



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA
PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE
MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DE CINCO
AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PARTICULAR BELÉN – CHIMBOTE 2018**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en
Educación Inicial

Autor(a)

Br. Sheylla Johanna Nieves Flores

Asesora

Dr. Graciela Perez Moran

Chimbote - Perú

2018

HOJA DE FIRMA DE JURADO

Pbro. Dr. Segundo Días Flores

PRESIDENTE

Mgr. Sofia Carhuanina Calahuala

MIEMBRO

Dra. Lita Jimenèz Lòpez

MIEMBRO

DEDICATORIA

En primer lugar a nuestro Dios Todopoderoso por su inmenso amor a nosotros, porque cuando no tenía fuerzas y dudaba de mis capacidades me aferraba a él y no perdía la fe.

Para mi mami Silvia Flores, por creer en mí y ser el motor y motivo para concluir esta etapa de mi vida profesional.

Ami hermana por sus gritos, su paciencia y por sus palabras que me ayudaron a no perder el rumbo de mis propositos.

A mi muy querido Pablo, por apoyarme y acompañarme en todo momento a pesar de la distancia.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado “Juegos lúdicos cómo estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje del área de matemáticas de los estudiantes de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Particular Belén”, tiene como objetivo Aplicar los juegos lúdicos como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje del área de matemáticas de los estudiantes de cinco años de educación inicial de la institución educativa particular Belén – Chimbote, 2018; para ello la investigación estuvo bajo el diseño pre-experimental, donde se utilizó como técnica de análisis el Test y como instrumentos de recolección de datos derivado del mismo la lista de cotejo, el mismo que se aplicó a la muestra objeto de estudio, estando conformado esta por 25 niños de 5 años de edad. Por lo tanto, se obtuvieron resultados, donde a la aplicación de los juegos lúdicos, se evidencia la efectividad de la propuesta, donde la mayoría de los estudiantes obtuvieron o alcanzaron el nivel de logro previsto, en un promedio de 80%; en cuanto a la comparación de medias del pre-test y post-test, se tiene en el primero una media de 9.6800, mejorando la situación en el post-test, dado que se tiene una media del 14.6400, así mismo se observa la significancia bilateral, siendo esta 0.000 inferior a 0.05, con lo cual se valida la hipótesis que establece que la aplicación de los juegos lúdicos mejorar significativamente el nivel de aprendizaje en el área de matemáticas de 5 años de la institución educativa Belén.

Palabras clave: juegos lúdicos, aprendizaje en el área de matemáticas

ABSTRACT

The present research work entitled "Playful games as a didactic strategy to improve the learning of the area of mathematics of the five-year students of initial education of the Belen Individual Educational Institution", aims to apply play games as a didactic strategy to improve the learning of the mathematics area of the five-year initial education students of the private educational institution Belén - Chimbote, 2018; for this the research was under the of pre-experimental type, where the test was used as analysis technique and as data collection instruments derived from it the checklist, the same one that was applied to the sample object of study, being conformed by 25 children of 5 years of age. Therefore, results were obtained, where to the application of the playful games, the effectiveness of the proposal is evidenced, where the majority of the students obtained or reached the expected level of achievement, in an average of 80%; As for the comparison of means of the pre-test and post-test, we have an average of 9.6800 in the first one, improving the situation in the post-test, given that we have an average of 14.6400, likewise the significance is observed bilateral, this 0.000 less than 0.05, which validates the hypothesis that the application of play games significantly improve the level of learning in the area of mathematics of 5 years of the educational institution Bethlehem.

Keywords: playful games, learning in the area of mathematics

CONTENIDO

HOJA DE FIRMA DE JURADO	i
DEDICATORIA.....	ii
RESUMEN.....	iii
ABSTRACT	iv
I. Introducción	1
II. Revisión literaria	3
III. Hipótesis.....	38
IV. Metodología	38
4.1. Tipo de investigación.....	38
4.2. Nivel de la investigación.....	38
4.3. Diseño de investigación	39
4.4. Población y muestra	39
4.5. Definición y operacionacionalización de variables e indicadores	40
4.6. Técnicas e instrumento de recolección de datos	41
4.7. Plan de análisis	41
4.8. Matriz de consistencia.....	43
4.9. Principios éticos.....	45
V. Resultados.....	45
5.1. Resultados	45

5.2. Análisis de resultados.....	58
Referencias bibliográficas	61
ANEXOS	64

INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Niveles de aprendizaje en el área de matemática pre-test	46
Figura 2: Nivel de aprendizaje del área de matemática – Sesión 1 - Ordenamos objetos por tamaños.....	47
Figura 3: Nivel de aprendizaje del área de matemática – Sesión 2 - Agrupamos objetos para descubrir cuantificadores: muchos-pocos	48
Figura 4: Nivel de aprendizaje del área de matemática– Sesión 3- Jugamos agrupando objetos según sus características	49
Figura 5: Nivel de aprendizaje del área de matemática– Sesión 4- Jugamos agrupando objetos según sus características	50
Figura 6: Nivel de aprendizaje del área de matemática – Sesión 5- Jugamos agrupando objetos según sus características	52
Figura 7: Nivel de aprendizaje del área de matemática – Sesión 6- Jugamos con el gusanito numérico hasta el N° 10.....	53
Figura 8: Nivel de aprendizaje del área de matemática – Sesión 7- Jugando con los números ordinales.....	54
Figura 9: Nivel de aprendizaje del área de matemática – Sesión 8- Jugamos pesando objetos del aula.....	55
Figura 10: Nivel de aprendizaje del área de matemática – Sesión 9- Conociendo el ayer, hoy, mañana.....	56
Figura 11: Nivel de aprendizaje del área de matemática – Sesión 10- Resuelvo problemas jugando con aros y botellas	57

