y que comparte la misma naturaleza cuyas acciones se orientan a alcanzar la meta y objetivos propuestos dentro de un límite de tiempo.

Es un término derivado del latín “programa”, cuyo vocablo procede del griego, se puede entender como anticipo a lo que se pretende realizar en cualquier ámbito.

Un Programa Educativo es un conjunto de actividades planificadas metódicamente plasmadas en un documento de tal forma que detalla el proceso pedagógico que se pretende realizar con el fin de obtener resultados, realizando acciones para mejorar y elevar los niveles de aprendizaje en los estudiantes. Según Morril (1980) plasma que las experiencias de aprendizaje planificada, estructurada, diseñada a satisfacer las necesidades de los estudiantes, así mismo Barret (1985) dice que programa es un plan basado en una teoría, a partir del cual se emprende una acción hacia una meta. “acción planificada encaminada a lograr unos objetivos con lo que se satisfacen las necesidades” (Bisquerra, 1990)

Villanueva (2015) citando a Saldaña postula que un “programa” es un proceso de selección de fines de la entidad y el medio para obtenerlos. En primer lugar, implica la audacia de objetivos concretos, definidos en su número, naturaleza y grado. En segundo lugar, implica la identificación y selección de las acciones necesarias para alcanzar dichos objetivos, su naturaleza, volumen y tiempo, tomando en consideración a los recursos financieros y materiales y además servicios disponibles. Por último, implica la fijación del presupuesto necesario para obtener los recursos para alcanzar los objetivos.

### **2.2.2. Actividades lúdicas**

Perú, currículo Nacional (2019) las actividades lúdicas perciben al juego como un dinamizador del desarrollo y aprendizaje integral del estudiante, así como característica distintiva de la primera infancia ya que en dichas actividades se establece relaciones con los objetos y su espacio.

Así mismo se menciona en el currículo que dentro de las condiciones primarias para el desarrollo y el aprendizaje los niños de cinco años, manifiesta que los seres humanos son conocidos como niños de acuerdo a la cantidad de años que manifiesta y el nivel de desarrollo en que se ubica con todas sus características particulares, no obstante para lograr un desarrollo eficiente de su aprendizaje se debe propiciar un ambiente que le permite al niño recrearse mediante el juego y comprender lo que necesita, en este contexto debe tener su propia experiencia lúdica con juguetes apropiados para su aprendizaje mediante el juego de como elemento principal del aprendizaje con juguetes que no perjudiquen su salud.

Gómez, Molano y Rodríguez (2015) mencionan que: La noción de lúdica es tan amplia, así como complejo debido a la expresión de las personas en este caso de los niños en sentir y emitir de forma natural emociones dirigidas a la distracción, al recreo para manifestar placer, que nos lleva a disfrutar, sonreír, gritar hasta llorar a raíz de estas emociones. así mismo sostienen que la actividad lúdica favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales.

Acosta (2017) sostiene que “La lúdica se constituye como un factor decisivo para fortalecer el desarrollo de los niños y niñas, produciendo mayores posibilidades expresión y satisfacción mejorando las posibilidades de realización personal, bienestar social”

Paredes (2017) afirma que La actividad lúdica contribuye a la educación y proporciona las fuerzas y las virtudes que permiten hacerse a sí mismos en la sociedad así mismo al niño lo prepara la entrada en la vida y el surgimiento de la personalidad.

### **2.2.3. Teorías que sustentan la actividad lúdica.**

En las actividades lúdicas se tienen en cuenta las siguientes teorías

- La teoría del desarrollo cognitivo: según Jerome Bruner donde sus fundamentos se centran en el desarrollo de las capacidades mentales. postula a una teoría de instrucción prescriptiva en lo que propone reglas para conseguir conocimientos, habilidades y simultáneamente facilita las técnicas para medir y evaluar resultados. también nos motiva e instituye objetivos y brinda condiciones para lograrlos.

- Teoría de reestructuración cognoscitiva: según Piaget en el año 1951 nos dicen que parte de que el juego “es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene”

Newman y Newman (1983) mencionan que “cuando los niños experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos de cómo el objeto o la situación nueva se asemejan a conceptos ya conocidos” del mismo modo para Piaget considera “el juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta”

## **2.3 Programa de actividades lúdicas**

Chan (2013) menciona que un programa de actividades lúdicas es un conjunto de actividades expresamente intencionados que tienen la virtud de ser utilizados en aula por

él docente para generar en los niños la motivación y el interés en los aprendizajes, amén de que aprendan un tema de determinada área en el mismo proceso

La lúdica no solo son pasatiempos o actividades que puede utilizar la docente durante su clase para congraciarse con el niño. Tampoco son procesos aislados que los niños deben de realizar como una rutina, sin pausa y sin ritmo. Todo ello, sólo llevaría al Docente, a una situación ingobernable en el aula, donde se estarían generando conflictos y roces entre niños, haciendo que se desmotiven por aprender y fomentando

Del mismo modo Rodríguez (2017) sostiene que los programas de actividades lúdicas no son necesariamente acciones de juegos, ni tampoco deben verse como pérdida de tiempo por el estudiante; más bien el docente en estas actividades debe concientizar y motivar a aprender a los alumnos, para que estos aprendan temas propios de las áreas curriculares que son difíciles de aprender con la didáctica tradicional y moderna.

Un aspecto principal del programa actividad lúdica, es que se deben tomar en cuenta en las aulas de clases, ya que finalmente el docente es quien dirige el proceso educativo en última instancia; Es por ello que debe estar capacitado y orientado para que él pueda tomar mejores decisiones y considere que son útiles para el proceso de enseñanza, a sus alumnos. Pero lo que vemos, es que la mayoría no toma en cuenta y desprecia por tratarse de ser juegos, ya que sus ideas es que son sólo juegos simplones, y que no aportan en nada para el aprendizaje de los alumnos (Burgos et al, 2005)

Según Minerva y Torres (2007) el juego durante clases sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando sean actividades agradables, y con reglas que permitirán el fortalecimiento de valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, confianza en sí mismo, compañerismo para que así puedan compartir ideas,

conocimientos, inquietudes, ya que todos ellos facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora.

El ser humano durante las etapas de su desarrollo siente interés hacía las actividades lúdicas como forma de deporte. En la Educación es muy significativo las actividades lúdicas ya que aparte de ser una forma de relajación para el niño es importante porque permitirá que el niño(a) sienta interés por las actividades que se realizará durante la clase, puesto que se constituyen cómo actividades recreativas dónde permitirá que el niño siga aprendiendo y desarrollando competencias.

Está actividad debería considerarse como importante en el aula de clases, porque son una nueva manera de aportar aprendizaje, descanso y recreación para el niño. Los juegos permiten orientar el interés al participante hacía áreas que involucren las actividades lúdicas. El Docente dispuesto y con iniciativa desarrollara juegos de su propia creación que se acoplen a sus intereses. En la primera etapa se recomienda desarrollar juegos sencillos. En la segunda, deberían incluirse las competencias y deportes. (Minerva y Torres, 2007).

A través del uso de las actividades lúdicas, para el aprendizaje es probable lograr en los niños la creación de hábitos de trabajo y orden, de limpieza e interés por tareas escolares. En el nivel inicial, uno de los métodos para poder conseguir un aprendizaje significativo va ligado con sus intereses, de acuerdo al aprendizaje que va teniendo a lo largo de su crecimiento.

Este programa de actividades lúdicas en el nivel inicial es una con mayor placer ya que permite divertirse y conocer a la vez, incluso es parte de la vida, ya que niño que no juega, es un niño con problemas físicos o emocionales, ya que por sí todo niño se encuentra en plenas facultades para que pueda jugar sin ningún inconveniente.

### **2.3.1. Importancia de las actividades lúdicas**

Fontalvo, Herrera y Primo (2001) sostienen la importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños, llegando a demostrar que dichas actividades proporcionan disfrute y goce suministrando ambientes donde el niño interactúa con su entorno natural y social, en dicho sentido, las actividades lúdicas se convierten en un recurso que proporciona al niño creatividad mediante los procesos de aprendizaje.

Jean Piaget considera al juego como un elemento importante para potenciar la lógica y la racionalidad. Los trabajos de Piaget valorizan el juego como instrumento de la evolución intelectual o del pensamiento, como instrumento de adaptación a la realidad natural y social. En ese sentido, el juego es una forma poderosa que tiene la actividad constructiva de la niña y el niño, pero adicionalmente es importante para la vida social.

Jiménez (2005) sostiene que la importancia de las actividades lúdicas radica en que le permite al niño potencializar aspectos relacionados con el pensamiento abstracto innovador y creativo, del mismo modo desarrollar habilidades comunicativas y cooperativas como también la capacidad de entender y solucionar problemas en el que se enfrente. Así mismo la lúdica proporciona curiosidad e imaginación de tal manera que el niño logre óptimos niveles de aprendizaje.

Sigmund Freud, padre del Psicoanálisis, argumenta que el juego permite la sublimación de contenidos inconscientes, Es decir, que a través del juego se posibilita un cauce de manifestación conscientes, a través de los medios culturales con que cuenta y lo rodea, en el que parte de sus elementos fundamentales son la creatividad y la libertad, fundamentales para el desarrollo de la civilización.

### **2.3.2 Rasgos de las actividades lúdicas**

Las distintas actividades lúdicas, tienen un enfoque educativo que ayudan al aprendizaje, ya sea juego de palabras, mesa, dramatización, construcción; que de alguna manera ayudan a:

- Percibir la expresión escrita.
- Desarrollar la expresión oral.
- la imaginación y creatividad.
- localización del entorno.
- establecimiento del tiempo
- la numeración y memoria.

Estos rasgos hacen que el niño logre mediante las actividades lúdicas habilidades que le ayudaran en su aprendizaje posteriormente.

### **2.3.3 Componentes de las actividades lúdicas**

Ortíz (2009) Indica que los componentes fundamentales que ayudan en el desarrollo de las actividades lúdicas son:

- a) En el intelecto – cognitivo: Impulsan la observación, interés, facultades lógicas, fantasía, la creatividad, la Decisión, habilidades, el potencial creador, etc
- b) En el Volitivo – Conductual: Florece del espíritu crítico y autocrítico, actitudes y valores como el compañerismo, lealtad, seguridad en uno mismo, responsabilidad, etc.
- c) En el Afectivo – Motivacional: favorece el compañerismo, atracción por la actividad, espíritu solidario, en dar y recibir ayuda.

### **2.3.4 Principios básicos que guían la estructura y aplicación de las actividades lúdicas**

Velandia (2012) Indica que las Actividades Lúdicas, se guían por principios básicos cómo:

- 1. La Participación:** Es la principal acción que se muestra en la Actividad lúdica ya que eso activa al niño para poder aplicar el juego. La participación se toma como principal base para que se pueda realizar la actividad lúdica permitiéndole al estudiante explorar de manera independiente para aprender.
- 2. El Dinamismo:** Dentro de esta actividad el dinamismo cumple un rol importante ya que el juego es movimiento, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico. Indica el significado y dominio del tiempo, Así como todo juego tiene un límite de tiempo la Actividad lúdica también lo tiene.
- 3. El entretenimiento:** Son actividades lúdicas que produce interés al niño para que pueda incentivar a participar de manera activa en el juego. Lo cual permite al niño despertar diferentes habilidades.
- 4. El desempeño de roles:** Se basa en la simulación lúdica que desarrolla el niño, a través de la imitación e improvisación.
- 5. La Competencia:** a través de la competencia se logrará observar resultados en la cual se observa el dinamismo, movilización y el potencial físico e intelectual del niño.

## **2.4 Planteamientos Teóricos Sobre Juego**

### **2.4.1 Definición de juego**

Según el diccionario de la RAE española define a juego como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el que se gana o pierde así mismo se debe hacer con alegría de forma entretenida que propicie el gozo y se expresen capacidades.

Según Hurlock (1985), cita a los siguientes autores, Weisler y McCall: El juego es un término que se utiliza en forma tan suelta que se puede perder su significado real. En su sentido estricto significa, cualquier actividad a la que uno se dedica por el gozo que produce, sin tomar en consideración el resultado final. Se realiza en forma voluntaria, sin compulsiones ni presiones externas. Así mismo según Piaget: “EL juego se basa en respuestas repetidas, que se realiza por placer funcional.”

Bettelheim: Los juegos no tienen reglas donde hay un jugador que las imponga, y tampoco un resultado descrito dentro de la existencia visible.

Según Harf R. (2002) cita a los siguientes autores tales como Bruner: El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo. El marco lúdico es como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.

Según Vigotski: El juego es una de las expresiones más genuinas de lo que denominamos área de desarrollo próximo.

Según Piaget: El juego es uno de los procesos que ponen a punto de las estructuras cognitivas básicas. El juego propio de los niños y niñas es un proceso complejo que les permite dominar el mundo que los rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en las líneas de pensamientos y la acción autónoma.

## **2.4.2 características del juego**

Para Calero M. (2003) el juego tiene las siguientes características:

- Es una actividad de carácter libre espontaneo que no esta sujeto a una obligación.
- Está sujeto a límite de tiempo y espacio.
- Es una actividad de forma ordenada.
- Activa las facultades del niño.
- hace que el niño exprese una armonía y ritmo.
- Produce satisfacción en los niños.

