



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN
LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PRIVADA BRUNING SCHOOL
CAJAMARCA AÑO 2022.**

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

AUTOR

**CASTILLO JULCAMORO, GUADALUPE MARDELY
ORCID: 0000-0002-7806-1300**

ASESORA

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

CHIMBOTE – PERÚ

2022

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

CASTILLO JULCAMORO, GUADALUPE MARDELY

ORCID: 0000-0002-7806-1300

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

ASESORA

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

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

JURADO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

3. Hoja de firma del jurado y asesor

.....

Mgtr. Sofia Susana Carhuanina Calahuala

Miembro

.....

Mgtr. Andrés Zavaleta Rodríguez

Miembro

.....

Mgtr. Luis Alberto Muñoz Pacheco

Presidente

.....

Dra. Graciela Pérez Morán

Asesor

4. Hoja de agradecimiento

A nuestro señor y salvador Jesucristo porque abogaste por cada uno de nosotros, por la causa de nuestra alma, redimiste nuestra vida.

A mis padres que me dieron la mejor herencia la educación y a mis hijos por ser fuente de inspiración para seguir adelante.

Dedicatoria

A nuestro Dios, creador del cielo y de toda la tierra Rey, de reyes y Señor de señores por permitir cumplir mis metas propuestas.

Al Dr. Graciela Perez Moran, por su Valioso apoyo profesional que ha permitido cristalizar el presente trabajo y sembrar el espíritu por la Investigación Educativa.

5. Resumen

La presente investigación ha tenido como propósito aplicar juegos lúdicos como estrategia pedagógica para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de edad en la I.E.P – “Bruning School” Cajamarca en el año 2022. Esta investigación tuvo como objetivo general utilizar los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la institución educativa privada Bruning School Cajamarca año 2022.

La metodología que se utilizó corresponde a una investigación de tipo experimental, la población estudiada fue 30 niños y una muestra de 10 niños, se utilizó la técnica de muestreo no probabilístico donde todas las unidades de la población tuvieron la misma probabilidad de ser seleccionadas para la aplicación se utilizó la observación como técnica y el instrumento la lista de cotejo, la cual originariamente fue elaborado por la docente.

Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste la prueba de t de student en la cual se pudo apreciar el valor de $T = 0 < 2.35$, es decir existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto, se concluye que el programa de juegos lúdicos mejoró significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de edad en la I.E.P – “Bruning School” Cajamarca en el año 2022.

Palabras clave: Aprendizaje, Pre Test, Post Test.

ABSTRACT

The purpose of this research has been to apply playful games as a pedagogical strategy to improve learning in the area of mathematics in children of 5 years of age in the I.E.P - "Bruning School" Cajamarca in the year 2022. This research had as general objective to use playful games to improve learning in the area of mathematics in five-year-old children of the private educational institution Bruning School Cajamarca year 2022.

The methodology that was used corresponds to an experimental type investigation, the population studied was 30 children and a sample of 10 children, the non-probabilistic sampling technique was used where all the units of the population had the same probability of being selected for the application, observation was used as a technique and the instrument was the checklist, which was originally prepared by the teacher.

For the test of the hypothesis, the contrast statistic was used, the student's t test, in which the value of $T = 0 < 2.35$ could be seen, that is, there is a significant difference in the level of learning achievement obtained in the Pre Test and Post Test.

Therefore, it is concluded that the playful games program significantly improved learning in the area of mathematics in 5-year-old boys and girls at the I.E.P - "Bruning School" Cajamarca in the year 2022.

Keywords: Learning, Playful games, Pre Test, Post Test.

6. Índice de Contenido

Contenido	
2. EQUIPO DE TRABAJO	ii
Dedicatoria.....	v
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	6
3.1. Antecedentes.....	6
3.1.1. Antecedentes Internacionales.....	6
3.1.2. Antecedentes Nacionales.....	8
3.1.3. Antecedentes Locales o regionales.....	11
3.2. Bases teóricas de la investigación:	13
3.2.1. Material didáctico.....	13
3.2.1.1. Concepto de recurso didáctico.....	13
3.2.1.2. Naturaleza del material didáctico.....	14
3.2.2. La importancia de los materiales lúdicos.....	14
3.2.2.1. Los materiales lúdicos en el proceso de aprendizaje.....	15
3.2.3. El material didáctico básico.....	16
3.2.3.1. El material didáctico para preescolar.....	16
3.2.3.2. Clasificación del material didáctico por su función y estructura.....	17
3.2.4. Material didáctico de fácil confección.....	18
3.2.4.1. Ventajas de preparar material didáctico.....	18
3.2.4.2. Propósitos de la elaboración de material didáctico.....	18
3.2.5. El juego.....	19
3.2.5.1. Características del juego.....	19
3.2.5.2. Clasificación basada en la teoría de Piaget.....	20
3.2.5.3. Juego sensorio motor.....	20
3.2.5.4. Juego simbólico.....	20
3.2.5.5. Juego de reglas.....	20
3.2.5.6. Funciones del juego.....	20
3.2.6. Clasificación basada en la experiencia docente.....	20
3.3. El Área de Matemática en el nivel inicial y las rutas de Aprendizaje.....	22
3.3.1. Definición.....	22
3.3.1.1. Dominios de las matemáticas y las rutas.....	22
3.3.1.1.1. Números y Operaciones.....	22
3.3.1.1.2. Cambio y relaciones.....	23
3.3.1.1.3. Geometría.....	23
3.3.1.1.4. Estadísticas y probabilidad.....	23
3.3.1.1.5. Capacidades de los Dominios de las Matemáticas.....	24

3.3.1.1.6. Matemática situaciones en diversos contextos.....	24
3.3.1.1.7. Representa situaciones en diversos contextos.....	24
3.3.1.1.8. Comunica situaciones en diversos contextos.....	24
3.3.1.1.9. Definición.....	24
III. HIPÓTESIS.....	26
4.1. General.....	26
4.2. Específica.....	26
IV. METODOLOGÍA.....	27
5.1. Diseño de la investigación.....	27
5.1.1. Tipo.....	27
5.1.2. Nivel de investigación.....	27
5.1.3. Diseño de la investigación.....	27
5.2. Población y muestra.....	28
Criterios de inclusión.....	29
Criterios de exclusión.....	29
5.3. Definición y operacionalización de la variable e indicadores.....	29
5.3.1. Definición operacional.....	29
Variable independiente: Juegos lúdicos.....	29
5.3.2. Operacionalización de la variable.....	30
5.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos.....	32
5.4.1. Técnica.....	32
5.4.2. Instrumento.....	34
5.5. Plan de análisis.....	36
5.6. Matriz de consistencia.....	36
5.7. Principios éticos.....	38
V. RESULTADOS.....	38
6.1. Resultados.....	38
6.1.2. Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática a través de las sesiones.	40
VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	57
7.1. CONCLUSIONES.....	57
7.2. RECOMENDACIONES.....	58
VIII. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA.....	59
IX. ANEXOS.....	63

7. Índice de Tablas

Tabla 1 Población de la investigación -----	28
Tabla 2 Muestra-----	29
Tabla 3 Matriz de Operacionalización de la Variable -----	30
Tabla 4 Escala de calificación -----	31
Tabla 5 Matriz de Consistencia-----	36
Tabla 6 Resultado del pre test-----	39
Tabla 7 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra-----	40
Tabla 8 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra-----	41
Tabla 9 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra-----	42
Tabla 10 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra-----	43
Tabla 11 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra-----	44
Tabla 12 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra-----	45
Tabla 13 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra-----	46
Tabla 14 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra-----	47
Tabla 15 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra-----	48
Tabla 16 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra-----	49
Tabla 17 Resultado del post test-----	50
Tabla 18 Medidas de tendencia central-----	51

Índice de figura

Ilustración 1 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemáticas de los estudiantes de la muestra.....	39
Ilustración 2 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemáticas de los estudiantes de la muestra.....	40
Ilustración 3 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra.....	41
Ilustración 4 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra.....	42
Ilustración 5 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra.....	43
Ilustración 6 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra.....	44
Ilustración 7 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra.....	45
Ilustración 8 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra.....	46
Ilustración 9 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra.....	47
Ilustración 10 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra.....	48
Ilustración 11 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra.....	49
Ilustración 12 Ilustración porcentual del post test.....	50
Ilustración 13 Distribución Porcentual de las medidas de tendencia central del pre-test y post-test sobre la mejora de Aprendizaje en los estudiantes de la muestra.	51
Ilustración 14 Resultado en relación a la Hipótesis con la prueba de Wilcoxon	52

I. INTRODUCCIÓN

En el siglo XXI, la educación es una de las vías más importantes para promover un progreso hondo y armónico, para revertir la pobreza, la marginación y el desconocimiento de las personas. Por tanto, debe convertirse en un instrumento que fortalezca el progreso de la sociedad y la comprensión, donde el campo de la comunicación sea uno de las columnas que sustente y garantice el óptimo progreso de la comunicación intelectual de los miembros de la sociedad. Ahora, y desde hace un tiempo, el foco está en cómo aprende el alumno, sobre todo lo que ya sabe, porque ese dato establece lo que el alumno puede hacer y al mismo tiempo instruirse como un “autoconstructor”. propio conocimiento, Sin embargo, existen otras formas de medir la atención que se presta a la indagación en la enseñanza de las ciencias. Uno de ellos es organizar el contenido que desea que los estudiantes alcancen y, por lo tanto, aprendan y practiquen. Según David Ausubel (citado por Arroyo A. y otros-2000). El aprendizaje revelador se concibe como el proceso de creación de una correspondencia entre las nuevas ideas y los pensamientos del estudiante. El docente es el mediador que facilita esta relación. Ausubel considera que el aprendizaje revelador se produce cuando las ideas mencionadas simbólicamente se relacionan de forma no arbitraria pero significativa con lo que el alumno ya sabe. Podemos mirar que nuestra situación en la que estamos no somos conscientes, con las grandes dificultades que afectan el aprendizaje de nuestros estudiantes los cuales son muchos y variados. Sin embargo, uno de ellos puede ser remediado debidamente por nosotros mismos como docentes. Lo que ocurre es que muchos docentes de acuerdo a la situación en que vivimos, por falta de tiempo, la falta de creatividad y capacitación para las preparaciones de nuevos juegos lúdicos se sienten amedrantados frente a su labor de enseñanza y permanece fríos ante la búsqueda de recursos o juegos lúdicos para hacer más eficientes sus actividades de aprendizaje que se realizan en las programaciones curriculares.

Matemáticas siempre es el curso que asusta a los estudiantes, porque se piensa que es el curso más difícil, por lo que las matemáticas corresponden enseñarse desde pequeños, utilizadas como un juego para adaptar al niño en el campo de las conexiones lógico matemáticas. personas que conocen y usan su conocimiento en

relaciones adecuadas para la edad de 4 a 5 años. Según Martínez y Sánchez. (2016, p. 19-21) plantea que las matemáticas existen desde el principio de los tiempos, los métodos y actividades deben ser aplicados de manera fácil o compleja, todo esto manifiesta que las personas precisan saber matemáticas, los primeros pasos que dan son importantes observado durante la formación temprana. Del mismo modo, Giganti, P. (2014, pp. 1-4) afirma que todo niño y adulto mayor necesita y entiende las matemáticas, es parte de la vida cotidiana, constituimos matemáticas, contamos dinero, contamos todo, nos elegimos a nosotros mismos. del más grande al más pequeño, sabemos cuántos kilómetros se tarda en llegar a la ciudad y cuánto dura el trayecto, en definitiva, los padres podrían enseñar a sus hijos a través de prácticas simultáneas.

La práctica investigativa se basa en el conocimiento sobre el uso de los juegos que brindan estrategias didácticas para el uso del docente de manera que incentiva a los estudiantes a lograr los aprendizajes esperados.

En el aspecto teórico se obtuvo contenido que permitió el uso de juegos didácticos y así mejorar el aprendizaje matemático de los niños y niñas en el trabajo.

En la metodología, la elaboración del proyecto de investigación mencionado nos permite asegurar que con la ayuda del programa de juegos didácticos pudimos utilizar creativamente juegos que facilitan el trabajo de los estudiantes que trabajan con nosotros. manera y diversión.

Es por ello que este proyecto de investigación es fundamental, porque permite desarrollar el aprendizaje de los niños a través de juegos con un programa de estrategias didácticas, que permite mejorar el aprendizaje de cada niño con la ayuda del material didáctico elaborado. Estudiantes en el campo de las matemáticas, para que un niño que se desempeñe satisfactoriamente en el uso de los juegos se motive a trabajar con los niños.

En la consulta directa y diálogo de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa privada “Bruning School” - Cajamarca se encuentran errores en el uso de estrategias didácticas en el uso de materiales lúdicos para mejorar su motricidad, cómo aplicar proactivamente en las preguntas pragmáticas de las sesiones de aprendizaje, en las que sepa utilizar estos materiales de tal manera que el niño desarrolle su motricidad fina, de manera que pueda motivar su aprendizaje desde la aplicación del juego, del aprendizaje matemáticas sin gastar, porque los padres pueden apoyar en el tema económico, porque pueden apoyar en la construcción del aprendizaje, por lo que en este caso los niños se verán beneficiados con los programas de juego implementados por su docente. Hoy en día, la mayoría de los juegos de entretenimiento son un problema porque el niño y los padres no están motivados para aplicar el juego y aprender sus matemáticas en sus tareas diarias y tienen pocas oportunidades de aprendizaje, por lo que una de las soluciones es resolver el problema del aprendizaje del entretenimiento. Actividades es llevar a cabo la planificación y ejecución de sesiones de aprendizaje e incluirlas en las actividades recreativas de los programas recreativos del I.E.P. Se debe considerar que es prácticamente imposible que un juego lúdico pueda ser ampliamente aplicado en la enseñanza de las matemáticas a niños de este nivel educativo, basta saber qué estrategias se pueden lograr con cada juego lúdico. Progreso estudiantil significativo en I.E.P. porque podemos apreciar la evidente falta de estrategias didácticas desarrolladas con material lúdico por falta de iniciativa, y pensar que la preparación y realización de este taller de psicomotricidad de nivel inicial es costosa.

Pudimos abordar con claridad estos temas, es por eso que elegí la institución educativa privada “Bruning School” - Cajamarca para demostrarles que pueden aprender desde pequeños a utilizar juegos lúdicos para su aprendizaje en su práctica matemática diaria. Porque se observó la subutilización de estos posibles recursos en el aula como parte de la planificación y ejecución de los docentes, porque se puede lograr el desarrollo de juegos sencillos incluso con los niños para darle más importancia a su aprendizaje y sin ello se necesita mucho. a un precio que le da al niño la oportunidad de desarrollar su motricidad fina. En nuestra opinión, la razón más viable en este contexto es la falta de familiaridad con el material del juego, lo

que nos permite mejorar la situación y orientar, ofreciendo el beneficio de los juegos de juego tanto a los profesores como a los participantes. En la institución educativa se prepara material didáctico ridículo, el cual es de gran utilidad para que los alumnos obtengan aprendizajes importantes en sus clases.

En el siguiente estudio se pretende observar cómo los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de los niños en el campo de las matemáticas con el objetivo de brindar una enseñanza de excelencia en una institución educativa. Por lo tanto, se creó la siguiente pregunta de encuesta:

¿Cómo podemos aplicar el juego para promover el aprendizaje en un curso de matemáticas para niños de cinco años en la Escuela Bruning, institución privada de Cajamarca, 2022?

Para la cual se formula como objetivo general utilizar los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la institución educativa privada Bruning School Cajamarca año 2022.

Como objetivos específicos:

Identificar el nivel de comprensión de aprendizaje en el área de la matemática de los niños de cinco años y el manejo de estrategia por parte de la docente.

Aplicar una propuesta centrada en los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Privada Bruning School.

Comparar el nivel de razonamiento matemático en los niños de cinco años de la institución educativa privada “Bruning School”, antes y después de aplicar los juegos lúdicos.

La investigación realizada sugiere el desarrollo de estrategias adecuadas en el aprendizaje lúdicos, porque llega a un momento excelente para el aprendizaje de los niños y niñas, por encontrarse en una etapa de la vida. los niños y niñas a esta edad necesitan desarrollar su mente, pensamiento e imaginación, por lo que es importante

que el docente desarrolle un programa de estrategias didácticas adecuadas para que el aprendizaje de los estudiantes sea más significativo y sostenible, para lo cual se utilizan materiales lúdicos, para desarrollar. tu material didáctico, que te permite mejorar la motricidad fina de tu hijo manteniendo las manos en un determinado movimiento, aprovéchalo brindándole una divertida asimilación, pues en esta experiencia se conservan las emociones necesarias para el niño. desarrollo, el material didáctico es una herramienta muy atractiva, su uso es cada vez mayor en los primeros años de educación infantil, que es un momento fundamental y decisivo en los años siguientes, y aquí radica la importancia de mi trabajo relacionado con los juegos. en la implementación de la educación matemática.

En respuesta a la necesidad de mejorar el aprendizaje de los conceptos básicos de matemáticas para los niños de 5 años de la institución educativa privada “Bruning School”, el presente proyecto tiene como finalidad dotar a la institución educativa de aprendizaje, el cual incluye: juegos , promueve un aprendizaje más dinámico y despierta el interés por las matemáticas para aumentar el nivel académico y el gusto por el campo de los estudiantes y así evitar complicaciones en los estudiantes con respecto a las notas académicas actuales.

Además, se espera que este material anime a otros docentes de la institución educativa a integrar juegos en su práctica pedagógica, lo que beneficiará la enseñanza-aprendizaje y ayudará a eliminar las posiciones rígidas y el quehacer pedagógico tradicional en el que se encuentra el docente.

Concluyendo con los resultados esperados al aplicar los juegos lúdicos como estrategia pedagógica para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años teniendo como resultado que el 40% de los niños se encuentran en el nivel Logro de aprendizaje destacado AD y el 60% de los niños se encuentran en el nivel Logro de aprendizaje esperado A, por lo tanto, se puede determinar que la aplicación de los juegos lúdicos, mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Privada Bruning School, distrito Cajamarca, provincia Cajamarca en el año 2022.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

3.1. Antecedentes

3.1.1. Antecedentes Internacionales

Julieth Katherine Cifuentes (2018) Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica de la Universitaria los Libertadores Colombia titulada “La Compresión matemática, Una propuesta Lúdica para la Trasformación de la Enseñanza y el Fortalecimiento del Aprendizaje Escolar”, tuvo como objetivo desarrollar una estrategia lúdica para mejorar la comprensión matemática y el aprendizaje escolar. La metodología utilizada fue inductiva, puesto que se va a beneficiarse el argumento y el producto de un examen que nace de hazañas que música particulares y aceptados como válidos en la realidad, para concurrir a unas conclusiones que permitan que el afán sea de característica general. El encuadre de este examen es cualitativo o que está guiado a investigar en la prospección del riesgo que se presenta específicamente en la Institución Educativa Técnico Industrial "Antonio José Camacho" sede "República del Perú" del Municipio de Cali, Valle del Cauca, este proyecto en absoluto está dirigida prioritariamente a acoplar por estadísticas el progreso y el resultado, cualificar, revelar y descifrar que se está presentando con el portillo del tiempo escolar en la institución. Concluye la contribución primordial de la siguiente propuesta es la ejecución de la lúdica en las áreas académicos partiendo del contexto y necesidades de los estudiantes para robustecer por intermedio del juego el aprendizaje explicativo centralmente del aula. Esta investigación manifiesta que convertir de a poco la técnica tradicional usado en el proceso de enseñanza aprendizaje es viable, teniendo en cuenta a los niños sus opiniones, pensamientos, conocimientos previos y reflexiones se puede partir para fundar material didáctico y lúdico que proporcione el tiempo de

una jornada convirtiendo en placentera una clase que tiene ya el estigma de ser difícil y aburrida.

María Emirla Cuesta Moreno (2019) Actividades lúdicas como estrategia para afianzar el pensamiento numérico de niños y niñas del grado tercero del Centro Educativo Rural Madre seca Sede Concha Medina del Municipio de Anorí. En este trabajo de investigación buscaron brindar a la comunidad educativa una herramienta pedagógica buscando involucrar el uso de estrategias lúdicas logrando facilitar el aprendizaje de una manera más práctica afianzando el pensamiento número elevando el nivel académico despertando el interés por las matemáticas en los estudiantes, trabajaron la resolución de problemas aplicando el juego cooperativo como eje motivacional para el desarrollo de sus capacidades y adquisición de conocimientos mitigando las dificultades que se presentan en el área de matemáticas en la comprensión y aprendizaje. Implementaron un tipo de investigación cualitativa, con un enfoque de investigación acción participativa ya que los procesos desarrollados permitieron reflexionar sobre el quehacer docente brindando la oportunidad para que la población objeto de estudio pueda participar la manera activa mediante la construcción de conocimiento empleadas en el plan de la construcción lo destácale de este trabajo investigativo al aplicar las actividades lúdicas, los estudiantes muestran interés por aprender favoreciendo la interiorización de aprendizaje logrando presentar menor rechazo hacia las matemáticas estos relacionados a la vida diaria y resolución de problemas.

El trabajo de investigación de Tatiana Gómez Rodríguez, Olga Patricia Molano, Sandra Rodríguez Calderón 2015 “LA actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga”, este proyecto permitió conocer cuál importante es aplicar las actividades lúdicas

como herramienta pedagógica fortaleciendo el aprendizaje en los estudiantes enfocando la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras en el aprendizaje infantil desde el aula preescolar. Por ende, la actividad lúdica no solo es importante para el desarrollo comunicativo y físico más bien contribuye a la expansión de necesidades para ser utilizadas como principio de enseñanza aprendizaje al momento de adquirir los conocimientos y estos a su vez transformándolos en aprendizaje permanente. Durante el proceso de investigación aplicaron técnicas e instrumentos tales como observación, encuestas formales e informales, indagación documental, diario de campo, estos implementados en su primera fase; cuestionarios etnográficos, talleres y actividades integradoras para toda la comunidad institucional a través del Proyecto de Pedagógico de Aula estas implementadas en su segunda fase. Lo que destacamos de este trabajo investigativo es que manifiesta que los planteles educativos deben apostar a la innovación rompiendo todo tipo de paradigmas que se han venido suscitando en los procesos de aprendizaje, estos a su vez deben trabajarse en forma articulada tanto en directivo como docentes empleando las actividades lúdicas en espacios contextualizados, dinamos, ricos en experiencia.

3.1.2. Antecedentes Nacionales

Baltodano Asencio Doris (2022) Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles titulada “Relación de los juegos lúdicos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Bambini Montessori – Cartavio 2020”, tuvo como objetivo desarrollar estrategias con juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el campo de las matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. Bambini Montessori - Cartavio 2020. Este es el tipo de indagación primordial porque no se manejan las variables, solo se aprenden como reales. El método de investigación es cuantitativo; porque puede recopilar y

analizar datos cuantitativos sobre variables. El nivel de investigación es explicativo, como afirman Canales y otros (1986) que permite establecer la causa de los hechos, sucesos, fenómenos objeto de estudio. Está dirigido a contestar por qué sucede determinado cuál es el fenómeno, causa o factor de peligro agrupado a ese fenómeno, o cuál es el resultado del origen, es decir, indagar definiciones a los hechos. Concluyo que la correlación de los juegos lúdicos y el aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de 5 años en la I.E.I. Bambini Montessori – Cartavio 2020 es directa, alta con un Rho de Spearman de ,774 y una sig. Bilateral de lo que significa que cuanto más divertida sea la aplicación de los juegos, mejor será el aprendizaje de las matemáticas en los niños.

