



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**PROGRAMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS
NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 117 SAN FRANCISCO DE
ASÍS FRONTÓN ALTO – PROVINCIA VIRÚ, 2018.**

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

AUTORA

**MONTERO FLORES, MARITZA JACQUELINE
ORCID: 0000-0002-2741-3724**

ASESOR

**AMAYA SAUCEDO, ROSAS AMADEO
ORCID: 0000-0002-8638-6834**

TRUJILLO – PERÚ

2022

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Maritza Montero Flores

ORCID: 0000-0002-2741-3724

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado
Trujillo, Perú.

ASESOR Amadeo Amaya

Saucedo ORCID: 0000-0002-

8638-6834

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

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

FIRMA DE JURADO Y ASESOR

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

Presidente

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

Miembro

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

Miembro

Mgtr. Rosas Amadeo Amaya Saucedo

Asesor

DEDICATORIA

A DIOS

Por estar siempre acompañándome en todo momento del transcurso de mi vida. Gracias por darme la fuerza y capacidad para culminar con mis metas trazadas.

A MIS PADRES

Por haberme forjado como persona que soy en la actualidad. A ti madres que estás pensando por momentos difíciles, estaré orgullosa por tenerte a mi lado y disfrutes lo que sembraste en mi persona.

AGRADECIMIENTO

La Universidad ULADECH Los Ángeles De Chimbote, por darme la oportunidad de estudiar y ser parte de la familia Angelina, además de brindarme una excelente preparación profesional y moral

RESUMEN

La investigación aplicada se encontró dificultades en los niños con un nivel bajo de aprendizaje en el área de matemáticas. Se formuló el objetivo general: Determinar en qué medida la aplicación del programa de juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años. El tipo de investigación de tipo de enfoque cuantitativo nivel explicativo y diseño pre experimental con una población de 50 niños en una muestra de 16 La Técnica la guía de observación y el instrumento la lista de cotejos. Los Resultado determinan que en el pre test se obtuvo una preponderancia del nivel en proceso del 50%, y en el post test, se registra un porcentaje del 63.05 del nivel logrado. Al comparar los resultados en el pre y post test a nivel de la variable, se registran en la prueba de U de Mann-Whitney un p valor del 0,006 ($p < 0,005$), lo que demuestra la existencia diferencias estadísticas significativas entre dichas evaluaciones. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación: concluyendo que después de aplicar “El programa de juegos didácticos” mejora de manera significativa el aprendizaje en el área de matemática, en niños de 5 años de la I.E.I. N° 117 “San Francisco de Asís” del Frontón Alto. Virú 2018.

Palabras claves: competencia, Juegos didácticos, matemáticas, resolución de problemas.

ABASTRCT

Applied research found difficulties in children with a low level of learning in the area of mathematics. The general objective was formulated: To determine to what extent the application of the didactic game program improves learning in the area of mathematics in 5-year-old children. The type of research type of quantitative approach explanatory level and pre-experimental design with a population of 50 children in a sample of 16 The Technique the observation guide and the instrument the checklist. The results determine that in the pre te a preponderance of the level in process of 50% was obtained, and in the post test, a percentage of 63.05 of the level achieved is recorded. When comparing the results in the pre and post test at the level of the variable, a p value of 0.006 ($p < 0.005$) is recorded in the Mann-Whitney U test, which demonstrates the existence of significant statistical differences between these evaluations. Therefore, the null hypothesis is rejected and the research hypothesis is accepted: concluding that after applying "The didactic game program" significantly improves learning in the area of mathematics, in 5-year-old children of the I.E.I. No. 117 "San Francisco de Asís" of the Frontón Alto. Viru 2018.

Keywords: competition, educational games, mathematics, problem solving

CONTENIDO

Título de la tesis	i
Equipo de Trabajo	ii
Hoja de firma del jurado evaluador y asesor de tesis	iii
Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria	iv
Resumen	vi
Abstract	vii
Contenido	viii
Índice de Tablas	xi
Índice de gráficos	xii
I. Introducción	1
II. Revisión de Literatura	6
2.1. Antecedentes	6
2.2 Bases teóricas	13
2.2.1. Programa de juegos didácticos	13
2.2.1.1. Los juegos didácticos	13
2.2.1.1.1. Definición.....	13
2.2.1.1.2. Teorías que fundamentan los juegos didácticos	14
2.2.1.1.3. Importancia de los juegos didácticos	14
2.2.1.1.4. Características de los juegos didácticos	15
2.2.1.2. Programas de juegos didácticos	16
2.2.1.2.1. Definición.....	16
2.2.1.2.2. Teorías que fundamentan el programa de juegos didácticos.....	17

2.2.1.2.3. Principios del programa de juegos didácticos.....	18
2.2.1.2.4. Fundamentación del programa de juegos didácticos.....	18
2.2.1.2.5. Objetivos del programa de juegos didácticos.....	19
2.2.1.2.6. Pasos para la aplicación del programa de juegos didácticos.....	20
2.2.1.2.7. Dimensiones del programa de juegos didácticos.....	21
2.2.2. Aprendizaje en el área de matemática.....	21
2.2.2.1. Aprendizaje... ..	21
2.2.2.2. Área de matemática en la educación inicial.....	22
2.2.2.2.1. Fundamentación del área de matemática.....	22
2.2.2.2.2. Enfoques que sustentan el área de matemática	24
2.2.2.2.3. Teorías del aprendizaje de la matemática	24
2.2.2.2.4. Competencias o dimensiones del área de matemática	25
III Hipótesis.....	26
3.1. hipótesis general.....	26
3.1.2 hipótesis específica.....	27
VI. Metodología.....	28
4.1. Diseño de la investigación.....	28
4.2. Población y muestra	29
4.3. Definición y operacionalización de las variables	32
4.4. Técnica e instrumento de recolección de datos	34
4.5. Plan de análisis	35
4.7. Matriz de consistencia.....	38

4.8. Principios éticos.....	39
V. Resultados:	40
4.1 Resultados.....	40
4.2 Análisis de resultados.....	51
VI. Conclusiones y recomendaciones.....	52
5.1 Conclusiones.....	52
5.2 Recomendaciones.....	54
Referencias bibliográficas.....	55
.Anexos.....	60

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Distribución de la población de niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 117 San Francisco de Asís de Frontón del frontón Alto. Vira – 2018.	32
Tabla 2. Distribución de la muestra de niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 117 San Francisco de Asís de Frontón del frontón Alto. Vira – 2018.	32
Tabla 3. Niveles de aprendizaje en las matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 117 “San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú- 2018. Pre test.	41
Tabla 4. Niveles de la dimensión resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E.I N° 117 “San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú- 2018. Pre y Post test.	42
Tabla 5. Niveles de la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 años de la I.E.I N° 117 “San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú- 2018. Pre y Post test.	43
Tabla 6. Niveles de aprendizaje en las matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I N° 117 “San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú- 2018. Post test.	44
Tabla 7. Prueba de Shapiro Wilk para una muestra	45
Tabla 8: Prueba de comparación entre el pre test y post test del a nivel de la variable aprendizaje de la matemática	47

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura N° 01: promedios obtenidos en el pre test del nivel del aprendizaje de las matemáticas.	40
Figura N° 02: promedios obtenidos en el pre test y post test de la dimensión resuelve problemas de cantidad.	41
Figura N° 03: promedios obtenidos en el pre test y post test de la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización	43
Figura N° 04: promedios obtenidos en el post test del nivel del aprendizaje de las matemáticas.	44

I. INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación es resultado de la problemática que se encontró en los niños de 5 años que presentan un nivel de aprendizaje bajo en matemáticas.

Estas razones se promueven debido a los bajos niveles de logros de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes, sobre todo de la educación inicial, y desde los diversos ámbitos y contextos. En el plano Latinoamericano, por ejemplo, los sistemas educativos han sido declarados en emergencia, sobre todo en las áreas de comunicación y matemática. Así lo dan a entender en las pruebas empleadas por los organismos internacionales como la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OECD), quién en el año 2016, indica que los alumnos de la zona están ocupando los últimos lugares, como es el caso del Perú, ocupando el puesto 63 por los bajos elevados en información, matemática y ramas, muy por encima de Chile que adquirió el puesto 42, Uruguay que alcanzó el puesto 46, Costa Rica el 51, entre otros (OECD, 2016).

Las consecuencias sobre las dificultades de los bajo niveles de logro de los aprendizajes, sobre todo en el área de matemática, nos dicen que una de las consecuencias que esta estimulado esta problemática, es la poca creatividad en la labor del maestro en un espacio determinado donde aplica sus habilidades de ilustración y enseñanza y favorablemente para ampliar las capacidades de cada una de las áreas curriculares de los alumnos. Razón por la cual, los maestros deberían ser capacitados para que alcancen modificar su labor y dejen de enseñanza transformada y memorísticamente, estimulando en beneficio de cultivarse elocuentemente de los principiantes, no solo en las áreas en mencionadas, sino en todas las áreas.

En el Perú se ha registrado escaso uso de habilidades creativas y lúdicas para la motivación en las enseñanzas significativas. Principio que está relacionado con el factor de Gestión del Currículo en su guía como amplificar argumentos precisos para la ampliación de materiales y recursos didácticos exactos como materiales positivos para lograr los niveles apropiados en el logro de los conocimientos de los alumnos. La no operatividad en ejercicios lúdicos como los juegos didácticos trae como efecto la mejora de las sesiones de enseñanza poco llamativas, habituales y motorizados donde no provocan el beneficio en los alumnos por educarse, sobre todo en la formación preliminar, un nivel que proyecta mayor ocupación de estrategias lúdicas.

En los testimonios del enunciado primordial, en donde señalan el poco manejo de los juegos didácticos en las Entidades Pedagógicas del Perú de la enseñanza en inicial, es confirmada por Choquichanca (2018), quién en su averiguación autorizada *La autoestima y el aprendizaje en el área de personal social de los niños de 5 años de la Institución Educativa No 525 Reyna del Carmen - Villa María del Triunfo*. Tesis de Segunda Especialidad. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Lima, Perú; donde señala que en las entidades pedagógicas se puede observar que los maestros que no proyectan las acciones y si lo alcanzan ejecutar lo crean, con ningún valor. Ante esta realidad debemos introducir una enseñanza práctica, motivando a nuestros alumnos en producir una enseñanza significativa.

A continuación de haber notado el problema se formuló el siguiente enunciado: ¿Cómo mejora la aplicación de los juegos didáctico en el aprendizaje en el área de matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 117 ¿San Francisco de Asís de Frontón Alto, en la localidad de Virú – 2018?

- Asimismo, se dan a conocer los siguientes objetivos, como objetivo general: Determinar si la aplicación del programa de juegos didácticos mejora el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años I.E.I 117 “San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú-2018. Como objetivos específicos: Identificar el nivel logro en inicio de aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. I. N° 117 San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú-2018; en el pre test. Evaluar los efectos del programa de juegos didácticos en la mejora de la dimensión resuelve problemas de cantidad del aprendizaje del área de matemática, en los niños de 5 años de la I.E. I. N° 117 San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú-2018. Evaluar los efectos del programa de juegos didácticos en la mejora de la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización del aprendizaje del área de matemática, en los niños de 5 años de la I.E. I. N° 117 San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú-2018. Identificar el nivel logro del aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. I. N° 117 San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú-2018; en el post test. Comparar los resultados de la aplicación del programa de juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. I. N° 117 San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú-2018.

Se llegó a la siguiente justificación, desde el punto de vista práctico, la investigación proporciona conocimientos importantes para mejorar el trabajo docente dándole a conocer una herramienta pedagógica y lúdica para lograr que por medio del juego los niños mejoren su aprendizaje y perciban sensorial y cognitivamente a las matemáticas como algo divertido. Teóricamente la investigación parte de un cuerpo teórico que sustentan su problemática, y considera algunas teorías psicopedagógicas que fundamentan a los programas de juegos

didácticos y los procesos de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas, tal es el caso de la teoría cognitiva de Piaget, la de Vygotsky y Ausubel. Metodológicamente, la investigación opera un tipo y diseño de investigación factible de comprobar los resultados de mejora del aprendizaje de la matemática por medio de la aplicación de un programa didáctico basado en el juego, adoptándose. Resultados que servirán como antecedentes para futuras investigaciones. Por esta razón nuestro trabajo de investigación trata explicar que como los juegos didácticos mejora sus contenidos psicomotores y cognitiva en el alumno perfeccionando su proceso en la matemática.

Donde se empleó una metodología del tipo de estudio básico, aplicada con diseño pre experimental de un solo grupo control, con pre y post test, la muestra estuvo conformada por 16 alumnos (a) del aula de 5 años, a los cuales se les evaluó por medio de la técnica de la observación y el análisis Documental cuyos instrumentos fueron la lista de cotejos para la variable independiente y el registro de calificaciones para la variable dependiente. Aplicándose a la vez, principios éticos de responsabilidad, trato amable, inclusión y confidencialidad de los datos proporcionados por los estudiantes, de los cuales se obtuvo el consentimiento informado de la dirección de la I.E., la docente a cargo del aula y de los padres de familia. Para el procesamiento de la información se aplicaron diversas técnicas de la estadística descriptiva e inferencial.

En cuanto a sus resultados, en el pre test los infantes alcanzaron un nivel de aprendizaje en el nivel inicio, C, de 69 % y un logro esperado de 6 % es decir A. Mientras que en la tabla del post test los infantes tuvieron un logro esperado de 88 % es decir A mientras que el 0 % de

los infantes consiguieron un nivel de logro de aprendizaje C en inicio. Se concluyó que el uso de los juegos didácticos mejora la enseñanza en el área de matemáticas en los niños de 5 años.

Por último, para la ejecución de la presente investigación se desarrollaron los siguientes capítulos, los cuales se describen a continuación; En el capítulo I se hace una descripción general de la aplicación del estudio, dando a conocer brevemente la realidad problemática, se plantea la pregunta de investigación, se formulan los objetivos, se justifica el estudio, se detalla un resumen metodológico, se enuncian brevemente los resultados generales y las conclusiones a las que llegó el estudio. En el capítulo II se dan a conocer los antecedentes desde los ámbitos internacional, nacional, regional y local; la fundamentación teórica de cada una de las variables, las cuáles fueron avaladas de importantes teorías psicopedagógicas y fuentes de consulta de investigaciones anteriores. Se concluye con la mención de las principales hipótesis de investigación y las variables. En el capítulo III, se describe la metodología aplicada, donde se menciona el tipo, método y diseño de investigación, así como la población, la muestra, las técnicas, los instrumentos y las técnicas del análisis estadístico, considerándose a la vez los principales criterios éticos. En el capítulo IV, se registran los resultados que se obtuvieron antes y después de aplicado el experimento, lo cual conllevó a la aplicación de técnicas de la estadística descriptiva e inferencial. En el Capítulo VI se describe cada una de las conclusiones y se concluyó el proceso de la investigación con la mención de las referencias bibliográficas y los principales anexos.

II. REVISIÓN LITERARIA

2.1. Antecedentes

En la búsqueda de información se han revisado estudios de juegos didácticos para el aprendizaje del niño de cinco años de edad en el área de matemáticas, desde los ámbitos internacional, nacional, regional y local, siendo éstos los siguientes:

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Jaimés, A (2019), realizó una investigación en Bogotá Colombia, titulada: El juego como mediador del aprendizaje significativo en los niños de dos a 5 años del Jardín infantil La Granja en aulas polivalentes. Trabajo de investigación para optar el título de licenciada en pedagogía infantil, sustentada con el objetivo general de diseñar estrategias pedagógicas basadas en el juego polivalente para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños de dos a 5 años del jardín infantil la granja. Presenta una investigación de enfoque cualitativo de investigación acción, realizada con una muestra de 40 niños, los cuales fueron evaluados por medio de una guía de observación. Concluyendo la estrategia metodológica basada en el juego se constituye en un aporte importante para los docentes del Jardín Infantil la Granja dando a conocer actividades relacionadas con diferentes tipos de juego para fortalecer capacidades, habilidades y destrezas en el aprendizaje significativo del niño/niña en un aula polivalente. Enunciando que el juego se hace evidente como estrategia del aprendizaje en un aula polivalente dentro de las rutinas y los ejercicios que realizan los niños de manera visible, los cuales permiten construir de manera segura un aprendizaje motivado, divertido y significativo.

Ayala, L. (2018), en la investigación que lleva por título: Efectividad de las actividades lúdicas para la enseñanza de la matemática y su relación con la motivación hacia el aprendizaje de la matemática. Guatemala Tesis de grado presentada con el objetivo general de determinar las diferencias en la motivación del estudiante hacia el aprendizaje de las matemáticas antes y después del desarrollo de un programa de actividades lúdicas para la enseñanza de la matemática. El tipo de investigación es experimental de diseño cuasi experimental con una muestra de 52 estudiantes los cuales respondieron a un cuestionario como instrumento de recolección de datos. Se llegó a las conclusiones siguientes: Se demostró que las actividades lúdicas motivan al estudiante hacia el aprendizaje de la matemática, favoreciendo el proceso educativo al crear un ambiente agradable de enseñanza y aprendizaje matemático. En base a los resultados obtenidos en el pre y post cuestionario de motivación hacia la matemática, se evidenció que las actividades lúdicas motivan al estudiante en el proceso de enseñanza y aprendizaje matemático. Se evidenció que, al implementar actividades lúdicas como estrategias educativas, el estudiante despierta su motivación y curiosidad hacia la matemática, su nivel de concentración aumenta y reduce su nivel de ansiedad, al producir efectos positivos.