Es necesario el que docente de inicial y primaria conozca un sin número de juegos existentes, para que de ello se pueda agenciar y aplicarlo durante la clase y lograr un óptimo aprendizaje.

Para Moyles (1999), sostiene que los juegos se caracterizan de acuerdo su función educativa:

- Cinéticos y motores: donde el niño dinamiza todas las funciones de su cuerpo
- Sensoriales: agudiza los sentidos del cuerpo en los niños.
- Intelectuales: Desarrolla de forma anímica el pensamiento matemático, es donde el niño vincula y exterioriza su mundo con lo que lo rodea.
- Afectivo: donde el niño desarrolla las habilidades afectivas y socializa con sus compañeros.
- Artísticos: hace que el niño exprese su arte mediante diferentes expresiones causando placer por el arte.

## **2.4.3 Teorías sobre el juego**

- La teoría del exceso de energía: Herbert Spencer sostiene que el juego sirve, para gastar el sobrante de energía que todo organismo joven tiene y que no necesita, pues sus necesidades están satisfechas por otros.
- La teoría de la relajación: Lazarus sostiene de forma complementaria a la teoría de exceso de energía, sostiene que el juego sirve para relajar a los individuos que tienen que realizar actividades difíciles y trabajosas, que le producen fatiga y para recuperarse juega, logrando así poder relajarse.
- La teoría de la recapitulación: Hall sostiene su teoría en las teorías evolucionistas que proponen que cada individuo reproduce las actividades que sus ancestros realizaron.
- La teoría de la práctica o del pre - ejercicio: Karl Groos, tiene un asemejo al concepto actual que tenemos sobre el juego, la cual sostiene que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento.
- La teoría cognitiva sociocultural de Vygotsky: sostiene que el juego tiene una función social, el verdadero juego simbólico o de representación, porque en él, la niña y el niño no solo representan roles y funciones de carácter social, sino que también mediante él asimilan la cultura social que el contexto transmite.
- Teoría cognitiva de Wallon y Piaget: sostienen que el juego es como ejercicio de cada nueva función cuando aparece, e incidirá en el desarrollo motor, afectivo e intelectual de la niña y el niño así mismo nos dicen que a cada estadio evolutivo le corresponde un tipo de juego.

## 2.5 Área de matemáticas

Los niños(as) ejercitan muy pronto a decir los números a voz alta y orden correcto. Al inicio sólo podrán decirlos del 1 al 5. Pero a través de los días serán capaces de repetir secuencias cada vez más largas.

La Real Academia Española, define a la matemática como “ciencia deductiva que estudia las propiedades de los entes abstractos como números, figuras geométricas o símbolos y sus relaciones”.

Según Brousseau (1986) “El saber matemático no es solamente definiciones y teoremas para reconocer la ocasión de utilizarlos y aplicarlos, es un sentido amplio, encontrar buenas preguntas como buenas soluciones”

Para Chamorro et al. (2005) consideran que el proceso de aprendizaje en las matemáticas sea supuesto análogo al que se podría llevar a cabo en otros ámbitos de la Escuela Infantil (ámbito de expresión oral o escrita, expresión plástica, expresión musical, expresión corporal...), sino que depende del propio saber puesto en juego: La matemática es la esencia de todos los fenómenos didácticos.”

Según Alsina (1995) Cita a los siguientes autores:

Según Collis; Matemáticas sistema o estructura lógica de relaciones cuya base está formada por un conjunto definido de elementos y métodos claramente definidos para operar en el mismo, así mismo Defior: Conocimiento que se construye y en que la formalización es un objetivo final y no un punto de partida. Finalmente, Guzmán: Proceso de enculturación, como un proceso de inmersión en la forma propia de proceder en las matemáticas, como una forma peculiar de exploración de la realidad.

### **2.5.1 Procesos de formación de nociones matemáticas en el niño**

Según Pardo (1955) sostiene que el punto de partida de la creación de las nociones matemáticas en el niño, están presentes en el primer periodo del desarrollo su pensamiento.

El desarrollo espontáneo de la inteligencia parte de las acciones sensorias motriz, hasta llegar a las operaciones formales.

“La noción o concepto es un producto de la acción” Los niños no aprenden sólo por observaciones, es la experiencia activa con los objetos lo que estimula e impulso al ejercicio de sus capacidades mentales.

### **2.5.2 Enseñanza de las matemáticas en educación inicial**

En el Nivel Inicial se debe realizar diferentes tipos de actividades con materiales didácticos y distintas actividades lúdicas para que motiven a los niños para despertar su interés y se motiven a participar en las actividades a desarrollar en el aula en compañía de sus compañeros, resolver problemas, dudas, cometiendo errores y que deben enfrentarse movilizandoo sus conocimientos.

Rencoret (2000) afirma que: En la etapa preescolar se forman los conceptos primarios o nociones básicos matemáticos y los primeros esquemas como instrumento de aprendizaje, Se debe recordar que, en este periodo, para el niño es tan importante lo que debe aprender (los conocimientos) como el método con lo que hace.

Es por ello que es importante que el método de enseñanza de las matemáticas que requieren los niños sea de manera creativa y con actitudes positivas, ya que el aprendizaje en matemáticas se logra con experiencias directas a través de actividades lúdicas, material concreto, etc.

### 2.5.3 Etapas del desarrollo de las matemáticas

Pardo (1995) pone en tela de juicio la siguiente etapa:

a) Etapa pre – numérica: donde se formula conceptos y nociones lógicas para luego emitir un concepto de entre las cuales cabe mencionar:

- Noción de Espacio: Se inicia cuando el niño toma conciencia de sí mismo y de la sociedad a su alrededor, no solo exploraciones visuales, táctiles sino que también involucra movimiento corporal.

- Noción de conjunto y cantidad: cuando se le inculca al niño a formar la agrupación de objetos, así como también de pertenencia y no pertenencia de un elemento.

- Noción de Orden: cuando exista en el niño deficiencias para conceptualizar lo que es un número, puede formar conjuntos y así, determinar perceptivamente aquel que tiene más elementos, menos elementos y tantos elementos como modelo. En los términos “más que”, “menos que”, se encuentra el inicio de la cantidad.

“Piaget mostro que la comprensión humana hay toda una organización mental previa al cálculo y que, si ella no está, es en vano proseguir la enseñanza”

El orden establece reglas para que las cosas tengan un orden metódico, distribución continua y armoniosa de elementos.

b) Noción de orden lógico matemático

- Correspondencia:

esta noción implica relación vínculo que une elementos. esto hace que un elemento de un conjunto se relacione con otro de un conjunto distinto. se dice que los conjuntos son equivalentes en cantidad de elementos.

- Clasificación:

Una vez que el niño tiene la habilidad de retener información visual, esta en la capacidad de clasificar lo que observa, haciendo uso de diferentes criterios.

- Seriación:

Consiste en la habilidad para ordenar los objetos de acuerdo a una dimensión, estableciendo relaciones entre ellos; ordenar los objetos de manera decreciente, de acuerdo a la proporción del elemento.

- Conservación de cantidad:

La cantidad se desarrolla a través de los vínculos en las cuales se incita al niño a usar los términos para comparar de forma cualitativa, usando cuantificadores. cuando el niño tenga la noción de cantidad, percibir la cantidad de esos elementos que forma los conjuntos, permanece invariable, independientemente de los cambios que presente.

#### **2.5.4 Competencia Resuelve Problemas de Cantidad**

Para el Ministerio de Educación (2019), conceptualiza que esta competencia busca que el estudiante resuelva el problema, como también se propone un nuevo problema para crear y comprender los principios de los números a lo que incluye comprender las soluciones, como también saber elegir otras estrategias, elaborar instrucciones correctamente y manejar diferentes recursos.

#### **2.6 Aprendizaje**

Reigeluth (2008) quien cita a Chacón el cual define a el aprendizaje es un proceso de construcción, de representaciones personales significativas así mismo como un proceso interno que se desarrolla cuando el estudiante interactúa con su medio socio - cultural.

Feldman (2005) define al aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia.

El aprendizaje es el proceso en el que adquieren y manifiestan nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores quienes son el resultado de un arduo estudio. Cuyo proceso de puede analizar de diferentes perspectivas, no obstante, existen diversas teorías del aprendizaje. Dónde el ser humano está ampliamente relacionado con la educación y el desarrollo personal.

El más grande objetivo de la educación es que los niños aprendan a educarse, lograr que el estudiante sea quien propicie sus propios aprendizajes; esto debe lograrlo gracias a que sus docentes faciliten los materiales necesarios para aprender las materias y áreas curriculares necesarias para su propio triunfo.

## II. HIPÓTESIS

Ha: La aplicación del programa de Actividades lúdicas mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP “Libertad Siglo XXI” del Distrito la Esperanza – Trujillo 2019.

Ho: La aplicación del programa de Actividades lúdicas no mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP “Libertad Siglo XXI” del Distrito la Esperanza – Trujillo 2019.

### 3.1 Variables

Variable independiente

- **Actividades lúdicas**

Según Hernández (2006) afirma:

La expresión lúdico nace del término latino “LUDUS” que es “JUEGO” que se considera un instrumento que contribuye en la práctica docente, la exploración del juego como solución didáctica para poder realizar el proceso de enseñanza - aprendizaje, una práctica formativa, activa y divertida.

### Variable dependiente

- Aprendizaje en el área de matemática

Para Chamorro et al. (2005) consideran que el proceso de aprendizaje en las matemáticas sea supuesto análogo al que se podría llevar a cabo en otros ámbitos de la Escuela Infantil (ámbito de expresión oral o escrita, expresión plástica, expresión musical, expresión corporal...), sino que depende del propio saber puesto en juego: La matemática es la esencia de todos los fenómenos didácticos.

## **IV. METODOLOGÍA**

### **4.1 Tipo de investigación**

El presente tipo de investigación cumple con los requisitos de un tipo de investigación: Cuantitativa: “La investigación cuantitativa considera que el conocimiento debe ser objetivo, y que este se genera a partir de un proceso deductivo en el que, a través de la medición numérica y el análisis estadístico inferencial, se prueban hipótesis previamente formuladas” (Hernández, Fernández y Baptista 2014, p.24).

Pre Experimental: Porque el grado de control fue mínimo con una previa prueba y administrando el estímulo para luego volver a tomar post prueba.

### **4.2 Nivel de investigación**

El nivel del presente estudio de investigación corresponde a un nivel aplicativo, porque busco generar nuevos conocimientos y resolver problemas de aprendizaje en el área de matemática en los niños y que hacer a la explicación de su influencia las actividades lúdicas como estrategia. Este nivel se aplicó un nuevo sistema, una estrategia para mejorar y corregir la situación problemática, que dio comienzo al presente estudio de investigación.

La investigación se realizó teniendo en cuenta el enfoque cuantitativo pues según Del Cid, Méndez y Sandoval (2011) los estudios cuantitativos son serios y elegantes, este tipo de información, una vez recabada, permite elaborar tablas y gráficas que muestran convenientemente un fenómeno. Pues, al cuantificar se establecen parámetros precisos evitando enunciados vacilantes, ya que los números ayudan a comunicar mejor el resultado de una investigación sobre todo si expresa su porcentaje.

### 4.3 Diseño de la Investigación

En la presente investigación, se consideró de los diseños experimentales, entre ellos se tomó al diseño pre-experimental para la ejecución, puesto que se aplicó un pre test, estímulo y post test respectivamente, el esquema es el siguiente:

G.E: O1 → X → O2

Dónde:

GE: Grupo Experimental

O1 Pre test aplicado al grupo experimental.

O2 Post test aplicado al grupo experimental.

X: Programa de Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas

### 4.4 Población y muestra

La población conforma el objeto a investigar, de la cual se extrae la información que se requiere para la realización de la respectiva investigación, en otras palabras, es el conjunto de personas u objetos, que presentan características que común me facilitan la obtención de datos, siendo susceptibles de los resultados que puedan alcanzar. (Hernandez, Fernandez y Bapotista, 2010)

#### - Población

La población está conformada por 34 niños y niñas de 5 años de la IEP “Libertad Siglo XXI – La Esperanza.

**Tabla 1**

*Población de Número de niños y niñas de la IEP “Libertad Siglo XXI” – La Esperanza*

N°	Aula	Ugel	Niñas	Niños	Total
01	5 años “A”	N° 02 – La	10	09	19
02	5 años “B”	Esperanza	06	09	15
<b>Total</b>			16	18	34

Fuente: Nómina de Matrícula, año 2019

**- Muestra**

Las muestras utilizadas para la presente investigación fueron de 19 niños y niñas de 5 años de edad.