Zevallos (2018) realizo un trabajo titulado “La aplicación de estrategias lúdicas en la mejora de la enseñanza de las matemáticas en los alumnos del tercer grado de Educación Primaria de la I.E. Mariano Bonin de Tingo María, Huánuco 2018” Tiene como objetivo determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas favorece el aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes del tercer año de educación básica de la I.E. Mariano Bonin, Tingo María, Huánuco. En cuanto a la metodología utilizada, fue una cuantitativa con un diseño de estudio preexperimental con pretest y posttest para el grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 20 estudiantes de tercer grado de primaria. Se utilizó el estadístico "t" de Student para probar la hipótesis de indagación. Sus efectos muestran que el 23,61 % de los estudiantes alcanzan un cierto índice en su educación matemática. Con base en estos resultados, se aplicaron estrategias de juego durante 15 sesiones de estudio. Luego, se aplicó una prueba, los efectos mostraron que el 80,14% de los estudiantes de tercer año de primaria tenían un mayor índice de enseñanza de Matemáticas, mostrando un crecimiento del 56,53%. Con 21 efectos logrados y proceso de prueba T de Student. Los hallazgos confirman que acepta la hipótesis general

de indagación de que las estrategias lúdicas potencian el desarrollo de la educación matemática.

Carla Estefany Perez Infantes y Nardia Paola Tito Chaname (2020) tesis para optar el título de licenciado en Educación Inicial de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo titulada “Programa de actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida en niños de cuatro años”. Tuvo como objetivo proponer un programa de actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de la medida en niños de cuatro años. La presente investigación por su modalidad fue tipo cuantitativo, pues Bernardo y Calderero (2000) mencionan que “establece como criterios de calidad la validez, la fiabilidad y la objetividad. Se basa en instrumentos que implican la cuantificación de hechos, utilizando test, cuestionarios, escalas de medición, etc.”. De los instrumentos antes mencionados, sólo se empleó una lista de cotejo para el desarrollo del estudio. Con relación al tipo de estudio cuantitativo, Bernal (2006) refiere que se basa en “la medición de las características de los fenómenos sociales, lo cual supone derivar de un marco conceptual pertinente al problema analizado, una serie de postulados que expresen relaciones entre las variables estudiadas de forma deductiva”. Por consiguiente, se ha analizado diferentes teorías, para luego seleccionar la teoría o el fundamento más pertinente al problema encontrado, logrando de esa manera relacionar la información encontrado con la elaboración del programa de actividades lúdicas para desarrollar la noción de medida en niños de cuatro años. Por otro lado, la investigación fue trabajada con el diseño de investigación no experimental, al respecto Hernández, Fernández y Baptista (2010) refiere que son “estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en lo que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos”. Es decir, en este diseño “no se genera ninguna situación, sino que se observan situaciones ya

existentes, no provocadas intencionalmente en la investigación por quien la realiza". En otras palabras, no existe la necesidad de manipular las variables debido a que estas suceden por efectos externos a la investigación. Concluyo que, para mostrar el nivel de validez del programa de actividades lúdicas, se pidió la opinión de tres expertos, quienes evaluaron el programa a través de una lista de cotejo, teniendo como resultado un 80,59%, lo cual indica que la propuesta posee un nivel alto de validación, por ende, este programa puede aplicarse en la población y muestra estudiada o bien en otras realidades que tengan características similares que lo ameriten.

3.1.3. Antecedentes Locales o regionales

Elda Eudolita Loje Julca (2017), Tesis para optar el grado académico de maestra en ciencias de la educación con mención en Psicopedagogía Cognitiva de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo titulada “Propuesta de un programa de actividades lúdicas para el desarrollo de la noción del número y cantidad del área de matemática en los Niños y Niñas de 5 años de la I.E.I N° 1499 Guagayoc – Distrito La Encañada – región Cajamarca – 2017”. El trabajo de investigación fue explicativo-aplicado, debido a que se encargará de investigar el porqué de los hechos, cuyos resultados y conclusiones estarán orientados a la implementación de un Programa de actividades lúdicas para desarrollar la Noción de Número y cantidad en la Institución Educativa Inicial N° 1499 Guagayoc. La investigación ha sido alcanzada satisfactoriamente; toda vez que ha permitido elevar de manera significativa el desarrollo de noción de número y cantidad en los niños y niñas de la Institución Educativa inicial N° 1499 Guagayoc – distrito la Encañada – región Cajamarca.

Tenorio Saavedra Diane Fiorela y Tenorio Guerrero Blanca Violeta (2020), tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial de la Universidad

Nacional Pedro Ruiz Gallo titulada “Actividades lúdicas para el desarrollo de la noción del número y cantidad del área de matemática en los Niños y Niñas de 5 años de la I.E.I N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca.” El trabajo tuvo como objetivo implementar actividades lúdicas para mejorar el desarrollo e la noción del número y cantidad del área de matemática en los Niños y Niñas de 5 años de la I.E.I N° 1435 Nueva Esperanza. El trabajo de investigación será explicativo-propositivo, debido a que se encargará de investigar el porqué de los hechos, cuyos resultados y conclusiones estarán orientados a la implementación de un Programa de actividades lúdicas para desarrollar la Noción de Número y cantidad en la Institución Educativa Inicial N° 1435 Nueva Esperanza. Se concluyo el nivel de aprendizaje de la noción de número y cantidad de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz-Cajamarca través de un test el cual en promedio arroja los siguientes resultados: el 62% de encuentra en inicio de aprendizaje, mientras que el 38% se encuentra en proceso de aprendizaje, no habiendo ningún niño o niño en logro de aprendizaje.

Cruz Pérez Magdalena (2020), tesis para optar el título profesional de licenciado en educación inicial de la Universidad Particular De Cajamarca titulada “Juegos lúdicos Matemáticos de número y operaciones en los niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N°032 Chamaya Provincia Jaén – Cajamarca”. El trabajo tuvo como objetivo implementar juegos lúdicos matemáticos de número y operaciones en los niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N°032 Chamaya. El tipo de investigación fue básica de tipo descriptiva porque recoge información detallada de la Matemática de número y operaciones, y tomando en cuenta los criterios de evaluación, se determinó el nivel alcanzando, proceso investigativo que se justifica en el aporte. Se concluyo el nivel de Clasificación en los niños de 5 años de educación

inicial de la institución educativa N°032 Chamaya provincia Jaén-Cajamarca se encuentra en la categoría Inicio con un 42.86% existiendo una problemática en esta dimensión ya que le ayuda a tener una diferenciación de lo bueno y malo, los conocimientos en saber aprovecharlos dentro del aula y promover las matemáticas para su vida diaria.

3.2. Bases teóricas de la investigación:

3.2.1. Material didáctico.

En el proceso de enseñanza y aprendizaje, la elección de los materiales utilizados es muy importante. Es para motivar a los estudiantes, centrar su atención y permitirles identificar y retener el conocimiento. Un proceso de enseñanza positivo requiere que los docentes tengan un conocimiento claro y preciso de la automatización, elaboración y calidad de diversos materiales que favorecen el aprendizaje de los estudiantes. Usar material didáctico es seguro cuando hay una respuesta intelectual positiva parte de los alumnos por medio de la vigilancia, beneficio y acierto adecuado. Los materiales lúdicos que se seleccione deben contribuir con las metas planeadas y ser de una excelente eficacia. Potencialmente el educador debe manifestar superioridad y destreza en el uso apropiado de cualquier técnica didáctica. Carlín, Silva. (1988).

3.2.1.1. Concepto de recurso didáctico.

Los recursos didácticos son materiales que capacitan a los docentes para enseñar y facilitan el aprendizaje de los alumnos. Se utiliza en la educación para concebir conocimientos, destrezas y habilidades. Las herramientas del juego, también son populares como medios o accesorios del juego, son cualquier tipo de dispositivo fabricado y rastreado con el fin de proporcionar procesos de ilustración y masterización. Vélez. b. (1998) Las herramientas didácticas son métodos fundamentales para mejorar el progreso del conocimiento y el aprendizaje y pueden ser manipuladas dentro de los entornos

educativos. Posibilita la adquisición de conceptos, actitudes, destrezas y habilidades. Los materiales didácticos son todos los espacios en los que la misión educativa los propone. Es una yuxtaposición de procedimientos que los docentes aplican a las organizaciones escolares para facilitar el proceso educativo.

3.2.1.2. Naturaleza del material didáctico.

Estos son el resultado combinado de los mensajes mediáticos y educativos que reciben los alumnos para llevar a cabo su aprendizaje. Es un vinculado de esencias, conectores o herramientas diseñados para crear la enseñanza más útil y eficaz hacia la noción. Estos soportes se logran partir en materiales para acciones propios y materiales utilizados. Fundamentalmente, los juguetes juegan un pliego significativo en la adquisición del conocimiento que debe formarse en un niño, provocan cambios en la vida de un niño y mejoran las habilidades y destrezas de un niño, en la orientación general de la personalidad del niño. pasado tenía un propósito más descriptivo y se exponen a los estudiantes para corroborar y aclarar lo que se estaba explicando. El problema es común e "intocable" para los no docentes. Trata de visitas a laboratorios, en el cual se coloca el equipo a la pared o se guarda bajo llave en un armario. Hoy en día, los materiales educativos tienen una misión diferente, más que ilustrativa, su misión es llevar a los estudiantes a trabajar, investigar, descubrir y construir; Adquiere así un aspecto funcional dinámico, brindando la posibilidad de enriquecer la experiencia del estudiante, acercándola a la realidad y brindando una oportunidad para la acción. Vicente Moya (1987).

3.2.2. La importancia de los materiales lúdicos.

María Montessori (2011) fabricó un documento pedagógico específico representando los ejes básicos de sus impulsos controlados. No es un pasatiempo fácil ni una fuente fácil de aprendizaje. Deben captar la inquietud del niño y guiarlo a través de su curiosidad. Estos divertidos materiales didácticos se pueden utilizar de forma individual o en grupo para abordar cualquier área de las matemáticas, incluido el

canto. Actividades de ocio gratuitas y al aire libre. Ofrecen rutinas de fácil acceso a través de otros medios y herramientas que agregan efectividad, profundidad y variedad. del aprendizaje. Es significativo acordarse que el material didáctico debe poseer elementos adecuados a ciertos aprendizajes precisos. Preparados a apoyar el avance de niños y niñas en aspectos referentes con la tendencia, la expresión oral y escrito, la imaginación, la socialización, la excelente comprensión y el respeto a sí mismo y a los demás. María Montessori (2011).

3.2.2.1. Los materiales lúdicos en el proceso de aprendizaje.

Cuando se trata de ilustraciones, los niños tienen una necesidad introspectiva de objetos y materiales. Porque a través de ellos exploramos y renovamos nuestra realidad. Se requieren muchos cambios para consentir el develamiento y el manejo, la observación, la congregación, la categorización y la experiencia. Los objetos y elementos simbólicos permiten a los niños y niñas repetirse, y el juego es una importante fuente de ilustración, proporcionando distracción y disfrute, generando fantasías, imaginación y socialización entre iguales.

Los juegos infantiles son materiales con los que pueden jugar los niños, estén o no fabricados con fines educativos. Los materiales de artesanía se pueden obtener de las bases, y algunos se pueden hacer con materiales para padres e hijos o para jugar. La naturaleza del material del libro de texto. Los materiales lúdicos consideran grupos de niños y niñas y tienen en cuenta la edad de los alumnos, los ámbitos de aplicación y la mejora progresiva de la aplicación de los conocimientos adquiridos a nivel físico, intelectual, afectivo, social y social. Cláusula. Los materiales del juego deben proporcionar:

Seguridad: no tóxico, bordes redondeados, no cortante, no tragador, no peligroso Tolerancia: No se rompe fácilmente sin perder

manejabilidad y accesibilidad. Apropiado: Esto hará que las asignaciones se basen en el progreso real de los niños y niñas.

Atractivo y alentador: adaptarse a diferentes usos y diferentes juegos

trae alegría y repetición. Atracciones: Estimular, apoyar y potenciar las actividades de los niños, pero no sustituirlas. Reacondicionados: Hay suficientes para múltiples usos, juegos y posibilidades de experiencia.

3.2.3. El material didáctico básico.

Los materiales de enseñanza básicos para el eje de desarrollo de los niños van desde juguetes comunes como muñecas, pelotas y autos, hasta acertijos, árboles para trazar, materiales armoniosos, fábulas, juegos de reconstrucción, etc. Además, este material concreto incluye varios tipos de sombras, crayones, sellos, rotuladores, lana, retazos de tela, papel satinado, pliego cometa, pliego crepé, cartón, arcilla, terrones y materiales necesarios. Envases de plástico o cartón, moldes, tapas, revistas, conos y cilindros de cartón, etc. Alcides Esparza. (1999).

3.2.3.1. El material didáctico para preescolar.

Los materiales pedagógicos hacia la inicial niñez son significativos hacia el progreso de su hijo. Estás en un período de la vida en el que la regeneración es el aprendizaje. Porque es en esta práctica donde se cultivan los dominios necesarios hacia el avance. Las obras de preescolar son muy útiles para esta tarea ya que son herramientas muy interesantes para los niños en etapa temprana. Se sabe que los infantes son muy interesados en los libros preescolares. Por lo tanto, su uso aumenta en los primeros tres años de educación tanto para niños como para niñas. Este es un paso necesario e importante para todo lo que suceda en los próximos años. El equipo de juegos para niños en edad preescolar es una excelente manera de introducir a los niños a los diferentes conocimientos que se pueden enseñar de una manera previa a la aceptación. Los niños y niñas suelen acostumbrarse a los juguetes preescolares antes de iniciar esta etapa de aprendizaje. Los materiales lúdicos preescolares han intentado adaptarse y evolucionar a lo largo de los años. La idea no es nueva, pero la creación de materiales didácticos para la educación preescolar tuvo que tener en cuenta los

cambios generales lúdicos y las convenciones de estudio para adaptar su significado a los tiempos existentes. En general, los niños siempre han recibido bien los materiales de preescolar, pero ciertamente algunos son mejores que otros. Porque los niños empiezan a escribir en pocos días. Este tipo de actividad con material preescolar deja el salón para aprender una buena letra. García F. (1997).

3.2.3.2. Clasificación del material didáctico por su función y estructura.

Los materiales son recursos que utilizan los profesores y alumnos de nivel inicial hacia formar más objetivo el sumario de enseñanza y aprendizaje. Por su construcción, estos materiales corresponden ser avanzados y manejados sistemáticamente para que los efectos estén adecuados, deben poseer las sucesivas peculiaridades: Robles, Paredes (2001) Fácil de fabricar, económico, innovador, fácil de usar, seguro de manejar, considerados con el medio ambiente y el medio ambiente, versátiles: materiales de hormigón, materiales de semihormigón, teatros, eventos materiales o acontecimientos y experiencias. Un instrumento u objeto que vale como conducto de comunicación entre un interactor y otros. Se trata de ayudas visuales como diapositivas, artículos, rotafolios, auriculares y ayudas audiovisuales (televisores, ordenadores, cañones multimedia). Material auditivo. El audio, estás solo manejan sonido, música, pero de igual forma son excelentes recursos para apoyar los ejes temáticos de las diferentes asignaturas del currículo, ofrecen a los docentes y a los alumnos un material de apoyo para enriquecer las actividades de todas las asignaturas, lo que sirve para enriquecer un programa haciendo más efectivo el proceso de enseñanza, su señal informativa puede ser captada desde cualquier lugar, su aplicación en el aula ofrece distintas particularidades, elaboración de guiones adecuados, efectos sonoros, despertar interés hacia problemas de la comunidad completar y complementar un tema.

3.2.4. Material didáctico de fácil confección.

Los muñecos de carnaval están compuestos por porta botellas de plástico, chupetes, lana, cartón y cajas de sorbete. Forma con palitos de helado. Grado de ensayo con cajas de sorbete de plástico. Una jarra de leche o jugo, un tapacubos de plástico, un camión cargado de palitos de eucalipto Una flauta mágica, un gran reemplazo, a los niños les y encantan las pajitas, popotes, flautas y otras cosas interesantes. Con pinzas para la ropa y un poco de papel y goma. diferentes alturas (con globos y latas o tubos de cartón) Palos de lluvia (tubos de cartón llenos de cuentas, grava con clavos clavados). Maracas (tarros de yogur llenos de lentejas, garbanzos, arroz, etc.) Garras (limpiamos el interior del relleno y tiramos de los extremos hacia abajo con una goma elástica) Instrumentos musicales hechos con botes, latas, botellas, papel de colores, palitos de piruletas y palos, corcho, papel cometa, etc. Para la siembra comunitaria también se pueden usar máscaras de globos grandes y piñatas hechas de papel y cartón de colores. Carrito de compras con botellas de plástico, tapas de plástico. Títeres de animales hechos de papel y tela de colores, fáciles de hacer.

3.2.4.1. Ventajas de preparar material didáctico.

Son muchas las ventajas a la hora de preparar materiales didácticos, entre ellas: Niños y niñas desarrollan la motricidad fina y gruesa. Los niños aprenden a compartir sus materiales con sus compañeros. El aprendizaje significativo acorde con el trabajo que realizan les ayuda a conservar lo aprendido de por vida. Los niños o niñas guardan cosas que ya no necesitan para luego transfórmalo en otras cosas nuevas que le sean útil; todos los niños sean conscientes de las acciones que realizan al mezclar toda la basura, concientizar a los niños y niñas para que cuiden el medio ambiente en el que viven y no lo contaminen.

Cienfuegos Castillo Lorenzo (2003)

3.2.4.2. Propósitos de la elaboración de material didáctico.

Los niños y niñas a través del material que han elaborado no están ahí en el vacío, sino que por el contrario lo dan a conocer o lo describen

habiendo en cuenta cualidades cualitativas y cualitativas, es decir, han creado los materiales que utilizaron, para que podamos servir para que puedan expresarse sin miedo cuando hablan. Que estos niños desarrollen su creatividad de acuerdo al material de juego que tienen a la mano y que vean que es lo que se puede hacer. El material didáctico que se prepara sirva para que se pueda trabajar en las diferentes áreas. Al niño o niña con la confección de este material le permita relacionar y facilitar su aprendizaje para que pueda comprender el tema a tratar en clase. El niño cree sus propios textos acerca de lo que ha sido producto de su invención, cuentos, adivinanzas, rimas, etc. despertando así su creatividad e imaginación. García Arieto Lorenzo (2006).

3.2.5. El juego.

La palabra juego se deriva del latín *jocus* "broma", "broma", "diversión". Los juegos y la cultura van de la mano y sus roles se han enfatizado repetidamente. Schiller (1928: 12) Con su famosa máxima, "Un hombre sólo es perfecto cuando juega", nos llamó la curiosidad con el vocablo "escuela". Limpiamente, el significado griego único era "ocio, descanso, ocio", pero se derivó de algo hecho en el ocio, más específicamente algo que vale la pena hacer, y terminó significando "estudio" (en lugar de jugar). En el período helenístico se convirtió en la designación de la Escuela de Filosofía, de donde obtuvo su significado actual en un sentido más amplio. de "centro de estudios". (Tineo, L, 2006). Es una actividad física y mental que proporciona alegría, diversión y esparcimiento a los sujetos que lo practican, brindando momentos de felicidad. El juego es algo espontáneo y voluntario, por su carácter no obligatorio, es libremente elegido por quien lo va a realizar.

3.2.5.1. Características del juego.

El juego se caracteriza porque es un movimiento libre, espontáneo y sin reglas: El juego es una actividad libre. El juego por mandato no 37

es juego, es una actividad necesaria para el desarrollo físico, psicológico, social y educativo. (Tineo, L, 2006)

3.2.5.2. Clasificación basada en la teoría de Piaget.

La clasificación propuesta por Piaget se relaciona con su teoría de las etapas de la evolución del pensamiento. Este autor equipara al juego con el acto intelectual; ya que considera que tienen la misma estructura. (Ribes, D, 2006).

3.2.5.3. Juego sensorio motor.

El niño al jugar repite ejercicios que le producen placer, bien por el resultado seductor, bien por revelar que es el igual al origen de lo que le sucede las cuales estarán designadas como reacciones primarias Secundarias. La imitación total y la indagación de lo nuevo igualmente son estimadas como juego sensorio motor.

3.2.5.4. Juego simbólico.

El juego simbólico según Piaget, aparece a los dos años de edad y se prolonga hacia los siete años. Se caracteriza por que el niño actúa como si fuera otra persona o en otra situación diferente a la real.

3.2.5.5. Juego de reglas.

Es un juego donde tienes que venerar las reglas impuestas por tu equipo.

3.2.5.6. Funciones del juego.

El juego brinda a los niños alegría y ventajas para su desarrollo armónico y ofrece al profesor condiciones óptimas para aplicar métodos modernos”. Su influencia benéfica ejerce todos los campos del desarrollo en: aspecto intelectual, físico y moral. (Castro, R, 2007).

3.2.6. Clasificación basada en la experiencia docente.

(Ortiz, A, 2009). Los juegos de mejora de destrezas, el juego de adquisición de conocimientos y los juegos de mejora de valor constituyen parte de esta clasificación.

El juego lúdico en el nivel inicial.

Si recuerdas los juegos del I.E.I., colaborar con los alumnos puede ser un trámite. Ampliamente utilizado en el nivel de principiante, rara vez

se usa en el nivel de principiante y rara vez se usa en otros niveles, excepto en ciertas materias. La razón de esto es que ven los juegos como "niños y niñas" o como una pérdida de tiempo porque necesitan transmitir ciertos temas. Casi siempre se usa como un "reverso" para las variantes cuando estás jugando y, por supuesto, improvisando. Para evitar que esto suceda, y para que sea un buen método de enseñanza, creo que los maestros deben repensar y reconsiderar cuándo, cómo y qué tipo de juegos se deben jugar en el aula. Estos son recursos importantes que consiguen formar el proceso de enseñanza y aprendizaje un instante más placentero e interactivo. Sin embargo, esto no significa que la provisión de juegos en el aula avale el aprendizaje de la materia. Deben ser notables para la destreza del docente y tener en cuenta el propósito real del contenido presentado. Interesante juego de matemáticas. Presentación de nociones matemáticas coherentes con ideas de juegos Hoy en día, se encuentran a menudo en sitios web, juegos de computadora y programas de televisión. Por supuesto, no todo sale bien y no todo enseña a los niños lo que les quieren enseñar.

El juego como fuente de aprendizaje.

Los juegos se pueden esgrimir en muchas áreas de la lección. Puede seguir el tema, revisar y practicar el contenido después de la explicación, repetir e incluso enfocar. Hacía que sea un expediente didáctico meritorio, debe quedar claro qué se va a enseñar, para qué y para quién se va a enseñar. Modifique su juego y aprenda algo nuevo. Las matemáticas son sólo un juego y, a menudo, los juegos se pueden examinar con materiales matemáticos. Generalmente, las reglas del juego no requieren una introducción larga y complicada. Este juego requiere diversión y acción inmediata. La simplicidad y la inmediatez también se consideran en algunos escenarios matemáticos, pero las matemáticas van más allá de la experiencia fuera de argumento para crear materiales que nos ayuden a solucionar nuevas dificultades.

Juegos de desplazamientos.

Por ejemplo, los lados de una tarima de juego se pueden identificar con desiguales colores que indican 'dirección azul', 'dirección roja', etc. O una referencia única a pasar por la misma cantidad de cuadrados a medida que avanza en una intersección o mapa de calles de la ciudad. Puedes avanzar y retroceder de un cuadrado a otro, saltar a los cuadrados de un determinado color o número, y saltar tantos cuadrados como sea posible según los símbolos de los dados. Al ofrecer juegos con diferentes modificaciones y variaciones, los mismos conceptos se pueden enseñar y enriquecer de diferentes maneras.