Rabia, M. Romero, B. y Vargas, V. (2017) realizó una investigación en Bogotá Colombia “Estrategias Didácticas Mediada por Juegos Interactivos para Fortalecer la Atención y Concentración en los niños del Jardín del Colegio Santa Luisa 2017. Tesis de especialización, sustentada con el objetivo general de crear una estrategia lúdica mediada por recursos educativos digitales para fortalecer la atención y concentración de los niños del jardín A. Utilizó el método de investigación cualitativo mediante la observación directa

en el salón de clase, en una muestra de 25 niños. Los instrumentos aplicados fueron dos cuestionarios, uno aplicado a los niños para ver la situación en cuanto a las actividades que se realizaron y ver su influencia en el fortalecimiento de la atención y concentración. El otro cuestionario fue aplicado a los maestros de pre escolar para conocer las apreciaciones que tienen de la atención de los niños. Concluyendo, según los resultados obtenidos que se creó una estrategia didáctica mediada por juegos interactivos la cual consiste en una página web llamada retolandia donde presenta o recopilan juegos interactivos, videos, cuentos, retos y destreza y que lograron mejorar los aprendizajes de los niños de la muestra, permitiéndoles fortalecer su atención y concentración en el estudio.

2.1.2. Antecedentes nacionales:

Mamani, K. (2019) en su tesis Juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 5 años de la I.E.I. N° 338 Santa María, del distrito de Juliaca, 2019. Trabajo de investigación, realizado con el objetivo de Determinar si el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje significativo en el área de matemática, en niños de cinco años, de la Institución educativa Inicial. 338 santa María, del distrito de Juliaca, 2019. Asume una investigación de tipo cuantitativa, nivel explicativo, con diseño pre- experimental, en una población muestral conformada por 30 estudiantes de cinco años. El instrumento aplicado fue las listas de cotejo. Se llegó a las conclusiones siguientes: Para el pre test, se mostró un bajo nivel en el aprendizaje significativo del área de matemática de 23.33 % con calificativo de A, el 26.67 % obtuvo B y 50% obtuvo C. A diferencia del post test, que mostró mejoras en el aprendizaje, obteniendo el 99 % una calificación de A y un 10 % una calificación de B. Se concluye la prueba mediante la lista

de cotejo, determinar la relación entre el juego libre en los sectores y el aprendizaje significativo en el área de matemática, en niños de cinco años, para mejorar las calificaciones tienen mayores porcentajes en el post test que en el pre test.

Prudencio, L. (2018), en la tesis titulada: El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco. Tesis de maestría, presentada con el objetivo de Determinar la influencia del juego como estrategia en el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial Amarilis de Shelby - Pasco. Su tipo de investigación aplicada con enfoque cuantitativo y diseño pre experimental, su población la conformó 58 estudiantes y en su muestra participaron 20 estudiantes de 4 años. El instrumento de recolección de la información fue la lista de cotejo. Sus resultados demostraron determinaron que existe una relación altamente significativa directa entre el juego como estrategia con el aprendizaje significativo de las matemáticas de los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial Amarilis de Shelby - Pasco 2018. Se refleja que los valores de las ponderaciones varían de acuerdo a las dimensiones al analizar. Se concluye que los estudiantes del nivel inicial sistematizaran y emplearan los juegos como estrategia didáctica en el aprendizaje de las matemáticas serían más significativas y sostenible en el tiempo y en los demás ciclos de la Educación Básica Regular.

Villanueva, L. (2018), en la investigación titulada: Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes Significativos en los estudiantes de la IE. N° 123 Baños del Inca-Cajamarca. Tesis de Maestría sustentada con el objetivo de determinar los efectos de los juegos recreativos como estrategia pedagógica para desarrollar

aprendizajes significativos en los estudiantes de la IE. N° 123 Baños del Inca-Cajamarca. El tipo de investigación fue explicativa con diseño pre experimental, con un solo grupo. La población estuvo constituida por 16 niños y niñas de 5 años de edad. El instrumento aplicado fue el cuestionario, llegando a las siguientes conclusiones: La aplicación del programa obtuvo una ganancia pedagógica de 11.245 puntos, resultado obtenido luego de la diferencia de medias, también se apreció una disminución con respecto a la dispersión de 0.951, y la homogeneidad dada por el coeficiente de variación de 38.10% para el pre test y de 17.38% para el pos test respectivamente. Finalmente mencionamos que la aplicación del programa basado en juegos recreativos es efectiva e incrementó el aprendizaje significativo en el área de matemáticas.

2.1.3. Antecedentes regionales:

Arce, T. (2018) realizo una investigación titula: Programa de Juegos Didácticos para mejorar el Aprendizaje en los niños de 5 años de la institución educativa Virgen de la Puerta N°2033 Puente Ochape Provincia Gran-Chimú. Tesis de Grado. Su objetivo general es determinar la influencia del programa de juegos didácticos en el aprendizaje en el área de matemática n los niños de 5 años de la institución educativa Virgen de la Puerta N°2033 Puente Ochape Provincia Gran-Chimú. El tipo de investigación cuantitativa de nivel descriptivo, aplicado en una muestra de 13 niños, a los que se les evaluó por medio de una lista de cotejos. Concluye, en su hipótesis estadística de contraste se pudo apreciar el valor de $P = 0,001 < 0,05$ evidenciándose que existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizajes en el pre tés y pos-tés. Concluyendo que el programa de juegos didácticos mejoro el aprendizaje en el área de matemática n los niños de 5 años de la

institución educativa Virgen de la Puerta N°2033 Puente Ochape Provincia Gran-Chimú.

Acosta, S. (2018), en la investigación titulada: Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de matemática en niños de educación inicial. Tesis de grado aplicada con el propósito de Determinar en qué medida un programa didáctico de actividades lúdicas influye en el aprendizaje del área de Matemática de los niños y niñas de 5 años de inicial de la I.E.I. “Sagrado corazón de Jesús” de Huamachuco. Es un estudio experimental, con diseño cuasi experimental, aplicada en una muestra de 26 niños y como instrumento una escala valorativa con 17 ítems. Los resultados fueron favorables en pos test. En la dimensión Número y operaciones de un 8% en el nivel alto pasaron a un 27%. En la dimensión Cambio y relaciones, de un 8% se incrementó al 35% en el nivel alto. En términos generales en pos test el nivel alto de Aprendizaje del área de Matemática se mejoró en 27%. En la dimensión Número y operaciones = $3,7698 < t > = 1,6753 T t$, y en la dimensión Cambio y relaciones de la variable Aprendizaje del área de Matemática, los resultados estadísticos nos muestran que = $3,6939 < t > = 1,6753 T t$; lo que significa que el Programa didáctico de actividades lúdicas ha influido significativamente en la dimensión Número y operaciones, cambio y relaciones en los niños y niñas de 5 años aula anaranjada (Grupo Experimental) de la I.E. Jardín de Niños N° 1598 “Sagrado corazón de Jesús” de Huamachuco.

2.1.4 Antecedentes locales

Solórzano, A. (2018), en la tesis titulada: El juego lúdico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018. Tesis de grado aplicada con el objetivo de determinar que el programa de Juegos Lúdicos para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños/niñas de tres años de la

I.E.-81015 “Carlos Uceda Meza”, Trujillo, 2018. La investigación fue del tipo experimental con diseño cuasi experimental, con una muestra de 22 estudiantes, a los que se les evaluó por medio de un cuestionario, el cual permitió llegar a las siguientes conclusiones: En el pre test de psicomotricidad gruesa en cuanto a coordinación tiempo y ritmo, equilibrio se ubican en el nivel bueno con el 82% ,64% y 59%, además se logró en el pre test una media aritmética de 26 puntos situándose en el nivel regular, en el pos test de 37 ubicándose en el nivel buena, y obteniendo una ganancia de 11 puntos. Al aplicar la T de Students al grupo experimental se obtuvo un nivel de significancia estandarizada de 0.05, en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula, esto es el programa de juegos lúdicos, para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños/as de tres años en la institución educativa N°81015, “Carlos Uceda Meza”, Trujillo, 2018.

Avalos, E. (2017), en la investigación titulada: Programa divertí juegos de estrategias didácticas para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en niños (as) de cuatro años de una institución educativa pública. Trujillo. Tesis de grado aplicada con el objetivo de establecer que el programa divertí juegos de estrategias didácticas desarrollo el aprendizaje de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en niños(as) de cuatro años de la Institución Educativa Pública N°209, Trujillo 2017. El tipo de investigación aplicado es experimental con diseño cuasi experimental, la muestra utilizada estuvo conformada por 58 estudiantes. El instrumento aplicado fue un test para medir el aprendizaje matemático. Las conclusiones a las que llegó, fueron las siguientes: Los resultados de la prueba T de students tanto en pre y pos test del grupo experimental, obtuvo un nivel de significancia de 0,000 que es menor a la significancia

estandarizada de 0,05, en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula, aceptando la hipótesis de investigación. El programa divertí juegos de estrategias didácticas desarrollo significativamente la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en niños/as de cuatro años de la Institución Educativa N°209, Trujillo,2017. En consecuencia, se comprobó que el aula del grupo experimental mejoro su aprendizaje mediante el programa divertí juegos.

2.2. Bases teóricas de la investigación:

2.2.1.1. Programa de juegos didácticos:

1. Los juegos didácticos:

1.1. Definición:

El juego se define como la expresión de estados intencionales, representaciones en la conciencia que se construyen a partir de lo que el niño sabe y aprende de sus experiencias. Incluye eventos inesperados, hechos reales y cosas que captan la atención y el interés del niño. (Silva, 2004, p.200, como se citó en Lifter, 2000, p. 237.)

Silva define a los juegos didácticos como “aquellos que suponen la resolución de un problema por parte del niño” (2004, p.204).

Para Cortes (2014) los juegos lúdicos es el conjunto de actividades que permiten el raciocinio imaginario y ayudan a resolver dudas, capacidades, aliviando la tensión y la ansiedad en los y niños, dándoles oportunidad para desarrollar la autoestima y generar nuevos razonamientos para la solución a problemas con respecto a conductas inadecuadas y desarrollo del lenguaje.

1.2. Teorías que fundamentan los juegos didácticos.

Gallardo (2018) considera y describe algunas teorías que dan fundamento psicopedagógico al juego didáctico los cuales son:

a. Teoría del excedente energético. Esta teoría explica que la actividad lúdica es consecuencia de los excesos de energía que poseen los individuos en la infancia, es pues entonces la acumulación de cantidades energéticas las que deben ser liberadas en algunas acciones para evitar las sobrecargas tensionales que puede tener una persona y que van en forma paralela a los actividades artísticas y estéticas.

b. Teoría de la reacción de Lázarus. Esta teoría se basa en que el juego tiene es una acción que compensa el esfuerzo del agotamiento del niño con otras actividades más útiles, es en consecuencia el juego la actividad que sirve para el relajamiento y el restablecimiento de las energías al haber realizado dichas actividades.

c. Teoría del pre ejercicio de Karl Gross. Para Gross, el juego es la preparación para la adultez porque contribuye a la formación y ejercitación de las habilidades necesarias para que el niño tome su autonomía en la vida futura, existe una variedad de juegos entre los que destacan los juegos de experimentación, de locomoción, de combate, imitativos y de curiosidad.

1.3. Importancia de los juegos didácticos en el aprendizaje:

Meneses y Monge (2001, citado en Fonseca y Fonseca, 2017) señalan que los juegos son actividades innatas en los niños y niñas que favorecen su crecimiento, fortalecen la autonomía, la confianza y su personalidad. Por medio del juego se estimula el aprendizaje, por lo tanto, es un elemento básico en la vida de un niño o niña, y que se necesita para que

éstos estén activos para crecer y desarrollar sus capacidades, cuando juegan se observa que lo disfruta, se divierte al mismo tiempo, aprenden por eso debemos incluirlo en todo momento sacando buen provecho en su desarrollo.

Ante esta circunstancia, las actividades lúdicas son generadoras del conocimiento y el aprendizaje de los estudiantes, por cuanto, permiten el desarrollo de los siguientes procesos:

- **Desarrollo cognitivo:** A través de la resolución de problemas planteados; los niñas y niñas plantean múltiples estrategias para solucionarlo.

- **Desarrollo Motriz:** Con el juego se logra poner en movimiento todo tipo de habilidades y destrezas.

- **Desarrollo Social:** Se logra mediante juegos colectivos. las dinámicas grupales que desenvuelven la cooperación entre los niños y las niñas.

- **Desarrollo Afectivo:** Se fomenta vínculos afectivos y personales con los niños.

1.4. Características de los juegos didácticos.

Cruz y Vilca (2017), describen las siguientes características de las actividades lúdicas:

- a.** Despertar el interés por las áreas a desarrollarse dentro del año lectivo.
- b.** Crear las habilidades de un trabajo interrelacionado de ayuda mutua en la ayuda de un conjunto de tareas.
- c.** Fortalecer y revisar los conocimientos adquiridos en clase.
- d.** Aclimatar en los niños y niñas en los procesos sociales dinámicos de su día a día.
- e.** Tener una visión de un docente activo y motivador que se libera gracias a estas

potencialidades creativas.

f. Ayudar al estudiante a llenarse de experiencias y prácticas, adquiriendo habilidades para la solución de problemas.

2. Programa de juegos didácticos:

2.1. Definición:

Pérez y Merino (2015), señalan que un programa educativo es un plan que organiza y detalla diversos procesos pedagógicos que orientan la labor de docente con respecto a los contenidos que se deben aplicar de manera entretenida y lúdica el desarrollo de actividades de enseñanza y aprendizaje.

Momero (1998), los define como un conjunto de acciones específicas que se operan lúdicamente para resolver determinados problemas, con la finalidad de ir adquiriendo las competencias y capacidades plasmadas en los objetivos de los planes curriculares planteados por el docente.

Cruz y Vilca (2017) precisan a un programa de actividades lúdicas como el conjunto de estrategias que son diseñadas y aplicadas por el maestro para establecer un contexto de armonía en los alumnos y lograr que estén sumergidos en el causa de la ilustración por medio del juego, no parar de jugar en la recreación, sino, al inverso, donde desplegara acciones muy difíciles y conscientes a su percepción.

Cortés (2014) las define al programa lúdico como aquellos procesos que forman parte del pensamiento creativo, la solución de problemas, las habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, y la capacidad para adquirir por medio del juego nuevos entendimientos, conductas, mejorar la autoestima y desarrollar del lenguaje.

Para los propósitos de la investigación el programa de juegos didácticos es considerada como aquellas actividades que utilizan el juego como recurso didáctico para estimular la conducta de los estudiantes y generar aprendizajes significativos. Por medio de estas los estudiantes aprendan a crear reglas de juego, desarrollar los valores y despertar la curiosidad de exploración que es innata en los niños y niñas de educación primaria.

2.2. Teorías que fundamentan el programa de juegos didácticos.

Para Fonseca y Fonseca (2017), las teorías que dan fundamento a los programas de juegos didácticos son la siguientes:

a. Teoría del excedente energético. Postulada y fundamentada por Herbert Spencer (1855), quién sostiene que el juego lo produce el ser humano por el exceso de energía que hay en su organismo y que necesita descargar y como consecuencia de esa descarga de energía, surge el juego. Spencer también señala que como el niño aún no manifiesta responsabilidad e interés social es más vulnerable al juego, con el cual utiliza su energía que no consume.

b. Teoría del pre ejercicio. Sustentada y fundamentada por Karl Grooss (1898) quién considera a la niñez como una etapa de desarrollo del niño, en la cual necesita del juego para la práctica de algunas funciones básicas. Al inicio, el niño espera que el adulto dirija el juego, pero posteriormente, es el niño quien empieza a participar por sí mismo en sus actividades lúdicas, ya sea con algún material o recurso y con la compañía de otros seres humanos.

c. Teorías psicoanalíticas. Para Pérez (2016) estas teorías son un conjunto de campos teóricos que describen las emociones innatas de la persona y consideran al juego

como el medio que da salida a esos deseos cohibidos. La inclinación del psicoanálisis por el juego que estado ubicado al aspecto clínico, como enunciado de otros aspectos particulares y cuya calidad reside en el camino que el juego permite para conocer cada uno de esos procesos.