**Tabla 2**

*Muestra Número de niños y niñas de 5 años de la IEP “Libertad Siglo XXI” – La Esperanza.*

N°	Aula	Ugel	Niñas	Niños	Total
01	5 años “A”	N° 02 – La Esperanza	10	09	19
<b>Total</b>			10	09	19

Fuente: Nómina de Matrícula, año 2019

**4.5 Los Criterios de inclusión y exclusión:**

- Criterios de inclusión: Se trabajó con niños y niñas regulares matriculados en el aula de 5 años de la Institución Educativa “Libertad Siglo XXI”

- Criterios de exclusión: Se excluyó a los alumnos que se incorporaron a la Institución Educativa después de iniciar el programa

#### 4.6 Definición y operacionalización de las variables y los indicadores:

PROBLEMA	VARIABLES	DIMENSION OPERACIONAL	DIMENSION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
¿En qué medida la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP “Libertad Siglo XXI”?	<b>Variable independiente: Actividades Lúdicas</b>	Son actividades que permiten estimular, motivar a los estudiantes en diferentes procesos educativos. Estos juegos permiten activar el pensamiento y desarrollo de capacidades de nivel superior que guardan relación con las capacidades intelectuales de los niños y niñas.	Acosta (2017) sostiene que “La lúdica se constituye como un factor decisivo para fortalecer el desarrollo de los niños y niñas, produciendo mayores posibilidades expresión y satisfacción mejorando las posibilidades de realización personal, bienestar social”	<b>Participación</b>	- Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros
				<b>Dinamismo</b>	- Utilizan los juegos en forma correcta durante el desarrollo de la clase.
				<b>Entretenimiento</b>	- Desarrolla las actividades lúdicas programadas.
				<b>Desempeño de Roles</b>	- Realiza el plan que se llevará a cabo para la actividad
	<b>Variable dependiente : Área de matemáticas</b>	Tiene como finalidad brindar oportunidades de aprendizaje que contribuyan a estimular su pensamiento lógico, permitiendo solucionar problemas de la vida diaria.	“El saber matemático no es solamente definiciones y teoremas para reconocer la ocasión de utilizarlos y aplicarlos, es un sentido amplio, encontrar buenas preguntas como buenas soluciones” (Brousseau, 1986)	<b>Resuelve Problemas de Cantidad</b>	- Agrupa objetos mencionando el criterio que utilizo para su agrupación.
					- Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor utilizando material concreto.
					- Establece correspondencia utilizando diferentes materiales y describiendo si son de su correspondencia.
					- Representa gráficamente las cantidades de los objetos que agrupo mencionando muchos, pocos, más que, menos que, uno, ninguno.
<b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.</b>				- Cuenta diferentes objetos hasta 10 y los representa gráficamente.	
				- Resuelve problemas de agregar, juntar y quitar con material concreto.	
				- Identifica y menciona las formas de los objetos que se le muestra	
				- Representa gráficamente que muestren las relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.	
				- Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones “cerca de – lejos de”	
				- Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones “arriba – abajo”	
				- Representa la medida de longitud de los objetos usando su cuerpo: manos, pies y pasos.	
				- Expresa la longitud de los objetos de su entorno empleando las expresiones “es más largo que”, “es más corto que”	

## **4.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:**

### **4.7.1 Técnica**

#### **La Observación Directa**

Según Díaz (2006) define a la observación “como el proceso sistemático de obtención, recopilación y registro de datos empíricos de un objeto sujeto de la realidad”. Siendo así que la observación es un recurso fundamental para el Docente para evaluar y obtener información.

Al usar la observación como técnica, la Docente observa y establece relaciones de interacción con los niños, es por la investigación realizada en la Institución” Libertad Siglo XXI” del Distrito de La Esperanza, aplicada a los niños y niñas de 5 años permitió observar el logro de las capacidades en cuanto al aprendizaje en el área de matemática.

### **4.7.2 Instrumento**

#### **Lista de cotejo:**

Así mismo Díaz (2006) menciona que la lista de cotejo: “es un cuadro de doble entrada, es decir consta de una parte vertical y otra horizontal, en este caso está diseñado de tal manera que nos permite analizar y determinar del grado de influencia del enfoque constructivista”. Así mismo es donde se registra la ausencia o presencia de un determinado rasgo, conducta o secuencia de acciones. La escala se caracteriza por ser dicotómica, es decir, que acepta solo dos alternativas; sí, no, lo logra, no lo logra; presente; ausente; entre otros.

### 4.7.3 Validez del instrumento

Para determinar la validez del instrumento, lista de cotejo, se utilizó el método de validez de contenido a través del criterio de jueces por medio de la V de Aiken.

$$V = s / (n(c-1))$$

Se eligieron a 3 expertos a quienes se les presentó una hoja de validación en la que emitieron su opinión sobre cada ítem con una respuesta dicotómica, además de colocar las observaciones correspondientes según el caso.

Indicando un coeficiente de  $V = 0.75$  con lo cual nos indica que es suficiente puesto que es mayor a un 0.5 de confianza y es aceptable.

NOMBRE DE EXPERTO	GRADO ACADÈMICO	OBERSERVACIÒN
Milagros Jacinto Reinoso	Doctora	Favorable
Patricia Abanto Abanto	Magister	Favorable
Milagros Villanueva LLauri	Magister	Favorable

### Confiabilidad del instrumento

Kuder y Richardson (1937) desarrollaron varios modelos para estimar la confiabilidad de consistencia interna de una prueba, siendo uno de los más conocidos la denominada fórmula 20, el cual se representa de la siguiente manera:

$$K-R20 = \frac{[\sum r_i^2]}{n-1}$$

En donde: KR-20 = coeficiente de confiabilidad.

n = número de ítems que contiene el instrumento.

$V_t$  = varianza total de la prueba.

$\sum p^*q$  = sumatoria de la varianza individual de los ítems.

El modelo de Kuder-Richardson es aplicable en las pruebas de ítems dicotómicos en los cuales existen respuestas correctas e incorrectas.

Criterios de evaluación de la consistencia interna de los ítems

- La confiabilidad de 0.9 a 1 es Alta
- La confiabilidad de 0.76 a 0.98 es Fuerte
- La confiabilidad de 0.5 a 0.75 es Moderada
- La confiabilidad de 0 a 0.49 es Baja

Siendo para nuestro grupo experimenta el  $KR-20 = 0.84$  con lo que afirmamos que tiene una buena consistencia y la confiabilidad es fuerte.

#### **4.8 Plan de análisis**

Para el plan de análisis de la muestra no probabilística seleccionada a criterio del investigador, recogidos los datos mediante la lista de cotejo y apuntes en cada sesión de clase fueron ingresados en una hoja de cálculo Excel 2019 donde se procedió al análisis mediante la estadística descriptiva tales como frecuencias, promedios y porcentajes a través de tablas y figuras teniendo el cuenta los niveles de aprendizajes establecidos por el MINEDU Inicio (0-10), Progreso (11-14) y Logro (15 -20) para luego ser ingresadas a Word 2019 para su respectiva presentación. Para determinar la diferencia significativa del programa de actividades lúdicas en el aprendizaje se hizo uso de la estadística inferencial mediante el uso de los softwares estadísticos IBM-SPSS- V.25 para determinar la normalidad de los datos mediante las pruebas de Shapiro-Wilk y de Kolmogórov-Smirnov, para el contraste de hipótesis que fue mediante el estadístico T de Student, con el propósito de presentar datos sistemáticos y así proporcionar su lectura correcta

**Tabla 3**

*Baremo del nivel del aprendizaje*

	Escala de calificación		Descripción
	cuantitativa	cualitativa	
Tipo de calificación	0-10	C En Inicio	cuando el estudiante está empezando o presenta dificultades para el desarrollo de los aprendizajes
	11-14	B En Proceso	cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos
	15-20	A logro previsto	cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos

Fuente: Diseño curricular nacional

## 4.9 Matriz de Consistencia

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES/ DIMENSIONES	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
El programa de Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP “Libertad Siglo XXI” del Distrito la Esperanza – Trujillo 2019	¿En qué medida la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP “Libertad Siglo XXI”?	<p><b>Objetivo General:</b></p> <p>Determinar que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP Libertad siglo XXI, La Esperanza 2019.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar mediante un pre test el nivel aprendizaje en el área de matemáticas en los niños (as) de 5 años de la IEP Libertad Siglo XXI, La Esperanza 2019</li> <li>2. Evaluar mediante un post test el nivel aprendizaje en el área de matemáticas, después de aplicar el programa de actividades lúdicas en los niños(as) de 5 años de la IEP Libertad Siglo XXI, La Esperanza 2019</li> <li>3. Comparar los resultados del pre y post test después de aplicar el programa de actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP Libertad siglo XXI, La Esperanza 2019</li> </ol>	<p><b>Variable Independiente</b></p> <p><b>Actividades Lúdicas:</b></p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Participación</li> <li>2. Dinamismo</li> <li>3. Entretenimiento</li> <li>4. Desempeño de Roles</li> <li>5. Competencia</li> </ol> <p><b>Variable Dependiente:</b></p> <p><b>Área de Matemáticas</b></p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Resuelve Problemas de Cantidad</li> <li>2. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.</li> </ol>	<p><b>Hipótesis Nula</b></p> <p><b>H<sub>0</sub>:</b> La aplicación del programa de Actividades lúdicas no mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP “Libertad Siglo XXI” del Distrito la Esperanza – Trujillo 2019.</p> <p><b>Hipótesis Alterna</b></p> <p><b>H<sub>a</sub>:</b> La aplicación del programa de Actividades lúdicas mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP “Libertad Siglo XXI” del Distrito la Esperanza – Trujillo 2019.</p>	<p><b>Enfoque:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Tipo:</b> Aplicada</p> <p><b>Nivel:</b> Explicativo</p> <p><b>Diseño:</b> Pre experimental</p> <p><b>Técnica:</b> Observación directa</p> <p><b>Instrumento:</b> Lista de cotejo</p>

#### **4.10 Principios Éticos**

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

##### **Los principios de beneficencia:**

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

##### **Principio de justicia:**

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

##### **Principio de integridad:**

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

## V. RESULTADOS

### 5.1 Resultados

La presente investigación tuvo como Objetivo General, Determinar que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP Libertad Siglo XXI, La Esperanza 2019, y para llegar a demostrarlo se presentan los resultados en función a los objetivos específicos.

**Tabla 4**

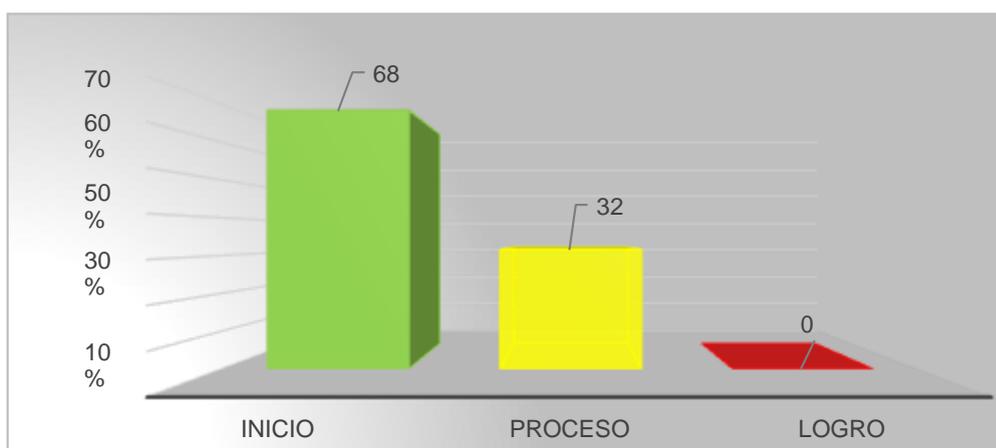
*Niños de 5 años según el Nivel de Aprendizaje en el Área de Matemática pre test IEP Libertad siglo XXI.*

Nivel de Aprendizaje	fi	Porcentaje
Inicio (C)	13	68%
Proceso (B)	6	32%
Logro (A)	0	0%
Total	19	

Fuente: la lista de cotejo aplicado a niños de 5 años 2019.

**Figura 1:**

*Porcentaje según el nivel de Aprendizaje en el Área de Matemáticas de los Niños de 5 años en el pre test.*



Fuente: Tabla 4

En los resultados de la presente tabla 4 y figura 1 se observa con respecto al nivel de aprendizaje en el área de matemática que el 68% de los niños se encuentran en el nivel inicio, y el 32% en el nivel proceso, con lo que se concluye que 13 niños se encuentran en el nivel inicio (C) de aprendizaje con respecto al área de matemática.

**Tabla 5**

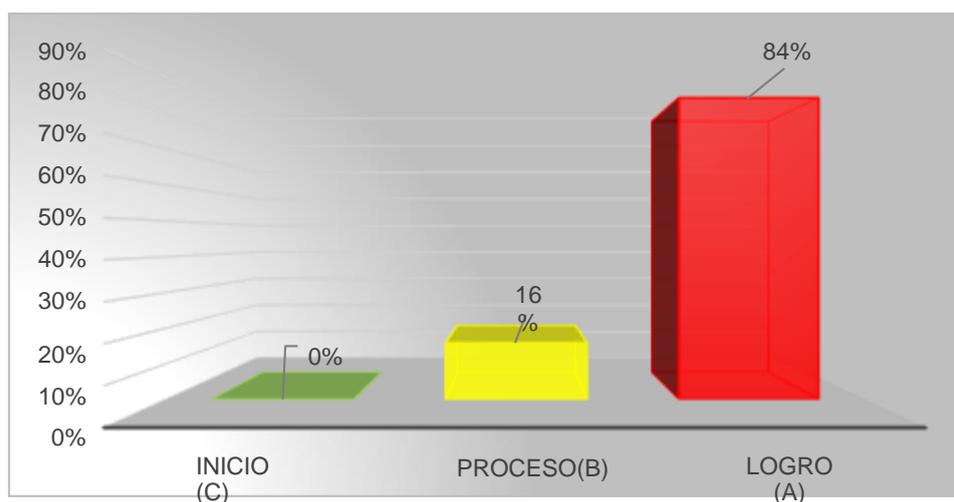
*Niños de 5 años según el Nivel de Aprendizaje en el Área de Matemática post test IEP Libertad siglo XXI.*

Nivel de Aprendizaje	fi	Porcentaje
Inicio (C)	0	0%
Proceso(B)	3	16%
Logro (A)	16	84%
Total	19	

Fuente: Lista de cotejo aplicado a niños de 5 años 2019.