3.3. El Área de Matemática en el nivel inicial y las rutas de Aprendizaje.

3.3.1. Definición.

Las Rutas de Aprendizaje son “documentos pedagógicos dirigidos a los docentes para orientarlos a saber con mayor precisión qué deben enseñar y cómo pueden facilitar los aprendizajes de los niños” Son entonces ideas metodológicas ya desarrolladas y organizadas en distintos fascículos para cada uno de los grados y ciclos de la educación básica que buscan facilitar la labor docente. Estas ideas metodológicas han sido recogidas de las experiencias exitosas de maestros y maestras que han aportado en esta empresa en forma directa o indirecta. El contenido de las rutas de aprendizaje está enmarcado dentro de contextos originarios de nuestro país y se busca Los profesores adaptando estas actividades a sus propias particularidades y haciéndolas significativas para los niños. (MED, 2013).

3.3.1.1. Dominios de las matemáticas y las rutas.

3.3.1.1.1. Números y Operaciones.

Al comparar sumas de objetos, los niños identifican y establecen relaciones entre cantidad y cantidad. Mediante el uso de los cuantificadores: muchos, pocos, unos pocos, entre otros, más adelante podrás relacionar números mayores con sus respectivos dígitos. La relación que establecen los niños entre números y formas les ayudará

en el proceso de construcción de conceptos numéricos. Es necesario tener en cuenta el aspecto perceptivo (visual, auditivo, táctil) porque a estas edades aún se rigen más por la percepción que por el valor cardinal (1, 2, 3...). (MED, 2013).

3.3.1.1.2. Cambio y relaciones.

Se espera que los niños construyan el significado, uso de patrones, igualdad, diferentes, relaciones y funciones. El fenómeno de cambio se observa cotidianamente a nuestro alrededor, pueden ser apreciados por el niño de manera intuitiva. Por ejemplo: Desde pequeños los niños perciben el cambio ciclo del día a la noche. Observan también cambios progresivos, como el de las estaciones, en las plantas cuando se acerca la cosecha, cambios climatológicos, cambios en ellos mismo, así como en los seres vivos que lo rodean, etc. Estos cambios se perciben también relaciones cotidianas, como cuando un niño establece de manera intuitiva, relaciones lógicas de madre e hijo, observar a las crías de su mascota. Sin embargo, solo cuando el niño adquiere herramientas matemáticas más precisas, tiene la posibilidad de establecer una relación o un modelo para estas situaciones. (MED, 2013).

3.3.1.1.3. Geometría.

Los niños necesitan explorar y examinar formas, propiedades e idilios bidimensionales y tridimensionales. Trata los idilios espaciales usando métodos de coordenadas y otros métodos de representación, y el uso de innovaciones y simetrías en situaciones matemáticas. Comprender las propiedades medibles de objetos, unidades de medida, sistemas y procesos, y utilizar técnicas, herramientas y recetas adecuadas para lograr medidas. (MED, 2013).

3.3.1.1.4. Estadísticas y probabilidad.

Argumenta en la resolución de problemas. Esta capacidad es fundamental no solo para el desarrollo para el desarrollo del pensamiento matemático, sino para organizar y plantear secuencias, formulas, conjeturas y corroborarlas, así como establecer conceptos,

juicios y razonamientos que den sustentos lógicos y coherentes al procedimiento o solución encontrada. Así, dice que la argumentación puede tener diferentes usos: -Explicar sucesos de situaciones problemática -Justificar, hacer una Exposición de los resultados a los que se hayan llegado. -Verificar conjeturas, tomando como base elementos del pensamiento matemático. (MED, 2013).

3.3.1.1.5. Capacidades de los Dominios de las Matemáticas.

(MED, 2013). Para las competencias a desarrollar en matemáticas, se aplicarán las Rutas de Aprendizaje establecidas en 6 de ellas, en todos los niveles y modalidades de la Educación Básica Continua según el Departamento de Educación. Ellos son: Matemáticas, Actuación, Comunicación, Desarrollo de Estrategia, Uso de Expresiones Simbólicas, Debate.

3.3.1.1.6. Matematiza situaciones en diversos contextos.

Matematizar implica, entonces, expresar una parcela de la realidad, un contexto concreto o una situación problemática, definido en el mundo real, en términos matemáticos. Actividades que están asociadas a estar en contacto directo en situaciones problemáticas reales, caracterizan más la capacidad de matematización. (MED, 2013).

3.3.1.1.7. Representa situaciones en diversos contextos

(MED, 2013). La representación es un proceso y un producto que implica desarrollar habilidades sobre seleccionar, interpretar, traducir y usar una variedad de esquemas para capturar una situación, interactuar con un problema o presentar condiciones matemáticas.

3.3.1.1.8. Comunica situaciones en diversos contextos

(MED, 2013). La capacidad de la comunicación matemática implica promover el dialogo, la discusión, la conciliación y/o rectificación de ideas. Esto permite al estudiante finalizarse con el uso de significados matemáticos e incluso vocabulario especializado.

3.3.1.1.9. Definición

(Moreira, R. & Saliba, C, 2007). Un conjunto de acciones planeadas sistemáticamente que afectan a desiguales áreas de la educación con el

fin de lograr metas establecidas sistemáticamente y empotrar innovación y mejora en el sistema educativo. Se determinan por contextos experimentales. Como tales, son provisionales e implican el uso de recursos a favor de las propias escaseces sociales y educativas.

III. HIPÓTESIS

4.1. General

La aplicación de un programa de juego lúdico mejora significativamente el aprendizaje en las matemáticas en los niños de cinco años de edad en la I.E.P – “Bruning School” en el año 2022.

4.2. Hipótesis estadísticas

4.2.1. Hipótesis alterna: La aplicación de los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de la matemática en los niños de 5 años de edad en la I.E.P – “Bruning School” en el año 2022.

4.2.2. Hipótesis nula: La aplicación de los juegos lúdicos no mejora el aprendizaje en el área de la matemática en los niños de 5 años de edad en la I.E.P – “Bruning School” en el año 2022.

4.3. Especifica

4.3.1: Identificar el nivel de aprendizaje matemático de los niños de cinco años de la Institución Educativa Privada “Bruning School” antes de la aplicación de los juegos lúdicos.

4.3.2: Comparar el nivel de aprendizaje matemática de los niños de cinco años de la Institución Educativa Privada “Bruning School”, antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos.

IV. METODOLOGÍA

5.1. Tipo de la investigación

5.1.1. Tipo

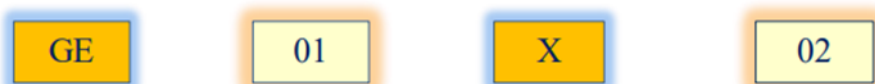
El tipo de investigación que se utilizó en este presente trabajo es cuantitativo. el hecho de que este estudio es más práctico y aplicado, ya que se basa en utilizar los referentes teóricos y metodológicos existentes en nuestras variables para recopilar información.

5.1.2. Nivel de Investigación

El nivel de esta investigación es explicativo, ya que busco generar nuevos conocimientos y resolver problemas de aprendizaje en matemática infantil y qué hacer para explicar la influencia de las actividades recreativas como estrategia. En este nivel se aplicó un nuevo sistema, la estrategia para mejorar y solucionar la situación problema, dando inicio al estudio actual. El estudio se realizó teniendo en cuenta el enfoque experimental ya que según Del Cid, Méndez y Sandoval (2011) los estudios experimentales son serios y elegantes, este tipo de información permite recopilar, permitiendo elaborar tablas y gráficos que muestren convenientemente el fenómeno. Bueno, cuando se trata de experimentar, los parámetros exactos se establecen en evitar declaraciones indecisas, porque los números ayudan a comunicar mejor los resultados de una investigación, especialmente si representa proporciones de su centena.

5.1.3. Diseño de la investigación

La investigación es pre experimental porque en este tipo de estudio hay causa y efecto de la variable; por la existencia del grupo experimental, el grupo pre experimental participa activamente en el programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el Área de matemática en los niños y niñas de 5 años de edad en la I.E.P – “Bruning School” en el año 2022 El esquema a seguir es el siguiente:



Dónde:

GE= Grupo Experimental

O= 5 años de edad en la I.E.P – “Bruning School” en el año 2022

01= Pre-test aplicado al grupo experimental.

02= Post-test aplicado al grupo experimental

X= Programa de juego lúdicos

5.2. Población y muestra

La población está conformada por 12 niños de 5 años de edad, que representa a todos aquellos estudiantes matriculados en el 2022.

La institución educativa Bruning School tiene 10 años de creación, está ubicada en la ciudad de Cajamarca cuenta con 30 niños de 3, 4 y 5 años.

Tabla 1 Población de la investigación

Institución Educativa	Sección	Edad	N° de niños	
			Hombres	Mujeres
Bruning School	Unica	3	4	6
Bruning School	Unica	4	5	3
Bruning School	Unica	5	5	7
Total	30			

Fuente: Nómima de matrícula del año 2022

Muestra:

Está conformado por 12 niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Privada “Bruning School” en el año 2022.

La muestra ha sido seleccionada a través del muestreo no probabilístico. Está conformada por:

Tabla 2 Muestra

Institución Educativa	Sección	Edad	N° de niños	
			Hombres	Mujeres
Bruning School	Unica	5	5	7

Fuente: Nómina de matrícula del año 2022

Para determinar la muestra se estableció como:

Criterios de inclusión

- Se trabajó con niños de 5 años de educación inicial
- Se trabajo con 10 niños que asisten regularmente a clases.

Criterios de exclusión

Se excluyo a 2 niños que faltan con regularidad y a los que se incorporaron a la Institución Educativa después de iniciar el programa.

5.3. Definición y operacionalización de la variable e indicadores

5.3.1. Definición operacional

Variable independiente: Juegos lúdicos

Según Fullea (2018), “un juego lúdico es una estrategia pedagógica que nos apoya en el proceso de enseñanza en una disciplina determinada, tal como lo hace un libro de texto u otro material audiovisual, en el que el objetivo está centrado en la adquisición del conocimiento”

Variable dependiente: Aprendizaje del área de Matemática.

La adquisición de conocimientos posee un estado de grados de comprensión y cada infante los va superando. No todos los niños tienen la misma capacidad, pero todos tienen la misma necesidad de aprender Matemáticas. Por lo tanto, la tarea escolar consiste en cubrir las necesidades, y no en clasificar capacidades. (Bravo, 2006)

5.3.2. Operacionalización de la variable

Programa de uso del material didáctico utilizando juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de la matemática en los niños de 5 años en la I.E “Bruning School”- Cajamarca 2022.

Tabla 3 Matriz de Operacionalización de la Variable

VARIABLES	Conceptualización de la variable	DIMENSIONES	INDICADORES	UNIDAD DE MEDIDA
Juegos lúdicos.	Los juegos lúdicos es el arte de enseñar; ya que es un vocablo que ha sido estudiado por numerosos autores pues el proceso de instrucción es obligatorio en la vida del niño puesto que desenvuelve la personalidad y los procesos cognitivos todo esto ayuda en su desarrollo integral.	Generar sus reglas	-Demuestra agrado y placer al cumplir reglas - Menciona a otros las reglas del juego - Se divierte al cumplir las normas del juego	Lista de cotejo
		Espontáneo y voluntario	-Ayuda a sus compañeros de manera espontánea -Muestra voluntad al completar un juego -Es desenvuelto para realizar el juego	
		Motivador y activo	-Participa en la organización del juego -Es activo durante el juego -Muestra gestos de amistad	
		Reflexión y compromiso	-Asume compromisos de cooperación y reflexión -Muestra interés para cumplir compromisos. -Colabora con el grupo para lograr objetivos comunes	

Aprendizaje del área de Matemática.	Es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos para resolver problemas, que nos permitirá desenvolvernors en la vida diaria.	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades y expresiones numéricas Comunica su comprensión sobre los números y operaciones Usa estrategia y procedimiento de estimación y calculo
		Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objeto con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre la forma y relaciones geométricas Usa estrategia y procedimientos para orientarse en el espacio

Tabla 4 Escala de calificación

Nivel Educativo	Escala de calificación	Descripción
Educación Inicial	AD Logro Destacado	Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto de la competencia. Esto quiere decir que demuestra aprendizaje que van más allá del nivel esperado.
	A Logro Esperado	Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia,

		demonstrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.
	B En Proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	C En inicio	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 interacción del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

5.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos

5.4.1. Técnica

Los datos serán obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación, que permitieron conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente.

Por ello, en la práctica de campo se aplicó la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo.

A continuación, se presenta una descripción de las técnicas e instrumentos a utilizar:

a.-La observación, es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto permite apreciar de forma natural y espontánea el comportamiento de los estudiantes en todas sus manifestaciones, es decir que el docente puede observar directamente todo el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Luidewing, C. (1999)

En la práctica educativa, la observación es uno de los recursos más ricos que cuenta el docente para evaluar y recoger información sobre las capacidades y actitudes de los estudiantes, ya sea de manera grupal o personal, dentro o fuera del aula. Santillana (2003). De acuerdo a esta técnica el instrumento que se utilizará es la lista de cotejo.

La técnica utilizada en la investigación estuvo referida a la aplicación de la observación, siendo la lista de cotejo el instrumento que se utilizó, lo cual permitió recoger información sobre el programa de uso del material didáctico utilizando juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en la matemática de niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Bruning School” de Cajamarca.

Al utilizar la observación como una técnica le permite al investigador evaluar a los niños, lo cual implica aprender a mirar lo que el niño y la niña hace registrando objetivamente sus actividades en el que la docente observa y establece interacciones con el niño y la niña para obtener información, es por eso que se utilizó en la investigación realizada en la Institución Educativa Inicial “Bruning School” de Cajamarca la que fue aplicada a los niños y niñas de 5 años que permitió observar la utilización de juegos lúdicos.

b.- La lista de cotejo. Este instrumento permite recoger informaciones precisas sobre manifestaciones conductuales asociadas, preferentemente a los aprendizajes que son referidos al saber hacer, saber ser y saber convivir, se entiende básicamente como un instrumento de verificación, en el que actúa como un mecanismo de

revisión durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de ciertos indicadores prefijados y la revisión de su logro o de la ausencia del mismo, las listas de cotejo poseen un amplio rango de aplicaciones, pueden ser fácilmente adaptadas a la situación que se requiera. Bordas, M. (2009). Consiste en un listado de aspectos a evaluar (contenidos, capacidades, habilidades, conductas) al lado de los cuales se puede calificar (“O” visto bueno, o, por ejemplo, una "X" si la conducta no es lograda) un puntaje, una nota o un concepto. Este instrumento permite recoger informaciones precisas sobre manifestaciones conductuales asociadas, preferentemente, a aprendizajes referidos al saber hacer, saber ser y saber convivir. Este instrumento se utiliza para anotar las observaciones, las cuales consisten en una lista con características relacionadas con el comportamiento de los estudiantes y el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuales están presentes y cuáles ausentes. La lista de cotejo que se ha utilizado en la presente investigación tiene 10 ítems los cuales están referidos al uso de material didáctico para mejorar la matemática. Bordas, M. (2009). La lista de cotejo de verificación fue aplicada a los niños y niñas de 5 años de edad de educación inicial del distrito de Cajamarca y el instrumento utilizado fue el formato de la encuesta.

5.4.2. Instrumento

Lista de cotejo.

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

5.4.3. Validez del instrumento

La lista de cotejo fue sometida al criterio de rigor científico de validez. En este proceso se recurrió a dos jueces expertos de la especialidad de educación inicial. Entre ellas están: la Lic. Luisa Ramírez Aguilar quien desempeña el cargo de directora de la I.E.P. “Bruning School”. También por la docente Isabel Guerrero Delgado que desempeña su cargo en el aula de 5 años de la I.E.P. “Bruning School”.

Para determinar estadísticamente la validez del instrumento se empleó la fórmula del Coeficiente de Validez de Contenido (CVC) de Hernández-Nieto (2002). De esta manera, se calculó la media obtenida en cada uno de los ítems y, en base a esta, se calculó el CVC para cada elemento.

$$CVCtc = \frac{\sum CVCi}{N}$$

5.4.4. Confiabilidad del instrumento

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

$$K - R20 = \frac{n}{-1} [\sum p * q]$$

En donde: KR-20 = coeficiente de confiabilidad.

n = número de ítems que contiene el instrumento.

Vt = varianza total de la prueba.

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

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

Criterios de evaluación de la consistencia interna de los ítems

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

- La confiabilidad de 0 a 0.49 es Baja

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

5.5. Plan de análisis

El procesamiento, implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de apreciar el comportamiento de las variables. Guidas, M. (2005) Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizó la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, se utilizó la estadística inferencial a través de la prueba de wilcoxon para la contratación de hipótesis. Prueba de Wilcoxon.

La prueba de Wilcoxon es una prueba no paramétrica para comparar la mediana de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas. Se utiliza como alternativa a la prueba T de Student cuando no se puede suponer la normalidad de dichas muestras. Guidas, M. (2005)

5.6. Matriz de consistencia

Tabla 5 Matriz de Consistencia

TITULO	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGIA
JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE CINCO	Problema general ¿De qué modo influirá la implementación de los juegos lúdicos en el aprendizaje de la matemática de	Objetivo general Utilizar los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de	Hipótesis general: La aplicación de un programa de juego lúdico mejora en gran medida el aprendizaje de las matemáticas	Tipo: Cuantitativo Nivel: Explicativo Diseño: Pre experimental Población: 30 Muestra: 10

<p>AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA BRUNING SCHOOL CAJAMARCA AÑO 2022.</p>	<p>los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Bruning School en el 2022?</p>	<p>cinco años de la institución educativa privada Bruning School Cajamarca año 2022.</p>	<p>de un niño a partir de los cinco años de edad en la I.E.P – “Bruning School” en el año 2022.</p>	<p>Técnica: observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejos</p> <p>Plan de análisis: Prueba de wilcoxon</p>
	<p>Problemas específicos</p> <p>¿Cuál es la influencia de los juegos lúdicos en el aprendizaje de reconocer y clasificar, en los niños de 5 años de la Institución Educativa Privada Bruning School?</p> <p>¿Cuál es la influencia de los juegos lúdicos en el aprendizaje de seriación de los alumnos de la Institución Educativa Privada Bruning School?</p> <p>¿Cuál es la influencia de los juegos lúdicos en el aprendizaje de noción de número en los alumnos de la Institución Educativa Privada Bruning School?</p>	<p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el nivel de aprendizaje en el área de la matemática de los niños de cinco años de la Institución Educativa Privada Bruning School. - Emplear una propuesta centrada en los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Privada Bruning School - Comparar el nivel de razonamiento matemático en los niños de cinco años de la institución educativa privada “Bruning School”, antes y después de 	<p>Hipótesis específicas:</p> <p>Identificar el nivel de aprendizaje matemático de los niños de cinco años de la Institución Educativa Privada “Bruning School” antes de la aplicación de los juegos lúdicos.</p> <p>Comparar el nivel de aprendizaje matemática de los niños de cinco años de la Institución Educativa Privada “Bruning School”, antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos.</p>	

		aplicar los juegos lúdicos.		
--	--	-----------------------------	--	--

5.7. Principios éticos

La presente investigación se desarrolló con el cumplimiento de los principios del Código de Ética para la investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote 2022).

Protección de las personas, se tomará en cuenta este principio, bajo el cual se asegura la protección de la identidad de los estudiantes, por ello los instrumentos no consignarán los nombres de los sujetos, asignándoles por tanto un código para el procesamiento de la información.

Confidencialidad, referente a ello la investigadora da cuenta de la confidencialidad de los datos, respetando privacidad respecto a la información que suministre la aplicación del instrumento.

Beneficencia, se considera este principio pues la información resultante del procesamiento de la información será un referente para el planteamiento de programas de acompañamiento pedagógico y tutorial.

V. RESULTADOS

6.1. Resultados

La presente investigación tuvo como Objetivo General, Utilizar los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la institución educativa privada Bruning School Cajamarca año 2022, y para llegar a demostrarlo se presenta los resultados en función a los objetivos específicos.

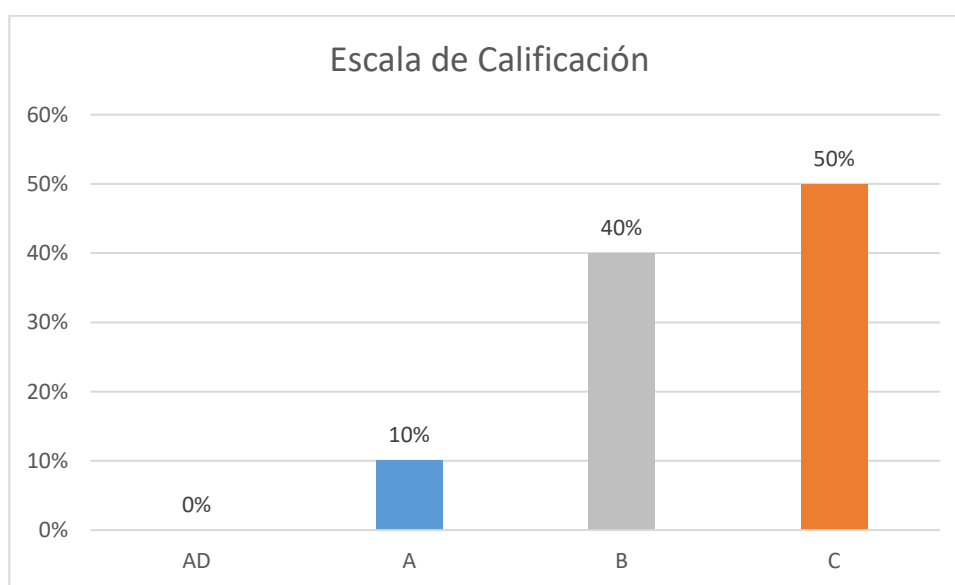
6.1.1. Conocer el aprendizaje en el área de Matemática a través de un pre-test.

Tabla 6 Resultado del pre test

Calificaciones	fi	%
AD	0	0%
A	1	10 %
B	4	40 %
C	5	50 %
Total	10	100 %

Fuente: Matriz de notas

Ilustración 1 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemáticas de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla N° 6

Se observa que el 0% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática destacado, es decir AD; Un 10% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática esperado, es decir A; Un 40% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática en proceso, es decir B y un 50% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la matemática C, es decir en inicio.

6.1.2. Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática a través de las sesiones.

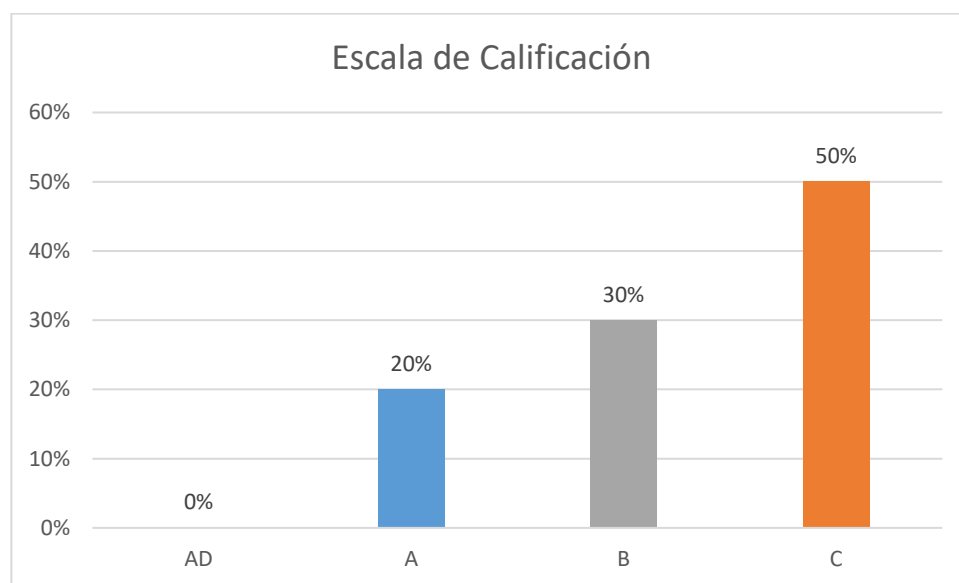
RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

Tabla 7 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra

Calificaciones	fi	%
AD	0	0%
A	2	20 %
B	3	30 %
C	5	50 %
Total	10	100 %

Fuente: Matriz de notas

Ilustración 2 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemáticas de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla N° 7

Se observa que el 0% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática destacado, es decir AD; Un 20% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática esperado, es decir A; Un 30% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática en proceso, es decir B y un 50% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la matemática C, es decir en inicio.