2.3. Principios del programa de juegos didácticos.

Cruz y Vilca (2017), en una investigación sobre estrategias lúdicas, identifican y describen como principios de todo programa de juegos didácticos, a los siguientes:

a. Principio de la fantasía: Principio que supone a la imaginación como el principio creador de toda acción de transformación y en loa contorno de las actividades lúdica del juego, sometido y localizado en la semejanza del yo, y provee en la sabiduría en el placer y la satisfacción en desplegar enseñanzas demostrativas.

b. Principio de placer. Toda actividad lúdica genera emociones o sentimientos atractivos que satisfacen al organismo de cualquier necesidad. Este principio está relacionado con la satisfacción, la averiguación, los juegos, y la imaginación, y se utiliza para explicar y entender el sentido del recreo y el entretenimiento.

c. Principio de identidad. Involucra el reconocerse a sí semejante frente al ajeno, ratificando el sentido de pertenencia, de igualdad agrupada, donde despliega el físico emocional y expresivo de la vida intelectual en el alumno.

d. Principio de alteridad. Este principio permite que se tome el avance en la confianza del sujeto con la creación de los argumentos socio educativos que lo envuelven, es así como se les muestran condicionamientos por los signos honestos que someten al sujeto al instante de reparar sus insuficiencias de emociones

2.4. Fundamentación del programa de juegos didácticos:

Posada (2014), sostienen que todo programa educativo que toma en cuenta la aplicación de actividades lúdicas se fundamenta por la aplicación de los siguientes criterios:

a. Refuerzan el conocimiento de la dificultad, como componente necesario para la resolución de las dificultades.

b. Favorecen el uso de destrezas Metacognitivas antes, durante y posteriormente de aplicar los aprendizajes.

c. Reduce la proporción de alumnos con problemas para aprender.

d. Mejoran el nivel de logro de los aprendizajes, en las diversas áreas curriculares que se apliquen.

e. Logra que el niño desarrolle diversos tipos de estrategias de aprendizaje.

2.5. Objetivos del programa de juegos didácticos:

Posada (2014) considera como objetivos del programa de juegos didácticos, a los siguientes:

a. Estimular y motivar a los niños y niñas en el proceso de enseñanza y saber.

b. Promover creativamente en beneficio del alumno para el logro de los aprendizajes en el área de matemática

c. Incorporar a los juegos didácticos como elemento para que mejore la autoestima y el aprendizaje en los alumnos.

d. Relacionar al aprendizaje de las matemáticas con una situación creadora de goce y recreación.

e. Ampliar, a través de diversas actividades lúdicas; emociones, valores, la conducta en los niños y niñas, precisos para su autoformación y existencia;

f. Favorecer en el progreso de la capacidad ganadora, perseverancia y paciencia,

g. Educar a los alumnos, a través de la lúdica a educarse de sus faltas.

2.6. Pasos para la aplicación del programa de juegos didácticos:

Díaz (2016), considera que al momento de aplicar las actividades lúdicas se deben desarrollar los siguientes pasos:

a. El primer paso de conexión: Los alumnos inician este paso por medio de la exploración del enlace de sus hábitos vividos que le servirá luego para reforzar y fortalecer un modo activo para poder educarse significativamente.

b. El segundo paso relacionado al interés por lo aprendido: Es el momento en que se despierta el interés del estudiante por trabajar haciendo uso de las acciones lúdicas.

c. El tercer paso de compartir con el grupo: Se realiza por medio de la enunciación de un conjunto de propuestas para que implanten que es lo que han estudiado y que es lo que aún le falta trabajar

d. El cuarto paso denominado fomento de la iniciativa y adquisición de medidas: En este paso los alumnos se interesan por educarse manipulando habilidades lúdicas, de la mejor representación de p.

e. Quinto paso, relacionado al trabajo en equipo: En este posterior paso, el aprendiz hace uso de los aprendizajes adquiridos para desarrollar sus capacidades y competencias.

2.7. Dimensiones del programa de juegos didácticos:

Según manifiesta Díaz (2016), donde consideran como áreas o espacios de presentación de las habilidades didácticas los consiguientes:

a. Dimensión planificación. En esta dimensión el maestro percibe la ejecución y clasificación de los recursos donde el maestro manipulara en una asamblea de ilustración y numerados o tratados como las técnicas o frecuencias pedagógicas.

b. Dimensión ejecución. Utilizar los juegos didácticos para el traslado de cosas y conjunto de responsabilidad que se manejaran en el programa, y que luego admitirá en el valor de problemas auditivos de una forma alegre y animado.

c. Dimensión evaluación. En esta dimensión, el maestro conduce, reconoce y evalúa cada uno de las frecuencias didácticas de los programas que fueron trabajados con el objetivo que se utilicen favorablemente en los procedimientos matemáticas.

2.2.1.2. Aprendizaje de las matemáticas:

1. Aprendizaje.

1.1. Definición:

El aprendizaje es un subproducto del pensamiento, aprendemos pensando, razón por de la calidad de nuestros pensamientos depende el resultado de nuestros aprendizajes (Calderón, 2014).

1.2. Procesos del aprendizaje.

Salas (2016) señala como procesos del aprendizaje a los siguientes:

a. Expectativa. Proceso logra que el sujeto procure alcanzar algún objetivo y consiga una recompensa por lograrlo.

b. Atención. Proceso por el cual el sujeto está es un estado de sobre aviso para recibir cierta clase de estimulación.

c. Cifrado o codificación. Proceso por el cual se transforma lo percibido a una forma que es almacenable de inmediato, y lo que se almacena.

d. Memorización. Proceso por el cual la información ya codificada se almacena en la memoria de largo plazo.

e. Recuperación. Proceso por el cual se realiza una búsqueda y selección de la información en el almacén de la memoria.

f. Generalización. Proceso de recuperación de la información que tiene lugar en contextos nuevos o diferentes a aquellos en los cuales ocurrió originalmente.

g. Ejecución. Evento esencial en el aprendizaje puesto que permite comprobar si el aprendizaje ha tenido o no lugar y evaluar el nivel de eficiencia.

h. Reforzamiento. Una vez hecha la conducta, el sujeto puede percibir de inmediato si se ha alcanzado el objetivo anticipado.

2. Área de matemática en educación inicial:

2.1. El área de matemática: Fundamentación:

Las matemáticas son un conjunto de conocimientos en evolución continua, estrechamente relacionados con otros procedimientos y con un carácter aplicado. Es erróneo presentar las matemáticas a los niños de forma descontextualizada, sin tener en

cuenta que el origen y fin de éstas no es otro que responder a las demandas reales de las situaciones problemas de la vida diaria.

El área matemática es la que se encarga de explicar para resolver dificultades que se muestra en la vida cotidiana. Iniciar en los alumnos las prácticas del saber basado en la enseñanza del área de matemática. Señala que, en la educación inicial, los niños desarrollan su pensamiento matemático de manera gradual y progresiva, y que esto va en función al desarrollo de su pensamiento; es decir toma en cuenta la madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal del niño, así como las condiciones que se generan en el aula para que el aprendizaje les permita desarrollar y organizar su pensamiento matemático (Minedu, 2018, pp. 169).

El desarrollar matemática en el nivel inicial, toma en cuenta, las características de los niños y niñas en estas edades, así como las situaciones de aprendizaje que se deben estimular a partir de actividades que despierten el interés por resolver problemas, que requieran establecer relaciones, probar diversas estrategias y comunicar sus resultados. Competencias que se persiguen como logro del Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica Regular.

Asimismo, en la educación inicial, el área de Matemática promueve y facilita que los niños y niñas desarrollen y vinculen las siguientes competencias: “Resuelve problemas de cantidad” y “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.

2.2. Enfoques que sustentan el área de matemática:

EL MINEDU (2018), sostienen que, en la educación Inicial, la enseñanza y aprendizaje del área de matemática se centra en el enfoque de la resolución de problemas, el cual se desarrolla en función a las siguientes características:

a. La matemática es un producto cultural dinámico, cambiante, en constante desarrollo y reajuste.

b. Toda actividad matemática tiene como escenario la resolución de problemas planteados a partir de situaciones, las cuales se conciben como acontecimientos significativos que se dan en diversos contextos.

c. Al plantear y resolver problemas, los estudiantes se enfrentan a retos para los cuales no conocen de antemano las estrategias de solución; esto les demanda desarrollar un proceso de indagación y reflexión social e individual que les permita superar las dificultades u obstáculos que surjan en la búsqueda de la solución.

d. Los problemas que resuelven los niños y niñas pueden ser planteados por ellos mismos o por el docente, lo que promueve la creatividad, y la interpretación de nuevas y diversas situaciones.

e. Las emociones, actitudes y creencias actúan como fuerzas impulsadoras del aprendizaje.

2.3. Teorías del aprendizaje de la matemática:

Díaz (2016), considera y describe a las siguientes teorías:

a. La teoría desarrollada por Jean Piaget: Cuando un individuo se enfrenta a una situación, en particular a un problema matemático, intenta asimilar dicha situación a

esquemas cognitivos existentes. Es decir, intentar resolver tal problema mediante los conocimientos que ya posee y que se sitúan en esquemas conceptuales existentes. Como resultado de la asimilación, el esquema cognitivo existente se reconstruye o expande para acomodar la situación.

b. Teoría del aprendizaje acumulativo de Gagné: En su teoría, las tareas más sencillas funcionan como elementos de las más complejas. Así al estar las tareas más complejas formadas por elementos identificables se posibilita la transferencia de lo sencillo a lo complejo. De esta manera, para una determinada habilidad matemática, por ejemplo, la suma de números enteros, el trabajo del psicólogo consiste en un análisis de las tareas que permite identificar los objetivos o habilidades elementales que constituyen otro más complejo, creando de este modo una jerarquía.

c. La aportación de Bruner: Al igual que Piaget, Bruner aceptó la idea de Baldwin de que el desarrollo intelectual del ser humano está modelado por su pasado evolutivo y que el desarrollo intelectual avanza mediante una serie de acomodaciones en las que se integran esquemas o habilidades de orden inferior a fin de formar otros de orden superior.

2.4. Competencias o dimensiones del área de matemática:

EL MINEDU (2018), en el programa curricular nacional, establece para el área de matemática en la educación inicial, el desarrollo de las siguientes competencias. (p.135)

a. Resuelve problemas de cantidad: Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas muestran interés por explorar los objetos de su entorno y descubren las características perceptuales de estos, es decir, reconocen su forma, color, tamaño, peso, etc.

Todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad. Este aprendizaje se va volviendo más complejo.

Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades:

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

b. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización: Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas van estableciendo relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que están en su entorno. Es durante la exploración e interacción con el entorno que los niños se desplazan por el espacio para alcanzar y manipular objetos que son de su interés o interactuar con las personas. Todas estas acciones les permiten construir las primeras nociones de espacio, forma y medida. En estas edades, los niños desarrollan nociones espaciales al moverse y ubicarse en distintas posiciones, desplazarse de un lugar a otro y al ubicar objetos en un determinado lugar.

El desarrollo de esta competencia implica el cumplimiento de las siguientes capacidades:

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

III Hipótesis:

3.1. Hipótesis general:

Hi: La aplicación del programa de juegos didácticos, mejoro significativamente el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años I.E.I 117 “San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú- 2018.

Ho: La aplicación del programa de juegos didácticos, no mejoró significativamente el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años I.E.I 117 “San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú - 2018.

3.1.2. Hipótesis específicas:

- Existe nivel logro en inicio del aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. I. N° 117 San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú-2018; en el pre test.
- El programa de juegos didácticos mejoro significativamente la dimensión resuelve problemas de cantidad del aprendizaje del área de matemática, en los niños de 5 años de la I.E. I. N° 117 San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú -2018.
- El programa de juegos didácticos mejoro significativamente la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización del aprendizaje del área de matemática, en los niños de 5 años de la I.E. I. N° 117 San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú-2018.
- Existe nivel logrado del aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. I. N° 117 San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú-2018; en el pre test.

- Se muestran mejoras significativas al comparar los resultados de la aplicación del programa de juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. I. N° 117 San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú-2018.

IV. MEODOLOGÍA

4.1. El tipo y el nivel de la investigación.

El tipo de investigación aplicado es el pre experimental de enfoque cuantitativo. Estos tipos de investigación le permite al investigador manipular una variable experimental no comprobada con el propósito de identificar y describir las causas que producen otra variable o fenómeno (Palella y Martínez, 2010). En este caso, la investigación permitirá medir de qué manera el programa de juegos didácticos (variable independiente) tiene efectos significativos en el aprendizaje del área de matemática (variable dependiente) (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

El nivel de investigación es explicativo porque es un estudio que se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta (Díaz, 2006).

4.2. Diseño de la investigación

El diseño de estudio que se utilizó en el trabajo es pre experimental. Para Hernández, Fernández y Baptista (2014) en esta investigación se utiliza el diseño pre experimental a un solo grupo de medición antes y después, por este motivo se aplicó un pre test y pos test teniendo como objetivo comparar los resultados en un mismo grupo de estudio. La variable independiente puede influir en la validez interna del diseño, nos da a conocer lo que se debe

hacer y lo que no se debe hacer. En este caso se menciona de forma específica el grado, la sección y el área con la que se trabajara.

Por la naturaleza del diseño se utilizará el siguiente esquema:

GE O1.....X.....02

Donde:

GE = Niños de 5 años Grupo experimental

O = Grupo experimental

O1 = Pre test aplicado al grupo pre experimental

X = Aplicación de los juegos didácticos

O2 = Pre test aplicado al grupo pre experimental

4.3. Población y muestra:

4.3.1. Población:

Palella y Martínez (2012) define a la población como las unidades de análisis de las cuales se obtiene cierta información para poder generar conclusiones válidas. Para la presente investigación la población está constituida por 50 niños de 3,4,5 años de edad y que pertenecen al aula roja de 5 años de edad de la institución educativa que está ubicado en el centro poblado frontón alto en la provincia de Virú departamento de la libertad en el año 2018 según la relación de matriculados. Cuenta con 3 aulas de nivel inicial, las cuales se dividen en tres sesiones por edades tres, cuatro y cinco años, dichas aulas son de espacio medio y están acorde a la cantidad de niños, la población y muestras ha sido seleccionada de manera no probabilística. Tal como se demuestra en la siguiente tabla:

Tabla 1:

Distribución de la población de niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 117 San Francisco de Asís de Frontón del frontón Alto. Vira – 2018.

Edad	Sesión	Sexo		Total
		H	M	
3 AÑOS	Amarilla	8	8	16
4 AÑOS	Celeste	9	9	19
5 AÑOS	Roja	9	7	16
TOTAL		26	24	50

Fuente: Nómina de matrícula de la I.E. N° 117 SFA. Virú – 2018.

4.3.2 Muestra: La muestra la conforman los 16 estudiantes del aula roja de la edad de 5 años. Para la selección de la muestra se aplicó la técnica estadística no probabilística criterial o por conveniencia, la cual se distribuye en la tabla 2, descrita a continuación.

Tabla 2.

Distribución de la muestra de niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 117 San Francisco de Asís de Frontón del frontón Alto. Vira – 2018.

Edad	Sesión	Sexo		Total
		H	M	
5 AÑOS	Roja	9	7	16
TOTAL		9	7	16

Fuente: Elaboración propia.

4.3.3. Técnica de muestreo:

El muestreo seleccionado pertenece al tipo no probabilístico, intencional, criterial, cuya selección dependió en gran medida del criterio, voluntad y experiencia de la investigadora, así como de ciertas particularidades de la población (Carrasco, 2009). Para ello, se seleccionó a los 16 niños y niñas de 5 años que forman parte del grupo experimental.

3.3.4. Criterios de inclusión y exclusión

a. Criterio de inclusión:

- Niños y niñas matriculados en el 2018
- Niños y niñas que asisten puntualmente a la Institución Educativa.
- Niños y niñas proactivos que gustan del cambio.
- Niños y niñas con bajos niveles de logros de aprendizaje en el área de matemática.

b. Criterio de exclusión:

- Niños cuyos padres no aceptaron que sus menores hijos participen en el programa
- Niños que no asisten consecutivamente a la Institución Educativa.
- Niños con padres que poco apoyan en su proceso de aprendizaje.
- Se excluyó a los niños que se incorporaron a la institución educativa después de iniciar el programa

4.4. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores:

	Definición conceptual	Definición operacionalidad	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
VARIABLE INDEPENDIENTE Programa de juegos didácticos	Los niños “en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer.” (López, 1989, p. 24).	El programa de juegos didácticos es considerado como aquellas actividades que utilizan el juego como recurso didáctico para estimular la conducta de los estudiantes y generar aprendizajes significativos. Constituye la variable independiente de medida cuantitativa, compuesta por las dimensiones: planificación, ejecución, evaluación que serán evaluadas, haciendo uso de una lista de cotejos.	Planificación. En esta dimensión el maestro persigue la ejecución y organización de los recursos donde el maestro manipulara en una asamblea de ilustración y numerados o tratados como las técnicas o frecuencias pedagógicas.	Participa activamente según las indicaciones del docente	Planifica los juegos antes de aplicarlo en una clase Inicia cada sesión de aprendizaje buscando Define las reglas antes de aplicar los juegos didácticos Los juegos didácticos que se utilizan responden a los contenidos a tratar	Lista de cotejos
			Ejecución Utilizar los juegos didácticos para el traslado de cosas y conjunto de responsabilidad que se manejarán en el programa, y que luego admitirá en el valor de problemas auditivos de una forma alegre y animado	Comprende y resuelve situaciones de su entorno social, propuesta por el docente	Tiene en cuenta el propósito del juego didáctico a en el aprendizaje de los estudiantes El juego didáctico que se emplea permite fortalecer la capacidad seleccionada al tratar. Hace uso de un juego didáctico de acuerdo al contenido tratado en una sesión Supervisa si los juegos didácticos surtió efecto en el aprendizaje de los alumnos	
			Evaluación En esta dimensión, el maestro conduce, reconoce y evalúa cada uno de las frecuencias didácticas de los programas que fueron trabajados con el objetivo que se utilizarán favorablemente en los procedimientos matemáticas.	Se evalúa al niño mediante una lista e cotejos	Establecer si los efectos del Programa de juegos didácticos alanzo el nivel de logro y capacidad de los alumnos, Utilizar una evaluación de diagnóstico de proceso y salida(pre test- post test) Utiliza instrumentos de evaluación según el programa de juegos didáctico que utilizaron Evaluar los desempeños del alumno según el juego didáctico que aplico en una sesión de clase.	