**Figura 2:**

*Porcentaje según el nivel de Aprendizaje en el Área de Matemáticas de los Niños de 5 años en el post test.*



Fuente: Tabla 5

En los resultados de la presente tabla 5 y figura 2 se observa que el nivel de aprendizaje en el área de matemática el 84% de los niños se encuentran en el nivel logro, y el 16% en el nivel proceso, con lo que se concluye que los niños se

encuentran en óptimos niveles de aprendizaje con respecto al área de matemática evidenciando la efectividad del programa de actividades lúdicas.

**Tabla 6**

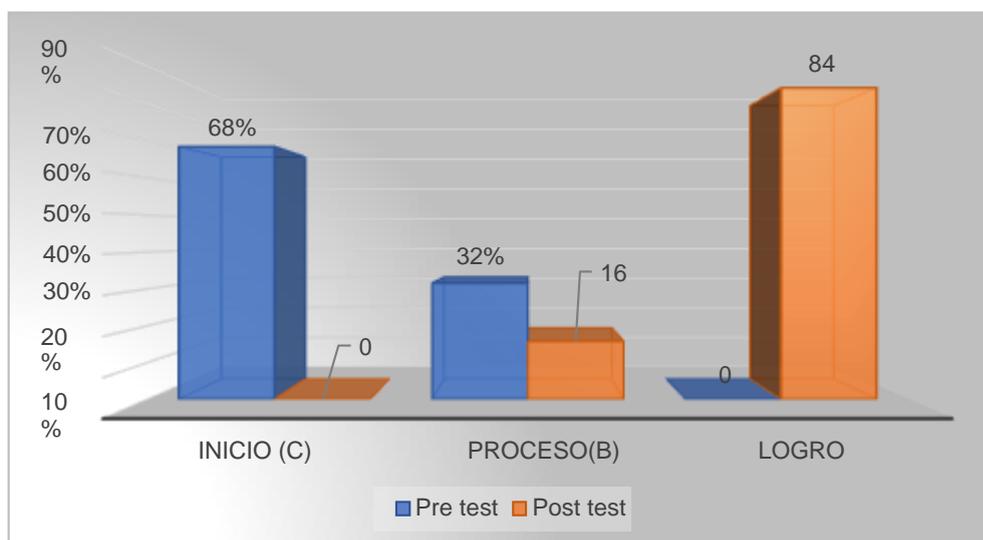
*Niños de 5 años según el Nivel de Aprendizaje en el Área de Matemática pre test y post test IEP Libertad siglo XXI.*

Nivel de Aprendizaje	Pre - test		Post – tes	
	fi	fi%	Fi	fi%
Inicio (C)	13	68%	0	0%
Proceso(B)	6	32%	3	16%
Logro (A)	0	0%	16	84%

Fuente: tablas 4 y 5.

**Figura 3:**

*Comparación Porcentual según el nivel de Aprendizaje en el Área de Matemática Niños(as) de 5 años de la IEP Libertad siglo XXI*



Fuente: Tabla 6

Los resultados de la tabla 6 y figura 3 muestran que en el pre test el 68% se encuentra en el nivel inicio, no obstante, en el post test se redujo al 0%, así mismo en el pre test el 32% estaba en el nivel proceso, luego en el post test se redujo al 16%, mientras

que en el nivel logro en el pre test el porcentaje de niños era el 0%, luego en el post test se elevó al 84%. con lo que se concluye que el programa de actividades lúdicas si mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años.

### Normalidad para aplicar la T Student

**Tabla 7**

*Pruebas de Normalidad de los Datos*

	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test	,128	19	<b>,200*</b>	,931	19	<b>,180</b>
Post test	,165	19	<b>,185</b>	,922	19	<b>,121</b>
Dif	,185	19	<b>,085</b>	,932	19	<b>,189</b>

Fuente. Proporcionados por el software estadístico SPSS-v.25.

Nota. gl= grados de libertad, sig.=significancia

### Prueba “T” de Student para determinar la relación entre las pruebas de pre test y post test del grupo experimental

#### Hipótesis.

**H<sub>a</sub>**: La aplicación del programa de Actividades lúdicas mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP “Libertad Siglo XXI” del Distrito la Esperanza – Trujillo 2019.

**H<sub>0</sub>**: La aplicación del programa de Actividades lúdicas no mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP “Libertad Siglo XXI” del Distrito la Esperanza – Trujillo 2019.

**Tabla 8**

*Prueba T de Student para contrastación de hipótesis*

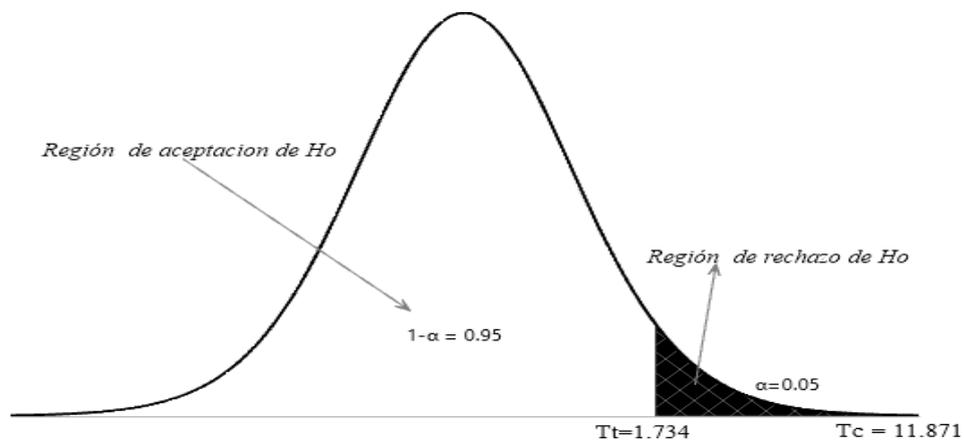
Diseño	Grupo	Promedio	Desv. Estándar	T tabular	T calculado	Sig.
Pre-Experimental	Pre Test	9.6	2.244	1.734	11.871	0.000
	Post Test	15.9	1.268			

Fuente. Resultados proporcionados por el software estadístico SPSS-v.25.

Nota. T tabular= estadístico T de Student establecido, T calculado = estadístico T de Student calculado con los datos y Sig. = significancia

**Figura 4**

*Región crítica de la Hipótesis Estadística*



Fuente. Elaboración propia

Nota. Regiones de la prueba t Student para aceptar o rechazar Ho y  $\alpha$  = nivel de significancia.

## **5.2 Análisis de los resultados**

Con los resultados obtenidos en la presente investigación se aplicó el programa de actividades lúdicas mediante sesiones para mejorar el aprendizaje en el área de matemática, con un objetivo Determinar que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP Libertad siglo XXI, La Esperanza 2019. Llegando a la discusión de acuerdo a los objetivos planteados:

### **5.2.1 Respecto al primer objetivo específico: Identificar mediante un pre test el nivel aprendizaje en el área de matemáticas en los niños (as) de 5 años de la IEP Libertad Siglo XXI, La Esperanza 2019**

En la tabla 4 y figura 1 se muestra los resultados que antes de aplicar el programa de actividades lúdicas mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años, se pudo detectar que el 68% de los niños se encontraba en el nivel inicio, y el 32% en nivel proceso con respecto al aprendizaje en el área de matemática, esto evidencia un gran porcentaje los niños presenta dificultades en la didáctica del aprendizaje, esto estimuló la disposición de seguir con el proyecto y revertir los porcentajes.

Estos resultados son corroborados por Quispe (2017) En su tesis Titulada: *“Aplicación de juego como estrategia metodológica para lograr aprendizajes significativos en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 448 Santa Ana – Cusco 2017”*, donde el nivel de aprendizajes en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años, teniendo como resultados en el pre tes el 53% se encontraba en el nivel inicio con relación al área de matemática el 40% en proceso y el 7%.

Así mismo como indica Acosta (2017) afirma que “La lúdica se constituye como un factor decisivo para fortificar el desarrollo de los niños y niñas, produciendo mayores posibilidades de expresión y satisfacción mejorando la realización personal y bienestar social”. Del mismo modo como lo indica Hernández (2006) la lúdica o juego se considera como un instrumento que contribuye en la práctica docente, la exploración del juego como solución didáctica para poder realizar el proceso de enseñanza - aprendizaje, una práctica formativa, activa y divertida.

### **5.2.2 Respecto al segundo objetivo específico: Evaluar mediante un post test el nivel aprendizaje en el área de matemáticas, después de aplicar el programa de actividades lúdicas en los niños(as) de 5 años de la IEP Libertad Siglo XXI, La Esperanza 2019**

Como se puede apreciar los resultados que la tabla 5 y figura 2 muestran que el 84% se encuentra en el nivel de aprendizaje logro y el 16% presentaron un nivel de aprendizaje en proceso. Indicando un objetivo esperado y mejorando el nivel de aprendizaje en los niños de 5 años con respecto al área de matemática.

Estos resultados corroboran la investigación de Paredes (2018) en su investigación titulada: *“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 después de la aplicación del programa los niños se encontraban que el 0% en el nivel Inicio, el 55% en nivel en Proceso y el 45% en nivel Logrado resultados que fueron corroborados por la prueba t de Student siendo el valor calculado superior al T tabulado = 1,729 con lo que se rechazó la Ho, llegando a concluir que el programa de actividades lúdicas si mejora el aprendizaje de los niños de 5 años, en el área de matemáticas.

Así mismo confirman lo investigado por Barrios y Muñoz (2017) en su tesis: *“Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años en la institución educativa sagrada familia de concepción”* donde llegaron a los siguientes resultados; en el grupo experimental el 80 a 90% de aprendizaje logrado mientras que en grupo control se mantuvo en el 40%. Y en la prueba de hipótesis chi cuadrado es de 8.6 superior a la tabular 3.8 llegando a concluir que la aplicación de las actividades lúdicas si influye significativamente.

Jiménez (2005) sostiene que la importancia de las actividades lúdicas radica en que le permite al niño potencializar aspectos relacionados con el pensamiento abstracto innovador y creativo, del mismo modo desarrollar habilidades comunicativas y cooperativas como también la capacidad de entender y solucionar problemas en el que se enfrente. Así mismo la lúdica proporciona curiosidad e imaginación de tal manera que el niño logre óptimos niveles de aprendizaje.

### **5.2.3 Respecto al tercer objetivo específico: Comparar los resultados del pre y post test después de aplicar el programa de actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP Libertad siglo XXI, La Esperanza 2019**

Hay que resaltar que durante cada sesión los niños y niñas manifestaban indicios de avance y es por eso que los resultados de la tabla 6 y figura 3 donde se observa en el pre-test que el 68% de los estudiantes evidencian un nivel inicio (C), un 32% evidenciaron un nivel de aprendizaje en proceso (B), mientras que el 0% de los niños se encuentra en el nivel de aprendizaje logro (A). Así mismo al finalizar el programa se aplicó el post tes y se observó que en la tabla3 y figura 3, el 16% presentaron un nivel de aprendizaje en proceso, mientras que en un 84% se encuentra en el nivel de aprendizaje logro, reduciendo al 0% el nivel inicio (C).

Resultados que corroboran lo encontrado por Paredes (2018) en su tesis: ***“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”***. con los siguientes resultados que antes de aplicar el programa de actividades lúdicas e destaca que el 45% se encontraba en nivel inicio y en nivel proceso el 40% así como el 15% en nivel logrado, Sin embargo, después de la aplicación del programa los niños se encontraban que el 0% en el nivel Inicio, el 55% en nivel en Proceso 55% y en nivel Logrado el 45% resultados que fueron corroborados por la prueba t de Student siendo el valor calculado superior al T tabulado = 1,729 con lo que se rechazó la Ho, llegando a concluir que el programa de actividades lúdicas si mejora el aprendizaje de los niños de 5 años, en el área de matemáticas.

Del mismo modo lo corrobora lo encontrado por Quispe (2017) En su investigación Titulada: ***“Aplicación de juego como estrategia metodológica para lograr aprendizajes significativos en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 448 Santa Ana – Cusco 2017”***, luego de la aplicación de juego como estrategia en el post test el 50% están nivel proceso y el 43% en nivel logro y el 7% en inicio evidenciando una diferencia significativa.

Así mismo Rodríguez (2017) sostiene que los programas de actividades lúdicas no son necesariamente acciones de juegos, ni tampoco deben verse como pérdida de tiempo por el estudiante; más bien el docente en estas actividades debe concientizar y motivar a aprender a los alumnos, para que estos aprendan temas propios de las áreas curriculares que son difíciles de aprender con la didáctica tradicional y moderna.