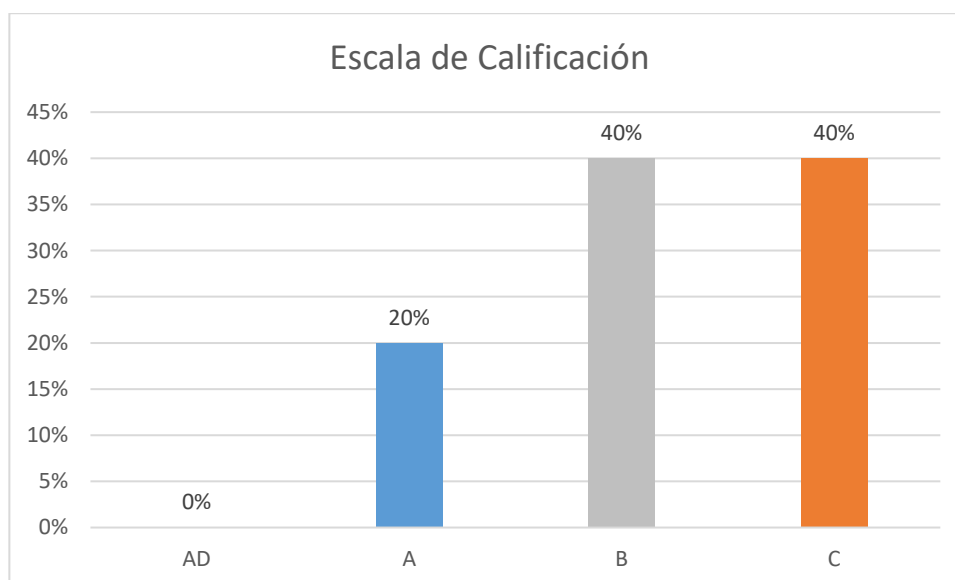
RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

Tabla 8 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra

Calificaciones	fi	%
AD	0	0%
A	2	20 %
B	4	40 %
C	4	40 %
Total	10	100 %

Fuente: Matriz de notas

Ilustración 3 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla N° 8

Se observa que el 0% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática destacado, es decir AD; Un 20% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática esperado, es decir A; Un 40% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática en proceso, es decir B y un 40% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la matemática C, es decir en inicio.

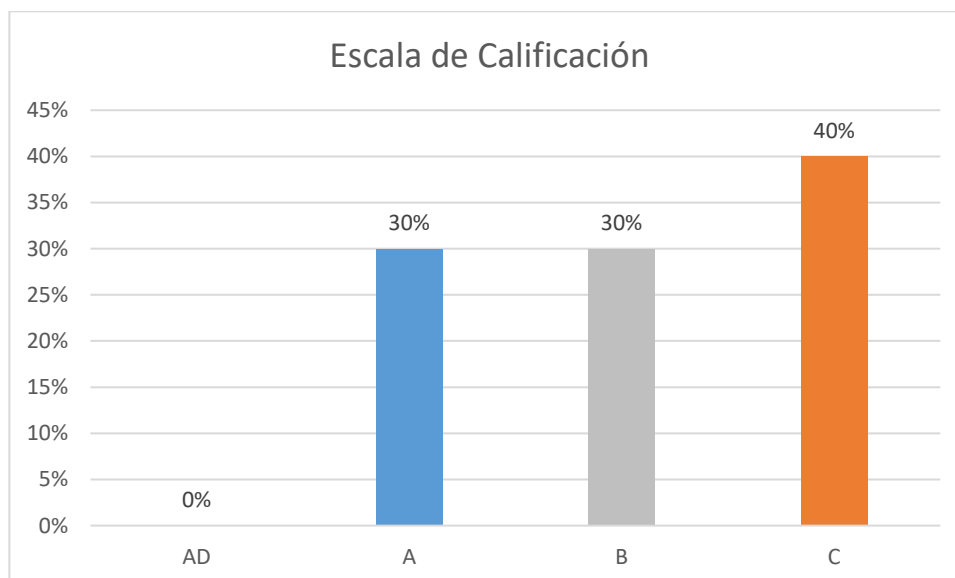
RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

Tabla 9 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra

Calificaciones	fi	%
AD	0	0%
A	3	30 %
B	3	30 %
C	4	40 %
Total	10	100 %

Fuente: Matriz de notas

Ilustración 4 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla N° 9

Se observa que el 0% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática destacado, es decir AD; Un 30% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática esperado, es decir A; Un 30% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática en proceso, es decir B y un 40% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la matemática C, es decir en inicio.

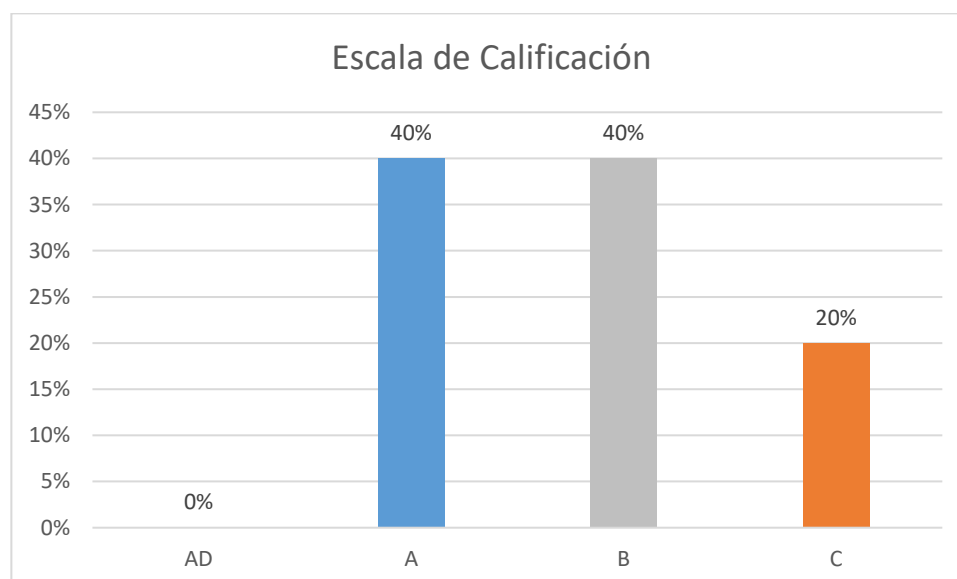
RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

Tabla 10 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra

Calificaciones	fi	%
AD	0	0%
A	4	40 %
B	4	40 %
C	2	20 %
Total	10	100 %

Fuente: Matriz de notas

Ilustración 5 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla N° 10

Se observa que el 0% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática destacado, es decir AD; Un 40% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática esperado, es decir A; Un 40% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática en proceso, es decir B y un 20% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la matemática C, es decir en inicio.

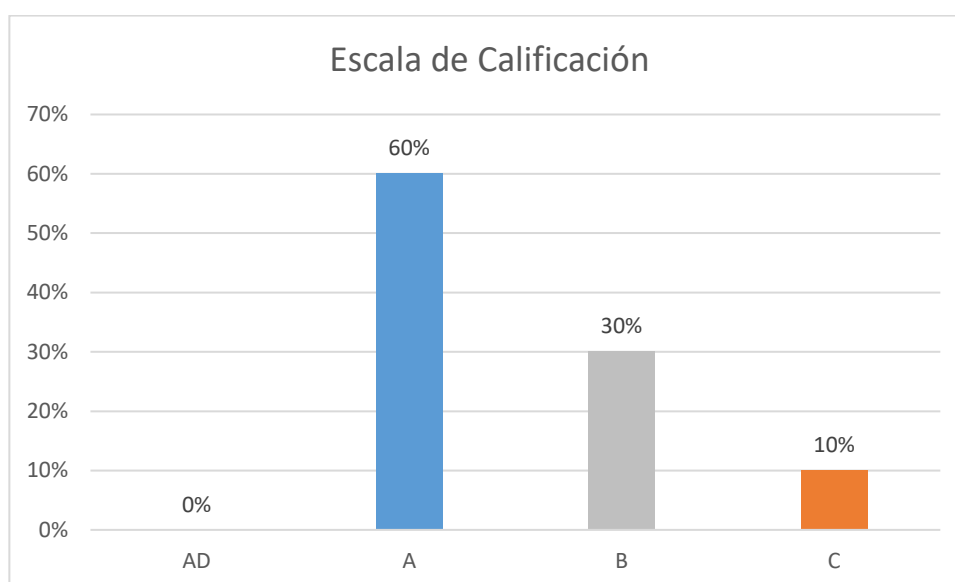
RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

Tabla 11 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra

Calificaciones	fi	%
AD	0	0%
A	6	60 %
B	3	30 %
C	1	10 %
Total	10	100 %

Fuente: Matriz de notas

Ilustración 6 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla N° 11

Se observa que el 0% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática destacado, es decir AD; Un 60% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática esperado, es decir A; Un 30% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática en proceso, es decir B y un 10% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la matemática C, es decir en inicio.

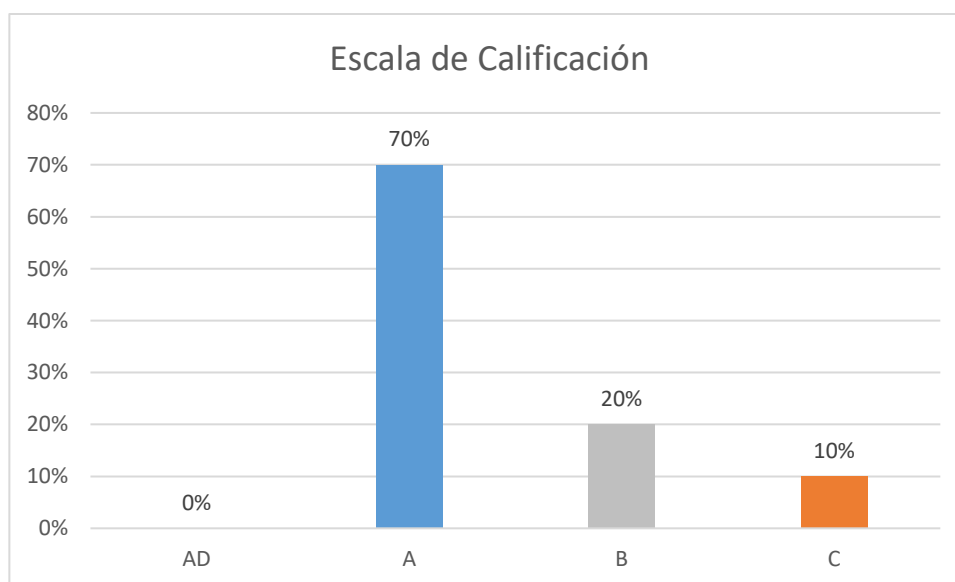
RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

Tabla 12 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra

Calificaciones	fi	%
AD	0	0%
A	7	70 %
B	2	20 %
C	1	10 %
Total	10	100 %

Fuente: Matriz de notas

Ilustración 7 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla N° 12

Se observa que el 0% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática destacado, es decir AD; Un 70% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática esperado, es decir A; Un 20% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática en proceso, es decir B y un 10% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la matemática C, es decir en inicio.

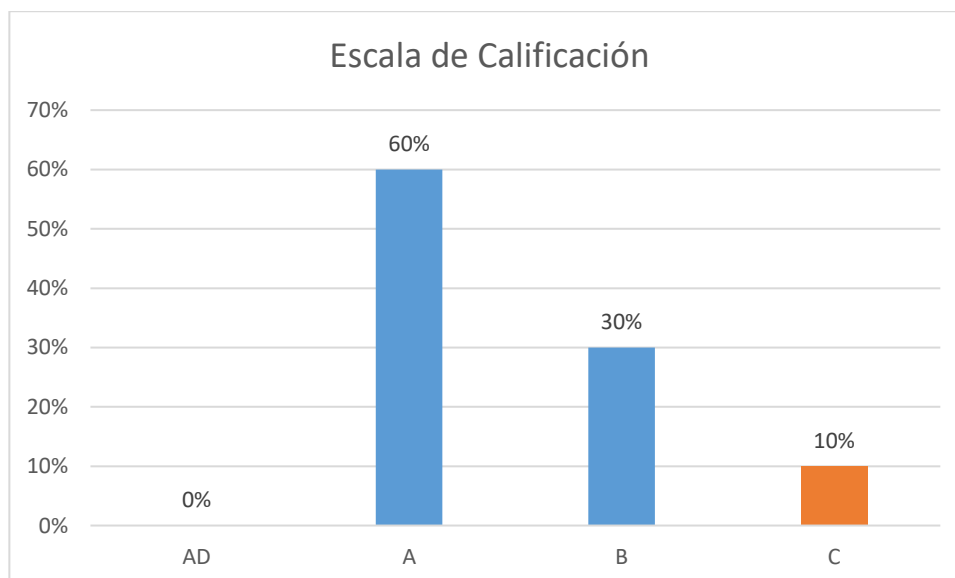
RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

Tabla 13 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra

Calificaciones	fi	%
AD	0	0%
A	6	60 %
B	3	30 %
C	1	10 %
Total	10	100 %

Fuente: Matriz de notas

Ilustración 8 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla N° 13

Se observa que el 0% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática destacado, es decir AD; Un 60% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática esperado, es decir A; Un 30% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática en proceso, es decir B y un 10% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la matemática C, es decir en inicio.

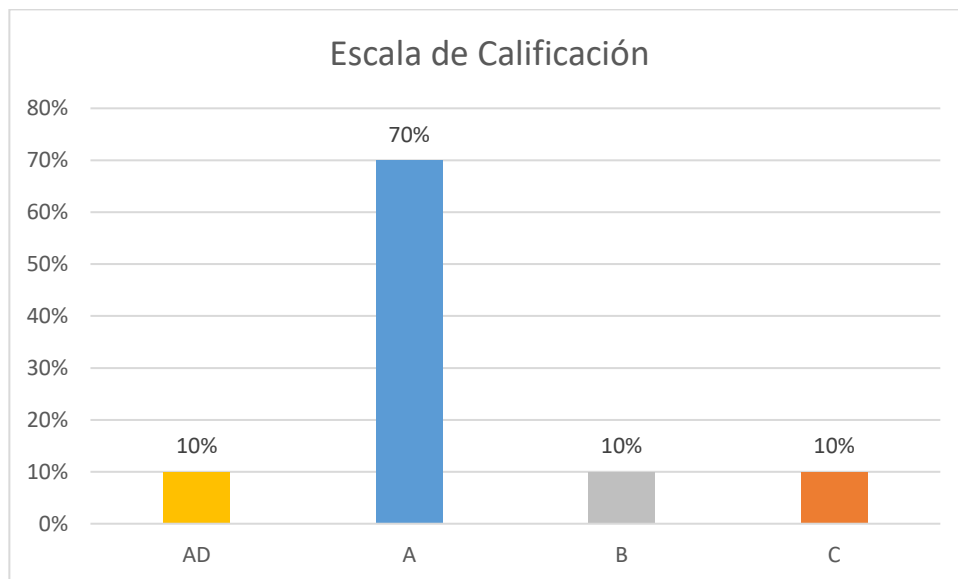
RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

Tabla 14 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra

Calificaciones	fi	%
AD	1	10%
A	7	70 %
B	1	10 %
C	1	10 %
Total	10	100 %

Fuente: Matriz de notas

Ilustración 9 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla N° 14

Se observa que el 10% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática destacado, es decir AD; Un 70% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática esperado, es decir A; Un 10% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática en proceso, es decir B y un 10% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la matemática C, es decir en inicio.

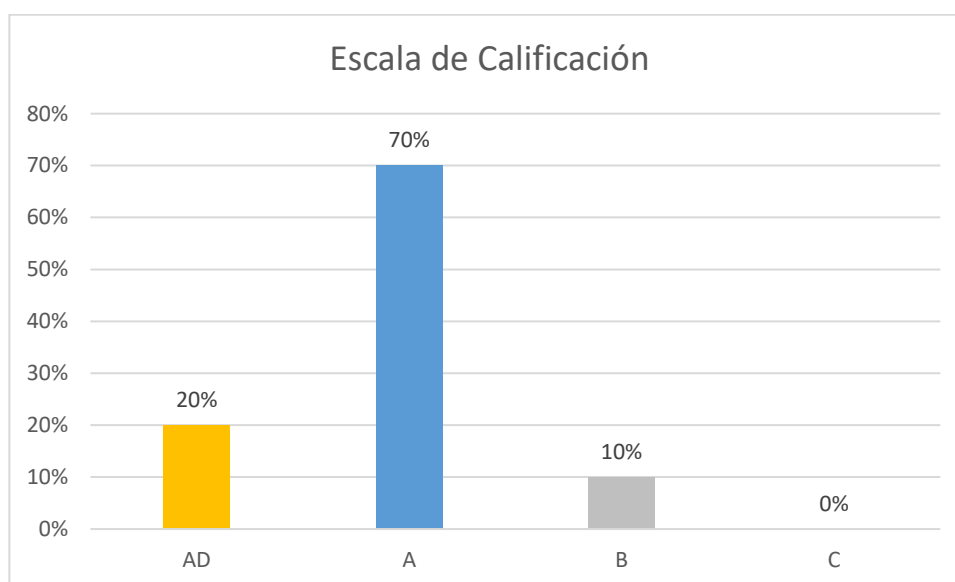
RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

Tabla 15 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra

Calificaciones	fi	%
AD	2	20%
A	7	70 %
B	1	10 %
C	0	0 %
Total	10	100 %

Fuente: Matriz de notas

Ilustración 10 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla N° 15

Se observa que el 20% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática destacado, es decir AD; Un 70% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática esperado, es decir A; Un 10% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática en proceso, es decir B y un 0% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la matemática C, es decir en inicio.

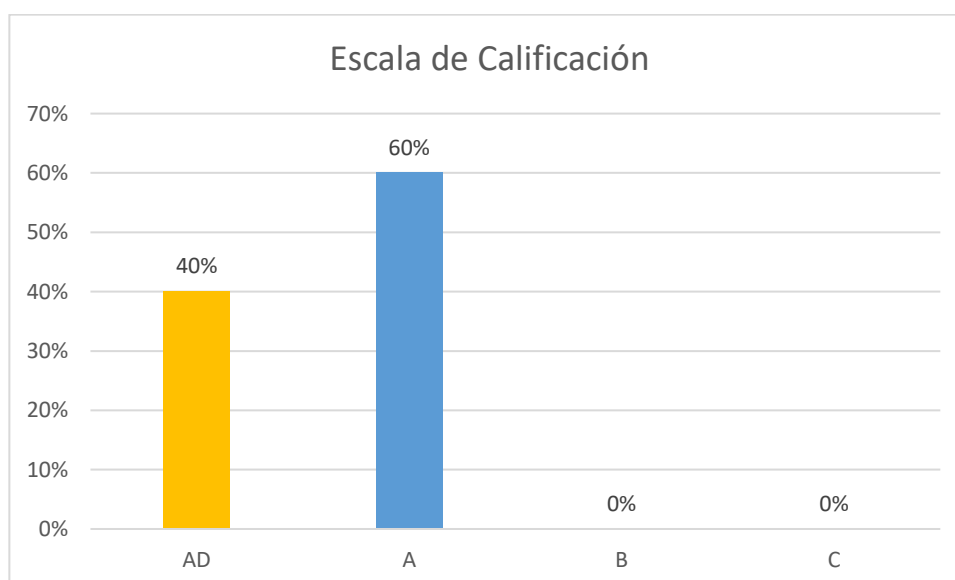
RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

Tabla 16 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra

Calificaciones	fi	%
AD	4	40%
A	6	60 %
B	0	0 %
C	0	0 %
Total	10	100 %

Fuente: Matriz de notas

Ilustración 11 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla N° 16

Se observa que el 40% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática destacado, es decir AD; Un 60% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática esperado, es decir A; Un 0% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática en proceso, es decir B y un 0% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la matemática C, es decir en inicio.

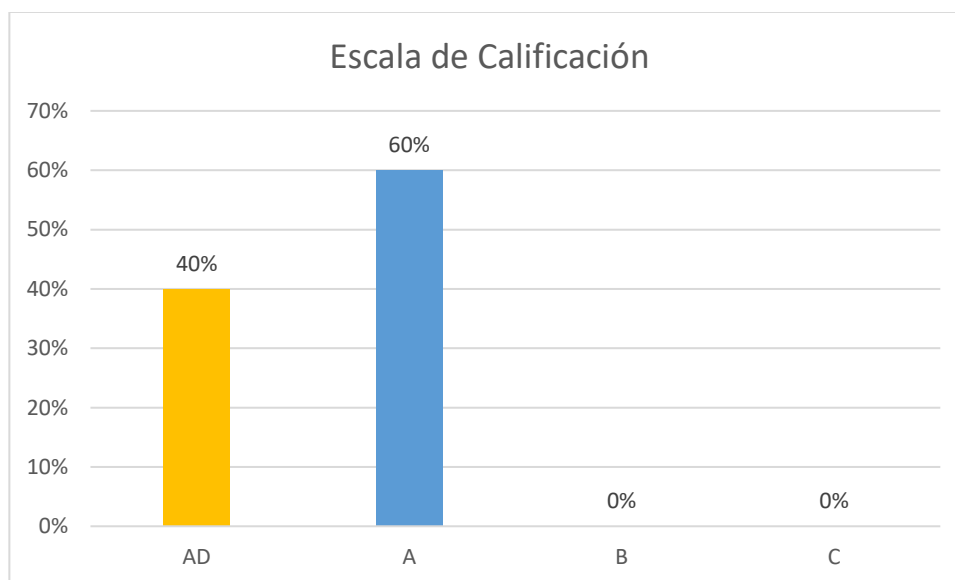
6.1.3. Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática a través de un Post-test.

Tabla 17 Resultado del post test

Calificaciones	fi	%
AD	4	40%
A	6	60 %
B	0	0 %
C	0	0 %
Total	10	100 %

Fuente: Matriz de notas

Ilustración 12 Ilustración porcentual del post test



Fuente: Tabla N° 17

Se puede ver que el 40% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática destacado, es decir AD; un 60% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática esperado, es decir A; un 0% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática en proceso, es decir B y un 0% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la matemática C, es decir en inicio.