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONALIDAD	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO
VARIABLE DEPENDIENTE Aprendizaje en el área de matemáticas	La matemática siempre ha sido un área difícil de entender, por lo que hoy en día las nuevas formas de enseñar apuntan a que las niñas y los niños resuelvan situaciones problemáticas de la vida cotidiana; es decir, utilicen la matemática como una herramienta que contribuya a buscar y encontrar soluciones (Minedu, 2020, p. 7)	Los juegos didácticos es una propuesta pedagógica determinada para que el niño pueda desarrollar sus habilidades matemáticas por medio de propuestas metodológicas que estarán hechas por los estudiantes y por la docente.	Resuelve problemas de cantidad: Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas muestran interés por explorar los objetos de su entorno y descubren las características perceptuales de estos, es decir, reconocen su forma, color, tamaño, peso, etc. Todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad. Este aprendizaje se va volviendo más complejo	-Traduce cantidades a expresiones numéricas, -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, Usa estrategias y procedimientos de estimación cálculo.	. Compara y agrupa los objetos con facilidad. .Reparte los materiales en igual para todos. -Señala los días que faltan para el fin de semana -Cuenta hasta 10 con seguridad. Menciona el orden de llegada de los primeros 5 en una carrera.	1 Guía de observación
			Resuelve problemas de forma, movimiento y localización: Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas van estableciendo relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que están en su entorno.	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. -Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	-Compara las figuras geométricas con objetos del entorno. -Introduce pelotas de diferentes formas - Compara objetos por tamaño grande pequeño Señala que objeto tiene la forma de una figura geométrica	
				Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	-Utiliza su cuerpo para trasladarse de un lugar a otro. -Se ubica en su espacio de sus lateralidades derecha izquierda	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnica:

Los datos fueron obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumento de evaluación, que permite conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente. Por ellos, en la práctica de campo se aplicó la técnica de la observación mediante los instrumentos la lista de cotejo para medir el programa de juegos didácticos. Y para la variable dependiente aprendizaje en el área de matemática se utilizó la técnica del análisis documental y como instrumentos el registro auxiliar de calificaciones.

a. La Observación: Técnica que fue aplicada para medir las dos variables primero para evaluar la efectividad del programa de juegos didácticos en cada una de las sesiones de aprendizajes programadas y se realizó por medio de una lista de cotejos. Segundo para evaluar la variable dependiente aprendizaje en el área de matemática por medio de una guía de observación. La observación consiste en la manera como se recopila información actualizada de un determinado hecho o fenómeno con el propósito de interpretar y analizar con más detalle un tema en estudio (Hernández, Sampieri y Baptista, 2014).

b. El análisis Documental: El análisis documental es una operación intelectual que da lugar a un subproducto o documento secundario que actúa como intermediario o instrumento de búsqueda obligado entre el documento original y el usuario que solicita información. El calificativo de intelectual se debe a que el documentalista debe realizar un proceso de interpretación y análisis de la información de los documentos y luego sintetizarlo

4.4.2. Instrumentos de investigación:

a. Para medir la variable independiente: Lista de cotejos

La lista de cotejos es el instrumento que se aplicó para medir la variable independiente relacionada al programa de juegos didácticos en cada una de las sesiones de aprendizaje programadas. La lista de cotejos es un instrumento que describe la presencia de ciertas características de los fenómenos o sujetos estudiados. Se registra a través de respuestas dicotómicas donde se acepta dos alternativas de respuestas: si, no; lo logra, o no lo logra, etc. (Hernández, Sampieri y Baptista, 2014).

b. Para medir la variable dependiente: Guía de observación

La guía de observación es un instrumento que se centra o estructura por medio de una lista de indicadores que pueden redactarse como afirmaciones o preguntas, que direccionan el trabajo de investigación dentro de un determinado contexto y señalando los aspectos que son relevantes al observar (Sampieri, Hernández y Baptista, 2014).

Nivel educativo	Escala de calificaciones	Descripción
Educación Inicial Literal Descriptiva	A Logro (14 -17)	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes en el tiempo programado
	B En proceso (11 – 13)	Cuando el estudiante está en el camino de lograr los aprendizajes previstos para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo
	C En inicio (0 – 10)	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de vida

Fuente: Escala de calificaciones del MINEDU (2017)

4.5. Plan de análisis:

Una vez recopilado los datos, por medio del instrumento diseñado para la investigación, fueron procesados de manera cuantitativa y su tratamiento estadístico nos permite llegar a la conclusión en relación a la hipótesis planteada.

El procedimiento de datos permitió especificar el tratamiento que se dio a los datos, los cuales fueron: ver si podrían clasificar, codificar y establecer categorías precisas entre ellos. El procedimiento, implicó un tratamiento, luego se tabulan los datos obtenidos con la finalidad de estimar si la aplicación de los programas de juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de la muestra., en esta fase del estudio se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación.

Para estos procesos, se utilizó una metodología hipotética deductiva, donde los datos se procesan en cuadros, tablas y gráficos estadísticos organizados apropiadamente por frecuencias y porcentajes. Para la comprobación de las medidas estadísticas y confirmar la normalidad de la curva se aplicó la prueba Shapiro Wilk debido a que su muestra es inferior a los 50 sujetos (Romero, 2016), y por tratarse de resultados no paramétricos se aplicó la prueba de U de Mann – Whitney, que se usa para resultados no paramétrico o que no son normales. Cabe señalar que la variable dependiente es de naturaleza ordinal y lo que se pretende es estimar la causa y el efecto producido entre las variables.

Se operativizaron los resultados estadísticos por medio del software estadístico SPSS estadísticas v 25 en español, para poder determinar los rangos y frecuencias de las variables con cada una de sus dimensiones.

4.6 Matriz de consistencia

ENUNNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECIFICO	VARIABLES	TÉCNICA RECOLECCIÓN DE DATOS	METODOLOGIA
<p>¿Cómo mejora la aplicación de los juegos didáctico en el aprendizaje en el área de matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 117 San Francisco de Asís de Frontón Alto, en la localidad de Virú – 2018</p>	<p>Determinar si la aplicación del programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática de los niños de 5 años de la I.E. I. N° 117 San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú-2018.</p>	<p>Identificar el nivel logro en inicio de aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. I. N° 117 San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú-2018; Evaluar los efectos del programa de juegos didácticos en la mejora de la dimensión resuelve problemas de cantidad del aprendizaje del área de matemática, en los niños de 5 años de la I.E. I. N° 117 San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú-2018. Evaluar los efectos del programa de juegos didácticos en la mejora de la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización del aprendizaje del área de matemática, en los niños de 5 años de la I.E. I. N° 117 San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú-2018. Identificar el nivel logro del aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. I. N° 117 San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú-2018; en el post test. Comparar los resultados de la aplicación del programa de juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. I. N° 117 San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú-2018</p>	<p>Variable Independiente</p> <p>Programa de juegos didácticos</p> <p>Variable Dependiente</p> <p>Aprendizaje en el Área de Matemáticas,</p>	<p>TECNICAS</p> <p>Guía de observación</p> <p>INSTRUMENTO</p> <p>Lista de cotejos. Registro de calificaciones.</p>	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN Cuantitativo</p> <p>NIVEL DE INVESTIGACION Descriptivo</p> <p>DISEÑO DELA INVESTIGACIÓN Pre experimental</p> <p>POBLACIÓN Está constituido por 50 niños y niñas de la institución educativa N117 san Francisco de Asís Frontón Alto Virú.</p> <p>MUESTRA 16 niños y niñas</p>

El trabajo de investigación se basa en los principios éticos que toda persona debe tener el respeto y la dignidad de una persona y un respeto a la propiedad a la propiedad intelectual reconociendo la información del utilizada en el siguiente trabajo que se utilizaran para fines académicos: La verdad: Es obligación continua hacia la verdad respetarla y atestiguarla. La justicia: Es una virtud que todas las personas deben poner en practicar de manera clara y buscar el bien propio en la sociedad. La libertad: Toda persona tiene derecho a ser reconocido en su propia dignidad como un ser libre y responsable.

Tomando en consideración lo expresado por el autor, la investigación se administró bajo el cumplimiento de criterios de credibilidad y fe en la exposición de los resultados, en el análisis y la discusión para transmitir el informe del trabajo a otros ámbitos o contextos de estudio. Confiabilidad en el uso de datos personales: resguardo de la información personal de los docentes participantes. Contemplación en la entrega de resultados obtenidos (individuales o del estudio en general). Salvaguarda de la información y datos recogidos. Se especifican las consideraciones de seguridad informática que aseguran el principio de confidencialidad (Peersman, 2014).

Asimismo, en la operatividad del programa se protegió en cada una de las sesiones programadas la integridad o profesionalismo de las actividades de enseñanza y aprendizaje realizadas, con el fin de que cada taller de dramatizaciones sea relevante y estén en función de los procesos de aprendizaje de la comunicación oral y de las normas deontológicas de la profesión docente, evaluando y declarando riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a los niños y niñas que participaron en la presente investigación.

V. Resultados

5.1. Presentación de resultados:

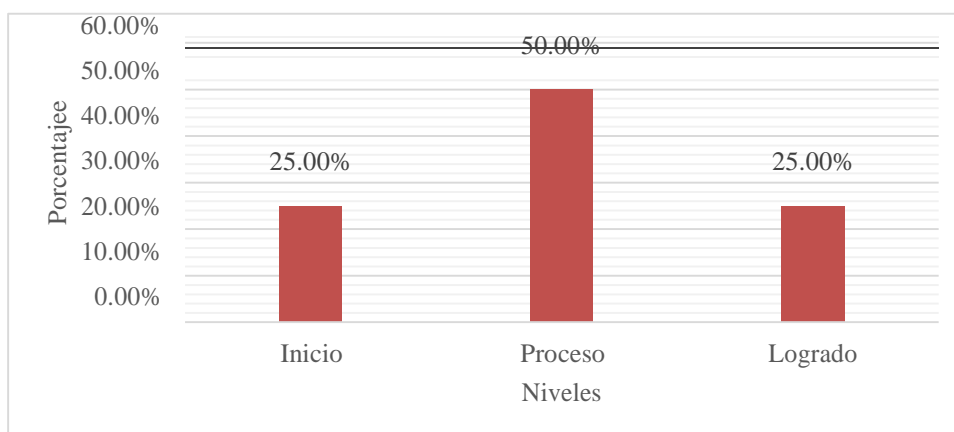
Tabla 3.

Niveles de aprendizaje en las matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I N° 117 “San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú- 2018. Pre test.

Niveles	fi	%
Inicio	4	25.0 %
Proceso	8	50.0 %
Logrado	4	25.0 %
TOTAL	16	100 %

Nota: Guía de observación 20 de abril 2020

Figura 01: Promedios en el pre test del nivel del aprendizaje de las matemáticas



Nota: Tabla 3

Interpretación:

En la tabla 3 y figura 1 se observan los niveles alcanzados por niños de la muestra en el pre test del aprendizaje de las matemáticas. Ubicándose en el nivel inicio al 25%, en el nivel en proceso al 50% y en el nivel logrado, se registra a el 25% de estudiantes. Por lo tanto, se concluye que los niños de la muestra, en el pre test, estos en su mayoría se encuentran en el nivel de logro en proceso, debido a que aún no se les aplicado el programa de juegos didácticos para mejorar sus competencias y capacidades del área de matemática.

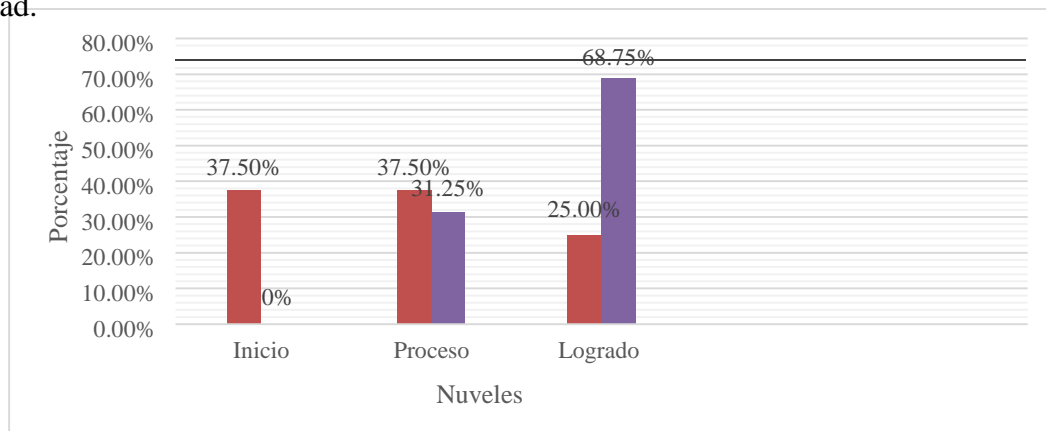
Tabla 04.

Niveles de la dimensión resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E.I N° 117 “San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú- 2018. Pre y Post test.

Niveles	fi	%	fi	%
Inicio	6	37.5 %	0	0 %
Proceso	6	37.5 %	5	31.25 %
Logrado	4	25.0 %	11	68.75 %
TOTAL	16	100%	16	100%

Nota: Guía de observación 20 de abril 2020

Figura 02: Promedios del pre test y post test de la dimensión resuelve problemas de cantidad.



Nota: Tabla 04

Interpretación:

En la tabla 4 y figura 02 se observa los resultados de la dimensión resuelve problemas de cantidad. En el pre test en el nivel en inicio obtuvo el 37.5% y en el post test no se registró algún puntaje. El nivel en proceso, en el pre test registró el 37.5% y el post test un 31.25% y en el nivel logrado, el pre test los alumnos alcanzan el 25%, mientras que en el post test este nivel alcanzó el 68.75%. Por lo tanto, al evaluar los efectos del programa de juegos didácticos en la mejora de la dimensión resuelve problemas de cantidad, se observa que en el pre test los niveles de logro pasaron de un nivel en inicio y en proceso en el pre test a un nivel logrado en el post test, como resultado de la aplicación del programa de juegos didácticos

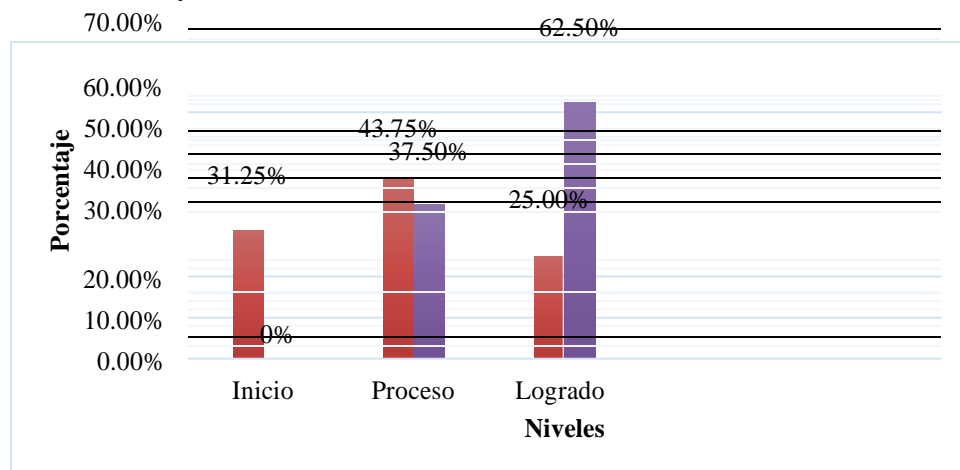
Tabla 5.

Niveles de la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 años de la I.E.I N° 117 “San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú- 2018. Pre y Post test.

Niveles	fi	%	fi	%
Inicio	5	31.25 %	0	0 %
Proceso	7	43.75 %	5	37.5 %
Logrado	4	25.0 %	10	62.5 %
TOTAL	16	100%	16	100%

Nota: Guía de observación 20 de abril 2020

Figura 03: Promedios en el pre test y post test de la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización.