Fontalvo, Herrera y Primo (2001) sostienen la importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños, llegando a demostrar que dichas actividades proporcionan disfrute y goce suministrando ambientes donde el niño

interactúa con su entorno natural y social, en dicho sentido, las actividades lúdicas se convierten en un recurso que proporciona al niño creatividad mediante los procesos de aprendizaje

#### **5.2.4 Prueba de normalidad y significancia de la hipótesis de la aplicación programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP Libertad siglo XXI, La Esperanza 2019**

Los resultados obtenidos en la investigación fueron corroborados por la prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov ( $p=.200^*$ ,  $p=0.185$  y  $p=0.085$ ) y Shapiro - Wilk ( $p=0.180$ ,  $p=0.121$  y  $p=0.189$ ) como se muestra en la tabla 7 con una significancia superior al  $p=0.05$  con lo que se reconoce la normalidad de los datos y que es condición suficiente y necesaria para aplicar la  $t$  de Student de modo que se realizó la respectiva prueba de hipótesis para una muestra relacionada con distribución conocida.

En la tabla 8 se muestra que la aplicación del programa de Actividades lúdicas mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP “Libertad Siglo XXI” del Distrito la Esperanza – Trujillo 2019. Mediante la prueba estadística  $t$  de Student se observa que el estadístico  $T_c=11.871$  es mayor a  $T_t= 1.734$ , además como se evidencia en la figura 4 el  $T_c$  cae dentro de la región de rechazo de la hipótesis nula, aceptando la hipótesis alternativa, se concluye que la aplicación del programa de Actividades lúdicas mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP “Libertad Siglo XXI” del Distrito la Esperanza – Trujillo 2019, si existe cambio significativo. Estos resultados corroboran los resultados encontrados por Paredes (2018) Realizó su investigación de tesis titulada: ***“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 la prueba  $t$  de Student fue que el valor calculado es superior al

T tabulado = 1,729 con lo que se rechazó la  $H_0$ , llegando a concluir que el programa de actividades lúdicas si mejora el aprendizaje de los niños de 5 años, en el área de matemáticas. Del mismo modo Quispe (2017) En su tesis: *“Aplicación de juego como estrategia metodológica para lograr aprendizajes significativos en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 448 Santa Ana – Cusco 2017”*, donde la prueba t de Student mostro un t calculado igual a 12.042 siendo superior y muy significativo al t tabular de 1.699, con lo que se aceptó la hipótesis planteada, llegando a concluir que el juego como estrategia metodológica si influye significativamente en el área de matemáticas en los niños de 5 años.

**5.2.5 Respecto al objetivo general: Determinar que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP Libertad Siglo XXI, La Esperanza 2019.**

Mediante las figuras, tablas y sobre todo la prueba hipótesis se llega a determinar que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora el nivel de aprendizaje en el área de matemáticas además el promedio en la tabla 8 antes de aplicar el programa era de 9.6 luego de aplicar el programa de actividades lúdicas fue el promedio de 15.9 evidenciando una diferencia significativa del 6.3 de promedio, del mismo modo lo corrobora la prueba t con un  $p= 0.000$  de significancia, demostrando que las actividades lúdicas si mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática.

## VI. CONCLUSIONES

Luego de hacer la presentación de resultados y hacer el análisis correspondiente se llegó a las siguientes conclusiones de acuerdo a los objetivos:

- En el primer objetivo donde fue conocer el nivel aprendizaje en el área de matemáticas de los niños de 5 años se aplicó una prueba de pre test y se observó que el 68% los niños(as) de 5 años se encontraban en inicio (C), estos resultados eran notables ya que los niños presentaron timidez, poca expresividad, escaso razonamiento ya que la Docente seguía con enseñanza tradicional, con lo que se concluye que los niños se encuentran en el nivel inicio(C) en el área de matemática.
- En segundo objetivo donde se evaluó mediante un post test el nivel de aprendizaje en el área de matemáticas, después de aplicar el programa de actividades lúdicas, el 84% de los estudiantes se encuentran en el nivel Logro y un 16% de los niños de 5 años están en el nivel Proceso, así mismo reduciendo a 0% en nivel Inicio. llegando a concluir que el programa de actividades lúdicas si mejora el nivel de aprendizaje en el área de matemática.
- En el tercer objetivo donde fue evaluar la comparación de los resultados del pre test y post test, el nivel de aprendizajes en el área de matemáticas se evidencia un aumento significativo con respecto al promedio del 9.6 al 15.9, alcanzando buenos resultados y mejorando el nivel de aprendizaje en el área de matemática, con lo que concluye la efectividad del programa de actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemática.
- Para el objetivo general donde el programa de actividades lúdicas mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años de la IEP “Libertad Siglo XXI”, mediante el estadístico de contrastación T de Student para muestras relacionadas con distribución normal siendo el T calculado 11.871 mayor a T tabular 1.734 con una significancia de  $p= 0.000$ , concluyendo con la aceptación de la hipótesis planteada, concluyendo que el programa si mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática.

## **VII. RECOMENDACIONES**

1. Los investigadores y Docentes deben identificar a temprana edad los problemas de aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años.
2. Los Docentes e investigadores deben seguir aplicando el programa de Actividades lúdicas ya que durante la investigación se logró observar la mejora de los niños en el aprendizaje en el área de matemáticas.
3. El Docente debería establecer una relación sociable y amable permitiendo así al niño desarrollar el aprendizaje en el área de matemáticas.
4. El Docente en el aula de clases debería contener más material didáctico para poder realizar las actividades lúdicas en el área de matemáticas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, A. (2017). *La lúdica en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 a 6 años de edad en la escuela de aplicación del instituto pedagógico "Manuela Cañizares"*, en la ciudad de Quito. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Almeida, P. (2002). *Educación Lúdicas: Técnica y Juegos Pedagógicos*. En Jean, Educación Lúdica Técnicas y Juegos Pedagógicos (pág.16). Bogotá. D.C – Colombia: Ediciones Loyola.
- Alsina, Á. (1995), “*Como desarrollar el pensamiento matemático en los niños de 0 a 6 años*”, 1ra Edición, Editorial Omega, España. Pág 258.
- Ander E. (2000) *diccionario de pedagogía*. 2da edición
- Barrios, O. y Muñoz F. (2017) “*Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años en la institución educativa sagrada familia de concepción*” (Tesis licenciatura). Universidad Nacional del Centro del Perú. Huancayo, Perú.
- Brousseau, G. (1986). Fondements et méthodes de la didactique des mathématiques. *Recherches en Didactique des Mathématiques*, 7(2), 33– 115.
- Burgos, G. et al. (2005) “*Juegos educativos y materiales manipulativos un aporte a la disposición para el aprendizaje de los materiales*”. (Tesis para optar el título de licenciado en educación.
- Cabanillas, j., Hurtado, H. y Mejías, R. (2013) *estrategias lúdicas para la enseñanza y socialización en los niños de primer grado de educación primaria* (Tesis Licenciatura) Universidad Central de Venezuela, Barcelona – Venezuela.
- Calero, M. (2003). *Educar jugando*. México: Alfaomega.
- Chacón, P. (2008). *Objetivos de los juegos didácticos* [monografía]. Recuperado <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>
- Chamorro, M., Belmonte, J., Ruiz, M. y Vecino, F. (2005) *Didáctica de las matemáticas para la educación infantil*, PEARSON EDUCACIÓN, Madrid, España.
- Chan J. (2013) *Efectividad de un Programa de Actividades Lúdicas para mejorar las Relaciones interpersonales en niñas de 10 y 11 años de un colegio privado*. Tesis de grado. Universidad Rafael Landívar. Guatemala.
- Del Cid A., Méndez R. y Sandoval F. (2011) *Investigación. Fundamentos y metodología*. Pearson Educación: Segunda edición. México. ISBN: 978-607-442-705-9.
- Diaz, S. (2006). *Metodología de la investigación científica* (Primera ed.). Lima, Perú: San Marcos
- Feldman, R. (2005). *Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana* México: McGrawHill.

- Fontalvo, V., Herrera, A., y Primo, E. (2001). *La lúdica una estrategia mediadora para desarrollar el pensamiento creativo en los niños del nivel preescolar del Centro Educativo N° 74 del Barrio Las Flores*. Tesis de grado. Barranquilla, Colombia: Universidad del Tolima: Seccional Atlántico
- García A, y Llull J. (2009) *El juego infantil y su metodología*. Editex, Madrid.
- Gómez, G. y Reidl, L. (2008) *Metodología de Investigación en Ciencias Sociales*. Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).
- Gómez, T. Molano, o., y Rodríguez, S. (2015) *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga*. Universidad del Tolima Instituto de Educación a distancia. Licenciatura en pedagogía infantil Ibagué – Tolima. 2015.
- González, M. y Rodríguez, M. (2018) *tema: las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial*, (Tesis Licenciatura) Universidad Estatal de Milagro, Milagro - Ecuador.
- Guamán, P. (2021) *estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento en niños de tercer año de EGB de la unidad educativa particular calos Crespi II año lectivo 2019 -2020*, (Tesis Licenciatura) Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca-Ecuador.
- Harf, R. (2002), “*El juego en la Educación infantil*”, 1<sup>ra</sup> edición, Editorial Novedades educativas, Argentina, Págs.124.
- Hernández, G. (2006), *Diseño y Evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta pro social*.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México. Mc Graw Hill.
- Hurlock E. (1985), “*Desarrollo del niño*”, 2<sup>da</sup> edición, Editorial Calipso, México, Págs. 608
- Jesús, R.A. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de números y operaciones en niños(as) de cinco años*. Lima.
- Jiménez, C. A. (2005). *Pedagogía lúdica: El taller cotidiano y sus aplicaciones*. Armenia: Kinesis.
- Meneses, M., Monge, M. (2001) *El juego en los niños: enfoque teórico*. Educación, 25(2), septiembre 2001, 113-124, Costa Rica: Universidad de Costa Rica
- Minerva C. y Torres, C. (2007) *El juego: una estrategia importante*. Universidad de los Andes Mérida, Venezuela. Educere, vol. 6, núm. 19, octubre-diciembre, 2002.
- Moyles, J. (1999). *El juego en la educación inicial y primaria*. Madrid, España.
- Newman, B. y Newman, P. *Desarrollo del Niño*. México: Editorial Limusa. 1983.
- Ortíz, J. P. (2003). *Juego, luego soy: Teoría de la Actividad Lúdica*. España: Wanceulen Editorial Deportiva, S.L.

- Pardo, I. (1995). *“Didáctica de la matemática para la escuela de primaria”* 4ta edición, Editorial “El ateneo”, Argentina, Pág,448.
- 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 licenciatura). Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Chimbote, Perú.
- Perú, Ministerio de Educación (2019) *Diseño Curricular Básico Nacional de la Formación Inicial Docente*, San Borja Lima, Perú
- Piaget, J (1965). *“la enseñanza de las matemáticas”*.
- Piaget, J. (1975). *Psicología de la Inteligencia, la asimilación sensomotriz y el nacimiento de la inteligencia en el niño*. Buenos Aires.
- PISA (2018). *Informe de PISA 2018*. Panorama del rendimiento en ciencias, comprensión lectora y matemáticas. recuperado de: <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2019/12/Resultados-PISA-2018-Per%C3%BA.pdf>
- Quispe, M. (2017) *“Aplicación de juego como estrategia metodológica para lograr aprendizajes significativos en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 448 Santa Ana – Cusco 2017”*, (Tesis licenciatura). Universidad Nacional del Altiplano, Puno, Perú.
- Solórzano, J. y Tariguano, Y. (2010). *Actividades Lúdicas para Mejorar el Aprendizaje de la Matemática* (Tesis) Universidad Estatal de Milagro de Quito, Ecuador.
- Velandia, A. (2012). *Los juegos didácticos como medios de aprendizaje*. Obtenido de Principios básicos y aplicación de los juegos didácticos.: <http://velandiaangelica.blogspot.com/2012/06/principiosbasicos-y-aplicacion-de-los.html>
- Vygotsky, Piaget, Novac, Ausubel, Moreira, M. (1993). *Teorías del aprendizaje significativo: un concepto subyacente*. Esga en google académico de IV ciclo como 11 teoría del aprendizaje

## ANEXOS

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

### MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

#### 1. Título del proyecto de investigación:

PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL  
ÁREA DE MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS(AS) DE 5 AÑOS DE LA IEP LIBERTAD  
SIGLO XXI – LA ESPERANZA 2019

#### 2. Instrumento:

Lista de cotejos (Evalúa niveles de convivencia escolar.)

#### 3. Experto 01:

- 3.1. Apellidos y nombres : Villanueva Llauri, Milagros Roxana  
3.2. Título : Licenciada en Educación Inicial  
3.3. Grado académico : Maestro en Educación con Mención en  
Gestión y Acreditación Educativa.  
3.4. Nro. De colegiatura : 1576050739

4. Lugar y fecha de validación : 02/08/2019

#### 5. Criterios de valoración:

Criterios	
Inicio	
Proceso	
Logro	x

Firma y Sello del experto y evaluador

DNI: 76050739

**FINALIDAD:** El siguiente instrumento (**LISTA DE COTEJO**) tiene como objetivo evaluar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP Libertad siglo XXI, La Esperanza 2019.