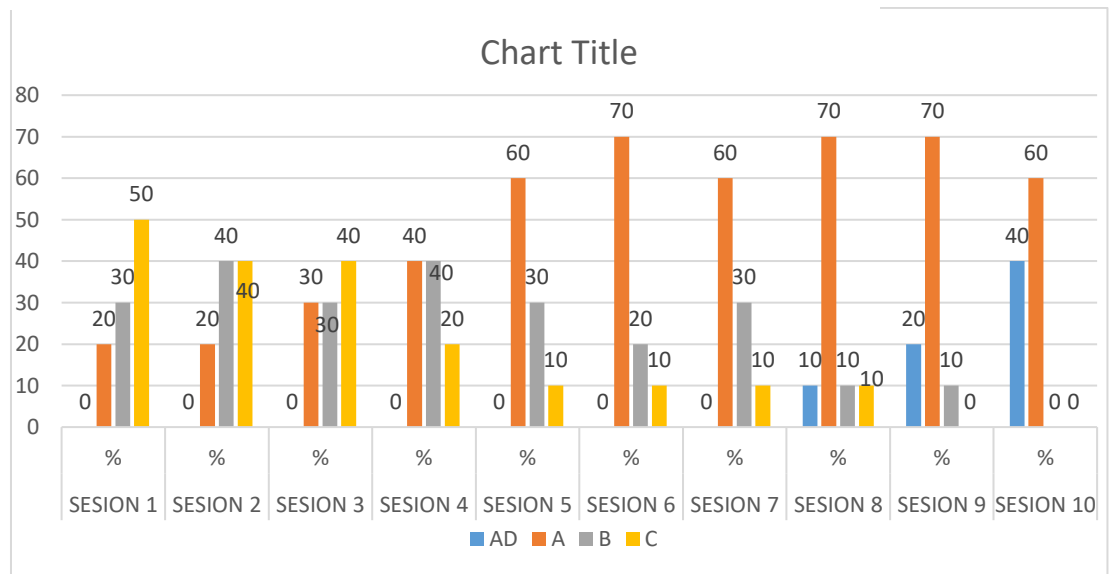
6.1.4. Distribución Porcentual del Logro de Aprendizaje en el área de matemáticas de los estudiantes de la muestra.

Tabla 18 Medidas de tendencia central

	SESION 1		SESION 2		SESION 3		SESION 4		SESION 5		SESION 6		SESION 7		SESION 8		SESION 9		SESION 10	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
AD	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	10	2	20	4	40
A	2	20	2	20	3	30	4	40	6	60	7	70	6	60	7	70	7	70	6	60
B	3	30	4	40	3	30	4	40	3	30	2	20	3	30	1	10	1	10	0	0
C	5	50	4	40	4	40	2	20	1	10	1	10	1	10	1	10	0	0	0	0

Fuente: Matriz de notas

Ilustración 13 Distribución Porcentual del Logro de Aprendizaje en el área de matemáticas de los estudiantes de la muestra.



Fuente: Tabla N° 18

En la tabla 18 y la ilustración 13, se observó que en la sesión 1, el 0% de estudiantes obtuvieron el nivel de logro AD, el 20% obtuvieron el nivel A, el 30% obtuvieron el nivel B y el 50% obtuvieron el nivel C; en la sesión 2, el 0% de estudiantes obtuvieron el nivel de logro AD, el 20% obtuvieron el nivel A, el 40% obtuvieron el nivel B y el 40% obtuvieron el nivel C; en la sesión 3, el 0% de estudiantes obtuvieron el nivel de logro AD, el 30% obtuvieron el nivel A, el 30% obtuvieron el nivel B y el 40% obtuvieron el nivel C; en la sesión 4, el 0% de estudiantes obtuvieron el nivel de logro AD, el 40% obtuvieron el nivel A, el 40% obtuvieron el nivel B y el 20% obtuvieron el nivel C; en la sesión 5, el 0% de estudiantes obtuvieron el nivel de logro AD, el 60%

obtuvieron el nivel A, el 30% obtuvieron el nivel B y el 10% obtuvieron el nivel C; en la sesión 6, el 0% de estudiantes obtuvieron el nivel de logro AD, el 70% obtuvieron el nivel A, el 20% obtuvieron el nivel B y el 10% obtuvieron el nivel C; en la sesión 7, el 0% de estudiantes obtuvieron el nivel de logro AD, el 60% obtuvieron el nivel A, el 30% obtuvieron el nivel B y el 10% obtuvieron el nivel C; en la sesión 8, el 10% de estudiantes obtuvieron el nivel de logro AD, el 70% obtuvieron el nivel A, el 10% obtuvieron el nivel B y el 10% obtuvieron el nivel C; en la sesión 9, el 20% de estudiantes obtuvieron el nivel de logro AD, el 70% obtuvieron el nivel A, el 10% obtuvieron el nivel B y el 0% obtuvieron el nivel C; en la sesión 10, el 40% de estudiantes obtuvieron el nivel de logro AD, el 60% obtuvieron el nivel A, el 0% obtuvieron el nivel B y el 0% obtuvieron el nivel C;

6.1.5. En Relación a la Hipótesis con la prueba de Wilcoxon

Se utilizó estadística no paramétrica para estimar la incidencia de las estrategias didácticas en el desempeño del aprendizaje. La prueba t de Student es donde la variable fija son dos medidas (pre-test y post-test) y la variable aleatoria (nota) es numérica.

HIPÓTESIS NULA: Hay diferencia entre los grupos

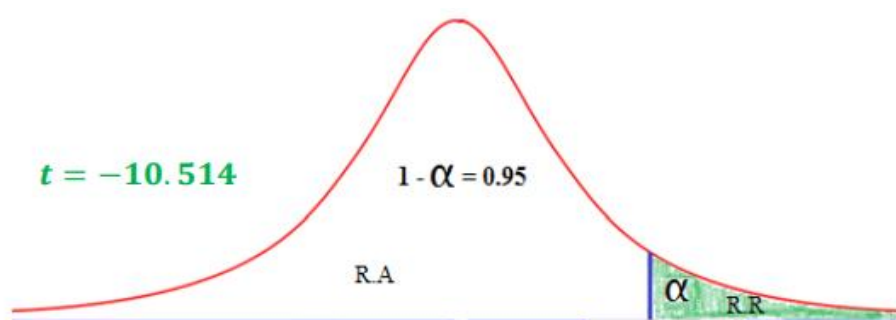
HIPÓTESIS ALTERNATIVA: No hay diferencia entre los grupos

NIVEL DE SIGNIFICANCIA: $\alpha = 0.05$

ESTADÍSTICA DE PRUEBA: Prueba T de Student

REGIONES:

Ilustración 14 Resultado en relación a la Hipótesis con la prueba de Wilcoxon



Estadístico $T = 0$

Región de
aceptación

Región de
rechazo

2.35

Por lo tanto, utilizando la prueba del estadístico t de Student al nivel de significación del 5%, aceptamos que existe una diferencia significativa entre los grupos.

6.1.6. Análisis de resultados

Identificar el nivel de comprensión de aprendizaje en el área de la matemática de los niños de cinco años y el manejo de estrategia por parte de la docente.

Según los resultados de la tabla 6, se observa que el 0% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado, es decir AD; el 10% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje esperado, es decir A; el 40% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B; el 50% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C. Nos permite identificar que los bajos resultados obtenidos por los estudiantes demuestran que no han comprendido el aprendizaje básicas propuestas, lo cual señala que los docentes no realizan actividades significativas que generen interés en los estudiantes.

Así mismo, pretendió determinar si existía relación ente dicha actitudes y el nivel de juego didáctico que alcanzaban los niños. Por un lado, para reconocer el nivel de juego didáctico de los participantes se empleó la prueba

de juegos lúdicos. A la vez, se determinó que la relación entre juegos lúdicos y actitudes. Con este estudio se determinó que no existía una relación estadísticamente significativa entre el nivel de juegos lúdicos y las actitudes de los alumnos evaluados.

Aplicar una propuesta centrada en los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Privada Bruning School.

Tras aplicar la investigación y los cuestionarios a manera de post test, los resultados demostraron que el 0% de los estudiantes obtuvieron C, es decir los estudiantes evidencian el logro de aprendizajes en inicio, demostrando incluso un manejo solvente y muy satisfactorio, un 0% tienen un Logro de aprendizaje B, es decir un logro proceso; da a entender que los estudiantes lograron desarrollar las capacidades propuestas, un 60 % de los estudiantes tienen como Logro esperado de aprendizaje A y un 40% de los estudiantes tienen como Logro destacado de aprendizaje AD entonces se puede determinar que la aplicación de los juegos lúdicos, mejora el aprendizaje en el área de Matemática, de los estudiantes de 5 años de Educación Inicial, de la Institución Educativa Bruning School, distrito Cajamarca, provincia Cajamarca en el año 2022.

Comparar el nivel de razonamiento matemático en los niños de cinco años de la institución educativa privada “Bruning School”, antes y después de aplicar los juegos lúdicos.

Al aplicar el instrumento de investigación la prueba escrita a manera de pre-test como podemos observar que la mayoría de los niños demostraron

que el 0% de los niños tienen un nivel de logro destacado de aprendizaje, es decir AD, un 10% de los niños tienen un nivel de logro esperado de aprendizaje, es decir A, un 40% tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B; mientras que el 50% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C. en cambio en el post-test , los resultados fueron diferentes, demostraron que el 40 % de los niños tienen un nivel de logro destacado de aprendizaje y que el 60% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje esperado, es decir A ,0% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje de proceso; es decir B, mientras que el 0% de los de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C .

Así, la aplicación de un programa de juego lúdico mejoró el aprendizaje de los niños de 5 años de la muestra, resultado obtenido en el postest. Cabe aludir Sierras, M. (2002). Una herramienta utilizada en la aplicación de programas de juegos lúdicos es la lista de verificación. Consiste en una serie de afirmaciones o preguntas relacionadas con el aspecto a evaluar, el cual debe evaluarse si aparece la característica observada.

Se determino que hay una diferencia significativa entre la aplicación del programa de juegos lúdicos, la cual se puede apreciar que según el estadístico de contraste para dos muestras relacionadas la prueba no paramétrica de student que el valor de $T = 0 < 2.35$, es decir, el programa aplicado mejoró el aprendizaje. Lo descrito se relaciona con los resultados, Mencía, C. (2007) en su tesis titulada “Los juegos lúdicos” como estrategia pedagógica para mejorar el rendimiento llegó las siguientes conclusiones: Que las múltiples

funciones que tiene el juego, hace que sea valorado como estrategia pedagógica, y con la incorporación de juegos lúdicos se lograron aprendizajes, ya que éstos favorecen la integración del alumnado, mejoran la autoestima y las relaciones interpersonales ;además los juegos aseguran la atención y participación de todos los alumnos.

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.1. CONCLUSIONES

Se conoce el logro de aprendizajes a través de un pre- test, se observó que cinco de los niños presentan un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, siendo esto un reflejo de que la metodología, utilizada no se relaciona con la configuración del logro de aprendizaje de los niños, generando que ellos no se sientan motivados para lograr el desarrollo de habilidades necesarias que les con llevaran a la mejora sustancial de las capacidades propuestas para el área.

El logro previsto de la aplicación de juegos lúdicos que realizan los niños, se observa que ninguno de los niños a obtenido una calificación de AD, se observa que solo uno de los niños a obtenido una calificación de A, se observa que cuatro de los niños a obtenido una calificación B y se observa que cinco a obtenido una calificación C, es decir los niños no tienen conocimiento de los juegos lúdicos y su nivel de logro de aprendizaje es bajo.

Los resultados del diseño y programa de los juegos lúdicos se observan en la que conforme aplicábamos el programa de juegos lúdicos iban mejorando su logro de aprendizaje.

Después de aplicar los juegos lúdicos, podemos comparar el logro de aprendizaje de los niños a través del pre test y post test obteniendo los resultados. se aprecia las calificaciones del nivel de logro de aprendizaje en los niños del cual en el pre test se observa que ningún niño obtiene la calificación de AD y que solo un niño obtiene la calificación de A, por lo contrario, en el post test se observa que cuatro niños obtienen la calificación de AD y seis niños obtiene la calificación de A.

Se afirma que se acepta la hipótesis de la investigación, cabe señalar que los resultados de la prueba estadística T de Student a un nivel de significancia.0.05, es decir, el programa de juegos lúdicos, mejora significativamente el logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E.P. “Bruning School” - Cajamarca en el año 2022.

7.2. RECOMENDACIONES

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

VIII. REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

- Abad, J. (2009). "Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil". España: Universidad complutense de Madrid.
- Aberastury, A. (2007). El niño y sus juegos. España: Paidós.
- Andrade, G & Ante, B. (2010). Las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las instituciones educativas. Venezuela: Cepra.
- Bandet, J. (2005). Enseñar a través del juego. Barcelona: Editorial Fontanella.
- Bauzer, E. (2009). Juegos de recreación. Buenos Aires: Ruy Díaz.
- Castro, A. & Penas, L. (2008). Matemáticas para los más chicos. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas.
- Castro, E & Olmo, M. (2011). Desarrollo del pensamiento matemático infantil. España: Ediciones: U.G.D.M.
- Castro, R. (2007). El juego y la educación. Lima: Talleres Gráficos Villanueva.
- Castro, R. (2007). El juego y la educación. Lima: Talleres Gráficos Villanueva.
- Chacón, P. (11 de mayo de 2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Caracas, Caracas: Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Obtenido de paulachsupelipc@gmail.com
- Chacón, P. (2011). "El juego didáctico como estrategia de enseñanza ¿cómo crearlo en el aula? ". Caracas: universidad pedagógica experimental libertador.
- Chacón, P. (2011). "El juego didáctico como estrategia de enseñanza ¿cómo crearlo en el aula?". Caracas: universidad pedagógica experimental libertador.
- Cruz, M. (2011). Matemática divertida: Una estrategia para la enseñanza de la matemática en la educación básica. República Dominicana: Pontificia Universidad Católica Madre y Maestra.
- D, S. (2010). De Zúbiría, M. (2005). Pensamiento y aprendizaje. Colombia: Alberto Merani.
- Estrada, E & Zavaleta, L. (2012). "Programa de matemática recreativa "Matemática Kids" para desarrollar la noción de numeral en los niños de

5 años de la i.e. N° 1678 “Josefina Pinillos de Larco” de la ciudad de Trujillo en el año 2012. Trujillo: UPAO.

- Estrada, G. (2007). Técnicas evaluativas. Madrid: Gráficas Ràger.
- Euceda, T. (2007). Tesis el juego desde un punto de vista Didáctico a nivel de educación pre básica. Tegusigalpa: Universidad pedagógica nacional de San Francisco Morazán.
- Fabbricatore O, & Méndez, E. (2009). Currículo del nivel de educación Básica. Caracas: El pueblo.
- Fernández, R. (2011). Los recursos ludicos y Texto del contexto educación. Ecuador: Minebre.
- Flavell, J. (2005). La Psicología evolutiva de Jean Piaget. Buenos Aires: Paidós.
- Gálvez, V. (2008). Métodos y técnicas de aprendizaje. Cajamarca- Perú: San Marcos.
- García, J. (2011). La influencia del juego en el aprendizaje de los niños de cinco años de la institución educativa gotitas de solidaridad del distrito de Santa María – Huacho-2006. Perú: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión Huacho.
- García, J. (2005). Didáctica de la matemática, una visión general. España: Labor.
- Gómez, E. (2012). Didáctica de la matemática basada en el diseño curricular de educación inicial – nivel preescolar. Venezuela: Universidad de León.
- Goñi, J. (2008). El desarrollo de la competencia matemática. España: GRAO; LEF.
- Grados, J. (2005). La orientación escolar en centros educativos. Madrid: Educare.
- Guzmán, M. (2006). Juegos matemáticos en la enseñanza. España: Isaac Newton.
- Itkin. (2005).
- Itkin, N. (2005). “Educación matemática la educación en los primeros años”. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas.
- Jimenez. (2005).

- Jiménez, A. (2005). La Lúdica como experiencia cultural: Etnografía Hermenéutica del Juego. Colombia: Mesa Redonda.
- Ludewig, C & Rodríguez, A. (1998). Taller de metodología de investigación. Perú.
- Maier, W. (2008). Tres teorías sobre el desarrollo del niño. Buenos Aires: Edigraf S.A.
- Marrou.A. (2006).
- MED. (2005). Unidad de Currículo y Evaluación. Seguimiento a la implementación curricular en el área de Matemática. Chile: Ministerio de Educación, Unidad de Currículo y Evaluación.
- MED. (2006). Técnicas e instrumentos de evaluación. Lima: Ministerio de educación.
- MED. (2009). “Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular”. Perú: Ministerio de Educación.
- MED. (2013). Rutas de aprendizaje. Lima: Fascículo de Matemática.
- MED. (2015). Marco Curricular Nacional. Lima: MEP.
- Mencia, C. (2007). “Los juegos ludicos como estrategia pedagógica para mejorar el rendimiento en la multiplicación y división en los escolares del 5to grado del nivel primario”. Argentina: Universidad técnica de Oruro.
- Minerva, C. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula.. Perú: Universidad de los andes.
- Moreira, R. & Saliba, C. (2007). La influencia de la motivación y del cepillado supervisado en los hábitos de higiene de preescolares brasileños, Acta Odontológica Venezolana. Venezolana. Obtenido de http://www.actaodontologica.com/ediciones/2007/4/pdf/cepillado_super visad_ha bitos_higiene.pdf
- Ortiz, A. (2009). “Educación infantil: Afectividad, amor y felicidad, currículo, lúdico, evaluación de aprendizaje”. Barranquilla: Litoral.
- Ortiz, A. (2009). Educación Infantil: Afectividad, amor y felicidad; currículo, lúdica, evaluación y problemas de aprendizaje. Barranquilla: Litoral.
- Paulter. (2007).
- Paulter, C. (2007). Jugar al juego. Barcelona: Agustini.

- Paya, M. (2007). Tesis: La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea. España: Servei de publicacions.
- Ribes, D. (2006). "Técnicos de la educación infantil". Madrid: Educare.
- Rodríguez, E. (2003). Metodología de la investigación: La creatividad, el rigor del estudio y la integridad son factores que transforman al estudiante en un profesional de éxito (5 ed ed.). México: Universidad Juárez autónoma de Tabasco.
- Ruesga, M. (2010). Educación del razonamiento lógico matemático en educación infantil. España: Universidad de Barcelona.
- Salvador, A. (2008). El juego como recurso en el aula de matemática. España: UPM.
- Sánchez, F. (2007). Matemáticas a partir de la solución de problemas. México: Fernández editores.
- Sánchez, F. ((2007)). Matemáticas a partir de la solución de problemas. México: Fernández editores.
- Sánchez, F. (2007). Matemáticas a partir de la solución de problemas. México: Fernández editores.
- Sánchez, R. (2005). Socialización infantil mediante el juego. Lima: Ministerio de Educación.
- Santrock, W. (2008). Psicología de la educación. México: Mc Graw Hill.
- Solari, D. (2010). Modernidad educativa: la educación como práctica de similitud. Argentina: Educarred.
- Tavernier, R. (2005). La escuela antes de los 5 años. Martínez Roca: Barcelo.
- Tineo, L. (2006). Eduque con juegos. Lima: Ediciones y representaciones Honorio.
- Tresierra, A. (2000). Metodología de la investigación científica. Trujillo, Perú: Biociencia.

IX. ANEXOS

Anexo 1: Instrumento de evaluación (pre test)

PRE TEST DE MATEMÁTICA

Nombres y

Apellidos:

Edad: Sección:

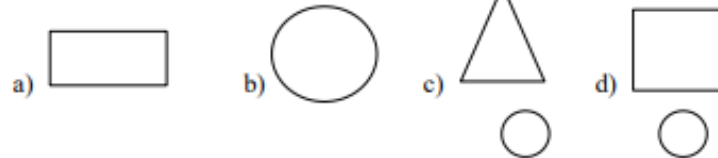
Fecha:

- Evita hacer borrones

1. Cuántos lados tiene el cuadrado.

- a) 1 b) 2 c) 3 d) 4

2. Marca con un aspa el cuadrado.



3. Marca la figura que continua en la secuencia:




- a)  b)  c)  d) 

4. Cuántos lados tiene el triángulo.

- a) 1 b) 2 c) 3 d) 4

5. Marca la figura que continua en la secuencia:

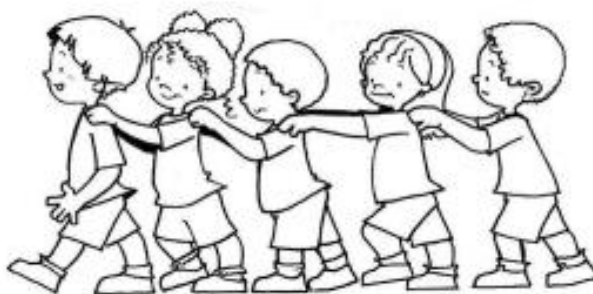


- a)  b)  c)  d) 

6. pinta al niño que está primero de la fila



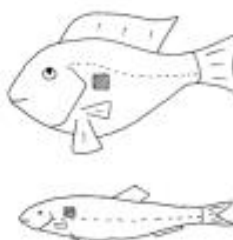
7. Marca con una (x) al niño que está ubicado al final de la fila



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



9. Colorea la figura que está más delgada.



10. Pinta la regla más grande.



11. Marca la regla más pequeña.



12. Encierra al número 5 correcto.

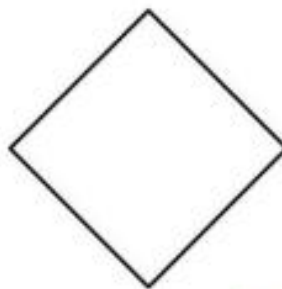


13. Escribe 5 veces el número 5.

.....

14. Dibuja la figura geométrica “el rombo”.

15. Pinta al rombo de color azul.

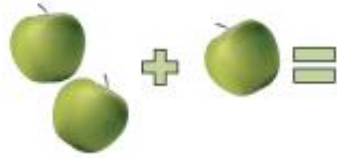


16. Escribe el nombre de esta figura.

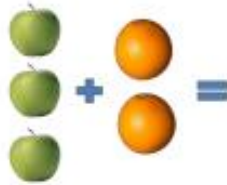
.....



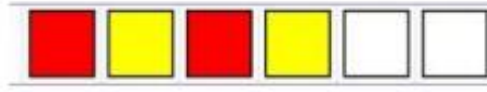
17. Suma



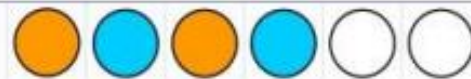
18. Suma



19. Continúa la secuencia



20. Sigue la secuencia



Anexo 2: Carta de la Institución donde realizo la investigación



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR
"Bruning School"



**SOLICITO: Permiso para realizar trabajo de
Investigación**

DIRECTORA LUISA RAMIREZ AGUILAR

Yo, Guadalupe Castillo Julcamoro, identificada con DNI 42683681, con domicilio Av. Mártires de Uchuracay N° 1462 del distrito de Cajamarca. Ante Ud. respetuosamente me presento y expongo:

Que habiendo culminado la carrera profesional de Educación Inicial en la Universidad Católica los Ángeles Chimbote, solicito a Ud. permiso para realizar trabajo de Investigación en su Institución sobre "Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Privada Bruning School Cajamarca año 2022" para optar el título profesional en Educación Inicial.

Atentamente.