Fuente: Tabla

Interpretación:

En la tabla 05 y figura 03, se observan los resultados en el pre y post test de la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización. En el pre test en el nivel inicio obtuvo el 31.25% y el post test no registró puntaje. El nivel en proceso, en el pre test alcanzó el 43.75% y el post test el 37.5% y en el nivel logrado, en el pre test se registra el 25%, mientras que en el post test este nivel alcanzó el 62.5%. Por lo tanto, se concluye, al evaluar los efectos del programa de juegos didácticos en la mejora de la dimensión, se aprecia que el nivel en proceso registrado en el pre test, pasa a un nivel logrado en el post test, como resultado de la aplicación del programa de juegos didácticos

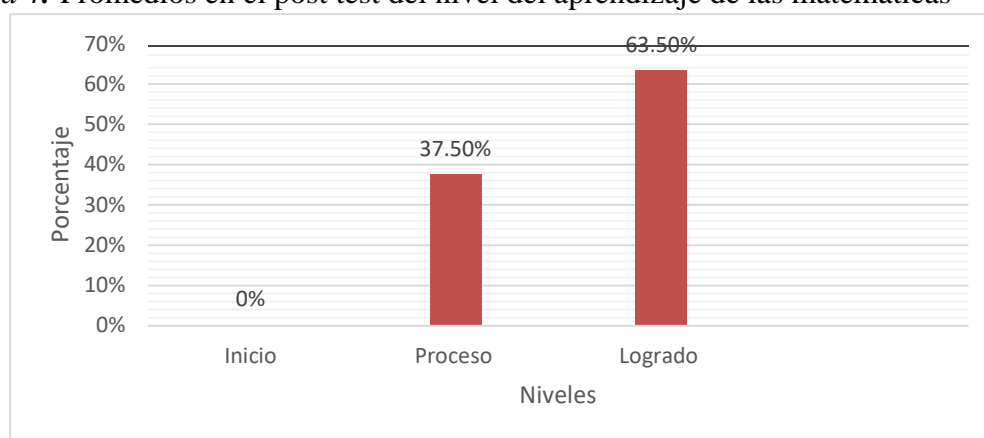
Tabla 6.

Niveles de aprendizaje en las matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I N° 117 “San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú- 2018. Post test.

Niveles	fi	%
Inicio	0	0
Proceso	6	37.5
Logrado	10	63.5
TOTAL	26	100%

Nota: Guía de observación 20 de abril 2020

Figura 4: Promedios en el post test del nivel del aprendizaje de las matemáticas



Nota: Tabla 6

Interpretación:

En la tabla 6 y figura 4 se observan los niveles alcanzados por niños de la muestra en el post test del aprendizaje de las matemáticas. En el nivel inicio no se registra a ningún estudiante. En el nivel en proceso se registra al 37.5% y en el nivel logrado se muestra a un 63.5% de estudiantes. Por lo tanto, se concluye que los niños de la muestra, en el post test, se encuentran en el nivel de aprendizaje logrado, debido a que se les aplicó a los estudiantes el programa de juegos didácticos, cuyas sesiones de aprendizaje mejoraron cada una de las dimensiones o competencias del área de matemática.

a. Prueba de normalidad para una muestra:

Para evaluar la normalidad del conjunto de datos se utilizó la prueba de Shapiro Wilk; que es una prueba que permite evaluar la distribución normal de la muestra cuando esta es menor a 50 elementos. En el caso de la presente investigación son solo 16 los elementos a evaluar.

Hipótesis nula H_0 : El conjunto de datos siguen una distribución normal.

Hipótesis Alternativa H_i : El conjunto de datos no siguen una distribución normal.

Tabla 7:

Prueba de Shapiro Wilk para una muestra

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Dimensión resuelve problemas de cantidad pre test	,898	16	,014
Dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización pre test	,858	16	,018
Aprendizaje en el área de matemática Pre test	,831	16	,007
Dimensión resuelve problemas de cantidad pre test	,700	16	,000
Dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización pre test	,705	16	,000
Aprendizaje en el área de matemática Post test	,644	16	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación:

La Tabla 7, muestra la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, la cual se usa cuando el número de elementos de muestra es menor que 50 y es la que corresponde al presente estudio por ser su muestra de 16 participantes.

Por lo tanto, las pruebas tanto a nivel de la variable aprendizaje de la matemática y de cada una de sus dimensiones, los niveles de significancia son menores a 0.05 ($p < 0,05$), lo cual indica que los datos no se ajustan a la curva de distribución normal, en consecuencia, en la contratación de las hipótesis se utilizó la prueba no paramétrica de U de Mann – Whitney, que se usa para resultados no paramétrico o que no son normales.

b. Prueba de hipótesis:

Ha: La aplicación del programa de juegos didácticos mejora significativa el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años I.E.I 117 “San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú- 2018.

Ho: La aplicación del programa de juegos didácticos, no mejora significativo el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años I.E.I 117 “San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú- 2018.

El procedimiento de operacionalización se realizó a través de la metodología estadística de prueba no paramétrica de U de Mann – Whitney, que se usa para resultados no paramétrico o que no son normales. Se formuló la hipótesis estadística de la investigación que fue evaluada en base al grado de significancia de 0.05:

Criterios considerados la toma de decisión de la hipótesis general:

α Asintótica ≥ 0.05	α Asintótica < 0.05
Si la premisa se cumplió, se tomó la decisión de aceptar la hipótesis nula.	Si la premisa se cumplió, se tomó la decisión de rechazar la hipótesis nula

Ejecución de la prueba no paramétrica de U de Mann – Whitney

Tabla 8

Prueba de comparación entre el pre test y post test del a nivel de la variable aprendizaje de la matemática.

VARIABLE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA	
U de Mann-Whitney	56,500
W de Wilcoxon	192,500
Z	-2,866
Sig. asintótica(bilateral)	,004
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,006 ^b

a. Variable de agrupación: Grupos

b. No corregido para empates.

Nota. El nivel de significación es ,05.

Interpretación:

En la tabla 8 se registran el p – valor registrado en la prueba de U de Mann-Whitney para la prueba de comparación entre el pre test y post test del grupo experimental del aprendizaje del área de matemática, siendo éste 0,006 ($p < 0,005$), lo que demuestra la existencia de diferencias estadísticamente significativas entre dichas evaluaciones. Razón por la cual, se llega a la conclusión que el programa juegos didácticos, fue efectivo en los niños y niñas de la muestra en estudio, debido a que lograron mejorar cada una de las dimensiones o competencias de la variable aprendizaje del área de matemática.

Conclusión estadística: Se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de trabajo (H_i) la cual afirma que: La aplicación del programa de juegos didácticos mejora significativa el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años I.E.I 117 “San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú- 2018.

5.2 Análisis de resultados:

La averiguación está vinculada con los objetivos determinados que se obtuvieron a través de los instrumentos del pre test y post tés, cuyo análisis es:

De acuerdo al primer objetivo: En el pre test. En la tabla 3 y figura1 se observan los niveles alcanzados en el pre test del aprendizaje de las matemáticas. Ubicándose en el nivel inicio al 25%, en el nivel en proceso al 50% y en el nivel logrado, se registra a el 25% de estudiantes. Se concluye que los infantes de la muestra, en el pre test, estos en su mayoría se encuentran en el nivel de logro en proceso, debido a que aún no se les aplicado el programa de juegos didácticos para mejorar sus competencias y capacidades del área de matemática.

Estos resultados se comparan con los registrados por Mamani, K. (2019) quién en su tesis Juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 5 años de la I.E.I. N° 338 Santa María, del distrito de Juliaca, 2019. Concluyendo que, en el pre test, se mostró un bajo nivel en el aprendizaje significativo del área de matemática de 23.33 % con calificativo de A, el 26.67 % obtuvo B y 50% obtuvo C. De la misma manera, Solórzano, A. (2018), en la tesis titulada: El juego lúdico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018, en el pre test logró una media aritmética de 26 puntos situándose en el nivel regular.

Respecto al segundo objetivo. En la tabla 4 y figura 2 se obtuvo en la dimensión resuelve problemas de cantidad, según su pre test un nivel en inicio del 37.5% y en el post test no se registró algún puntaje. El nivel en proceso, en el pre test alcanzó el 37.5% y el post test un 31.25%. Mientras que el nivel logrado del 25% registrado en el pre test, este nivel aumenta

68.75%. Por lo tanto, al evaluar los efectos del programa de juegos didácticos en la mejora de la dimensión resuelve problemas de cantidad, se observa que los niveles de logro pasaron de un nivel en inicio en el pre test a un nivel logrado en el post test, como efecto de la aplicación del programa de juegos didácticos.

Conformes resultados, registró Acosta, S. (2018), en la investigación titulada: Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de matemática en niños de educación inicial, y en donde concluye que en la dimensión número y operaciones de un 8% en el nivel alto pasaron a un 27%. Para Cynthia C. (2018), por medio de la ejecución de los juegos didácticos se mejora el logro del aprendizaje en el área de matemáticas, pues le permite al niño tener un mayor desenvolvimiento para desarrollar sus capacidades y desempeños al momento de resolver diferentes tipos de problemas matemáticos.

En lo concerniente al tercer objetivo: Se observa en la tabla 5 y figura 3 los resultados de la dimensión resuelven problemas de forma, movimiento y localización. En el pre test el nivel inicio obtuvo el 31.25% y el post test no registró puntaje. El nivel en proceso, en el pre test alcanzó el 43.75% y el post test el 37.5% y en el nivel logrado, en el pre test se registra el 25%, mientras que en el post test este nivel aumentó a un 62.5%. Se concluye que, al evaluar los efectos del programa de juegos didácticos en la mejora de la dimensión, se aprecia que el nivel en proceso registrado en el pre test pasa a un nivel logrado en el post test, como efecto de la aplicación del programa de juegos didácticos.

También, Acosta, S. (2018), en la tesis: Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de matemática en niños de educación inicial, en la dimensión Cambio y relaciones, de un 8% en el pre test, se incrementó al 35% en el nivel alto en el post test. Huaycán y Ortega (1990) Testifica que a través del juego el estudiante facilita su enseñanza demostrativa. A

través de las acciones lúdicas atrayendo mejoría y provecho en el alumno, separar de la tención que con lleva realidades en su enseñanza de las acciones estudiantiles.

De acuerdo al cuarto objetivo: En el post test. En la tabla 6 y figura 4 se observan los niveles alcanzados por niños de la muestra en el post test del aprendizaje de las matemáticas. En el nivel inicio no se registra a ningún alumno. En el nivel en proceso se registra al 37.05% y en el nivel logrado se muestra a un 63,05% de estudiantes. Por lo tanto, se concluye que los niños de la muestra, en el post test, se encuentran en el nivel de aprendizaje logrado, debido a que se les aplicó a los estudiantes el programa de juegos didácticos, cuyas sesiones de aprendizaje mejoraron cada una de las dimensiones o competencias del área de matemática.

Similares resultados los registra Mamani, K. (2019) en su tesis Juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 5 años de la I.E.I. N° 338 Santa María, del distrito de Juliaca, 2019. Concluye que en el post test, se demuestran mejoras en el aprendizaje, obteniendo el 99 % una calificación de A y un 10 % una calificación de B. Jaimes, A (2019), realizó una investigación en Bogotá Colombia, titulada: El juego como mediador del aprendizaje significativo en los niños de dos a 5 años del Jardín infantil La Granja en aulas polivalentes. Concluyendo que la estrategia metodológica basada en el juego se constituye en un aporte importante para los docentes del Jardín Infantil la Granja dando a conocer actividades relacionadas con diferentes tipos de juego para fortalecer capacidades, habilidades y destrezas en el aprendizaje significativo del niño/niña en un aula polivalente. Enunciando que el juego se hace evidente como estrategia del aprendizaje en un aula polivalente dentro de las rutinas y los ejercicios que realizan los niños de manera visible, los cuales permiten construir de manera segura un aprendizaje motivado, divertido y

significativo. Montañés (2003) la calidad del uso del juego en el paso y ordenanza en la infancia, por su perfil en que reconoce en reparar sus insuficiencias y solucionar dificultades.

Por último, en el análisis de los resultados del objetivo 5: En la tabla 8 se registran el p – valor registrado en la prueba de U de Mann-Whitney para la prueba de comparación entre el pre test y post test del grupo experimental del aprendizaje del área de matemática, siendo éste 0,006 ($p < 0,005$), lo que demuestra la existencia de diferencias estadísticamente significativas entre dichas evaluaciones. Razón por la cual, se llega a la conclusión que el programa juegos didácticos, fue efectivo en los niños y niñas de la muestra en estudio, debido a que lograron mejorar cada una de las dimensiones o competencias de la variable aprendizaje del área de matemática.

Los resultados se corroboran con los registrados por Arce, T. (2018) en su investigación: Programa de Juegos Didácticos para mejorar el Aprendizaje en los niños de 5 años de la institución educativa Virgen de la Puerta N°2033 Puente Ochape Provincia Gran-Chimú. Concluye, en su hipótesis estadística de contraste que el valor de $P = 0,001 < 0,05$ evidenciándose que existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizajes en el pre test y post test. Evidenciándose que el programa de juegos didácticos mejoro el aprendizaje en el área de matemática n los niños de 5 años de la institución educativa Virgen de la Puerta N°2033 Puente Ochape Provincia Gran-Chimú. Solórzano, A. (2018), en la tesis titulada: El juego lúdico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018, al aplicar la T de Students al grupo experimental, obtuvo un nivel de significancia estandarizada de 0.05, en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula, esto es el programa de juegos lúdicos, para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños/as de tres años en la institución educativa N°81015,

“Carlos Uceda Meza”, Trujillo, 2018. Asimismo, Avalos, E. (2017), en la investigación titulada: Programa divertí juegos de estrategias didácticas para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en niños (as) de cuatro años de una institución educativa pública. Trujillo. Los resultados de la prueba T de students tanto en pre y pos test del grupo experimental, obtuvo un nivel de significancia de 0,000 que es menor a la significancia estandarizada de 0,05, en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula, aceptando la hipótesis de investigación. El programa divertí juegos de estrategias didácticas desarrollo significativamente la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en niños/as de cuatro años de la Institución Educativa N°209, Trujillo,2017.

VI. CONCLUSIONES

1. Se identificó el nivel de logro del aprendizaje del área de matemática en los niños de la muestra. Se explicó que en el pre test existe nivel de logro en proceso del 50%, debido a que aún no se aplicaba a la muestra el programa de juegos didácticos.

2. Se evaluó los efectos del programa de juegos didácticos en la mejora de la dimensión resuelve problemas de cantidad del aprendizaje del área de matemática, en los niños de la muestra que los niveles de logro pasaron de un nivel en inicio y proceso del 37.5% en el pre test, a un nivel logrado del 68.75%, en el post test, como resultado de la aplicación del programa de juegos didácticos.

3. Se evaluó los efectos del programa de juegos didácticos en la mejora de la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización del aprendizaje del área de matemática, en los niños de la muestra. Se puede afirmar que los niveles de logro pasaron de un nivel en proceso de 43.7% en el pre test, a un nivel logrado del 62.5% en el post test, como resultado de la aplicación del programa de juegos didácticos.

4. Se Identificó el nivel logro de aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años en el post test. Se puede afirmar un nivel de aprendizaje logrado del 63.05%, debido a que se les aplicó a los estudiantes el programa de juegos didácticos, cuyas sesiones de aprendizaje mejoraron cada una de las dimensiones o competencias del área de matemática.

5. Se comparó los resultados de la aplicación del programa de juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática, se registró para la prueba de comparación entre el pre test y post test del, un p – valor del 0,006 ($p < 0,005$), lo que demostró la existencia de diferencias estadísticamente significativas entre dichas evaluaciones. Razón por la cual, se

llegó a la conclusión que el programa juegos didácticos, fue efectivo en los niños y niñas de la muestra en estudio, debido a que lograron mejorar cada una de las dimensiones o competencias de la variable aprendizaje del área de matemática.

6. El programa de juegos lúdicos que se aplicó por medio del desarrollo de 12 sesiones de aprendizaje contribuyó con diferentes ilustraciones sobre la operatividad de juegos didácticos, sobre todo, en la manera de uso de material preciso como técnicas que el maestro investigador utilizó en el salón y que le permitió obtener un progreso en el logro de aprendizaje en nivel logrado en cada una de las dimensiones o competencias del área de Matemática.

6.7 Recomendaciones

1. Se recomienda a los directivos de la UGEL Virú, implementar en las Instituciones del nivel inicial deben materiales didácticos que promuevan la aplicación de estrategias lúdica para que el niño vea a la matemática como algo entretenido y no como una actividad.

2. A los directivos de la I.E.I. N° 117 San Francisco de Asís del Frontón Alto, promover la inclusión en los programas curriculares las actividades del juego como estrategia didáctica primordial para que el niño logre niveles óptimos de aprendizaje, en las diferentes áreas curriculares.

3. A los padres de familia de la I.E. de manera preferencial del aula de cinco años, incluir en sus hogares actividades de juego como una necesidad que tiene niño para ser libre y exprese todo lo que siente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, S. (2018). *Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de matemática en niños de educación inicial*. Tesis de grado. Universidad católica de Trujillo. Trujillo, Perú.
- Arce, T. (2018). *Programa de Juegos Didácticos para mejorar el Aprendizaje en los niños de 5 años de la institución educativa Virgen de la Puerta N°2033 Puente Ochape Provincia Gran-Chimú*. Tesis de Grado. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Trujillo, Perú.
- Avalos, E. (2017). *Programa divertí juegos de estrategias didácticas para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en niños (as) de cuatro años de una institución educativa pública. Trujillo*. Tesis de Grado. Universidad César Vallejo. Trujillo, Perú.
- Ayala, L. (2018). *Efectividad de las actividades lúdicas para la enseñanza de la matemática y su relación con la motivación hacia el aprendizaje de la matemática*. Tesis de grado. Universidad Rafael Landívar. Guatemala, Guatemala.
- Calderón, N. (2014). *La autoestima y el aprendizaje en el área de personal social de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la institución educativa N° 1190. Felipe Huamán Poma de Ayala, del distrito de Lurigancho - Chosica, UGEL N°06, 2014*. Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Lima, Perú.
- Coronel, D. (2015). *El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado*. Tesis de Maestría. Universidad de Carabobo.