INDICADORES DE LOGRO		VALORACIÓN	
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>		SI	NO
1.	Agrupar objetos mencionando el criterio que utilizo para su agrupación.	X	
2.	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor utilizando material concreto.	X	
3.	Establece correspondencia utilizando diferentes materiales y describiendo si son de su correspondencia.	X	
4.	Representa gráficamente las cantidades de los objetos que agrupo mencionando muchos, pocos, más que, menos que, uno, ninguno.	X	
5.	Cuenta diferentes objetos hasta 10 y los representa gráficamente.	X	
6.	Resuelve problemas de agregar, juntar y quitar con material concreto.	X	
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</b>		SI	NO
7.	Identifica y menciona las formas de los objetos que se le muestra	X	
8.	Representa gráficamente que muestren las relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos	X	
9.	Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones: "cerca de- lejos de"	X	
10.	Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones: "arriba -abajo"	X	
11.	Representa la medida de longitud de los objetos usando su cuerpo: manos, pies, pasos.	X	
12.	Expresa la longitud de los objetos de su entorno empleando las expresiones "es más largo que", "es más corto que"	X	
<b>TOTAL</b>		X	

  
 .....  
 Firma y Sello del experto y evaluador

Activar  
 Ve a Con

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

**ASUNTO:** SOLICITA AUTORIZACIÓN PARA  
LA EJECUCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN Y  
APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE  
RECOLECCIÓN DE DATOS

Sr. **Ciro Horna Gutiérrez**

Director de la I.E.P. "LIBERTAD SIGLO XXI" - LA ESPERANZA - TRUJILLO.

Yesica Esmith Obando Diaz, identificada con DNI N° 74935645, estudiante de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la ULADECH, filial Trujillo, con el debido respeto de presento ante Ud., y expongo lo siguiente:

Que, siendo un requisito esencial para la obtención del Título Profesional, la realización de un trabajo de investigación, así como la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, recorro a su digno despacho con el propósito de solicitar la **AUTORIZACIÓN Y PERMISO PARA LA EJECUCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN Y LA RECOLECCIÓN DE DATOS.**

**POR LO TANTO:**

Solicito a usted Señor Director acceder a mi petición por ser de Ley.

Adjunto el instrumento de recojo de datos, como la matriz de consistencia.

Trujillo, 02 de Setiembre 2019



Ciro A. Horna Gutiérrez  
Director(a)

*Ciro A. Horna Gutiérrez*  
DIRECTOR



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL  
PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO**

**Título de la investigación:** PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS(AS) DE LA IEP LIBERTAD SIGLO XXI – LA ESPERANZA

**Investigadora:** Yesica Esmith Obando Díaz

**Propósito de la investigación:**

Estamos invitando a los niños y niñas bajo su cargo y responsabilidad a participar en un trabajo de investigación, cuyo objetivo es: Determinar que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP Libertad siglo XXI, La Esperanza 2019. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que los niños (a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 992399625.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que el estudiante ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo [Ciei@uladtech.edu.pe](mailto:Ciei@uladtech.edu.pe)

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.



### DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Yo en mi calidad de Directos de los estudiantes 5 años de la Institución Educativa Privada "Libertad Siglo XXI" doy mi consentimiento, acepto libre y voluntariamente que los niños y niñas participe en este estudio, para lo cual he sido informado y he tomado conocimiento de la misma, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que el estudiante puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento. A su vez acepto que los resultados de la investigación puedan ser publicado en el país o el exterior, manteniendo anonimato del estudiante por ser este menor de edad.

  
  
Caro A. Horta Gutiérrez  
Directora(a)  
Diana Salazar  
DIRECTOR

02/09/19  
Fecha y Hora

  
Yesica Esmit Obando Diaz  
Investigador

02/09/19  
Fecha y Hora

# **PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS**

## **I. DATOS GENERALES**

1. Institución Educativa : “Libertad Siglo XXI”
2. Grado : 5 años
3. Número de alumnos : 19
4. Duración : 12 sesiones
5. Ejecutado por : Obando Díaz, Yesica Esmith

## **II. FUNDAMENTACIÓN**

Los estudiantes de la Institución Educativa Privada “Libertad Siglo XXI” del Distrito la Esperanza – Trujillo, del aula de 5 años presentan dificultades en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, lo cual es un problema de aprendizaje, es por ello que se formula desarrollar el Programa de Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en el área de matemática.

En tal sentido, la realización de esta investigación propone un programa de actividades lúdicas que será una alternativa eficaz para mejorar las capacidades intelectuales del niño, es decir, permite que el niño tenga ánimo, creatividad y que influya mucho en el pensamiento lógico, solución de problemas, aliviar tensiones y ansiedad.

## **III. OBJETIVOS**

### **General**

Mejorar el Aprendizaje en el Área de Matemáticas en los niños(as) del aula de 5 años, aplicando las actividades lúdicas en la cual les permitamos tener interés por el área de matemáticas es decir si en realidad queremos despertar en él sus habilidades.

## **IV. MATERIALES**

- Material concreto
  - Papelotes
  - Hojas bond
  - Hojas de colores
  - Colores
  - Goma
  - Pizarra acrílica
  - Plumón de
- pizarra
  - Tijeras
  - Limpiatipos
  - Hojas de aplicación para cada sesión.

## V. Descripción Del Programa

- N° de sesiones 12
- N° duración de las sesiones :45 minutos
- Duración del programa: 12 Semanas
- Lugar de aplicación: I.E.P “Libertad Siglo XXI”
- Forma de aplicación: Directa
- Frecuencia de aplicación: Una sesión por semana
- Estrategias del programa
  - Estrategias.
    - Numeración
    - Realizar seriaciones
    - Habilidad de agregar y quitar.
    - Agrupar por tamaño.
  - Estrategias metacognición
    - ¿Qué hemos aprendido?
    - ¿cómo lo aplicamos lo aprendido?
    - ¿Qué pasos hemos aplicado?

## VI. Cronograma de las sesiones

N°	TÍTULO DE LA SESIÓN	PROPÓSITO	TIEMPO	FECHA DE EJECUCIÓN
01	<b>Me divierto agrupando objetos según su forma</b>	Agrupar objetos por la forma que presentan.	45'	06/09/19
02	<b>“Juego y aprendo a agrupar por tamaño”</b>	Agruparan objetos por su tamaño.	45'	13/09/19
03	<b>Comparamos cantidades: muchos-pocos</b>	“Comparar cantidades. muchos pocos”	45'	20/09/19
04	<b>Representamos cantidades de objetos</b>	Hoy representaremos las cantidades de objetos.	45'	27/09/19
05	<b>Usamos las expresiones: “arriba -abajo”</b>	“Aprenderemos a ubicarnos arriba y abajo.”.	45'	30/10/19
06	<b>Enumera cantidades de objetos</b>	Hoy vamos a enumerar las cantidades de los objetos.	45'	04/11/19
07	<b>Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor</b>	Hoy realizaremos seriaciones por tamaño, longitud y grosor.	45'	11/11/19
08	<b>Representan Patrones de Repetición</b>	Hoy vamos a representar patrones de repetición.	45'	18/11/19

09	Relaciones Específicas	Hoy aprende las Relaciones Espaciales	45"	25/11/19
10	"Es más largo que", "es más corto que"	Hoy aprendemos "es más largo que y es más corto que"	45'	01/11/19
11	Relaciona características de los objetos en su entorno	Relaciona las características de los objetos de su entorno	45'	08/11/19
12	Nos ubicamos cerca de - lejos de	Hoy nos ubicamos cerca de - lejos de	45'	15/11/19



Valladolid, a 15 de Noviembre del 2019.  
 Milagros Roxana  
 Docente



**A. Horna Gutiérrez**  
 Director

DIRECTOR

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : I.E.P “Libertad Siglo XXI”
2. **EDAD** : 5 años
3. **TÍTULO DE LA SESIÓN** : Me divierto agrupando objetos según su forma
4. **N° DE ESTUDIANTES** : 19
5. **ÁREA CURRICULAR** : Matemática
6. **FECHA DE APLICACIÓN** : 06/09/19
7. **TIEMPO DE DURACIÓN** : 45’
8. **PROFESORA DE AULA** : Obando Díaz, Yesica Esmith

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>MATEMÁTICA</b>	Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Establece correspondencia utilizando diferentes materiales y describiendo si son de su correspondencia.</li> </ul>	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

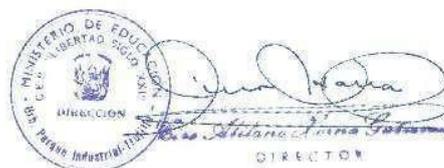
MOMENTO	ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO

<p style="text-align: center;"><b>INICIO</b></p>	<p><b><u>Motivación</u></b> Jugamos veo – veo Dando características de objetos que encontramos en el aula.</p> <p><b><u>Saberes previos</u></b> Responden a interrogantes ¿Qué forma tienen estos objetos?, ¿Qué otras formas conocen?</p> <p><b><u>Problematización</u></b> Se les entrega una caja sorpresa con objetos ¿Qué pueden hacer con estos objetos?, ¿podemos agrupar objetos?, ¿cómo podemos hacerlo?</p> <p><b><u>Propósito y organización</u></b> La maestra comunica el propósito de la sesión: Hoy día aprenderán a agrupar objetos por la forma que presentan.</p>	<p style="text-align: center;">Juego veo – veo, Cartulina de colores</p>	<p style="text-align: center;">10 Min.</p>
<p style="text-align: center;"><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS:</b></p> <p><b><u>Comprensión del Problema:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A la indicación de la maestra, ella menciona forma de objetos que cada niño tiene un cartel colgando en el pecho.</li> </ul> <p><b><u>Búsqueda de estrategias:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Invitamos a los niños a salir al patio en forma ordenada.</li> <li>- Se organizan y participan del juego “<b>La ronda de las formas</b>”</li> <li>- Hacemos una ronda y todos saltamos</li> <li>- Y los niños que tienen el cartel con la forma indicado se colocarán en medio de la ronda y así hasta lograr la participación de todos los niños.</li> </ul> <p><b><u>Representación de lo concreto a lo simbólico vivenciación:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Entregar a cada grupo un recipiente de figuras geométricas y esparcirlas en la mesa, para ello decimos ¿qué formas observan? ¿todos son de la misma forma? ¿podremos agruparlas teniendo en cuenta su forma?</li> <li>- En el aula agrupan los objetos con cuerdas según su forma.</li> <li>- En una hoja gráfica agrupan y pegan objetos según su forma.</li> <li>- Se felicita a los niños por su participación.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Patio, Niños, Carteles</p> <p style="text-align: center;">Hoja grafica</p>	<p style="text-align: center;">30 Min.</p>
<p style="text-align: center;"><b>CIERRE</b></p>	<p><b><u>Metacognición:</u></b> ¿Qué aprendimos hoy?, les pareció fácil agrupar por formas? qué otras cosas podemos agrupar por formas.</p>	<p style="text-align: center;">Dialogo</p>	<p style="text-align: center;">5 Min.</p>



Villanueva LLauri, Milagros Roxana

Docente Aula



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : I.E.P “Libertad Siglo XXI”
2. **EDAD** : 5 años
3. **TÍTULO DE LA SESIÓN** : “Juego y aprendo a agrupar por tamaño”
4. **N° DE ESTUDIANTES** : 19
5. **ÁREA CURRICULAR** : Matemática
6. **FECHA DE APLICACIÓN** : 13/09/19
7. **TIEMPO DE DURACIÓN** : 45’
8. **PROFESORA DE AULA** : Obando Díaz, Yesica Esmith

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>MATEMÁTICA</b>	Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Traduce Cantidades a Expresiones Numéricas.</li> <li>- Comunica Su Compresión Sobre Los Números y las Operaciones.</li> <li>- Usa Estrategias y Procedimientos de Estimación Y Cálculo.</li> </ul>	Agrupa objetos mencionando el criterio que utilizo para su agrupación.	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTO	ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
---------	----------------------------	---------------------	--------

<p style="text-align: center;"><b>INICIO</b></p>	<p><b><u>Motivación:</u></b> Mostramos una caja sorpresa la cual contiene tarjetas con dibujos de objetos de diferentes tamaños, los niños tendrán que adivinar que hayen la caja.</p> <p><b><u>Saberes previos</u></b> Responden a interrogantes ¿Qué son?, ¿Cómo son?, ¿Qué tamaño Tienen?</p> <p><b><u>Problematización</u></b> Observan un cartel de objetos de diferentes tamaños y responden ¿Qué objetos son?, ¿en que se parecen a las figuras de las tarjetas?, ¿Qué pueden hacer con las tarjetas?</p> <p><b><u>Propósito y organización</u></b> La maestra comunica el propósito de la sesión: hoy agruparan objetos por su tamaño.</p>	<p style="text-align: center;">Cartel Objetos</p> <p style="text-align: center;">Diálogos</p>	<p style="text-align: center;">10 Min.</p>
<p style="text-align: center;"><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS:</b></p> <p><b><u>Comprensión del Problema:</u></b> La maestra pega en el pecho de cada niño y niña las tarjetas de la caja sorpresa.</p> <p><b><u>Búsqueda de estrategias:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se organizan para salir al patio, acuerdan normas y en forma ordenada salen del aula.</li> <li>- Se sientan en grupos y la docente retira las figuras del pecho de los niños y le entrega a cada grupo varios objetos de las tarjetas.</li> </ul> <p><b><u>Representación de lo concreto a lo simbólico vivenciación:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora dará a cada niño plastilina para que realice bolitas de tamaño grande, mediano y pequeño y luego agruparlo.</li> <li>- Observan la tarjeta y el objeto que representa y juegan a agruparse libremente.</li> <li>- Luego se agrupan siguiendo consignas de la docente: se agrupan por figuras de objetos iguales, luego por el tamaño de los objetos.</li> <li>- Agrupan las tarjetas de figuras iguales, luego por tamaño.</li> <li>- En un papelote pegan agrupando las figuras iguales por tamaño.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Patio, tarjetas,</p> <p style="text-align: center;">Cinta makestape</p> <p style="text-align: center;">Papelote</p> <p style="text-align: center;">goma</p>	<p style="text-align: center;">30 Min.</p>
<p style="text-align: center;"><b>CIERRE</b></p>	<p><b><u>Metacognición:</u></b> ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿les gustó? En casa dialogan con papá y mamá sobre la actividad realizada.</p>	<p style="text-align: center;">Diálogo</p>	<p style="text-align: center;">5 Min.</p>