Guadalupe Castillo Julcamoro



Dirección

Anexo 3: Sesiones de aprendizaje

SESION DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.P. : BRUNING SCHOOL
 1.2 UGEL : CAJAMARCA
 1.3 SECCIÓN : RAYITO DE SOL
 1.4 PROFESORA : ISABEL GUERRERO DELGADO
 1.5 DIRECTORA : LUISA RAMIRES AGUILAR

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
Lunes	<p>Rutinas</p> <p>¡Jugamos con nuestros amigos!</p> <p>INICIO</p> <p>Jugando con el 1 y el 2</p>	<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"> - Los niños y niñas identifican y cuantifican situaciones que representen los números 1 y 2." <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En asamblea, libremente eligen en que sector desean jugar. <p>Desarrollo de la Unidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¡Jugando con el 1 y el 2! <p>Actividad de Desarrollo de la Unidad:</p> <p>Despertando el Interés:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En un papelote, presentamos la siguiente poesía: <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p>El uno es un patito Derecho y con nariz, Que cuando se resfría, Siempre estornuda Y hace ¡ACHIS!</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p>El dos es un patito Chiquito y cabezón Que muy despacito Dibujo yo</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Reto o Conflicto: Luego de escuchar la poesía, preguntamos a los niños: 	<p>CD Bandera</p> <p>Papelote</p>

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
	<p>DESARROLLO</p> <p>CIERRE:</p> <p>Rutinas</p> <p>¡RECORRIENDO CAMINOS! Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es el número 1? - ¿Cuál es el número 2? - Conocimiento de los Aprendizajes: - Jugando con el 1 y el 2. - Recojo de saberes Previos: Hacemos preguntas, acerca de las partes del cuerpo que son únicas y dobles. Por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños y niñas: ¿Cuántas cabezas, bocas, ombligos tienes? ¿Cuántos ojos, cejas, orejas tienes? - Construcción del aprendizaje: - Ponemos objetos sueltos en cada mesa (uno o dos de cada uno), mientras decimos: un lápiz de color rojo, dos lápices de color azul. Preguntamos qué cantidad hay de cada objeto. - Dibujamos con tiza círculos en el suelo, en algunos colocaremos un solo objeto y en otros dos, señalamos primero los círculos que tienen un objeto y luego los que tienen dos. - Dibujamos los números 1 y 2 en el patio y motivamos a los niños y niñas a caminar por el borde de los números, respetando turnos. - Aplicación de lo aprendido: - Entregamos una ficha y pedimos que identifiquen los números 1 y 2. Pedimos que repasen con su dedo los números, partiendo del punto de inicio y siguiendo la dirección indicada. - Recuento de lo Aprendido: - Dibujamos a gran tamaño los números 1 y 2 en una cartulina. Los plastificamos y los pegamos en la pared. - Colocamos en bolsas de plástico transparente un objeto y en otras dos. Preguntamos en cuál de ellas hay un solo objeto y en cuál hay dos. - Damos carteles con los números 1 y 2, para que los pongan frente a las bolsas que correspondan. - Metacognición: - Preguntamos a los niños: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo identificas los números 1 y 2? - Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. - TALLER PSICOMOTRIZ: - Los niños y niñas corren libremente en el patio. - Colocamos los aros o ula ulas, formando un camino. 	<p>Cuerpo</p> <p>Objetos Tizas</p> <p>Ficha Colores</p> <p>Objetos</p> <p>Cartulina Números Bolsas transparentes</p> <p>15 aros o ula ulas</p>

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
	<p data-bbox="331 376 481 407">Desarrollo</p> <p data-bbox="331 676 424 707">Cierre</p> <p data-bbox="331 846 443 878">Rutinas</p>	<ul data-bbox="595 309 1236 833" style="list-style-type: none"> - Cada participante por turno tira el dado y avanza tantos casilleros como indica el dado. - Cada vez que cae en un aro que contenga flores, ganará 2 semillas que colocará en su vaso. - Al finalizar el recorrido, cada uno contará cuántas semillas juntó. - El que consiga obtener mayor cantidad de semillas durante el recorrido, será el ganador. - Cierran los ojos y toman aire por la nariz, retienen el aire mientras se cuenta hasta tres. Expulsando por la boca poco a poco. Repetir y descansar. - Se les entrega una hoja en blanco y dibujan lo que más es gusto de la actividad. <p data-bbox="595 846 1107 878">Actividades Permanentes de Salida:</p> <ul data-bbox="595 891 874 922" style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. <p data-bbox="595 936 699 967">Salida.</p>	<p data-bbox="1278 309 1385 407">1 dado gigante (MED)</p> <p data-bbox="1278 497 1449 766">1 vaso descartable Semillas Siluetas de flores Hoja colores lápiz</p>

**CALIFICACION DE LOGROS ESPERADOS DE LA SESION DE
APRENDIZAJE N° 01**

LISTA DE COTEJO GRUPAL N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.P. : BRUNING SCHOOL
- 1.2 UGEL : CAJAMARCA
- 1.3 SECCIÓN : RAYITO DE SOL
- 1.4 PROFESORA : ISABEL GUERRERO DELGADO
- 1.5 TEMA DE CLASE: JUGANDO CON EL NÚMERO 01 Y EL 02

N° de orden	INDICADORES	Reconoce los cuantificadores: mucho – poco;		Reconoce los cuantificadores: Algunos-ninguno		Realiza secuencias alternando números.		Clasifica objetos por sus propiedades y usos	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	NOMBRE Y APELLIDO	x		x		x		x	
01	ARRIBASPLATA RABANAL RAFAELLA NICOLE		x	x		x		x	
02	CARLOS CORREA TEO JUAQUIN		x	x		x		x	
03	CRUZADO MARIN EMILY SHARET	x		x		x			
04	CRUZADO MARIN EMILY SHARET		x		x	x		x	
05	GRANDEZ LEON JHOAN ALESSANDRO		x		x		x	x	
06	PRETELL CASTILLO EFRAIN EMANUEL	x			x	x		x	
07	TELLO OCAZ CAMILA NAIARA	x		x			x	x	
08	GARCIA AVILA PATRICK BENJAMIN	x			x	x		x	
09	SALAZAR CHAVEZ ADRIANA ELIZABETH	x		x		x		x	
10	URBINA ROJAS VALEZKA JOORGET	x		x		x			x

CALIFICACIÓN DE LOGRO ESPERADO DE LA SESIÓN N° 01

N° de orden	CALIFICACIONES NIÑOS Y NIÑAS	MATEMATICA		
		A	B	C
01	ARRIBASPLATA RABANAL RAFAELLA NICOLE	A		
02	CARLOS CORREA TEO JUAQUIN	A		
03	CRUZADO MARIN EMILY SHARET	A		
04	CRUZADO MARIN EMILY SHARET	A		
05	GRANDEZ LEON JHOAN ALESSANDRO		B	
06	PRETELL CASTILLO EFRAIN EMANUEL		B	
07	TELLO OCAZ CAMILA NAIARA	A		
08	GARCIA AVILA PATRICK BENJAMIN	A		
09	SALAZAR CHAVEZ ADRIANA ELIZABETH	A		
10	URBINA ROJAS VALEZKA JOORGET	A		

SESION DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.P. : BRUNING SCHOOL
- 1.2 UGEL : CAJAMARCA
- 1.3 SECCIÓN : RAYITO DE SOL
- 1.4 PROFESORA : ISABEL GUERRERO DELGADO
- 1.5 DIRECTORA : LUISA RAMIRES AGUILAR

	<p>pedirles que cuenten estos elementos. Por ejemplo, contar las patas de una mesa, las patas de una silla, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colocamos muchos objetos en una caja, mostramos a los niños y niñas tarjetas con los números 3 y 4 y solicitamos a uno por uno que saque de la caja, tantos objetos como indica la tarjeta. - Invitamos a los niños y niñas que se muevan libremente por el patio y a una orden concreta se agrupen de tres o cuatro. Repetimos la actividad varias veces. <p>Aplicación de lo aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollan una ficha, observan, comentan e indican ¿Qué número ves? ¿Cuántos objetos hay? - Repasa con tu dedo índice los números tres y cuatro, partiendo del punto de inicio y siguiendo la dirección indicada. <p>Recuento de lo Aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formamos grupos y entregamos a cada uno granos de maíz o frejoles. Entregamos a cada niño o niña una bolsita y pedimos que coloquen en ellas 3 o 4 granos, según se indique. Entre ellos comprueban y se corrigen si es que lo han hecho mal. <p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo identificas el número tres y el número cuatro? 	<p>Objetos</p> <p>Caja</p> <p>Tarjetas</p> <p>Ficha</p> <p>Colores</p> <p>Bolsitas transparentes</p> <p>Maíz</p> <p>Frejoles</p> <p>Platos descartables</p>
CIERRE:		
Rutinas	Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:	
“Bailamos una danza de la Selva”	- Acciones de rutina.	
Inicio	TALLER DE DANZA:	
	- Indicamos a los niños y niñas que bailaremos al compás de una danza de la Selva.	Maquillaje
	- Dividimos a los niños en grupo de tres y cuatro, cada integrante pintara a sus compañeros con pintura de maquillaje. Tres rayas en la frente al grupo de tres y cuatro rayas al grupo de cuatro.	Plumas
Desarrollo	- Proponemos a los niños completar la caracterización confeccionando plumas de colores	Cartulina
	- Colocamos una cinta en la cabeza y decoramos con tres o cuatro plumas, según corresponda.	Grabadora
	- Al ritmo de las palmas, proponemos a los niños y niñas, bailar una danza de la Selva.	Cd
	- Indicamos que dibujen lo que más les gusto de la actividad.	Hoja
Cierre		Lápiz
		Colores

	<p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - COMUNICADO: Para el día jueves, debe enviar 5 conos de papel higiénico, enumerados del 1 al 5. <p>Actividades Permanentes de Salida:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. <p>Salida.</p>	
--	-----------------------	--	--

**CALIFICACION DE LOGROS ESPERADOS DE LA SESION DE
APRENDIZAJE N° 02**

LISTA DE COTEJO GRUPAL N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.P. : BRUNING SCHOOL
 1.2 UGEL : CAJAMARCA
 1.3 SECCIÓN : RAYITO DE SOL
 1.4 PROFESORA : ISABEL GUERRERO DELGADO
 1.5 TEMA DE CLASE: JUGANDO CON EL N° 3 Y 4

N° de orden	INDICADORES	Reconoce los cuantificadores: mucho – poco;		Reconoce los cuantificadores: Algunos-ninguno		Realiza secuencias alternando números.		Clasifica objetos por sus propiedades y usos	
	CALIFICATIVOS	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	NOMBRE Y APELLIDO		x	x		x		x	
01	ARRIBASPLATA RABANAL RAFAELLA NICOLE		x	x			x	x	
02	CARLOS CORREA TEO JUAQUIN	x		x		x			x
03	CRUZADO MARIN EMILY SHARET	x			x		x	x	
04	CRUZADO MARIN EMILY SHARET	x			x	x		x	
05	GRANDEZ LEON JHOAN ALESSANDRO	x		x			x		x
06	PRETELL CASTILLO EFRAIN EMANUEL		x		x	x			x
07	TELLO OCAZ CAMILA NAIARA		x		x		x	x	
08	GARCIA AVILA PATRICK BENJAMIN		x		x	x			x
09	SALAZAR CHAVEZ ADRIANA ELIZABETH		x		x		x		x
10	URBINA ROJAS VALEZKA JOORGET		x		x	x		x	

CALIFICACIÓN DE LOGRO ESPERADO DE LA SESIÓN N° 02

N° de orden	CALIFICACIONES NIÑOS Y NIÑAS	MATEMATICA		
		A	B	C
01	ARRIBASPLATA RABANAL RAFAELLA NICOLE	A		

02	CARLOS CORREA TEO JUAQUIN	A		
03	CRUZADO MARIN EMILY SHARET		B	
04	CRUZADO MARIN EMILY SHARET		B	
05	GRANDEZ LEON JHOAN ALESSANDRO	A		
06	PRETELL CASTILLO EFRAIN EMANUEL		A	
07	TELLO OCAZ CAMILA NAIARA	A		
08	GARCIA AVILA PATRICK BENJAMIN	A		
09	SALAZAR CHAVEZ ADRIANA ELIZABETH	A	B	
10	URBINA ROJAS VALEZKA JOORGET		B	

SESION DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.P. : BRUNING SCHOOL
1.2 UGEL : CAJAMARCA
1.3 SECCIÓN : RAYITO DE SOL
1.4 PROFESORA : ISABEL GUERRERO DELGADO
1.5 DIRECTORA : LUISA RAMIRES AGUILAR

Miércoles	Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: - Acciones de rutina. Intención Pedagógica del Día:	
------------------	----------------	---	--

¡Jugamos con
nuestros amigos!

Jugando con el
número 5

INICIO

- Los niños y niñas identifican, expresan y cuantifican situaciones que expresan el número 5.

Utilización Libre de los Sectores:

- En asamblea eligen en que sector desean jugar.

Desarrollo de la Unidad:

- ¡Jugando con el numero 5!

Actividad de Desarrollo de la Unidad:

Despertando el Interés:

- Presentamos un papelote con la siguiente canción:

Cinco lobitos
Tuvo la loba,
Cinco lobitos
Detrás de la escoba.

Cinco tenías,
Cinco criaba
Y a todos ellos
Tetita les daba.

Papelote

Reto o Conflicto:

- Preguntamos a los niños: ¿Cuántos lobitos tenía la loba? ¿A cuántos lobitos le daba tetita?

Recojo de saberes Previos:

- Mostramos a los niños una mano y los motivamos a que ellos la levanten. Lentamente contamos uno a uno los dedos. A continuación, pedimos que escondan lentamente el dedo pulgar y preguntamos
¿Cuántos dedos hay? Pedimos que levanten el dedo pulgar y preguntamos:
¿Ahora cuantos dedos hay?

Dedos de la
mano

DESARROLLO

Nuevo Conocimiento:

- El día de hoy identificaremos el numero 5

Construcción del aprendizaje:

- Dibujamos en la pizarra una mano y escribimos el número 5 muy grande, junto a ella. Observamos y relacionamos la grafía con el número de dedos de la mano.
- Pedimos a un niño que elija a cinco de sus compañeros. Después ha de contarlos y escribir el número 5 en la pizarra. Repetir la propuesta varias veces para que participen todos.

Plumón de
pizarra

Niño y niñas

Cartulina

CIERRE:

Rutinas

¡LA TORTUGA
GIGANTE!

Inicio

- Colocamos una cartulina y un plato con t mpera en el centro de cada mesa, pedimos a los ni os y ni as que mojen las cinco yemas de los dedos en la tempera, colocando la mano hueca en el plato, despu s estampar n las cinco huellas en el plato y hagan grupos de cinco huellas, rode ndolas con la lana. Pegar luego la lana en la cartulina.

Aplicaci n de lo aprendido:

- Desarrollan una ficha
- Observan y comentan:  Qu  n mero ves?
- Repasa los n meros cinco, partiendo del punto de inicio y siguiendo la direcci n indicada.

Recuento de lo Aprendido:

- Preparamos las tarjetas con el dibujo de los n meros 1, 2, 3, 4 y 5 en una cara, y la cantidad de elementos (cualesquiera) correspondiente a la otra cara y repartirlas entre los ni os.
- Los ni os se colocan sentados en el suelo formando un c rculo y colocan las cinco tarjetas delante de ellos con el n mero hacia arriba.
- Ense amos una tarjeta por el lado de los n meros, los ni os dir n en voz alta de que n mero se trata. Despu s levantar n la tarjeta que tenga ese mismo n mero.
- Repetimos el ejercicio varias veces, ense ando en cada ocasi n una tarjeta distinta.
- Despu s realizamos el mismo ejercicio, pero ahora, ense amos las tarjetas por el lado de los dibujos. Los ni os contar n los objetos dibujados y dir n el n mero correspondiente.

Metacognici n:

-  C mo identificaste el n mero cinco?

Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:

- Acciones de rutina.

TALLER PSICOMOTRIZ:

- Los ni os corren en distintas velocidades en el patio.
- Pedimos a los ni os que se agrupen en grupos de cuatro, se les muestra los materiales que utilizaremos para que los exploren.
- Indicamos a los ni os que realizaremos el siguiente juego.

LA TORTUGA GIGANTE



T mpera
Plato
descartable

Lana de
colores

Ficha

Tarjetas

Plancha de
cart n,
colchoneta o
s bana
decorada
que sirva de
caparaz n.

	<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los 4 participantes se colocarán en cuatro patas bajo el cartón colchoneta o sábana e intentarán trasladarse para hacer mover a la tortuga, sin perder el caparazón. 	
	<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hacen una bolita de papel de seda, la colocan en la mano y la mueven echando el aire por la nariz. - Dibujan lo que más le gusto de la actividad. 	<p>Hoja Colores</p>
	<p>Rutinas</p>	<p>Actividades Permanentes de Salida:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. <p>Salida.</p>	

**CALIFICACION DE LOGROS ESPERADOS DE LA SESION DE
APRENDIZAJE N° 03**

LISTA DE COTEJO GRUPAL N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.P. : BRUNING SCHOOL
- 1.2 UGEL : CAJAMARCA
- 1.3 SECCIÓN : RAYITO DE SOL
- 1.4 PROFESORA : ISABEL GUERRERO DELGADO
- 1.5 TEMA DE CLASE: JUGANDO CON EL N° 5

N° de orden	INDICADORES	Reconoce los cuantificadores: mucho – poco;		Reconoce los cuantificadores: Algunos-ninguno		Realiza secuencias alternando números.		Clasifica objetos por sus propiedades y usos	
	CALIFICATIVOS	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	NOMBRE Y APELLIDO	X		X		X		X	
01	ARRIBASPLATA RABANAL RAFAELLA NICOLE	X			X		X	X	
02	CARLOS CORREA TEO JUAQUIN	X		X			X	X	
03	CRUZADO MARIN EMILY SHARET	X			X		X	X	
04	CRUZADO MARIN EMILY SHARET		X	X		X		X	
05	GRANDEZ LEON JHOAN ALESSANDRO		X		X	X			X
06	PRETELL CASTILLO EFRAIN EMANUEL		X	X		X		X	
07	TELLO OCAZ CAMILA NAIARA	XX		X		X			X
08	GARCIA AVILA PATRICK BENJAMIN			X		X		X	
09	SALAZAR CHAVEZ ADRIANA ELIZABETH	X		X		X		X	
10	URBINA ROJAS VALEZKA JOORGET		X	X		X		X	

CALIFICACIÓN DE LOGRO ESPERADO DE LA SESIÓN N° 03

N° de orden	CALIFICACIONES NIÑOS Y NIÑAS	MATEMATICA		
		A	B	C
01	ARRIBASPLATA RABANAL RAFAELLA NICOLE	A		
02	CARLOS CORREA TEO JUAQUIN	A		

03	CRUZADO MARIN EMILY SHARET	A		
04	CRUZADO MARIN EMILY SHARET		B	
05	GRANDEZ LEON JHOAN ALESSANDRO	A		
06	PRETELL CASTILLO EFRAIN EMANUEL		B	
07	TELLO OCAZ CAMILA NAIARA	A		
08	GARCIA AVILA PATRICK BENJAMIN	A		
09	SALAZAR CHAVEZ ADRIANA ELIZABETH		B	
10	URBINA ROJAS VALEZKA JOORGET	A		

SESION DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.P. : BRUNING SCHOOL
1.2 UGEL : CAJAMARCA
1.3 SECCIÓN : RAYITO DE SOL
1.4 PROFESORA : ISABEL GUERRERO DELGADO
1.5 DIRECTORA : LUISA RAMIRES AGUILAR

Jueves	Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: - Acciones de rutina. Intención Pedagógica del Día: - Los niños y niñas cuantifican, relacionan y discriminan situaciones que representan los números: 1, 2, 3, 4 y 5.	
---------------	----------------	---	--

¡Jugamos con nuestros amigos!

INICIO

Relacionamos cantidad y número

Utilización Libre de los Sectores:

- En asamblea eligen en que sector desean jugar.

Desarrollo de la Unidad:

- Relacionamos cantidad y número

Actividad de Desarrollo de la Unidad:

Despertando el Interés:

- Aprendemos los siguientes versos y jugamos a recitarlos mostrando en un principio la mano con todos los dedos levantados e ir quitando cada vez un dedo hasta que queden con el puño cerrado.

Cinco, cuatro, tres
Cuento al revés
Dos, uno, cero
Sin dedos me quedo.

Reto o Conflicto:

- Preguntamos: ¿Cuántos dedos tienes en la mano?
- **Recojo de saberes Previos:** Presentamos a los niños y niñas conjuntos de uno a cinco objetos iguales y preguntamos:
 - ¿Cuántas pelotas hay?
 - ¿Cuántas cucharas hay?

DESARROLLO

Nuevo Conocimiento:

- Presentamos el tema: Relacionamos número y cantidad.

Construcción del aprendizaje:

- Entregamos a los niños fichas, frejoles, semillas u otros elementos iguales. Entregamos tarjetas del 1 al 5. Pedimos que escojan un número y que pongan sobre la tarjeta la cantidad de frejoles que indica.
- Con anterioridad, ponemos varios botones en distintas cantidades en bolsitas transparentes pequeñas y metemos los paquetitos en un huevo de plástico, partido por la mitad. Mientras los niños están fuera del salón, escondemos los huevitos.
- Llamamos a los niños y les decimos que hemos escondido cinco huevitos y que nos ayude a encontrarlos. Cada vez que encuentra uno, pedimos que cuente en voz alta ("1, " "2, " "3.,4, 5")
- Cuando hayan encontrado todos los huevitos, pedimos que los abra y saque los botones, pero

Papelógrafo

Dedos de la mano

Conjuntos

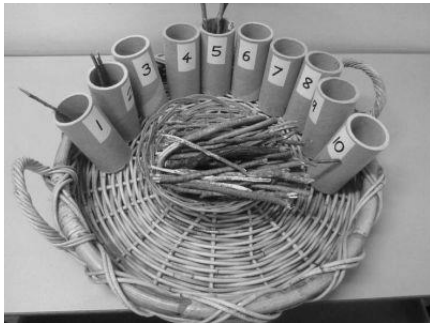
Tarjetas
Fichas
Frejoles

Semillas

Huevos de plástico
Bolsitas
Botones

Ficha

	<p>CIERRE:</p>	<p>sin abrir los paquetitos. Pedimos que cuenten cuántos botones hay en cada paquete.</p> <p>Aplicación de lo aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollan una ficha para que los niños y niñas, relacionen cantidad y numero. <p>Recuento de lo Aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Con anterioridad, pedimos a los niños y niñas que traigan cono de papel higiénico enumerados del 1 al 5. - Salimos al parque y recolectamos tronquitos de los árboles. - Regresamos al salón y pedimos que coloque tantos palitos como indica cada cono. Por ejemplo. 	<p>Lápiz Colores</p> <p>Conos de papel Parque Tronquitos</p>
<p>Rutinas</p> <p>Experimento del agua y el aceite</p>		<p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo relacionaste el número con la cantidad? <p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. <p>Taller de indagación y descubrimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Experimento del agua y el aceite 	
<p>Inicio</p>		<ul style="list-style-type: none"> - La docente se disfraza de científico usando una camisa o mandil blanco. Contamos a los niños y niñas que nos gusta realizar muchos experimentos. 	<p>Jarra Aceite Agua</p>
<p>Desarrollo</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos: ¿Alguna vez has hecho un experimento con agua? - Orientamos la realización del experimento: - Repartimos a cada grupo, los materiales solicitados: agua y aceite. 	
<p>Cierre</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Animamos a formular sus propias hipótesis, sobre lo que creen que pasara con el agua y el aceite: ¿Qué sucedió cuando se colocó el agua con el aceite en la jarra? - Comentamos que a pesar que el vaso con aceite peso más que el vaso con agua, el aceite es menos denso que el agua. En otras palabras, los componentes del agua están más unidos que los del aceite, por eso el agua se fue al fondo de la jarra, en cambio, el aceite floto. 	