- Cortés, J. (2014). *La lúdica como estrategia fundamental para fortalecer la psicomotricidad en los niños y niñas del nivel preescolar de la Institución Educativa San Francisco*. Disponible en: epository.ut.edu.co/bitstream/001/1411/1/RIUT-JCDA-spa-2015. Consultado el 12 de mayo del 2021.
- Cruz, G. y Vilca, E. (2017). *Programa de estrategias lúdicas en la resolución de problemas aditivos en estudiantes de primaria. Trujillo, 2017*. Tesis de Maestría. Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Trujillo, Perú.
- Choquichanca, R. (2018). *La autoestima y el aprendizaje en el área de personal social de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 525 Reyna del Carmen - Villa María del Triunfo*. Tesis de Segunda Especialidad. Universidad Nacional de Educación “Enrique Guzmán y Valle”. Lima, Perú.
- Díaz, M. (2016). *Taller de juegos didácticos en el aprendizaje de operaciones matemáticas en estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa Emblemática “San Gabriel” – Cascas*. Tesis de maestría. Universidad César Vallejo. Trujillo, Perú.
- Fonseca, A. y Fonseca, I. (2017). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial*. Tesis de grado. Universidad Católica de Trujillo. Trujillo, Perú.,
- Gallardo, J. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24, 11.
<file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-TeoriasSobreElJuegoYSuImportanciaComoRecursoEducat-6542602.pdf>.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. Sexta edición. México.

Jaimés, A. (2019). *El juego como mediador del aprendizaje significativo en los niños de dos a 5 años del Jardín infantil La Granja en aulas polivalentes*. Trabajo de investigación. Corporación Universitaria Minuto de Dios. Bogotá, Colombia.

Mamani, K. (2019). Juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 5 años de la I.E.I. N° 338 Santa María, del distrito de Juliaca, 2019. Tesis de Grado. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Juliaca –Perú

- MINEDU (2020). La matemática en el nivel inicial

Disponible en: <https://repositorio.perueduca.pe/recursos/c-herramientas-curriculares/inicial/transversal/matematica-nivel-inicial.pdf>

MINEDU (2018). Programa Curricular de educación Inicial. Primera edición. Lima, Perú.

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

OECD (Marzo del 2016). Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos.

Instituto de Estadísticas de la UNESCO. Disponible en:

<http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/4848/Habilidades%20para%20el%20progreso%20social%20el%20poder%20de%20las%20habilidades%20sociales%20y%20emocionales.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Consultado el 23 de abril del 2021.

Palella, S. y Martines, F. (2012). *Metodología de la investigación cuantitativa*. Caracas, Venezuela: FEDUPEL.

Pérez, J. y Merino, M. (2015). Definición de programa educativo. Disponible en:

<https://definicion.de/programa-educativo/>. Consultado el 28 de abril del 2021.

Pérez, V. (2016). *Programa de estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Rosa María Checa – Chiclayo -2016*. Disponible en: <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/1098/BC-TES-5878.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Consultado el 15 de mayo del 2021.

Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, Colombia: Departamento de educación.

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

Rabia, M. Romero, B. y Vargas, V. (2017). *Estrategias Didácticas Mediada por Juegos Interactivos para Fortalecer la Atención y Concentración en los niños del Jardín del Colegio Santa Luisa 2017*. Tesis de especialización. Fundación Universitaria los Libertadores. Bogotá, Colombia.

Salas, W. (2016). *Estilos de Aprendizaje de los estudiantes del 6to grado de Primaria del Colegio San Francisco de Asís – Cusco*. Tesis de Licenciatura. Universidad César Vallejo. Cusco, Perú.

Silva, G. (2004). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia*. En publicación: Educación y procesos pedagógicos y equidad. Cuatro informes de investigación. Martín Benavides, editor. GRADE, Grupo de Análisis para el Desarrollo, Lima, Perú. Diciembre 2004. 193-244 pp. ISBN: 9972-615-35-9

Solórzano, A. (2018). *El juego lúdico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018*. Tesis de grado. Universidad César Vallejo. Trujillo, Perú.

Velásquez, I. y Flores, J. (2013). *Aplicación del programa taller de “arte terapia” para mejorar problemas de acoso escolar “Bulling” en alumnos del primer grado de educación secundaria de la institución educativa “Sayapullo”, distrito de Sayapullo, 2013*. Tesis de Maestría. Universidad César Vallejo. Trujillo, Perú.

Villanueva, L. (2018). *Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes Significativos en los estudiantes de la IE. N° 123 Baños del Inca-Cajamarca*. Tesis de Maestría. Universidad San Pedro. Cajamarca, Perú.

ANEXOS

ANEXO 1. INSTRUMENTO DE

INVESTIGACIÓN

Registro de calificaciones del área de matemática de los niños de 5 años, aula roja, de la

I.E.I N° 117 “San Francisco de Asís del Frontón Alto. Virú- 2018.

PRIMER BIMESTRE

(ABRIL-MAYO DEL 2018)

(PRE TEST)

	NOMBRES Y APELLIDOS	COMPETENCIA 1		COMPETENCIA 2		PROMEDIO DEL ÁREA	
		Calificaciones		Calificaciones		Calificaciones	
		Cuanti.	Cuali.	cuanti.	Cuali.	Cuanti.	Cuali.
1	Benjamín de la Cruz Paula	17	A	18	A	18	A
2	Polo Asto, Lidia	18	A	19	A	19	A
3	Pulido Silvestre, Lidia	10	C	11	B	11	B
4	Mendocilla Sarita	09	C	10	C	10	C
5	Ramos Quispe, Lorena	10	C	14	B	12	B
6	Sáenz Varas, Juan	15	B	15	B	15	B
7	Reyes García, Níger	14	B	10	C	12	B
8	Sáenz sancho, Pedro	14	B	15	B	15	B
9	Vásquez Guerra, Fernanda	14	B	12	B	13	B
10	Mederos Mendieta, Saúl	09	C	10	C	10	C
11	López Bernabé, Mario	10	C	10	C	10	C
12	Yana Burgos, Andrea	13	B	14	B	14	B
13	Chacona Yana, Celeste	15	B	13	B	14	B
14	Chacón Vana, Yonsu	16	A	17	A	17	A
15	Reyes Burgos, Cristofer	16	A	17	A	17	A
16	Monzón Julca, Maritza	10	C	09	C	10	C

PRIMER TRIMESTRE

(POST TEST)

	NOMBRES Y APELLIDOS	COMPETENCIA 1		COMPETENCIA 2		PROMEDIO DEL ÁREA	
		Calificaciones		Calificaciones		Calificaciones	
		Cuanti.	Cuali.	Cuánti.	Cuali.	Cuanti.	Cuali.
1	Benjamín de la Cruz Paula	18	A	19	A	18	A
2	Polo Asto, Lidia	19	A	18	A	18	A
3	Pulido Silvestre, Lidia	17	A	16	A	17	A
4	Mendocilla Sarita	17	A	18	A	18	A
5	Ramos Quispe, Lorena	18	A	18	A	18	A
6	Sáenz Varas, Juan	14	B	15	B	15	B
7	Reyes García, Ninger	16	A	14	B	15	B
8	Sáenz sancho, Pedro	14	B	15	B	15	B
9	Vásquez Guerra, Fernanda	15	B	15	B	15	B
10	Mederos Mendieta, Saúl	17	A	18	A	18	A
11	López Bernabé, Mario	16	A	17	A	17	A
12	Yana Burgos, Andrea	19	A	18	A	19	A
13	Chacona Yana, Celeste	15	B	13	B	14	B
14	Chacón Yana, Yonsu	17	A	18	A	18	A
15	Reyes Burgos Cristofer	18	A	17	A	18	A
16	Monzón Julca, Maritza	15	B	13	B	14	B

Anexo 2



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

“Año de la Universalización de la Salud”

SOLICITA AUTORIZACION PARA LA
EJECUCION DE INVESTIGACION

LIC.MILAGROS SANCHEZ RODRIGUEZ

Director de la I.E N°117 SAN FRANCIZCO DE ASIS FRONTON ALTO-VIRU

MARITZA JACQUELINE MONTERO FLORES, identificada con DNI N° 80350500
estudiantes de la Carrera Profesional De Educación
Inicial de la ULADECH, filial DE TRUJILLO, con
el debido respeto le presento ante usted, y expongo
lo siguiente:

Que, siendo un requisito especial para la Obtención del Título Profesional, la realización de un
trabajo de investigación, así como la aplicación de los instrumentos de recolección de datos,
recurso a su digno despacho con el propósito de solicitar la **AUTORIZACION Y PERMISO
PARA LA EJECUCION DE LA INVESTIGACION Y LA RECOLECCION DE DATOS.**

POR LO TANTO:

Solicito a usted director acceder a mi petición por
ser de ley.

TRUJILLO, 22 de junio de 2020

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Maritza Jacqueline Montero", written over a horizontal line.

Maritza Jacqueline montero

CODIGO: 1607151047

Anexo 3



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO (Ciencias Sociales)

Título del estudio:

PROGRAMAS DE JUEGOS DIDCATICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N°117 SAN FRANCIZCO DE ASIS FRONTON ALTO – PROVINCIA VIRU2020

Investigador (a):

Maritza Jacqueline Montero Flores

Propósito del estudio:

Estamos invitando a las niñas (os) a participar en un trabajo de investigación titulado: **PROGRAMA DE JUEGOS DIDCATICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N°117 SAN FRANCIZCO DE ASIS FRONTON ALTO - PROVINCIA VIRU 2020**

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El fundamento de trabajo de investigación es poder resolver problemas de socialización en niñas (os) para poder desarrollar su capacidad de relacionarse con los demás a través de la estrategia de la dramatización.

Procedimiento:

Si usted acepta que sus niñas (os) de su aula participen y sus niñas (os) deciden participar en este estudio se le realizará lo siguiente:

1. Observación.

Riesgo:

1. Difundir los resultados de investigación.

Beneficios:

1. Relación de la docente
2. Relación de los niños

Confidencialidad:

Se guardará la información de sus niñas(os) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación sus niñas(os) de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que sus niñas(os) participen 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 **921855531**. Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que sus niñas(os) han sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo **uladech.edu.pe**
Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mis niñas (os) participen en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mis niñas(os) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Participante

21/06/2020 – 11 am

Fecha y Hora



Maritza Jacqueline Montero Flores
Investigador

21/06/2020

Fecha y Hora

Anexo 4

Base de datos del aprendizaje en el área de las matemáticas en el Pre test y Post test

N°	APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA PRE TEST						APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA POST TEST					
	Resuelve problemas de cantidad		Res. Prob. de forma, mov.		PUNTAJE VARIABLE		Resuelve problemas de cantidad		Res. Prob. de forma, mov.		PUNTAJE VARIABLE	
	Puntaje	Valor	Puntaje	Valor	Puntaje	Valor	Puntaje	Valor	Puntaje	Valor	Puntaje	Valor
1	17	Logrado	17	Logrado	17	Logrado	17	Logrado	17	Logrado	17	Logrado
2	17	Logrado	17	Logrado	17	Logrado	17	Logrado	17	Logrado	17	Logrado
3	10	En inicio	11	En proceso	11	En proceso	17	Logrado	16	Logrado	17	Logrado
4	9	En inicio	10	En inicio	10	En inicio	17	Logrado	17	Logrado	17	Logrado
5	10	En inicio	13	En proceso	12	En proceso	17	Logrado	17	Logrado	17	Logrado
6	13	En proceso	13	En proceso	13	En proceso	13	En proceso	12	En proceso	13	En proceso
7	12	En proceso	10	En inicio	11	En proceso	16	Logrado	13	En proceso	14	Logrado
8	12	En proceso	13	En proceso	13	En proceso	12	En proceso	13	En proceso	13	En proceso
9	13	En proceso	12	En proceso	13	En proceso	13	En proceso	12	En proceso	13	En proceso
10	9	En inicio	10	En inicio	10	En inicio	17	Logrado	17	Logrado	17	Logrado
11	10	En inicio	10	En inicio	10	En inicio	16	Logrado	17	Logrado	17	Logrado
12	13	En proceso	13	En proceso	13	En proceso	17	Logrado	17	Logrado	17	Logrado
13	12	En proceso	13	En proceso	13	En proceso	13	En proceso	13	En proceso	13	En proceso
14	16	Logrado	17	Logrado	17	Logrado	17	Logrado	17	Logrado	17	Logrado
15	16	Logrado	17	Logrado	17	Logrado	17	Logrado	17	Logrado	17	Logrado
16	10	En inicio	9	En inicio	10	En inicio	13	En proceso	13	En proceso	13	En proceso

MATRIS DE VALIDACION POR EXPERTOS

.. j 5 ~3

'''
'''

" ~.S
" -8 !! 8 ü - 1 j

!! :ii e. '§.-8 #.i
:ii 1 e
:i
e

~

" o -8 p ls.!! ~6 JI ~ e.. id i " s'''

!..

"u ~ ii g ijie :a-8 ii- '3 ~ ij,ε ii **t!**

! :!~
.. ~9 3,ε' !! "- ~"3
i~
!! :ii " a. o"

.. :g o s:ii **JI** ~ i:] &

11''' 6 l' l' 8i t] a8!! 5ü3
~ 5 ~ 'if e e [t :] f 111 g! r|},~

1s : ii " ii lj
:

:g ~ **li** B] iJ ~ ~
i |1 :g :ii iJ ~ ~
;g 1 " f !!! ~"
l J

J Ji ~ H ~ ~ 111 i~ Ji A =,

: .J [] ~ .g o ~ - i " i-i~l] a 1 : " ||

.S ~ 5 ~ ~ éj
~ ,8 ~ ! g ~" o ,e-8

g
0

~ã [:g 1 ~ , ~ 1~f[[[S. :g J] ~ .g g
" :i; " g § lu (l o -g ~;° .g,8 :E " " a-

.S :2 er _ .!; S s -8 5 a e ~!:= : ~ u.

MATRIZ DE VALIDACION DE INSTRUMENTO

CONTENIDO DEL INSTRUMENTO PRUEBA DE HABILIDADES DIDACTICAS

CONTENIDO: Elaboración de los juegos didácticos beginning

La selección de los materiales

INSTRUMENTO: Lista de Coteo

APPELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Valderrama Alicia Estephan Tovar

GRUPO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Maestría en Educación

VALIDACION:

Fecha:

	Años	Notas
--	------	-------


FIRMA DEL EVALUADOR

	<p>- ¿El cuadrado, será igual a un cubo? ¿Por qué?</p> <p>Presentación del tema:</p> <p>- “Conociendo los cuerpos geométricos: Esfera-cubo.”</p>		
Desarrollo	<p>Construcción del aprendizaje:</p> <p>- Presentamos a los niños, los sólidos geométricos: esfera (pelota) –cubo (MED), invitamos a que los observen, toquen y comparen, estableciendo diferencias entre ellos.</p> <p>- Una vez observados los cuerpos geométricos, pedimos a los niños que busquen objetos en el aula que son iguales a las de la esfera y el cubo.</p> <p>- Con los bloques lógicos comparan las figuras planas con los sólidos, encuentran diferencias y semejanzas.</p> <p>- Colocamos diversos objetos sobre sus mesas para que identifiquen los que tienen forma de esfera y cubo.</p> <p>Confrontación de los saberes previos con el nuevo aprendizaje:</p> <p>- Ahora vamos a elaborar nuestra esfera, utilizando plastilina y entregamos un molde de cubo, para que los niños los construyan.</p> <p>- Enseñamos primero como hacerlo y luego trabajan.</p> <p>Ayudamos a los niños que tengan dificultades.</p> <p>Indicación de los criterios de evaluación:</p> <p>- Trabaja ordenadamente cuidando el material.</p> <p>Aplicación de lo aprendido:</p> <p>- Entregamos a los niños y niñas, una ficha para</p>	<p>Rótulo</p> <p>Esfera</p> <p>Cubo (MED)</p> <p>Objetos diversos</p> <p>Plastilina</p> <p>Molde de cubo</p> <p>Tijeras</p> <p>goma</p>	30
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <p>- ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿Para qué te sirve? ¿Qué diferencia hay entre el cubo y la esfera?</p>	<p>Dialogo</p>	5

SESION NUMERO 2

I DATOS INFORMATIVOS:

Institución educativa: N° 117 San Francisco de Asís Frontón Alto-Virú		
Grado	: 5 Años	Sesión: única
Título de la sesión : jugamos a representar cantidades		
Docente practicante : Montero Flores Maritza		

II.- ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES


Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumento de evaluación
Matemáticas	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.	Lista de cote

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	<p>Actividades Permanentes de Entrada Acciones de rutina. Intención Pedagógica del Día: - Representan cantidades hasta de 9 elementos de diversas formas. - Reconocen a la erupción volcánica como un desastre natural y realizan una experiencia</p> <p>Despertando el Interés: - En el patio colocamos telas con diferentes juguetes y objetos.</p>	<p>Telas Juguetes</p>	10