  
 Villanueva LLauri, Milagros Roxana  
 Docente Aula



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : I.E.P “Libertad Siglo XXI”
2. **EDAD** : 5 años
3. **TITULO DE LA SESIÓN** : Comparamos cantidades: muchos-pocos
4. **N° DE ESTUDIANTES** : 19
5. **ÁREA CURRICULAR** : Matemática
6. **FECHA DE APLICACIÓN** : 20/09/19
7. **TIEMPO DE DURACIÓN** : 45’
8. **PROFESORA DE AULA** : Obando Díaz, Yesica Esmith

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

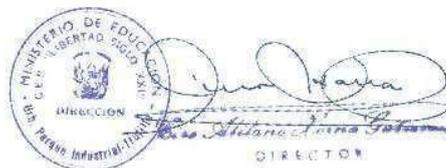
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>MATEMÁTICAS</b>	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Representa gráficamente las cantidades de los objetos que agrupo mencionando muchos, pocos, más que, menos que, uno, ninguno.	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTO	ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b><u>Motivación</u></b> Juegan el barco se hunde</p> <p><b><u>Saberes previos</u></b> - Responden a interrogantes ¿Qué jugaron?, ¿todos los barcos tenían la misma cantidad?</p> <p><b><u>Problematización</u></b> - Observan una lámina imágenes de envases que contienen chapas ¿Qué observan?, ¿todos los envases tienen la misma cantidad?</p> <p><b><u>Propósito y organización</u></b> - La maestra comunica el propósito de la sesión: “Hoy vamos a comparar cantidades. muchos pocos”</p>	lámina	10 Min.

<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS:</b>  <b><u>Comprensión del Problema:</u></b>          La Maestra muestra 4 envases llenos de chapitas con diferente cantidad preguntamos: ¿Cuál envase tiene más chapas?  <b><u>Búsqueda de estrategias:</u></b>          Manipulan material concreto y expresan la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos – pocos  <b><u>Representación de lo concreto a lo simbólico vivenciación:</u></b>          - En papelotes representan las cantidades          - Dibuja y expresa la acción realizada.</p>	<p>Papel bond colores</p>	<p>30 Min.</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p><b>Metacognición:</b>          ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿les gustó?          En casa dialogan con papá y mamá sobre la actividad.</p>	<p>Diálogo</p>	<p>5 Min.</p>

  
 Villanueva LLauri, Milagros Roxana  
 Docente Aula



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : I.E.P “Libertad Siglo XXI”
2. **EDAD** : 5 años
3. **TÍTULO DE LA SESIÓN** : Representamos cantidades de objetos
4. **N° DE ESTUDIANTES** : 19
5. **ÁREA CURRICULAR** : Matemática
6. **FECHA DE APLICACIÓN** : 27/09/19
7. **TIEMPO DE DURACIÓN** : 45’
8. **PROFESORA DE AULA** : Obando Díaz Yesica Esmith

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

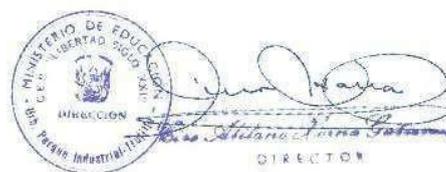
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>MATEMÁTICA</b>	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Resuelve problemas de agregar, juntar y quitar con material concreto	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTO	ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO

<p style="text-align: center;"><b>INICIO</b></p>	<p><b><u>Motivación</u></b>  - Descubren el contenido de una caja sorpresa (contiene tarjetas con imágenes de objetos)</p> <p><b><u>Saberes previos</u></b>  - Responden a interrogantes ¿Qué había en la caja sorpresa?, ¿Qué cantidad hay?, ¿cómo lo podemos representar?</p> <p><b><u>Problematización</u></b>  - Responden a interrogantes ¿Qué observan en los rompecabezas?, ¿hay las mismas cantidades de objetos?</p> <p><b><u>Propósito y organización</u></b>  La maestra comunica el propósito de la sesión: Hoy representaremos las cantidades de objetos</p>	<p style="text-align: center;">Caja sorpresa</p> <p style="text-align: center;">Papelotes</p>	<p style="text-align: center;">10 Min.</p>
<p style="text-align: center;"><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS:</b>  <b><u>Comprensión del Problema:</u></b>  - Reciben material concreto y agrupan muchos, pocos, lo expresan mediante las expresiones muchos –pocos y con tiza lo representan (dibujan) en el piso.</p> <p><b><u>Búsqueda de estrategias:</u></b>  - Juegan “simón manda”  - Simón manda que se agrupen muchos niños, Simón dice que se agrupen pocos niños.  - las niñas en el piso representan la cantidad de niños en cada grupo (muchos, pocos)</p> <p><b><u>Representación de lo concreto a lo simbólico vivenciación:</u></b>  - En papelotes representan cantidades de objetos muchos-pocos y lo expresan.  - En hojas graficas dibujan muchos –pocos objetos.  - Arman rompecabezas, lo pegan en medio papelote y lo exponen con la técnica del museo.</p>	<p style="text-align: center;">Juego</p> <p style="text-align: center;">Material concreto</p> <p style="text-align: center;">papelotes</p> <p style="text-align: center;">Hojas graficas</p>	<p style="text-align: center;">30 Min.</p>
<p style="text-align: center;"><b>CIERRE</b></p>	<p><b><u>Metacognición:</u></b>  ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿les gustó? En casa dialogan con papá y mamá sobre la actividad realizada.</p>	<p style="text-align: center;">Diálogo</p>	<p style="text-align: center;">5min</p>

  
Villanueva LLauri, Milagros Roxana  
Docente Aula



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** I.E.P “Libertad Siglo XXI”
2. **EDAD** : 5 años
3. **TÍTULO DE LA SESIÓN** : Usamos las expresiones: “arriba -abajo”
4. **N° DE ESTUDIANTES** 19
5. **ÁREA CURRICULAR** : Matemática
6. **FECHA DE APLICACIÓN** : 30/10/19
7. **TIEMPO DE DURACIÓN** :45’
8. **PROFESORA DE AULA** : Obando Díaz, Yesica Esmith

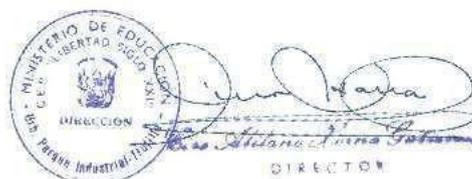
### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>MATEMÁTICA</b>	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Usa Estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones: “arriba -abajo”	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTO	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><b><u>Motivación</u></b> - Cantamos la canción “Arriba y Abajo Aprendemos cantando”</p> <p><b><u>Saberes previos</u></b> - Responden a interrogantes: ¿Quién es manu?, ¿Dónde se encuentra Manú?, ¿Quién está arriba?, ¿Quién está abajo?</p> <p><b><u>Problematización</u></b> - ¿De qué manera me oriento arriba y abajo?</p> <p><b><u>Propósito y organización</u></b> - La maestra comunica el propósito de la sesión: Hoy “Aprenderemos a ubicarnos arriba y abajo.”.</p>	Canción Interrogantes	10 Min.
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS:</b> <b><u>Comprensión del Problema:</u></b> - Preguntamos: ¿Cómo se representa arriba y abajo?</p> <p><b><u>Búsqueda de estrategias:</u></b> - Cantajuego: “Esta es la Historia de un mono” - Jugamos arriba y abajo. - En el aula Pegamos frutos bananas arriba del árbol y abajo del árbol monitos.</p> <p><b><u>Representación de lo concreto a lo simbólico vivenciación:</u></b> - Recortan objetos de revistas usadas y en grupos pegan en papelotes objetos que van arriba de la mesa y objetos que van abajo. - Trabajan en hojas gráficas. Arriba y abajo</p>	Papelote  Hojas graficas Goma Revistas usadas	30 Min.
CIERRE	<p><b><u>Metacognición:</u></b> Manifiestan ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿para qué lo aprendieron? En casa manifiestan a papá y mamá lo aprendido.</p>	Diálogo	5 Min.

  
Villanueva LLauri, Milagros Roxana  
Docente Aula



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E.P “Libertad Siglo XXI”
- 2 EDAD : 5 años
- 3 TÍTULO DE LA SESIÓN : **Enumera cantidades de objetos**
- 4 N° DE ESTUDIANTES : 19
- 5 ÁREA CURRICULAR : Matemática
- 6 FECHA DE APLICACIÓN : 04/11/19
- 7 TIEMPO DE DURACIÓN : 45’
- 8 PROFESORA DE AULA : Yesica Esmith Obando Díaz

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>MATEMÁTICA</b>	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y operaciones.	Cuenta diferentes objetos hasta 10 y los representa gráficamente.	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTO	ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><b><u>Motivación</u></b> - Cantamos la canción (Mariana).</p> <p><b><u>Saberes previos</u></b> - ¿Qué representa cada número?, ¿Qué son los números?, ¿Por qué es importante contar?</p> <p><b><u>Problematización</u></b> - Sentados en círculo en el piso juegan “La maestra manda” - La maestra manda que se cojan 5 dedos, que se cojan 2 orejas, 1 nariz, que aplaudan 5 veces, y todas las posibilidades para contar hasta 10. ¿Cómo se llamó el juego?, ¿Qué contaron?, ¿hasta qué número contaron?</p> <p><b><u>Propósito y organización</u></b> Hoy vamos a enumerar las cantidades de los objetos.</p>	Canción	10 Min.
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS:</b> <b><u>Comprensión del Problema:</u></b> Preguntamos: ¿cuantos objetos hay en cada bote de material de concreto?</p> <p><b><u>Búsqueda de estrategias:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Manipulan material concreto</li> <li>- A la indicación de la docente cuentan hasta 10 elementos empezando desde el número uno. La maestra indica que cada número representa una cantidad, en la pizarra pega con limpia tipo los números del 1 al 10 y en la parte inferior los niños van pegando siluetas de objetos según indica el número.</li> </ul> <p><b><u>Representación de lo concreto a lo simbólico vivenciación:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Representan gráficamente cada número (1,2,3,4,5....10)</li> <li>- En papelotes en grupo escriben el número y dibujan elementos que representa la cantidad del número escrito.</li> <li>- Manifiestan que otras cosas pueden contar.</li> <li>- En láminas identifican la cantidad hasta 10.</li> <li>- Trabajan fichas de trabajo.</li> </ul>	<p>Botes de material concreto.</p> <p>Hojas graficas</p>	30 Min.
CIERRE	<p><b><u>Metacognición:</u></b> ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿les gustó? En casa dialogan con papá y mamá sobre la actividad realizada.</p>	Diálogo	5 min

.....  
  
 Villanueva LLauri, Milagros Roxana  
 Docente Aula



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** I.E.P “Libertad Siglo XXI”
2. **EDAD** : 5 años
3. **TÍTULO DE LA SESIÓN** : Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor
4. **N° DE ESTUDIANTES** 19
5. **ÁREA CURRICULAR** : Matemática
6. **FECHA DE LA APLICACIÓN** :11/11/19
7. **TIEMPO DE DURACIÓN** :45’
8. **PROFESORA DE AULA** : Obando Díaz Yesica Esmith

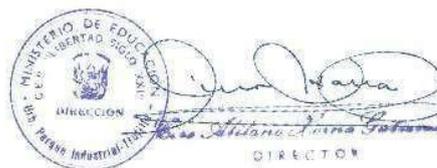
### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>MATEMÁTICA</b>	Resuelve problemas de cantidad.	*Comunica su comprensión sobre los números y operaciones. *Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo .	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor utilizando material concreto.	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><b><u>Motivación</u></b> - Cantan “saco mis manitos y las hago bailar”</p> <p><b><u>Saberes previos</u></b> - Responden a interrogantes ¿Cómo están ubicados los objetos de las tarjetas?, ¿Cómo se llamarán al orden en que están ubicados los objetos?</p> <p><b><u>Problematización</u></b> De un sobre sorpresa sacan tarjetas ¿Qué haremos con esas tarjetas?, ¿Qué observan?</p> <p><b><u>Propósito y organización</u></b> La maestra comunica el propósito de la sesión: Hoy realizaremos seriaciones por tamaño, longitud y grosor.</p>	Tarjetas	10 Min.
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS:</b></p> <p><b><u>Comprensión del Problema:</u></b> Pregunta: ¿Qué son patrones de repetición?</p> <p><b><u>Búsqueda de estrategias:</u></b> - Reciben material concreto, la maestra forma patrones de repetición y los niños reconocen como están formados. - Siguiendo indicaciones de la docente forman patrones de repetición de acuerdo a características de cada niño: tamaño, vestimenta, etc.</p> <p><b><u>Representación de lo concreto a lo simbólico</u></b></p> <p><b><u>vivenciación:</u></b> Reciben material gráfico, identifican patrones de repetición y lo pegan en papelotes.</p>	<p>Papelotes Material concreto</p> <p>Plumones Imágenes.</p>	30 Min.
CIERRE	<p><b><u>Metacognición:</u></b> ¿Qué hicieron?, ¿Cómo lo hicieron?, ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿les gustó? En casa dialogan con papá y mamá sobre la actividad.</p>	Diálogo	5 Min.