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.P. : BRUNING SCHOOL
- 1.2 UGEL : CAJAMARCA
- 1.3 SECCIÓN : RAYITO DE SOL
- 1.4 PROFESORA : ISABEL GUERRERO DELGADO
- 1.5 TEMA DE CLASE: RELACIONES CANTIDADES Y NÚMEROS

N° de orden	INDICADORES	Clasifica objetos por sus propiedades y cantidades		Reconoce los cuantificadores: mucho – poco; Algunos-ninguno		Realiza seriaciones de mayor a menor hasta 5 objetos.			
	CALIFICATIVOS	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	NOMBRE Y APELLIDO	X		X		X		X	
01	ARRIBASPLATA RABANAL RAFAELLA NICOLE	X			X		X		X
02	CARLOS CORREA TEO JUAQUIN	X		X			X		X
03	CRUZADO MARIN EMILY SHARET		X		X		X		X
04	CRUZADO MARIN EMILY SHARET		X		X			X	
05	GRANDEZ LEON JHOAN ALESSANDRO	X		X		X			X
06	PRETELL CASTILLO EFRAIN EMANUEL	X		X		X		X	
07	TELLO OCAZ CAMILA NAIARA		X	X		X			X
08	GARCIA AVILA PATRICK BENJAMIN	X		X		X		X	
09	SALAZAR CHAVEZ ADRIANA ELIZABETH	X		X		X			X
10	URBINA ROJAS VALEZKA JOORGET	X		X		X		X	

CALIFICACIÓN DE LOGRO ESPERADO DE LA SESIÓN N° 04

N° de orden	CALIFICACIONES NIÑOS Y NIÑAS	MATEMATICA		
		A	B	C
01	ARRIBASPLATA RABANAL RAFAELLA NICOLE	A		
02	CARLOS CORREA TEO JUAQUIN	A		
03	CRUZADO MARIN EMILY SHARET	A		
04	CRUZADO MARIN EMILY SHARET	A		
05	GRANDEZ LEON JHOAN ALESSANDRO	A		
06	PRETELL CASTILLO EFRAIN EMANUEL	A		
07	TELLO OCAZ CAMILA NAIARA		B	
08	GARCIA AVILA PATRICK BENJAMIN		B	
09	SALAZAR CHAVEZ ADRIANA ELIZABETH		B	
10	URBINA ROJAS VALEZKA JOORGET	A		

SESION DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.P. : BRUNING SCHOOL
- 1.2 UGEL : CAJAMARCA
- 1.3 SECCIÓN : RAYITO DE SOL
- 1.4 PROFESORA : ISABEL GUERRERO DELGADO
- 1.5 DIRECTORA : LUISA RAMIRES AGUILAR

Viernes	Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: - Acciones de rutina. Intención Pedagógica del Día:	
----------------	----------------	---	--

<p>¡Jugamos con nuestros amigos!</p> <p>- Resolvemos problemitas</p> <p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Resuelven problemas sencillos, en los que tiene que agregar. <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En asamblea eligen en que sector desean jugar. <p>Desarrollo de la Unidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Resolvemos problemitas. <p>Actividad de Desarrollo de la Unidad:</p> <p>Despertando el Interés:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jugamos a:” Esto es un juguete”. Sentados en el piso, mostramos a los niños un material de desecho (rollo de papel, envase de yogurt, trozos de lana), motivamos a imaginar distintas posibilidades lúdicas para el objeto. Por ejemplo: Yo jugaría con el rollo a soplar y soplar para llevarlo hasta la pared.... ¿A qué jugarías tú?: <p>Reto o Conflicto:</p> <p>Preguntamos a los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuántos niños, tienen rollos de papel? - ¿Cuántos niños tienen botellas de yogurt? <p>Conocimiento de los Aprendizajes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Resolvemos problemitas <p>Recojo de saberes Previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recordamos el momento de la motivación y preguntamos: ¿Si te regalo un rollito más de papel cuantos tendrías en total? 	<p>Material de desecho</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Construcción del aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pedimos a los niños, que lleven al aula su juguete preferido. Animamos a que los describan y digan porque les gusta tanto. - Utilizamos los juguetes para formular problemas sencillos de adición. Por ejemplo: “María tiene 1 osito de peluche y Andrea tiene otro más. ¿Cuántos ositos de peluche tienen en total? - Jugamos con los niños al trencito. Colocamos a un niño delante, que será la locomotora e ir aumentando un niño cada vez, que serán los vagones. Realizamos preguntas como las siguientes: ¿Cuántos vagones hay? ¿Si colocamos otro vagón (niño), cuantos hay ahora? - Motivamos a los niños a jugar a los vendedores, confeccionamos mandiles y repartimos a cada uno. Animamos a usar los materiales que hay en el aula, para realizar situaciones de compra y venta. Por ejemplo: Señora deme dos caramelos y un chocolate, tres galletas y un jugo. Luego realizamos las siguientes 	<p>Juguete preferido</p> <p>Niños y niñas</p> <p>Objetos diversos</p> <p>Golosinas</p>

		<p>preguntas: ¿Cuántos productos compro Juanita</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuántos productos compro Juanita?, ¿y cuantos compro Pablito? <p>Aplicación de lo aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repartimos una ficha de trabajo y pedimos que observen y comenten la escena: ¿Qué tiene la niña en la mano? ¿Cuántos globos tiene? ¿Cuántos globos tiene el niño? - Dibuja en el recuadro inferior, el número que corresponde al total de globos que tienen entre los dos. 	<p>Ficha Colores</p>
<p>CIERRE:</p>		<p>Recuento de lo Aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pedimos a los niños y niñas que muestren un dedo de una mano. Luego dos dedos de la otra mano. Hacemos las siguientes preguntas: ¿Cuántos dedos muestran en una mano? ¿Cuántos dedos muestran en la otra? ¿Cuántos dedos muestran en total en las dos manos? <p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo aprendiste a resolver problemas sencillos? 	<p>Dedos de la mano</p>
<p>Rutinas</p>		<p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. <p>TALLER GRAFICO PLASTICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos a los niños, un papelote con la siguiente canción: 	
<p>“Hacemos caracolitos”</p>		<div style="border: 2px solid black; border-radius: 20px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>CARACOLITO</p> <p>Caracolito, caracolito ¿Quién te hizo tan chiquito? Si tú te asomas a la ventana El rio te llevara Y el pobre caracolito, Solito se quedará. Caracolote, caracolote ¿Quién te hizo tan grandote? Si tú te asomas a la ventana, ¿Solo te se quedará?</p> </div>	<p>Papelote</p>
<p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Indicamos a los niños que elaboraremos caracoles con plastilina y tapitas. 	<p>Tapitas Plastilina</p>

<p>Cierre</p>	<p>Rutinas</p>	<div data-bbox="655 228 1200 533" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Enrollamos la plastilina, le hacemos las antenitas al caracol y colocamos las tapitas a los costados como se observa en la imagen. - Exponen sus trabajos a sus compañeros. <p>Actividades Permanentes de Salida:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. <p>Salida.</p>	
---------------	----------------	--	--

CALIFICACION DE LOGROS ESPERADOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE N° 5

LISTA DE COTEJO GRUPAL N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.P. : BRUNING SCHOOL
 1.2 UGEL : CAJAMARCA
 1.3 SECCIÓN : RAYITO DE SOL
 1.4 PROFESORA : ISABEL GUERRERO DELGADO
 1.5 TEMA DE CLASE: RESOLVEMOS PROBLEMAS

N° de orden	INDICADORES	Realiza seriaciones de mayor a menor hasta 5 objetos.		Reconoce y se ubica en el conteo real		Resuelve operaciones sencillas de adición y sustracción.		Reconoce la cantidad de objetos utilizando los números del 1 al 10.	
	CALIFICATIVOS	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	NOMBRE Y APELLIDO	x		x			x	x	
01	ARRIBASPLATA RABANAL RAFAELLA NICOLE	x		x		x		x	
02	CARLOS CORREA TEO JUAQUIN	x			x	x		x	
03	CRUZADO MARIN EMILY SHARET		x	x		x		x	
04	CRUZADO MARIN EMILY SHARET		x	x		x		x	
05	GRANDEZ LEON JHOAN ALESSANDRO		x	x		x		x	
06	PRETELL CASTILLO EFRAIN EMANUEL	x		x		x		x	
07	TELLO OCAZ CAMILA NAIARA	x		x		x		x	
08	GARCIA AVILA PATRICK BENJAMIN	x			x		x	x	
09	SALAZAR CHAVEZ ADRIANA ELIZABETH	x		x			x	x	
10	URBINA ROJAS VALEZKA JOORGET	x			x	xx		x	

CALIFICACIÓN DE LOGRO ESPERADO DE LA SESIÓN N° 05

N° de orden	CALIFICACIONES	MATEMATICA		
	NIÑOS Y NIÑAS	A	B	C

01	ARRIBASPLATA RABANAL RAFAELLA NICOLE	A		
02	CARLOS CORREA TEO JUAQUIN	A		
03	CRUZADO MARIN EMILY SHARET	A		
04	CRUZADO MARIN EMILY SHARET	A		
05	GRANDEZ LEON JHOAN ALESSANDRO		B	
06	PRETELL CASTILLO EFRAIN EMANUEL	A		
07	TELLO OCAZ CAMILA NAIARA		B	
08	GARCIA AVILA PATRICK BENJAMIN	A		
09	SALAZAR CHAVEZ ADRIANA ELIZABETH	A		
10	URBINA ROJAS VALEZKA JOORGET	A		


SESION DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.P. : BRUNING SCHOOL
- 1.2 UGEL : CAJAMARCA
- 1.3 SECCIÓN : RAYITO DE SOL
- 1.4 PROFESORA : ISABEL GUERRERO DELGADO
- 1.5 DIRECTORA : LUISA RAMIRES AGUILAR

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
Lunes	<p data-bbox="355 412 464 443">Rutinas</p> <p data-bbox="355 645 480 676">Sectores</p> <p data-bbox="355 1285 432 1317">Inicio</p> <p data-bbox="355 1487 502 1518">Desarrollo</p>	<p data-bbox="614 309 1137 340">Actividades permanentes de entrada</p> <p data-bbox="614 349 754 380">Formación</p> <p data-bbox="614 389 799 421">Saludo a Dios</p> <p data-bbox="614 430 882 461">Saludo a la Bandera</p> <p data-bbox="614 470 984 501">Marchan alrededor del patio</p> <p data-bbox="614 510 994 542">En el aula controlan carteles.</p> <p data-bbox="614 551 1278 613">Intención pedagógica del día: Que planifiquen el proyecto y visitan una tienda.</p> <p data-bbox="614 622 1062 654">Utilización libre de los sectores</p> <p data-bbox="614 663 1265 725">Planificación: Establecer normas de convivencia para llevar a cabo la actividad</p> <p data-bbox="614 734 1249 797">Organización: Los niños irán espontáneamente al sector elegido.</p> <p data-bbox="614 806 1262 931">Ejecución o Desarrollo: Puesta en marcha del juego, los niños realizan lo que pensaron hacer en el sector, asumen roles que les permitirá interactuar con sus pares.</p> <p data-bbox="614 940 1214 1003">Orden: Guardan los juguetes utilizados en su lugar.</p> <p data-bbox="614 1012 1249 1142">Socialización: Sentados en semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, cómo se sintieron y qué pasó durante el juego.</p> <p data-bbox="614 1151 1268 1249">Representación: Invitar a los niños a representar (gráficamente) en forma individual o grupal lo realizado en el sector.</p> <p data-bbox="614 1258 986 1290">Planificación del proyecto</p> <p data-bbox="614 1299 1265 1397">Antes de realizar esta actividad se sugiere que se coordine primero con los dueños de las tiendas a visitar que pueden ser 2.</p> <p data-bbox="614 1406 1249 1505">Se les pregunta: ¿Ustedes van a la tienda?, ¿A qué van a la tienda?, ¿Sabes cuánto cuesta el atún, las galletas, etc.?</p> <p data-bbox="614 1514 1198 1576">Para saber qué más venden en las tiendas y cuánto cuestan, las visitaremos.</p> <p data-bbox="614 1585 1153 1617">Acordamos las reglas para nuestra visita.</p> <p data-bbox="614 1626 1007 1657">Salimos en forma organizada.</p> <p data-bbox="614 1666 1233 1729">Antes de ingresar, hacemos lectura del nombre de las tiendas.</p> <p data-bbox="614 1738 1275 1800">Preguntamos a los tenderos ¿Por qué le puso ese nombre a su tienda?</p> <p data-bbox="614 1809 1150 1872">Aprovechamos de pedir propagandas de productos.</p> <p data-bbox="614 1881 1121 1944">De retorno al aula dialogamos sobre lo observado.</p>	<p data-bbox="1299 376 1422 474">Bandera Equipo Carteles</p> <p data-bbox="1299 680 1485 743">Material de sectores.</p> <p data-bbox="1299 1890 1422 1953">Papelote Plumón</p>

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos									
	<p data-bbox="355 913 443 947">Cierre</p> <p data-bbox="355 1048 464 1081">Rutinas</p> <p data-bbox="355 1182 435 1216">Inicio</p> <p data-bbox="355 1384 504 1417">Desarrollo</p>	<p data-bbox="616 315 1267 409">Preguntamos: ¿En nuestro salón podremos tener una tienda?, ¿Qué podemos hacer para tener una tienda en la clase?</p> <p data-bbox="616 421 1094 454">Anotamos sus ideas en un papelote.</p> <table border="1" data-bbox="644 456 1217 595"> <thead> <tr> <th data-bbox="644 456 820 524">¿Qué haremos?</th> <th data-bbox="820 456 995 524">¿Cómo lo haremos?</th> <th data-bbox="995 456 1217 524">¿Qué necesitamos?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="644 524 820 595"></td> <td data-bbox="820 524 995 595"></td> <td data-bbox="995 524 1217 595"></td> </tr> </tbody> </table> <p data-bbox="616 602 1243 696">Elegimos el lugar donde estará ubicada nuestra tienda. Y con ayuda de ellos pegamos en el espacio las propagandas recogidas.</p> <p data-bbox="616 707 1129 775">Hacemos lectura de imágenes de cada propaganda.</p> <p data-bbox="616 786 1262 819">Identifican en las propagandas, letras y números.</p> <p data-bbox="616 824 1278 857">¿Qué te gustaría que se venda en nuestra tienda?</p> <p data-bbox="616 862 1278 929">Se les entrega una hoja para que dibujen lo que les gustaría que se venda en la tienda del salón.</p> <p data-bbox="616 934 1074 967">Exponen y verbalizan sus trabajos.</p> <p data-bbox="616 972 1198 1005">Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo</p> <p data-bbox="616 1010 868 1043">Acciones de rutina.</p> <p data-bbox="616 1048 940 1081">Actividad del proyecto</p> <p data-bbox="616 1086 1275 1153">La docente pregunta: ¿Qué nombre le pondremos a nuestra tienda?</p> <p data-bbox="616 1158 1257 1261">Se entrega a cada niño una hoja para que dibuje y escriba como cree que se escribe el nombre de su tienda.</p> <p data-bbox="616 1265 1257 1332">La docente escribe debajo lo que le dicta el niño. Adornan creativamente sus nombres.</p> <p data-bbox="616 1337 1252 1404">Cuando terminan colocan en la pizarra todos los posibles nombres para elegir.</p> <p data-bbox="616 1408 1249 1512">Hacemos lectura de cada nombre y les decimos que solo elegiremos un nombre para lo cual procederemos a votar.</p> <table border="1" data-bbox="627 1525 1222 1585"> <tr> <td data-bbox="627 1525 793 1585">Perú</td> <td data-bbox="836 1525 1002 1585">Estrellita</td> <td data-bbox="1054 1525 1222 1585">Corazón</td> </tr> </table> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">○</div> <div style="text-align: center;">○ ○ ○</div> <div style="text-align: center;">○</div> </div> <p data-bbox="616 1742 1264 1845">Entregamos a cada niño un círculo de papel para que coloque debajo del posible nombre de la tienda.</p> <p data-bbox="616 1850 1192 1953">Cuando terminan de colocar los círculos, se cuenta, enumera e identifican el nombre ganador.</p>	¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?				Perú	Estrellita	Corazón	<p data-bbox="1307 546 1487 580">Propagandas</p> <p data-bbox="1307 916 1442 983">Hoja bond Plumones</p> <p data-bbox="1307 1321 1442 1388">Hoja bond Plumón</p> <p data-bbox="1307 1928 1442 1995">Círculo de papel</p>
¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?										
Perú	Estrellita	Corazón										

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
	<p data-bbox="355 412 443 443">Cierre</p> <p data-bbox="355 577 435 609">Inicio</p> <p data-bbox="355 815 504 846">Desarrollo</p> <p data-bbox="355 1285 451 1317">Cierre.</p>	<p data-bbox="616 315 1235 376">¿Entonces cómo se llamará la tienda de cuatro años?</p> <p data-bbox="616 383 927 414">Taller gráfico plástico</p> <p data-bbox="616 421 1254 481">Preguntamos: ¿Recuerdan dónde estaba escrito el nombre de las tiendas que visitamos?</p> <p data-bbox="643 488 1169 548">¿Podremos hacer nosotros un tapasol?, ¿Cómo?</p> <p data-bbox="616 562 1193 593">Eligen los colores del tapasol para la tienda.</p> <p data-bbox="616 600 1217 660">Se les entrega una tira de papelote y témpera cada dos niños</p> <p data-bbox="616 674 1134 705">Pintan de acuerdo al color que les tocó.</p> <p data-bbox="616 712 1214 772">Se va armando el tapasol de acuerdo a cómo vayan terminando.</p>  <p data-bbox="616 972 1259 1032">Se les pregunta ¿Qué ha pasado con los colores de nuestro tapasol?</p> <p data-bbox="616 1039 1267 1099">Identifican el patrón de repetición en la secuencia de los colores.</p> <p data-bbox="616 1113 1195 1173">Se coloca el nombre de la tienda en la parte central del tapasol y ¡Listo!</p> <p data-bbox="616 1187 711 1218">Salida</p> <p data-bbox="616 1225 1278 1323">Nota: Enviar comunicado para que el día de mañana manden envases vacíos de diferentes productos (te filtrante, arroz, jabón, etc.) Además de una cuchara y un limón.</p>	<p data-bbox="1299 647 1426 779">Tira de papelote Témpera Pinceles</p>

**CALIFICACION DE LOGROS ESPERADOS DE LA SESION DE
APRENDIZAJE N° 06**

LISTA DE COTEJO GRUPAL N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.P. : BRUNING SCHOOL
 1.2 UGEL : CAJAMARCA
 1.3 SECCIÓN : RAYITO DE SOL
 1.4 PROFESORA : ISABEL GUERRERO DELGADO
 1.5 TEMA DE CLASE: VISITAMOS UNA TIENDA

N° de orden	INDICADORES	Identifica y nombra los números		Reconoce los números pares e impares.		Clasifica objetos por sus propiedades y usos		Reconoce la cantidad de objetos	
	CALIFICATIVOS	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	NOMBRE Y APELLIDO	x		x			x	x	
01	ARRIBASPLATA RABANAL RAFAELLA NICOLE	x		x		x			x
02	CARLOS CORREA TEO JUAQUIN	x		x			x		x
03	CRUZADO MARIN EMILY SHARET		x	x		x			x
04	CRUZADO MARIN EMILY SHARET		x	x			x		x
05	GRANDEZ LEON JHOAN ALESSANDRO	x		x		x		x	
06	PRETELL CASTILLO EFRAIN EMANUEL	x			x	x		x	
07	TELLO OCAZ CAMILA NAIARA	x			x	x			x
08	GARCIA AVILA PATRICK BENJAMIN	x		x		x		x	
09	SALAZAR CHAVEZ ADRIANA ELIZABETH	x		x		x		x	
10	URBINA ROJAS VALEZKA JOORGET	x		x		x			x

CALIFICACIÓN DE LOGRO ESPERADO DE LA SESIÓN N° 06

N° de orden	CALIFICACIONES	MATEMATICA		
	NIÑOS Y NIÑAS	A	B	C



01	ARRIBASPLATA RABANAL RAFAELLA NICOLE	A		
02	CARLOS CORREA TEO JUAQUIN	A		
03	CRUZADO MARIN EMILY SHARET	A		
04	CRUZADO MARIN EMILY SHARET		B	
05	GRANDEZ LEON JHOAN ALESSANDRO	A		
06	PRETELL CASTILLO EFRAIN EMANUEL	A		
07	TELLO OCAZ CAMILA NAIARA		B	
08	GARCIA AVILA PATRICK BENJAMIN	A		
09	SALAZAR CHAVEZ ADRIANA ELIZABETH	A		
10	URBINA ROJAS VALEZKA JOORGET	A		




SESION DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.P. : BRUNING SCHOOL
- 1.2. UGEL : CAJAMARCA
- 1.3. SECCIÓN : RAYITO DE SOL
- 1.4. PROFESORA : ISABEL GUERRERO DELGADO
- 1.5. DIRECTORA : LUISA RAMIRES AGUILAR

Martes	Rutinas	Actividades permanentes de entrada Acciones de rutina	
---------------	----------------	---	--

	<p>Sectores</p> <p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p> <p>Cierre</p> <p>Rutinas</p> <p>Inicio</p>	<p>Intención pedagógica del día: Que realicen lectura de imágenes, colocan precios a los productos y hacen un monedero.</p> <p>Utilización libre de los sectores</p> <p>Los niños juegan libremente con material elegido.</p> <p>Actividad del proyecto</p> <p>Pedimos a los niños que saquen los envases vacíos que trajeron.</p> <p>Los llevan a sus grupos y juegan con ellos.</p> <p>La docente se acerca a cada mesa y pregunta si trajeron jabón, fósforos, filtrantes, fideos, etc.</p> <p>Para saber cuánto cuestan los productos y poder comprar vamos a colocar precios a todos nuestros productos.</p> <p>Nos ponemos de acuerdo para fijar los precios de los productos: 1, 2, 3, 4, 5 soles.</p> <p>La docente escribe algunos precios y coloca en los envases de unos productos. Ejm. leche, fideos, pañales, jabón 1.00 sol.</p> <p>Se entrega a cada niño una planchita de etiquetas para que escriban los precios de 1 a 5 soles y los coloquen a sus productos.</p>  <p>Cuando terminan ordenamos todos los productos en el espacio asignado para la tienda y les colocamos carteles de acuerdo a su utilidad o característica.</p>  <p>Se les entrega una hoja para que dibujen lo que les gustaría comprar.</p> <p>Copian los nombres de cada producto.</p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan.</p> <p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo</p> <p>Acciones de rutina</p> <p>Actividad del proyecto</p> <p>Se les pregunta: ¿Qué necesitamos para comprar y vender?</p> <p>Se les entrega la ficha de monedas del libro del MED para que desglosen las monedas.</p>	<p>Material de sectores</p> <p>Envases vacíos de productos</p> <p>Etiquetas</p> <p>Carteles</p> <p>Hoja Plumón</p>
--	--	--	--