	<p>- Pedimos a los niños que tomen algunos de ellos y se sienten. - Cuentan los objetos que juntaron y nos dicen cuántos tienen.</p> <p>Reto o Conflicto:</p> <p>- Preguntamos ¿De qué otra forma podemos saber que tenemos la misma cantidad de juguetes?</p>	Juguetes	
Desarrollo	<p>Conocimiento de los Aprendizajes:</p> <p>- Hoy vamos a aprender a representar cantidades de diferentes formas.</p> <p>Recojo de saberes Previos:</p> <p>- Preguntamos ¿Qué podemos utilizar para representar cantidades? ¿Cómo representamos la misma cantidad?</p> <p>Desarrollo Nuevo Conocimiento:</p> <p>-Nos sentamos en círculo y con ayuda de juguetes explicamos cómo podemos representar cantidades.</p> <p>- Primero hacemos la representación con material concreto. Pero para hacer esta representación colocaremos los objetos en diferentes posiciones, de manera que los niños comprendan que la forma o posición no cambia la cantidad, pues esta sigue siendo la misma.</p> <p>- Pedimos a los niños que nos digan un número del 1 al 9.</p> <p>- Decimos por ejemplo 5, entonces contamos 5 objetos colocándolos sobre el piso formando un círculo y preguntamos ¿Cuántos juguetes hay? ¿De qué otra forma puedo representar esta cantidad?</p> <p>- Trabajamos según las formas de representación matemática (rutas)</p> <p>- Utilizamos los dedos de la mano contando hasta 5</p> <p>(representación vivencial)</p> <p>- Colocamos 5 piedritas (representación concreta) en hilera.</p> <p>- Dibujamos 5 cosas (representación pictórica) en columna.</p> <p>- Hacemos 5 palotes (representación gráfica).</p>	<p>Juguetes</p> <p>Manos</p> <p>Piedritas</p> <p>Crayones</p> <p>Papel</p> <p>Plumón</p>	30

	<ul style="list-style-type: none"> - De manera que nuestra representación de la cantidad quedará así: - Motivamos a los niños para realizar la representación de cantidades siguiendo la secuencia de representación. - Primero trabajamos la representación vivencial. - Decimos un número y se agrupan en círculo de acuerdo a la cantidad indicada, se cuentan y dicen cuántos son en su grupo. - Realizan la representación concreta formando una hilera utilizando pelotas, latas, madera, bloques, etc. <p>agrupando en orden numérico: de 2, de 3, de 4, hasta llegar a 9 elementos. En cada agrupación contarán los objetos uno a uno.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizamos la representación gráfica dibujando cruces en forma horizontal, palotes, rayas para representar diferentes cantidades. Decimos que para representar la cantidad dibujamos los palotes u otro gráfico, contando. - Trabajamos la representación pictórica dibujando Tapas Bloques, etc. Columna. Indicamos que cada niño escogerá una cantidad y la representará dibujando, por ejemplo estrellas, carros, flores, etc. - Uno de los niveles de la comprensión de número es la conservación de cantidad, que para el niño resulta difícil comprender. Es necesario que cuando representen una cantidad de diversas formas comprendan que estén en la posición que estén siempre seguirá siendo la misma cantidad <p>Trabajamos la conservación de cantidad. Todos nos sentados en círculo y colocamos tapas o</p>	<p>Cuerpo</p> <p>Pelotas</p> <p>Latas</p> <p>Tapas</p> <p>Bloques,</p> <p>etc.</p>	
--	--	--	--

	<p>bloques grandes en dos filas con la misma cantidad de elementos y en la misma posición, pero sin contarlos.</p>  <p>- Preguntamos ¿Dónde hay más, en las tapas rojas o en las azules? Los niños responderán que hay la misma cantidad.</p> <p>- Ahora colocamos las tapas rojas más juntas y las azules más separadas.</p> <p>- Preguntamos ¿Dónde hay más tapas? Los niños responderán que hay más azules que rojas.</p> <p>- Colocamos las tapas azules y rojas separadas de la misma manera.</p> <p>- Preguntamos ¿Dónde hay más tapas? Los niños dirán que hay la misma cantidad.</p> <p>- Contamos las dos filas de las tapas y en ambas habrá la misma cantidad.</p> <p>- Preguntamos ¿Dónde hay más tapas? Ellos responderán que hay la misma cantidad porque las contamos.</p> <p>- Separamos las tapas rojas y volvemos a preguntar dónde hay más tapas. Nuevamente responderán que en las rojas.</p> <p>- Contamos las rojas y contamos las azules, ellos descubrirán que hay la misma cantidad.</p> <p>- Explicamos que no importa cómo sea la posición de los objetos, siempre será la misma cantidad.</p> <p>- Por eso es necesario que los niños cuenten de diferentes formas, juntando separando, en círculo, de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo, de abajo hacia arriba, para que se den cuenta que la cantidad seguirá siendo la misma.</p> <p>Construcción del aprendizaje:</p>	<p>Crayones</p> <p>Papel</p> <p>Tapas</p>	
--	--	--	--

	<p>- Decimos un número y los niños representarán en sus pizarras acrílicas, la cantidad de cualquiera de las formas aprendidas.</p> <p>Aplicación de lo aprendido:</p> <p>- Sobre el piso del patio colocan un papelote y representaran una cantidad utilizando las 4 formas de representación que aprendimos.</p> <p>- Vamos pasando por cada lugar y preguntamos cómo realizaron sus representaciones.</p> <p>- Trabajamos las fichas del libro sobre representación de cantidades.</p>		
Cierre	<p>Recuento de lo Aprendido:</p> <p>- Dialogamos acerca de las actividades que realizamos y cómo les pareció lo aprendido.</p> <p>Metacognición:</p> <p>- ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p>	Dialogo	5

SESION NÚMERO 3

I DATOS INFORMATIVOS:

Institución educativa: N° 117 San Francisco de Asís Frontón Alto-Virú		
Grado	: 5 Años	Sesión: única
Título de la sesión: : Escribimos los números de formas divertidas!		
Docente practicante : Montero Flores Maritza		

II.-ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumento de evaluación
Matemáticas	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos	Lista de cotejos

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS MATERIALES
Inicio	<p>Actividades Permanentes de Entrada: Acciones de rutina.</p> <p>Intención Pedagógica del Día:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escriben los números y reconocen el orden numérico. - Conocen al tsunami como un desastre natural. <p>Actividad de Desarrollo de la Unidad: <i>Despertando el Interés:</i> Trabajamos con el taper de números del MED. Invitamos a los niños a sacar un número. Los manipulan y describen cómo son y a qué se parecen.</p> <p>Reto o Conflicto: Preguntamos ¿Cómo se escriben los números?</p> <p>Conocimiento de los Aprendizajes:</p>	Taper de números MED

Desarrollo

- Decimos que vamos a aprender cómo son los números y cómo debemos escribirlos correctamente.

Recojo de saberes Previos:

Preguntamos ¿Para qué sirven los números? ¿Conocen los números? ¿Qué números son? ¿Cuál es el 5? ¿Cómo es el 9? ¿En qué orden van? ¿Los números son iguales a las letras?

Nuevo Conocimiento:

- Colocamos algunas letras y números para que observen y comparen.
- Explicamos que los números sirven para contar y las letras para leer., que cada uno tiene un nombre y representa una cantidad y que nos sirven para muchas cosas, como saber qué día es hoy, cuantos años tenemos, cuándo es nuestro cumpleaños, cuántos niños hay en el salón, etc.
- Por eso es que debemos aprender sus nombres y escribirlos correctamente.
- Nombran qué número del taper escogieron.
- Indicamos que se levanten los niños del número 1, luego el 2, etc.
- Salimos al patio y forman los números con sus cuerpos.
- Jugamos a formar grupos con los números.
- Todos los que tiene el 1 se agrupan, todos los que tienen el 2, así sucesivamente.
- Con cinta pegan los números en la pared ordenándolos en columna. Es decir, todos los que tienen el uno los colocan hacia abajo, los que tienen el 2 igual, de manera que se formará la recta numérica.

1-2-3-4-5-6-7-7-8-9

1-2-3-4-4-5-6-7-8

- Leemos los números indicando que leemos de izquierda a derecha empezando por el 1 hasta llegar al 9.
- Leemos empezando del número 1 hasta llegar al 9 en orden.
- Leemos continuando de un número (4,5,6,7).
- Leemos al revés en orden (9,8,1).
- Leemos el revés continuando de un número (5,4,3,2,1).

Entregamos a cada niño su taper de números (*si no se cuenta con el material se preparará el material con ayuda de los PFFF*)

- Ordenan la secuencia numérica del 1 al 9 y la leen como lo hicimos al comienzo. Pasamos por cada lugar y escuchamos la lectura.

Letras
Números

Cuerpo

Cinta

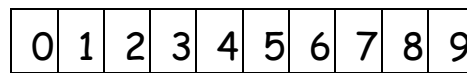
- Presentamos al 0 y preguntamos ¿Cómo se llama este número? ¿Cuánto es cero?
- Indicamos que el cero representa que no hay nada, por eso aparece al comienzo de los números.
- Trabajamos la escritura de los números.
- Cada niño realizará primero la muestra en su pizarra con plumón.
- Tomamos su mano y realizamos el trazo, luego ellos repiten la muestra.
- Debemos trabajar con cada niño para que la escritura sea la correcta y después no escriban al revés.

Taper de números

-Mientras vamos trabajando con los demás niños, los que ya pasaron pueden ir escribiendo los números en platos con azúcar de una manera divertida o en cajas como estas. (para esta actividad cada niño traerá arena o azúcar)

-Cada niño tendrá su banda numérica en cartulina y dibujará los números.

Pizarra
Plumón



Si no se cuenta con el material,

Construcción del aprendizaje:

Trabajan con sus pizarras y hacemos dictado de números del 1 al 9.

Aplicación de lo aprendido:

Colocamos en la pizarra tarjetas con números del 1 al 5.

Explicamos que ganarán caritas felices aquellos niños que reconozcan los números sin equivocarse.

Decimos un número y los niños salen corriendo a la pizarra y señalan el número que indicamos.

Trabajamos las fichas del libro sobre números

Plato descartable
Cartulina
Azúcar

Pizarra
Plumón

Tarjetas

Cierre:

Recuento de lo Aprendido:

Dialogamos acerca de las actividades que realizamos y cómo les pareció lo aprendido.

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?

Fichas

SESION NUMERO 4

III DATOS INFORMATIVOS:


Institución educativa:N°117 San Francisco de Asís Frontón Alto-Virú		
Grado	:5 Años	Sesión: única
Título de la sesión : Reconocemos número y cantidad		
Actividad N°:09	Tiempo:45 m	
Docente practicante : Montero Flores Maritza		

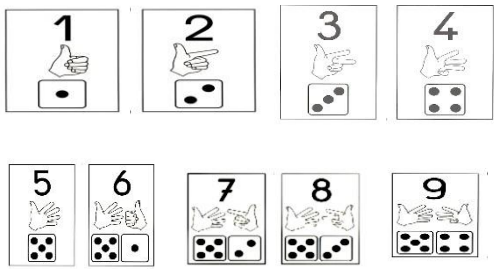
ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

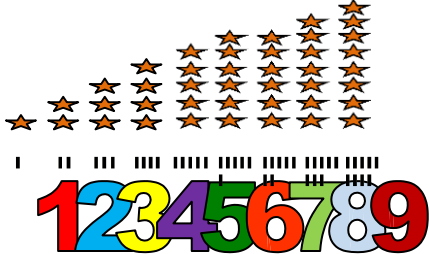
Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumento de evaluación
Matemáticas	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.		Lista de cotejos

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
----------	----------------------	-----------------------	--------

	<p>Actividades Permanentes de Entrada: -Acciones de rutina. Intención Pedagógica del Día: -Reconocen número y cantidad. -Reconocen la nevada como un desastre natural.</p> <p>Despertando el Interés: -Presentamos a los niños siluetas de casitas con un número y de personas. -Decimos que en cada casa debemos colocar tantas personas como nos indica el número.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Reto o Conflicto: -Preguntamos ¿Qué cantidad representa cada número?</p> <p>Conocimiento de los Aprendizajes: -Hoy vamos a aprender los números y sus cantidades.</p> <p>Recojo de saberes Previos: -Preguntamos ¿Cuántas Conocimiento de los Aprendizajes: -Hoy vamos a aprender los números y sus cantidades.</p> <p>Recojo de saberes Previos: -Preguntamos ¿Cuántas personas debemos poner en cada casa? -Preguntamos ¿Cuánto es 3? ¿Cuánto es 6? ¿Cuánto será 2?</p>	<p>Siluetas de casitas</p>	<p>10</p>
--	---	-----------------------------------	------------------

	<p>Conocimiento de los Aprendizajes:</p> <p>- Hoy vamos a aprender los números y sus cantidades.</p> <p>Recojo de saberes Previos:</p> <p>- Preguntamos ¿Cuántas personas debemos poner en cada casa?</p> <p>Preguntamos ¿Cuánto es 3? ¿Cuánto es 6? ¿Cuánto será 2?</p> <p>Nuevo Conocimiento:</p> <p>Explicamos que los números representan una cantidad, que puede ser de cosas, de años, de días, etc.</p> <p>Presentamos la banda numérica del 1 al 9 y la pegamos en la pizarra.</p>  <p>Cuentan cuántos dedos hay en cada número, mientras ellos también lo hacen con sus manos.</p> <p>Con ayuda de algunos niños pegan siluetas debajo de cada número contando.</p> <p>Salimos al patio y colocamos sobre el piso ula ulas y al centro un número.</p> <p>A la cuenta de tres los niños se ubican según la cantidad que indica el número.</p> <p>Colocamos telas en el piso y cierta cantidad de objetos en cada una (no deben pasar de 9 objetos)</p> <p>En grupos de 3 escogen una tela, cuentan los objetos que hay y escriben el número que corresponde a la cantidad.</p> <p>Dibujan en el piso representado los números y sus cantidades del 1 al 9.(representación simbólica – utilizan el número para representar una cantidad.)</p>	<p>Ficha Cartulina</p> <p>Manos Siluetas</p> <p>Ula ulas Números</p> <p>Telas Juguetes Tizas</p> <p>Tizas Fósforos</p>	
--	---	--	--

	 <p>Completamos las casitas de la pizarra. Con ayuda de las siluetas los niños colocan en cada casita el número de personas que corresponde.</p> <p>Construcción del aprendizaje: Mostramos un número y ellos representarán con sus dedos la cantidad.</p> <p>Aplicación de lo aprendido: Entregamos papelotes a cada grupo con casitas y números y dibujan tantas personas como indica el número. Trabajamos las fichas del libro sobre número y cantidad.</p>	<p>Papelote Fichas</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p>	<p>Dialogo</p>	

SESION N°5

I DATOS INFORMATIVOS:

Institución educativa:N°117 San Francisco de Asís Frontón Alto-Virú	
Grado	:5 Años
Sesión: única	
Título de la sesión : Jugando a contar estrellas	
Docente practicante : Montero Flores Maritza	

II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumento de evaluación
Matemáticas	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización	Comunica y representas ideas matemáticas	Expresa características perceptuales de los objetos de su entorno.	Lista de cotejos

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos materiales y	Tiempo
Inicio	Invitamos a los niños a salir del aula y le pedimos que elijan algunas de las figuras que les ofrecemos, luego le decimos que jugaremos con el sol y la luna y las estrellas. Le motivamos a identificar lo que tienen y decimos sus características les decimos que	Pandereta Figuras	10

	<p>estén atentos al juego. Los motivamos a participar en el juego y les decimos en vos alta todas las estrellas se juntan, las estrellas buscan al sol, la luna y el sol están cerca, las estrellas se mueven despacio por todo el espacio. Detenemos el juego y le pedimos que al sonar la pandereta todos cambien las figuras y si hay algunos niños voluntarios para dar otras consignas, los alentaremos y acompañamos su participación. Ponemos el material en una caja. Reunidos en el aula recordamos lo que</p>		
Desarrollo	<p>hecho en el patio, les animamos a contar sus experiencias y lo que saben en torno al sol, la luna, las estrellas animamos que todos participen, que cuenten, expliquen, informen etc. Sacamos los materiales con los que jugamos y los ponemos a disposición del grupo de niños, después los animamos a hacer conteos a escribir cuantas estrellas tenemos cuantos soles cuantas lunas A continuación vamos a quitar a ordenar ubicando el primero y el tercer. para ello ponemos en la pared y a su</p>	<p>Plumones Paleógrafo Figuras</p>	<p>30</p>

	<p>e paleógrafo y plumones para que hagan sus ciones como puedan, los acompañamos ndo y conversando con ellos ,les dejamos un o y en ningún caso los apuramos o namos para que terminen</p>		
Cierre	<p>Al concluir les pedimos que coloquen sus trabajos en e un lugar visible, luego les pedimos que voluntariamente nos cuenten lo que hicieron y que le pongan a sus estrellas apoyados por su maestra.</p>	Papel bond	5

SESION NUMERO 6

I DATOS INFORMATIVOS:

Institución educativa: N° 117 San Francisco de Asís Frontón Alto-Viru	
Grado: 5 Años	Sesión: única
Título de la sesión jugamos a contar	
Docente practicante: Montero Flores Maritza	

II.-ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumento de evaluación
Matemáticas	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	-Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características -Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos	Guía de observación