  
 Villanueva LLauri, Milagros Roxana  
 Docente Aula



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

### I. DATOS INFORMATIVOS

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.P “Libertad Siglo XXI”
2. EDAD : 5 años
3. TITULO DE LA SESIÓN : Representan Patrones de Repetición
4. N° DE ESTUDIANTES 19
5. ÁREA CURRICULAR : Matemática
6. FECHA DE LA APLICACIÓN :18/11/19
7. TIEMPO DE DURACIÓN :45’
8. PROFESORA DE AULA : Obando Díaz, Yesica Esmith

### I. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>MATEMÁTICAS</b>	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	*Comunica su comprensión sobre los números y operaciones. *Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Identifica y menciona las formas de los objetos que se le muestra	Lista de cotejo

### II. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTO	ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><b><u>Motivación</u></b>            Observa una lámina de patrones de repetición.</p> <p><b><u>Saberes previos</u></b>            Responden a interrogante ¿Qué observan?</p> <p><b><u>Problematización</u></b>            ¿Cómo se representan los patrones de repetición?</p> <p><b><u>Propósito y organización</u></b>            La maestra comunica el propósito de la sesión: hoy vamos a representar patrones de repetición.</p>	Lámina	10 Min.
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS:</b></p> <p><b><u>Comprensión del Problema:</u></b>            - Preguntamos ¿Cómo están ubicados esos objetos?</p> <p><b><u>Búsqueda de estrategias: Búsqueda de estrategias:</u></b>            - Juegan: “El trencito”            - Forman grupos y forman patrones de repetición.            - La maestra les pregunta ¿Cómo están formados los patrones de repetición?_</p> <p><b><u>Representación de lo concreto a lo simbólico vivenciación:</u></b>            - Representa un patrón de repetición (hasta tres elementos) con material concreto y luego lo representan en un papelote.</p>	objetos del aula papelote imágenes	30 Min.
CIERRE	<p><b><u>Metacognición:</u></b>            ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿les gustó? En casa dialogan con papá y mamá sobre la actividad realizada</p>	Diálogo	5. Min.

  
 Villanueva LLauri, Milagros Roxana  
 Docente Aula



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** I.E.P “Libertad Siglo XXI”
2. **EDAD** : 5 años
3. **TÍTULO DE LA SESIÓN** : Relaciones Espaciales
4. **N° DE ESTUDIANTES** 19
5. **ÁREA CURRICULAR** : Matemática
6. **FECHA DE LA APLICACIÓN** :25/11/19
7. **TIEMPO DE DURACIÓN** :45’
8. **PROFESORA DE AULA** : Obando Díaz, Yesica Esmith

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>MATEMÁTICA</b>	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	*Comunica su comprensión sobre los números y operaciones. *Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Representa gráficamente que muestren las relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTO	ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
---------	----------------------------	---------------------	--------

<p><b>INICIO</b></p>	<p><b><u>Motivación</u></b> La maestra ubica a los niños y cantan la yenka. <b><u>Saberes previos</u></b> Responden a interrogantes ¿De qué trata la canción? ¿Cuál es la izquierda?, ¿Cuál es la Derecha?, <b><u>Problematización</u></b> Observan la lámina izquierda, Derecha. Responden ¿De qué color es la izquierda que color es Derecha? <b><u>Propósito y organización</u></b> La maestra comunica el propósito de la sesión: Hoy aprenderemos <b>Relaciones Espaciales</b></p>	<p>Diálogo</p>	<p>10 Min.</p>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS:</b> <b><u>Comprensión del Problema:</u></b> Preguntamos: ¿Cuál es mi Derecha y cuál es mi izquierda? <b><u>Búsqueda de estrategias:</u></b> - Juegan “a colocar los ganchos rojos al lado derecho y los ganchos de color azul a lado izquierdo ¿De qué color es lado derecho? - La maestra saca una flecha de color azul y roja y el niño tendrá que identificar cuál es su lado izquierda y derecha. <b><u>Representación de lo concreto a lo simbólico vivenciación:</u></b> - En papelotes pegaran figuras rojo al lado Derecho y de color azul al lado izquierdo.</p>	<p>Objetos Papelotes Goma siluetas</p>	<p>30 Min.</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p><b><u>Metacognición:</u></b> ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿les gustó?</p>	<p>Diálogo</p>	<p>5 Min.</p>

  
Villanueva LLauri, Milagros Roxana  
Docente Aula



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** I.E.P “Libertad Siglo XXI”
2. **EDAD** : 5 años
3. **TITULO DE LA SESIÓN** : “Es más largo que”, “es más corto que”
4. **N° DE ESTUDIANTES** : 19
5. **ÁREA CURRICULAR** : Matemática
6. **FECHA DE APLICACIÓN** : 01/11/19
7. **TIEMPO DE DURACIÓN** : 45’
8. **PROFESORA DE AULA** : Obando Díaz, Yesica Esmith

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

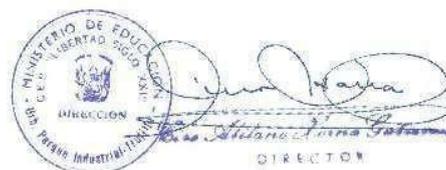
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>MATEMÁTICAS</b>	Resuelve problemas de formas, movimiento y localización.	*Comunica su comprensión sobre los números y operaciones. *Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Expresa la longitud de los objetos de su entorno empleando las expresiones “es más largo que”, “es más corto que”	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTO	ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO

<p style="text-align: center;"><b>INICIO</b></p>	<p><b><u>Motivación</u></b> - Entonan la canción “El cuello de la Jirafa .”</p> <p><b><u>Saberes previos</u></b> - ¿Cómo era el cuello de la Jirafa Largo o corto? ¿Qué color es la jirafa?</p> <p><b><u>Problematización</u></b> - Reciben por grupos objetos largos y cortos. Para que puedan ver la diferencia. - Pegan en papelotes la figura largos y cortos. - ¿Cómo son? ¿Qué tamaños podemos observar?</p> <p><b><u>Propósito y organización</u></b> La maestra comunica hoy aprenderemos “es más largo que y es más coto que”</p>	<p style="text-align: center;">Canción Papelotes Figuras</p>	<p style="text-align: center;">10 Min.</p>
<p style="text-align: center;"><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS:</b> <b><u>Comprensión del Problema:</u></b> Preguntamos: ¿Qué objetos del aula son más largos que y menos corto qué?</p> <p><b><u>Búsqueda de estrategias:</u></b> - En el aula se les entregará a cada uno de los niños cintas largas y cortas a los niños. - Luego se les pedirá que comparen que cintas es “es más largo que y es más coto que” - En el aula observan y manipulan. - Mencionan que objetos logran ver en el aula más largos y más cortos.</p> <p><b><u>Representación de lo concreto a lo simbólico vivenciación:</u></b> - Escuchan a la docente que les habla sobre largo y corto. - Pegan en un papelote imágenes donde habrá “es más largo que y es más coto que” - Buscan objetos en el aula largo que y es más coto. - Dibujan objetos Largos y cortos.</p>	<p style="text-align: center;">Papelote  Hojas graficas  Lápiz Color</p>	<p style="text-align: center;">30 Min.</p>
<p style="text-align: center;"><b>CIERRE</b></p>	<p><b><u>Metacognición:</u></b> - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿les gustó? - En casa dialogan con papá y mamá sobre la actividad realizada.</p>	<p style="text-align: center;">Diálogo</p>	<p style="text-align: center;">5min</p>

  
 Villanueva LLauri, Milagros Roxana  
 Docente Aula



## **SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11**

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

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E.P “Libertad Siglo XXI”
2. EDAD : 5 años
3. TÍTULO DE LA SESIÓN : Relaciona objetos de su entorno
4. N° DE ESTUDIANTES :19
5. ÁREA CURRICULAR : Matemática
6. FECHA DE APLICACIÓN : 08/11/19
7. TIEMPO DE DURACIÓN :45’
8. PROFESORA DE AULA : Obando Díaz, Yesica Esmith

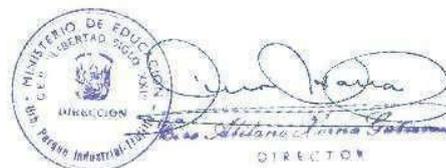
### **II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>
<b>MATEMÁTICAS</b>	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	*Comunica su comprensión sobre los números y operaciones. *Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Identifica y menciona las formas de los objetos que se le muestra.	Lista de cotejo

### **III. SECUENCIA DIDÁCTICA.**

MOMENTO	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><b><u>Motivación</u></b> Entonan la canción “Las formas geométricas”</p> <p><b><u>Saberes previos</u></b> ¿Qué formas se mencionan en la canción?, ¿Qué forma tienen?</p> <p><b><u>Problematización</u></b> Descubren el contenido de una caja sorpresa y responden ¿Qué forma tienen los objetos?, ¿en el aula que objetos tienen la misma forma?</p> <p><b><u>Propósito y Organización</u></b> El propósito de la sesión es Relacionar las características de los objetos de su entorno</p>	Láminas	10 Min.
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE</b></p> <p><b>COMPETENCIAS:</b></p> <p><b><u>Comprensión del Problema:</u></b> - Preguntas: ¿Qué objetos del aula se parecen a las figuras geométricas?</p> <p><b><u>Búsqueda de estrategias:</u></b> En el patio se cogen de la mano y forman figuras libremente y luego figuras geométricas. Juegan láminas y formas. Comparan figuras geométricas con los objetos del aula, y mencionan que objetos del aula tienen las formas de las figuras geométricas.</p> <p><b><u>Representación de lo concreto a losimbólico</u></b></p> <p><b><u>vivenciación:</u></b> - Escuchan a la docente que les habla sobre la figura geométrica. - Pegan en un papelote dividido en dos campos los bloques lógicos según su forma en uno. - Recortan imágenes de revistas usadas de objetos que tengan la forma de las figuras geométricas.</p>	Láminas, Papelotes	10min.
CIERRE	<p><b><u>Metacognición:</u></b> ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿les gustó? En casa dialogan con papá y mamá sobre la actividad</p>	Diálogo	5 Min.

  
 Villanueva LLauri, Milagros Roxana  
 Docente Aula



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** I.E.P “Libertad Siglo XXI”
2. **EDAD** : 5 años
3. **TITULO DE LA SESIÓN** : Nos ubicamos Cerca de –lejos de
4. **N° DE ESTUDIANTES** 19
5. **ÁREA CURRICULAR** : Matemática
6. **FECHA DE APLICACIÓN** : 15/11/19
7. **TIEMPO DE DURACIÓN** :45’
8. **PROFESORA DE AULA** : Obando Díaz, Yesica Esmith

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>MATEMÁTICA</b>	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	*Comunica su comprensión sobre los números y operaciones. *Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. *Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones: “cerca de- lejos de”	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTO	ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO

<p style="text-align: center;"><b>INICIO</b></p>	<p><b><u>Motivación</u></b> Juegan “me acerco y me alejo”</p> <p><b><u>Saberes Previos</u></b> Responden a interrogantes ¿Qué jugaron?, ¿Cómo se llamó el juego?, ¿Qué objetos están cerca de ustedes? y ¿Cuáles están lejos de?</p> <p><b><u>Problematización</u></b> Observan láminas y responden ¿Dónde están ubicadas esas personas?, ¿Quién está cerca?, ¿Quién está lejos?</p> <p><b><u>Propósito y organización</u></b> La maestra comunica el propósito de la sesión: Hoy nos ubicamos cerca de –lejos de</p>	<p style="text-align: center;">Láminas</p>	<p style="text-align: center;">10 Min.</p>
<p style="text-align: center;"><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS:</b></p> <p><b><u>Comprensión del Problema:</u></b> Preguntamos: ¿Será Importante Saber Dónde Nos Ubicamos?</p> <p><b><u>Búsqueda de estrategias:</u></b> Juegan “<b>me acerco y me alejo</b>”. en el patio. Forman grupos de niños y niñas y siguiendo consignas se ubican cerca de y lejos de. Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones: “cerca de- lejos de”</p> <p><b><u>Representación de lo concreto a lo simbólico vivenciación:</u></b> En el patio , la maestra trazar con una cinta masking de color dos líneas y pedir a cada grupo colocarse en una de ellas y proporcionar un aro de plástico a cada niño que lo lancen de manera libre y ganará el juego el equipo que lance los aros lo más lejos posible.</p>	<p style="text-align: center;">Juego Hojas graficas</p>	<p style="text-align: center;">30 Min.</p>
<p style="text-align: center;"><b>CIERRE</b></p>	<p><b><u>Metacognición:</u></b> ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendieron?,¿Cómo lo aprendieron?, ¿les gustó? En casa dialogan con papá y mamá sobre la actividad.</p>	<p style="text-align: center;">Diálogo</p>	<p style="text-align: center;">5 Min.</p>

  
 Villanueva LLauri, Milagros Roxana  
 Docente Aula