	<p>Desarrollo</p>	<p>¿Dónde guardaremos nuestras monedas?, ¿Está bien que estén en nuestros bolsillos?, ¿Podremos hacer un monedero, para nuestras monedas?</p> <p>Se entrega a cada niño material (Rectángulo de microporoso o corrospum de diferentes colores para que elija libremente, con perforaciones, lana).</p> <p>Con la técnica del cosido arma su monedero.</p> <p>La docente ayuda a asegurar la costura.</p> <p>Cuando terminan cuentan sus monedas y las guardan en sus monederos.</p> 	<p>Ficha MED</p> <p>Microporoso Pita</p>
	<p>Cierre</p>	<p>Taller de Psicomotriz</p> <p>Organizamos el espacio y los materiales a utilizar.</p> <p>Realizamos ejercicios de calentamiento.</p> <p>Reunidos en asamblea dialogamos sobre el material a utilizar (limones y cucharas).</p> <p>¿Qué podremos hacer con los limones y cucharas?</p> <p>Construyen las reglas de juego, para su uso.</p> <ul style="list-style-type: none"> • No vale tirar el material <p>Se forman grupos de cuatro, se les entrega su cuchara y limón a cada niño para que jueguen libremente.</p> <p>La docente se acerca a cada grupo para observar lo que están haciendo.</p>	
	<p>Inicio</p>	<p>Luego del tiempo previsto se ubican en círculo y demuestran lo que hicieron voluntariamente.</p> <p>Los demás imitan.</p> <p>Les proponemos participar en la carrera de limones, para lo cual se forman en cuatro filas.</p> <p>Participan en las competencias, caminando, gateando.</p>  	<p>Cucharas Limones</p>
	<p>Desarrollo</p>	<p>Guardan los materiales, realizan ejercicios de relajación y retornan al aula.</p> <p>En el aula dialogamos sobre lo que se hizo con los limones y cucharas.</p> <p>Se les entrega una hoja con plumones, para que dibujen su juego.</p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan.</p>	<p>Ficha Plumones</p>
	<p>Cierre</p>	<p>Salida</p>	

**CALIFICACION DE LOGROS ESPERADOS DE LA SESION DE
APRENDIZAJE N° 07**

LISTA DE COTEJO GRUPAL N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

- | | |
|---------------|--------------------------|
| 1.1. I.E.P. | :BRUNING SCHOOL |
| 1.2 UGEL | :CAJAMARCA |
| 1.3 SECCIÓN | :RAYITO DE SOL |
| 1.4 PROFESORA | :ISABEL GUERRERO DELGADO |

1.5 TEMA DE CLASE: REALIZAN UN MONEDERO Y PONE
PRECIO AL PRODUCTO
PRODUCTO

N° de orden	INDICADORES	Reconoce los colores primarios y secundarios.		Reconoce y se ubica los números pares e impares		Reconoce los números en sí mismo y material gráfico.		Resuelve operaciones sencillas de adición y sustracción.	
	CALIFICATIVOS	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	NOMBRE Y APELLIDO	x		x		x		x	
01	ARRIBASPLATA RABANAL RAFAELLA NICOLE	x			x	x		x	
02	CARLOS CORREA TEO JUAQUIN	x			x	x		x	
03	CRUZADO MARIN EMILY SHARET	x		x		x		x	
04	CRUZADO MARIN EMILY SHARET	x		x		x			x
05	GRANDEZ LEON JHOAN ALESSANDRO	x		x		x		x	
06	PRETELL CASTILLO EFRAIN EMANUEL	x		x		x			x
07	TELLO OCAZ CAMILA NAIARA	x		x		x			x
08	GARCIA AVILA PATRICK BENJAMIN		x	x		x	x	x	
09	SALAZAR CHAVEZ ADRIANA ELIZABETH		x	x		x		x	
10	URBINA ROJAS VALEZKA JOORGET	x		x		x		x	

CALIFICACIÓN DE LOGRO ESPERADO DE LA SESIÓN N° 07

N° de orden	CALIFICACIONES NIÑOS Y NIÑAS	MATEMATICA		
		A	B	C
01	ARRIBASPLATA RABANAL RAFAELLA NICOLE	A		
02	CARLOS CORREA TEO JUAQUIN	A		


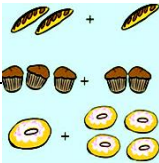
03	CRUZADO MARIN EMILY SHARET	A		
04	CRUZADO MARIN EMILY SHARET	A		
05	GRANDEZ LEON JHOAN ALESSANDRO	A		
06	PRETELL CASTILLO EFRAIN EMANUEL	A		
07	TELLO OCAZ CAMILA NAIARA		B	
08	GARCIA AVILA PATRICK BENJAMIN	A		
09	SALAZAR CHAVEZ ADRIANA ELIZABETH		B	
10	URBINA ROJAS VALEZKA JOORGET	A		


SESION DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.P. : BRUNING SCHOOL
- 1.2 UGEL : CAJAMARCA
- 1.3 SECCIÓN : RAYITO DE SOL
- 1.4 PROFESORA : ISABEL GUERRERO DELGADO
- 1.5 DIRECTORA : LUISA RAMIRES AGUILAR
- 1.5 DIRECTORA : LUISA RAMIRES AGUILAR

Miércoles	Rutinas	Actividades permanentes de entrada Acciones de rutina Intención pedagógica del día: Que aprendan a resolver situaciones problemáticas de adición en la tienda. Utilización libre de los sectores	Material de sectores
	Sectores		

	<p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p>	<p>Los niños juegan libremente con materiales elegidos.</p> <p>Actividad del proyecto</p> <p>Se invita a salir adelante a dos niños, les decimos: “Necesito que me acompañen a traer unos materiales de la sala de psicomotricidad” Y salen fuera del aula.</p> <p>Regresa la docente y dice: “Dos niños no podrán traer todo el material, necesito llevar a dos niños más”.</p> <p>Cuando retornan al aula la docente pregunta: ¿Cuántos niños fueron primero con la docente a traer los materiales?, ¿Fueron suficientes?, ¿Qué pasó? ¿Cuántos niños en total pudieron traer los materiales?</p> <p>Se le entrega a cada grupo una canastita o caja pequeña para que vayan a comprar de acuerdo a lo que se le indique. Ejm.</p> <p>Primer grupo:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> - “Van a comprar 3 latas de leche para preparar una chocolatada” - ¿Cuánto pagarán por las 3 latas? </div> <p>En esta primera vez la docente es la que vende. Se continúa narrando:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>Al llegar a la casa se encuentran con una dificultad. ¡No va alcanzar las tres latas!, ¿Qué haremos? Deben ir nuevamente a la tienda a comprar 2 latas más de leche. -“Ahora sí alcanzará”</p> </div> <p>Preguntamos. ¿Que compro el grupo primero? y ¿Qué después?, ¿Cuánto pagaron en total?</p> <p>Les decimos a los niños que vamos a representar lo que compramos.</p> <p>Sacamos las compras de la canastita y pegamos en la pizarra de acuerdo a lo realizado:</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  <p>3 + 2 = 5</p> </div> <p>Presentamos a los niños el signo más (+) que significa agregar o aumentar y el signo (=) que representa el resultado.</p> <p>Seguimos enviando a los otros grupos de compras y luego representamos lo que se hizo en la pizarra.</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	<p>Canasta o caja</p> <p>Productos</p> <p>Tarjetas</p>
--	---	---	--

		<p>Se les entrega una ficha para que resuelvan en forma individual.</p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan.</p> <p>Actividades de Aseo, refrigerio y recreo</p> <p>Acciones de rutina</p> <p>Taller de Indagación</p> <p>La docente invita a observar lo que hay en la tienda y pregunta ¿Qué nos falta?, ¿Podríamos hacerlo?</p> <p>Decidimos hacer caramelos.</p> <p>Preguntamos: ¿Cómo son los caramelos?, ¿Cómo están envueltos?, ¿Qué necesitamos para hacer los caramelos?</p>	
Cierre			Ficha Plumón
Rutinas		<p>Se entrega a cada niño una barrita de plastilina.</p> <p>Se coloca en cada mesa papel oropel (recortado) de diferentes colores para las envolturas.</p>	
Inicio		<p>Proceden a envolver sus caramelos libremente.</p>	
			Plastilina Papel oropel
Desarrollo		<p>Cuentan sus caramelos, comparan y discriminan quién hizo más, menos o igual.</p> <p>Juntan todos los caramelos y los colocan en la tienda, para la venta.</p> <p>Se les entrega una ficha para que dibujen los caramelos que hicieron.</p>	
Cierre		<p>Exponen sus trabajos y Verbalizan.</p> <p>Salida</p>	Ficha Plumones

CALIFICACION DE LOGROS ESPERADOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE N°08

LISTA DE COTEJO GRUPAL N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.P. : BRUNING SCHOOL
- 1.2 UGEL : CAJAMARCA
- 1.3 SECCIÓN : RAYITO DE SOL
- 1.4 PROFESORA : ISABEL GUERRERO DELGADO
- 1.5 TEMA DE CLASE: SITUACIONES DE PROBLEMAS Y ADICION

	INDICADORES	Reconoce los colores primarios y secundarios.	Reconoce y se ubica los números	Reconoce los números en sí mismo	Resuelve operaciones sencillas de
--	-------------	---	---------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------

N° de orden				pares e impares		y material gráfico.		adición y sustracción		
		CALIFICATIVOS	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
		NOMBRE Y APELLIDO	X		X		X			X
01	ARRIBASPLATA RABANAL RAFAELLA NICOLE	X		X			X	X		
02	CARLOS CORREA TEO JUAQUIN	X		X			X	X		
03	CRUZADO MARIN EMILY SHARET	X		X		X		X		
04	CRUZADO MARIN EMILY SHARET	X		X		X		X		
05	GRANDEZ LEON JHOAN ALESSANDRO	X		X		X			X	
06	PRETELL CASTILLO EFRAIN EMANUEL	X		X		X		X		
07	TELLO OCAZ CAMILA NAIARA		X	X		X		X		
08	GARCIA AVILA PATRICK BENJAMIN	X		X		X		X		
09	SALAZAR CHAVEZ ADRIANA ELIZABETH	X		X		X		X		
10	URBINA ROJAS VALEZKA JOORGET	X			X	X		X		

CALIFICACIÓN DE LOGRO ESPERADO DE LA SESIÓN N° 08

N° de orden	CALIFICACIONES NIÑOS Y NIÑAS	MATEMATICA		
		A	B	C
01	ARRIBASPLATA RABANAL RAFAELLA NICOLE	A		
02	CARLOS CORREA TEO JUAQUIN	A		

03	CRUZADO MARIN EMILY SHARET	A		
04	CRUZADO MARIN EMILY SHARET	A		
05	GRANDEZ LEON JHOAN ALESSANDRO	A		
06	PRETELL CASTILLO EFRAIN EMANUEL	A		
07	TELLO OCAZ CAMILA NAIARA		B	
08	GARCIA AVILA PATRICK BENJAMIN	A		
09	SALAZAR CHAVEZ ADRIANA ELIZABETH	A		
10	URBINA ROJAS VALEZKA JOORGET	A		

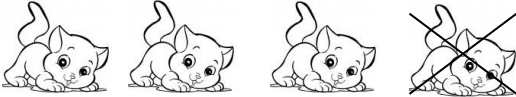
SESION DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1. I.E.P. : BRUNING SCHOOL
- 1.2 UGEL : CAJAMARCA
- 1.3 SECCIÓN : RAYITO DE SOL
- 1.4 PROFESORA : ISABEL GUERRERO DELGADO
- 1.5 DIRECTORA : LUISA RAMIRES AGUILAR

Jueves	<p>Rutinas</p> <p>Sectores</p> <p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p>	<p>Actividades permanentes de entrada</p> <p>Acciones de rutina</p> <p>Intención pedagógica del día: Que a través de situaciones significativas resuelva de resta (quitar)</p> <p>Utilización libre de los sectores</p> <p>Cada niño elige libremente los materiales con los que desea jugar.</p> <p>Plan lector</p> <p>Utilizando títeres de paleta les narramos una historia: "Gatitos juguetones"</p>	<p>Problemas</p> <p>Materiales de sectores</p>
---------------	--	--	--

En la casa de la abuelita Susana han nacido 4 gatitos, muy contenta la abuelita le puso un nombre a cada uno
Al que nació primero lo llamo Renato
Al que nació segundo lo llamó garabato
Al que nació tercero, Donato
Al que nació cuarto, Chato
Todos los días la abuelita cuando llegaba la hora de comer los llamaba: Renato, Garabato, Donato, Chato, ellos venían en

		<p>Responden a preguntas de comprensión.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuántos gatitos tenía la abuelita? • ¿Ahora cuantos tiene? • ¿Aumentaron los gatitos o disminuyeron? <p>Les proponemos representar la historia, invitando a salir adelante a 4 niños, que serán los gatitos, una niña que será la abuelita y un niño que será el perro.</p> <p>Cada uno elige el nombre del gatito que representará.</p> <p>La docente narra nuevamente la historia y los niños actúan de acuerdo al personaje elegido.</p> <p>Utilizando siluetas representamos la historia.</p> <div style="text-align: center;">  </div> $4 - 1 = 3$ <p>Presentamos a los niños el signo menos y explicamos que significa disminuir o quitar.</p> <p>Se entrega a cada niño 5 tapas.</p> <p>Observan, manipulan, cuentan y juegan con ellas.</p> <p>Les decimos vamos a imaginar que nuestras tapas son galletitas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuántas galletas tenemos? 	<p>Siluetas</p> <p>Tarjetas</p> <p>Tapas roscas</p>
--	--	---	---

	<p>Cierre</p> <p>Rutinas</p> <p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p> <p>Cierre</p> <p>Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Si nos comemos 1 galleta, cuántas nos quedan? • ¿Y si nos comemos, 2, 3, 4 ó 5? <p>Dan a conocer sus resultados. En una ficha resuelven situaciones problemáticas de resta. Exponen sus trabajos y verbalizan.</p> <p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo Acciones de rutina Actividad del proyecto Sentados en semicírculo, se les muestra 6 peluches, los nombran y cuentan. La docente sale fuera del aula y esconde los peluches. Para la búsqueda acuerdan las reglas. Pedimos que salgan y busquen los peluches escondidos. Al término del tiempo previsto retornan al aula, cuentan los peluches encontrados e identifican los que faltan encontrar. Representamos en la pizarra la situación problemática.</p> <div data-bbox="619 1048 1241 1361" data-label="Image"> </div> <p>Realizamos otras situaciones similares. Guardan los materiales. En una ficha resuelvan una situación problemática. Exponen sus trabajos y verbalizan.</p> <p>Taller gráfico plástico Se comunica a los niños que han venido a comprar helados a nuestra tienda. ¿Qué podemos hacer para tener helados en nuestra tienda? En asamblea tomamos acuerdos para realizar helados utilizando papeles de colores. Recordamos las normas de uso y cuidado de los materiales. Se entrega a cada niño un cono de cartulina (marrón o beige), que será el cartucho del helado. –En cada mesa se coloca papel sedita</p>	<p>Ficha, plumón</p> <p>Peluches</p> <p>Siluetas</p> <p>Ficha Plumones</p>
--	--	---	--

	Desarrollo	<p>de diferentes colores para que elijan libremente el color que usarán para formar las bolas de los helados.</p> <p>Se les pregunta ¿Cómo quedó su trabajo?</p> <p>Colocan sus helados en una caja y cuentan la cantidad de helados que hicieron en cada grupo.</p> <p>Llevan los helados a la tienda para ser vendidos.</p>	<p>Conos de cartulina</p> <p>Papel seda</p> <p>Goma</p>
	Cierre	 <p>Exponen sus trabajos y verbalizan.</p> <p>Salida</p>	

CALIFICACION DE LOGROS ESPERADOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE N° 09

LISTA DE COTEJO GRUPAL N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.P. : BRUNING SCHOOL
- 1.2. UGEL : CAJAMARCA
- 1.3. SECCIÓN : RAYITO DE SOL
- 1.4. PROFESORA : ISABEL GUERRERO DELGADO
- 1.5. TEMA DE CLASE: RESOLVER RESTAS Y QUITAR

N° de orden	INDICADORES	Reconoce los números igual q las monedas		Reconoce el valor de las monedas		Identifica las cantidades		Reconoce cantidades y formas	
	CALIFICATIVOS	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

	NOMBRE Y APELLIDO	x		x		x		x	
01	ARRIBASPLATA RABANAL RAFAELLA NICOLE	x		x			x		x
02	CARLOS CORREA TEO JUAQUIN		x	x		x		x	
03	CRUZADO MARIN EMILY SHARET	x		x		x		x	
04	CRUZADO MARIN EMILY SHARET	x		x		x		x	
05	GRANDEZ LEON JHOAN ALESSANDRO	x		x		x		x	
06	PRETELL CASTILLO EFRAIN EMANUEL	x		x		x		x	
07	TELLO OCAZ CAMILA NAIARA	x		x		x		x	
08	GARCIA AVILA PATRICK BENJAMIN	x			x	x		x	
09	SALAZAR CHAVEZ ADRIANA ELIZABETH	x		x		x		x	
10	URBINA ROJAS VALEZKA JOORGET	x		x		x		x	

CALIFICACIÓN DE LOGRO ESPERADO DE LA SESIÓN N° 09

N° de orden	CALIFICACIONES NIÑOS Y NIÑAS	MATEMATICA		
		A	B	C
01	ARRIBASPLATA RABANAL RAFAELLA NICOLE	A		
02	CARLOS CORREA TEO JUAQUIN	A		
03	CRUZADO MARIN EMILY SHARET		B	
04	CRUZADO MARIN EMILY SHARET	A		
05	GRANDEZ LEON JHOAN ALESSANDRO	A		

06	PRETELL CASTILLO EFRAIN EMANUEL	A		
07	TELLO OCAZ CAMILA NAIARA	A		
08	GARCIA AVILA PATRICK BENJAMIN	A		
09	SALAZAR CHAVEZ ADRIANA ELIZABETH	A		
10	URBINA ROJAS VALEZKA JOORGET	A		

SESION DE APRENDIZAJE N° 10


I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.P. : BRUNING SCHOOL
 1.2 UGEL : CAJAMARCA
 1.3 SECCIÓN : RAYITO DE SOL
 1.4 PROFESORA : ISABEL GUERRERO DELGADO
 1.5 DIRECTORA : LUISA RAMIRES AGUILAR

Viernes	<p>Rutinas</p> <p>Sectores</p> <p>Inicio</p>	<p>Actividades permanentes de entrada</p> <p>Acciones de rutina</p> <p>Intención pedagógica del día: Que a través de situaciones significativas resuelve situaciones problemáticas de repartir.</p> <p>Utilización libre de los sectores</p> <p>Cada niño elige libremente el material con el que desea jugar.</p> <p>Actividad del Proyecto</p> <p>Reunidos en asamblea observan un video: "Tito el gatito suma y resta"</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=2ly92z6WOqI</p> <p>Dialogamos sobre las situaciones problemáticas planteadas en el video.</p> <p>La docente dice: "Hoy día vamos a aprender a resolver otras situaciones problemáticas"</p>	<p>Material de sectores</p>
----------------	---	--	-----------------------------

	<p>Desarrollo</p>	<p>Se muestra a los niños una bolsa de galletas y dice: “Un papito me ha entregado estas galletitas para los niños de 4 años”</p> <p>¿Qué podemos hacer para que todos los niños tengan la misma cantidad de galletas?</p> <p>Dan a conocer sus hipótesis.</p> <p>Se llama a un representante de cada grupo, se le entrega en un plato galletas y se les dice: “Reparte estas galletas a los niños de tu grupo”</p> <p>Se les recuerda me avisan si les alcanzó, sobró o les faltó.</p> <p>En el caso de que falten se les pregunta: ¿Cuántos te faltan?</p> <p>Cuando terminan de repartir se les pregunta: ¿Cómo lo hicieron?</p> <p>Degustan las galletas y guardan los materiales.</p> <p>Dialogamos sobre la importancia de repartir en partes iguales, para que todos estén felices.</p> <p>Se entrega a cada grupo diferente material como paletas, chapas, tapas, ganchos.</p> <p>Observan, manipulan y juegan con el material.</p> <p>¿Qué tenemos que hacer?</p> <p>Se revisa lo realizado en cada grupo, contando lo que colocaron en cada plato.</p> <p>Se les entrega una ficha para que repartan los globos entre dos niños.</p> <div data-bbox="651 1048 1161 1167" data-label="Image"> </div> <p>¿Cuántos globos les toca a cada niño?, ¿cómo lo hicieron?</p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan.</p> <p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo</p> <p>Acciones de rutina</p> <p>Actividad de Religión</p> <p>Iniciamos un diálogo preguntando: ¿Saben ustedes cómo es el amor de Dios?</p> <p>Para entender mejor el amor de Dios Jesús nos dejó una parábola que se encuentra en la Biblia: Lucas 15:3-7.</p> <p>Se les pregunta: ¿Han escuchado alguna vez la historia de la Oveja perdida?, ¿Por qué creen que se habrá perdido?</p> <p>Se coloca el video: “La oveja perdida” https://www.youtube.com/watch?v=hhbc2m4eE7Q</p> <p>Responden a preguntas de comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué se perdió una ovejita? • ¿Qué hizo el pastor? • ¿Por qué Jesús nos dejó esta parábola? <p>Comparamos el amor del pastor con el amor de Dios, nunca nos dejará solos, si estamos perdidos, nos buscará hasta encontrarnos, porque nos ama.</p> <p>Oramos a Dios por su amor.</p>	<p>Galletas</p> <p>Platos</p> <p>Material diverso</p> <p>Ficha Plumones</p> <p>Biblia</p>
	<p>Cierre</p>		
	<p>Rutinas</p>		
	<p>Ver</p>		

Gracias Diosito por acompañarme todos los días
Y por estar en las noches oscuras conmigo
¡Amen!

	Juzgar		Video USB
		Se les entrega una ficha para que peguen bolitas de algodón sobre el cuerpo de la ovejita perdida. Exponen sus trabajos y verbalizan.	
	Actuar		Ficha Algodón Goma
		Salida : La oveja perdida	

**CALIFICACION DE LOGROS ESPERADOS DE LA SESION DE
APRENDIZAJE N° 10**

LISTA DE COTEJO GRUPAL N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E.P. : BRUNING SCHOOL
 1.2 UGEL : CAJAMARCA
 1.3 SECCIÓN : RAYITO DE SOL
 1.4 PROFESORA : ISABEL GUERRERO DELGADO
 1.5 TEMA DE CLASE: RESOLVER SUMAS Y RESTAS

N° de orden	INDICADORES	Identifica y escribe los números		Resuelve operaciones sencillas de adición y sustracción		Realiza secuencias alternando forma, color y tamaño.		Realiza seriaciones de mayor a menor hasta 5 objetos.	
	CALIFICATIVOS	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	NOMBRE Y APELLIDO	X		X		X		X	

01	ARRIBASPLATA RABANAL RAFAELLA NICOLE	X		X		X		X	
02	CARLOS CORREA TEO JUAQUIN	X		X		X		X	
03	CRUZADO MARIN EMILY SHARET	X		X		X		X	
04	CRUZADO MARIN EMILY SHARET	X		X		X		X	
05	GRANDEZ LEON JHOAN ALESSANDRO	X		X		X		X	
06	PRETELL CASTILLO EFRAIN EMANUEL	X		X		X		X	
07	TELLO OCAZ CAMILA NAIARA	X		X		X		X	
08	GARCIA AVILA PATRICK BENJAMIN	X		X		X		X	
09	SALAZAR CHAVEZ ADRIANA ELIZABETH	X		X		X		X	
10	URBINA ROJAS VALEZKA JOORGET	X		X		X		X	

CALIFICACIÓN DE LOGRO ESPERADO DE LA SESIÓN N° 10

N° de orden	CALIFICACIONES NIÑOS Y NIÑAS	MATEMATICA		
		A	B	C
01	ARRIBASPLATA RABANAL RAFAELLA NICOLE	A		
02	CARLOS CORREA TEO JUAQUIN	A		
03	CRUZADO MARIN EMILY SHARET	A		
04	CRUZADO MARIN EMILY SHARET	A		
05	GRANDEZ LEON JHOAN ALESSANDRO	A		
06	PRETELL CASTILLO EFRAIN EMANUEL	A		

07	TELLO OCAZ CAMILA NAIARA	A		
08	GARCIA AVILA PATRICK BENJAMIN	A		
09	SALAZAR CHAVEZ ADRIANA ELIZABETH	A		
10	URBINA ROJAS VALEZKA JOORGET	A		