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Damos la bienvenida a los niños . Formación. -Saludo a Dios. -Saludo a la bandera. -Marcha alrededor del patio. <p>Intención Pedagógica del Día:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Realizan el conteo verbal del 1 al 9. -Reconocen a la tormenta e inundación como un desastre natural. 	CD Bandera	10

<p>Desarrollo</p>	<p>Actividad de Desarrollo de la Unidad: Despertando el Interés: -Colocamos un tazón con galletas de animalitos en el centro de cada mesa. -Decimos que cada niño debe tener 9 galletas- Preguntamos ¿Qué debemos hacer para que cada niño tenga sus 9 galletas? Conocimiento de los Aprendizajes: -Hoy vamos a aprender a contar hasta el número 9. Recojo de saberes Previos: -Preguntamos ¿Sabes contar? ¿hasta qué número? ¿Cómo se cuenta? ¿Qué podemos contar? Nuevo Conocimiento: -Pedimos que cada niño saque 9 galletas contándolas una por una. -Primero mostramos cómo deben hacerlo de manera pausada y luego junto con ellos contamos las galletas hasta llegar a 9. -Salimos al patio y jugamos a contar. -Cuentan de manera verbal: contamos de corrido, contamos despacio, contamos continuando un número (cinco, seis, siete) -Formados en círculo contamos dando palmadas, dando pasos, utilizando los dedos, etc. Se agrupan sin tener en cuenta la cantidad de niños. Pedimos que se cuenten para ver cuántos hay en cada grupo. -Se agrupan de 2 y se cuentan, se agrupan de 3 y se cuentan, hasta llegar a 9. -Se agrupan de 9 y se forman en hilera y cada uno dice el número de orden de su posición, contando desde el 1 hasta el 9. -Juegan a contar las cosas que ven en el patio como macetas, plantas, ventanas, puertas, etc. -Cuentan de manera libre diversos materiales. -Colocamos en cajas con diferentes cantidades de objetos y realizan el conteo de manera pausada, secuenciada y de término a objeto, es decir que al momento de contar deben señalar el objeto. Construcción del aprendizaje:</p>	<p>Galletas</p> <p>Cuerpo</p> <p>Cajas Chapas Latas Pelotas</p> <p>Bolsas Palos Piedras</p>	<p>30</p>
--------------------------	--	---	------------------

	<p>-Presentamos una lámina con dibujos ¿Cuántos perritos hay? ¿Cuántas tazas hay? ¿Cuántos helados hay?</p> <p>Aplicación de lo aprendido: -En una mesa colocamos 9 objetos y uno a uno los niños se sentarán con nosotros. -Deberán contar secuencialmente hasta el número 9. -Si se equivocan al momento del conteo, debemos contar junto con ellos y luego solos, inician nuevamente el conteo. -Trabajamos las fichas del libro sobre conteo . Recuento de lo Aprendido: -Dialogamos acerca de las actividades que realizamos y cómo les pareció lo aprendido</p>	<p>Maderas, etc.</p> <p>Lámina</p> <p>Juguetes</p> <p>Ficha</p>	
Cierre	<p>Metacognición: - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p>	Dialogo	5

SESIÓN N° 7

I DATOS INFORMATIVOS:

Institución educativa: N° 117 San Francisco de Asís Frontón Alto-Viru	
Grado: 5 Años	Sesión: única
Título de la sesión: Jugando Aprendo: 1 al 5”	
Docente practicante: Montero Flores Maritza	

II.-ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumento de evaluación
Matemáticas	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa cantidades de hasta 05 objetos usando su propio lenguaje	Guía de observación

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
	<p>Cantamos la canción “Un elefante se balanceaba”, 1 al 5.</p> <p>Los niños responden a las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué números conocieron hoy?</p> <p>¿Les gusto el juego?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Radio • Usb • Rompecabezas • Hojas boom • Colores 	15 min

	<p>¿Para qué nos sirven los números?</p> <p>¿Cómo podemos contar?</p> <p>¿Con nuestras manos?</p> <p>¿Cómo lo haríamos?</p> <p>La docente comunica a los niños que el día de hoy jugaremos a contar los números del 1 al 5, para ello nos moveremos al ritmo de la música y nos agruparemos, luego recibirán rompecabezas de los números y al finalizar haremos un cuadro de doble entrada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta de embalaje 	
Desarrollo	<p>Al ritmo de la música los niños se mueven, escuchan la indicación de la docente y se agrupan. Por ej. De a, 1, 2, 3, 4 y 5. En cada mesa pegamos un número (1 al 5) y los niños buscan objetos dentro del aula y lo ponen sobre la mesa. Según el número indicado. Luego nos formamos en grupo y armamos nuestro rompecabezas numérico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Radio • Usb • Cartillas • Objetos • Mesa • Rompecabezas • Hoja boom • Colores 	20 m

	La docente indica que los niños harán un cuadro de doble entrada.		
Cierre	Entregamos plastilina a los niños, ellos modelan los números y se divierten.	Plastilina	10 m

SESION NUMERO 8

I DATOS INFORMATIVOS:

Institución educativa: N° 117 San Francisco de Asís Frontón Alto-Virú		
Grado	: 5 Años	Sesión: única
Título de la sesión : Jugando Aprendo: 1 al 10”		
Docente practicante : Montero Flores Maritza		

II.- ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumento de evaluación
MATEMATICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa cantidades de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje	Guía de observación

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	Cantamos la canción “Vuela la luna” (1 al 10). Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Qué números conocieron el día de hoy? ¿Les gusto el juego?	Radio USB Cinta Mastinkgtape de color Bingo Hojas de colores	15 min

	<p>¿Para qué nos sirven los números?</p> <p>¿Cómo podemos contar?</p> <p>¿Con nuestras manos?</p> <p>¿Cómo lo haríamos?</p> <p>La docente comunica a los niños que el día de hoy aprenderemos de una forma muy divertida a contar del 1 al 10, con el avioncito. Recibirán un bingo numérico, jugaremos y al finalizar armaremos nuestro rompecabezas numérico.</p>	<p>Rompecabezas</p> <p>Palos de chupete</p>	
Desarrollo	<p>Se les entregará un bingo numérico, luego sorteamos los números de acuerdo al número que salga, los niños pintan los números, ya sea (horizontal, vertical o diagonal). números, ya sea (horizontal, vertical o diagonal). La docente indica que los niños arman su rompecabezas numérico y cuentan los números.</p>	<p>Cinta</p> <p>Mastinktape de color</p> <p>Bingo</p> <p>Hojas de colores</p> <p>Rompecabezas</p> <p>Palos de Chupete</p>	20 m
Cierre	<p>Entregamos sus pizarras, escriben los números del 1 al 10.</p>	<p>Pizarra</p> <p>plumones</p>	10 m

SESION NUMERO 9

I DATOS INFORMATIVOS:

Institución educativa: N° 117 San Francisco de Asís Frontón Alto-Virú		
Grado	: 5 Años	Sesión: única
Título de la sesión : Jugando Aprendo: 1 al 20”		
Docente practicante : Montero Flores Maritza		

II.-ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumento de evaluación
MATEMATICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	representaciones de cantidades con objetos hasta 20 con material concreto	Guía de observación

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Cantamos la canción “Un elefante se balanceaba”, 1 al 20. Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Qué números conocieron el día de hoy?	Radio Usb Vasos de plástico Cartulina	15 min

	<p>¿Les gusta el juego? ¿Para qué nos sirven los números? ¿Cómo podemos contar? ¿Con nuestras manos? ¿Cómo lo haríamos? La docente comunica a los niños que el día de hoy aprenderemos a contar los números del 1 al 20, jugaremos al rey manda y nos agruparemos, luego armaremos una torre de vasos utilizando el conteo y al finalizar haremos nuestro gusano numérico.</p>	Goma	
Desarrollo	<p>Jugamos al “Rey manda”. Los niños escuchan la indicación de la docente: Nos agrupamos de 8, 9, 15, 20, etc. Nos organizamos por grupos y reciben vasos de plástico enumerados del 1 al 20 y a la vez reciben otros vasos con diferentes cantidades (del 1 al 20). Los niños buscan el número y su cantidad correspondiente. Los niños arman su gusano numérico teniendo en cuenta el orden de los números.</p>	Vasos de plástico cartulina goma	20 m
Cierre	<p>Se les entrega hojas a los niños y escriben los Números con su cantidad.</p>	Hojas boom colores	10 m

SESION N° 10

I.-DATOS INFORMATIVOS:

Institución educativa:N°117 San Francisco de Asís Frontón Alto-Virú		
Grado	:5 Años	Sesión: única
Título de la sesión : Comparando objetos: Grueso - Delgado”		
Docente practicante : Montero Flores Maritza		

II.-ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumento de evaluación
MATEMATICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a experiencias numéricas. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno con una forma bidimensional	Lista de cotejos

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo
Inicio	<p>Problematización. Presentamos a todos los niños las siluetas de lápices Largos y Cortos para que describan.</p> <p>Saberes previos. Se realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué es lo que observamos?, ¿Qué forma tiene? ¿Cuál es la diferencia?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Voz • Siluetas • Láminas de cuentos • Papelote 	15 min

	<p>Propósito y organización.</p> <p>Comunicaremos el propósito de la sesión: “Comparamos objetos: largos y cortos”</p> <p>Motivación. Contaremos un cuento: “El gusanito que se perdió en una manzana”</p> <p>Realizaremos preguntas de acuerdo al cuento contado: ¿Quién vivía en una hermosa hoja de col? ¿Qué le dijo su mamá al gusanito? ¿Qué manzana empezó a morder? ¿Obedeció el gusanito a su mamita? ¿Dónde se quedó dormido el gusanito?</p>		
Desarrollo	<p>Comprende el problema.</p> <p>Preguntamos: ¿Cómo era el tren más largo?, ¿Cómo era el tren más corto?, ¿eran iguales?</p> <p>Busca estrategia.</p> <p>Pedimos a los niños, que formen grupos de cuatro y a cada integrante repartimos regletas de diferentes tamaños con los cuales arman, luego pedimos que las comparen y preguntamos quien, de ellos, tiene el más largo</p> <p>Representación.</p>	<p>Lanas</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Cintas <input type="checkbox"/> Conos de papel <input type="checkbox"/> Soguilla <input type="checkbox"/> Tiza <input type="checkbox"/> ficha <input type="checkbox"/> Colores 	20 m

	<p>Invitamos a los niños a elaborar gusanos, usando conos de papel higiénico y una soguilla o lana, explicándoles que deben pasar la soguilla por los conos. Al terminar, pedimos que los comparen y señalen los gusanos que son más largos y los que son más cortos. Pedimos que representen mediante el dibujo, los gusanos que modelaron.</p> <p>Formalización. ¿Que aprendimos el día de hoy?</p> <p>Reflexión. Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas.</p> <p>Preguntamos: ¿Cómo son los objetos largos? ¿Cómo son los objetos cortos?</p> <p>Transferencia. Animamos a los niños, a dar saltos largos y medimos las distancias que. Hicieron, luego pedimos que señalen los saltos más largos y cortos. Entregamos una ficha para que identifiquen las dimensiones: largo y corto</p>		
Cierre	<p>. Evaluación. Recordamos con los niños las actividades que hicieron en esta sesión, niños voluntarios saldrán al frente y realizarán el recuento de lo aprendido</p>	Voz	10 m

SESIÓN N°11

I DATOS INFORMATIVOS:

Institución educativa: N°117 San Francisco de Asís Frontón Alto-Virú		
Grado	: 5 Años	Sesión: única
Título de la sesión : Jugando a identificar qué color sigue (seriación)”		
Docente practicante : Montero Flores Maritza		

II.-ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumento de evaluación
MATEMATICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a Experiencias numéricas. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno con una forma bidimensional	

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
	<p>Problematización. Problematización. Entregamos a los niños Tapers con botones, chapas, bloques lógicos decimos ¿qué podremos hacer con estos materiales? ¿Cómo podremos ordenarlos? ¿Podremos ordenarlo por colores?</p> <p>Saberes previos. Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué es lo que han hecho?, ¿Cómo lo han hecho?, ¿Pudimos ordenarlo correctamente? ¿Se podrá hacer la secuencia de más colores?</p> <p>Propósito y organización. Comunicaremos el propósito de la sesión: Que los niños, ordenen la secuencia de colores. Motivación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Voz • Siluetas • Láminas de cuentas • Papelote 	15 min

	<p>Todos aprendemos una canción10'</p> <p>Sammy el heladero es un pingüino feliz y gordito. Vive en su patria de hielo vendiendo helados empujando su carrito. Los helados que Sammy vende los hace los hace con agua y con risa A veces les pone leche, nueces molidas y un poco de brisa. Sammy un día partió al África empujando su carrito</p> <p>Los animales salvajes comieron helado y quedó fresquitos para el león helado amarillo para el tigre feroz el helado blanco para el elefante un helado gigante, para toda la pandilla un helado naranja.</p>		
Desarrollo	<p>Comprende el problema</p> <p>Salimos al patio y jugamos con los niños a la “Llena llena de botellas “Formamos 3 grupos, entregamos a cada grupo 6 botellas vacías, 1 embudo de plástico, 6 vasos descartables, baldes con agua de colores las cuales deben de llenarlos. Pedimos a que ordenen en una secuencia de colores.</p> <p>Busca estrategia.</p> <p>Dentro del aula Invitamos a los niños a que puedan salir voluntariamente para ordenar la secuencia de color de los botones.</p> <p>Representación.</p> <p>- Todos los niños sacan sus bloques lógicos y forman la secuencia de colores: Primero utilizando dos colores de bloques, seguidamente utilizan 3 colores de bloques, y la última 4 colores de bloques. Se les propone a los niños dibujar la actividad realizada que más le gustó.</p> <p>Formalización.</p> <p>¿Que aprendimos el día de hoy?</p>	<p>Lanas</p> <p><input type="checkbox"/> Cintas</p> <p><input type="checkbox"/> Conos de papel</p> <p><input type="checkbox"/> Soguilla</p> <p><input type="checkbox"/> Tiza</p> <p><input type="checkbox"/> ficha</p> <p><input type="checkbox"/> Colores</p>	20 m
Cierre	<p>. Evaluación</p> <p>Recordamos con los niños las actividades que hicieron en esta sesión, niños voluntarios saldrán al frente y realizarán el recuento de lo aprendido</p>	Voz	10 m

SESIÓN N°12

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución educativa: N°117 San Francisco de Asís Frontón Alto-Virú	
Grado : 5 Años	Sesión: única
Título de la sesión : "Jugamos a agregar objetos"	
Docente practicante : Montero Flores Maritza	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumento de evaluación
MATEMATICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a experiencias numéricas. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno con una forma bidimensional	

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Problematización. Problematización. Entregamos a los niños Tapers con botones, chapas, bloques lógicos decimos ¿qué podremos	<ul style="list-style-type: none"> • Voz • Siluetas 	15 min

	<p>hacer con estos materiales? ¿Cómo podremos ordenarlos? ¿Podremos ordenarlo por colores?</p> <p>Saberes previos.</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué es lo que han hecho?, ¿Cómo lo han hecho?, ¿Podimos ordenarlo correctamente? ¿Se podrá hacer la secuencia de más colores?</p> <p>Propósito y organización.</p> <p>Comunicaremos el propósito de la sesión:</p> <p>Que los niños, ordenen la secuencia de colores.</p> <p>Motivación.</p> <p>Todos aprendemos una canción10'</p> <p>Sammy el heladero es un pingüino feliz y gordito. Vive en su patria de hielo vendiendo helados empujando su carrito. Los helados que Sammy vende los hace los hace con agua y con risa A veces les pone leche, nueces molidas y un poco de brisa. Sammy un día partió al África empujando su carrito</p> <p>Los animales salvajes comieron helado y quedó fresquitos para el león helado amarillo para el tigre feroz el helado blanco para el elefante un</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Láminas de cuentos • Papelote 	
--	---	--	--

	helado gigante, para toda la pandilla un helado naranja.		
Desarrollo	<p>Comprende el problema</p> <p>Salimos al patio y jugamos con los niños a la “Llena llena de botellas “Formamos 3 grupos, entregamos a cada grupo 6 botellas vacías, 1 embudo de plástico, 6 vasos descartables, baldes con agua de colores las cuales deben de llenarlos. Pedimos a que ordenen en una secuencia de colores.</p> <p>Busca estrategia.</p> <p>Dentro del aula Invitamos a los niños a que puedan salir voluntariamente para ordenar la secuencia de color de los botones.</p> <p>Representación.</p> <p>- Todos los niños sacan sus bloques lógicos y forman la secuencia de colores: Primero utilizando dos colores de bloques, seguidamente utilizan 3 colores de bloques, y la última 4 colores de bloques. Se les propone a los niños dibujar la actividad realizada que más le gustó.</p> <p>Formalización.</p>	<p>Lanas</p> <p><input type="checkbox"/> Cintas</p> <p><input type="checkbox"/> Conos de papel</p> <p><input type="checkbox"/> Soguilla</p> <p><input type="checkbox"/> Tiza</p> <p><input type="checkbox"/> ficha</p> <p><input type="checkbox"/> Colores</p>	20 m

	¿Que aprendimos el día de hoy?		
Cierre	<p>Evaluación:</p> <p>Recordamos con los niños las actividades que hicieron en esta sesión, niños voluntarios saldrán al frente y realizarán el recuento de lo aprendido</p>	Voz	10 m