INDICE DE TABLAS

<i>Tabla N° 1. Nivel de aprendizaje del área de matemáticas, al inicio de la intervención científica.....</i>	45
<i>Tabla N° 2. Sesión 1 - Ordenamos objetos por tamaños.....</i>	47
<i>Tabla N° 3. Sesión 2 - Agrupamos objetos para descubrir cuantificadores: muchos-pocos</i>	48
<i>Tabla N° 4. Sesión 3 - Jugamos agrupando objetos según sus características.....</i>	49
<i>Tabla N° 5. Sesión 4 - Jugamos a contar.....</i>	50
<i>Tabla N° 6. Sesión 5 - Juego y me divierto con diversos materiales quitando o agregando</i>	51
<i>Tabla N° 7. Sesión 6 - Jugamos con el gusanito numérico hasta el N° 10.....</i>	52
<i>Tabla N° 8. Sesión 7 - Jugando con los números ordinales.....</i>	53
<i>Tabla N° 9. Sesión 8 - Jugamos pesando objetos del aula.....</i>	54
<i>Tabla N° 10. Sesión 9 - Conociendo el ayer, hoy, mañana.....</i>	55
<i>Tabla N° 11. Sesión 10 - Resuelvo problemas jugando con aros y botellas.....</i>	56
<i>Tabla N° 12. Nivel de significancia entre los resultados del pre-test y pos-test mediante la prueba de muestras emparejadas.....</i>	57

I. Introducción

En el entorno educativo en muchas instituciones, el docente no se preocupa por la comprensión de este tema, tan fundamental. Se enseña de manera teórica, conceptual, en algunas ocasiones con un lenguaje desconocido para los discentes, y no buscan alternativas para que se pueda aprender de una manera participativa, activa e incluso entretenida. Las actividades lúdicas en el discente producen mayor aceptación y comprensión de contenidos, que las clases magistrales. Ante las causalidades descritas líneas atrás, se menciona que la institución educativa particular Belén, presenta la misma problemática, donde se resalta el bajo nivel de aprendizaje del área de matemática, y hasta el momento no se ha desarrollado ninguna propuesta que ataque directamente el problema, ante ello se propuso los juegos lúdicos como propuesta para mejorar el nivel de aprendizaje del área de matemática. Ante la problemática detallada, se formula la siguiente pregunta: ¿De qué manera los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejoran el aprendizaje del área de matemáticas de los estudiantes de cinco años de educación inicial de la institución educativa particular Belén?

Por lo tanto, se tiene como objetivo principal aplicar los juegos lúdicos como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje del área de matemáticas de los estudiantes de cinco años de educación inicial de la institución educativa particular Belén – Chimbote, 2018, entre tanto, los objetivos específicos planteados son:

Determinar el nivel de aprendizaje del área de matemáticas de los estudiantes de cinco años de educación inicial de la institución educativa particular Belén.

Describir el nivel de aprendizaje del área de matemáticas en alumnos de los estudiantes de cinco años de educación inicial de la institución educativa particular Belén, después de la aplicación de los juegos lúdicos.

Comparar el nivel aprendizaje del área de matemáticas en alumnos de estudiantes de cinco años, antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos.

Por lo tanto, los motivos que justifican el presente estudio, se explican a continuación: en las observaciones que se han realizado a los estudiantes de 5 años del nivel inicial de nuestro medio, se aprecia que existen niños con bajo nivel de aprendizaje en el área de matemática, debido a la falta de una metodología que les permitan por medio de juegos aumentar su escala de lógica sobre problemas matemáticos de su entorno, por lo tanto la presente investigación se justifica metodológicamente por el aporte investigativo que se realizará sobre como la aplicación de los juegos lúdicos mejora el nivel de aprendizaje del área de matemáticas.

Se justifica desde el fundamento práctico, dado que este proyecto de investigación planteado, se revelen puntos de interés que puedan innovar los conocimientos existentes, puesto que los resultados a obtener, pueden ser utilizados y convertidos en fundamentos base, para que interesados puedan obtener una respuesta para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas.

La investigación se justifica por el aporte teórico, dado que se analizará como los juegos lúdicos incrementan el aprendizaje del área de matemática, sirviendo dicha base teórica para futuras investigaciones que deseen conocer

el impacto de variables intervinientes sobre dicha relación, tales como el sector educación.

Es justificable socialmente, puesto que las investigaciones arrojadas del presente proyecto de investigación marcarán un precedente en cuanto a la aplicación de los juegos lúdicos en el área de matemática, con la finalidad de incrementar los conocimientos de los alumnos sobre la misma, los beneficiados directos de los resultados obtenidos serán de provecho para las instituciones educativas.

El tipo de investigación fue aplicada, dado que se pretende dar solución a un problema que se intenta resolver, demandando el empleo del diseño de investigación pre-experimental, tal y como lo confirma Hernández, et al (2014), p.93.

Respectos a los resultados, en los mismos se sometió a juicio la hipótesis planteada mediante procesamientos estadísticos.

II. Revisión literaria

En cuanto a las bases teóricas referidas a la investigación se tienen las siguientes:

Los seres humanos con quienes uno se relaciona muestran una cierta manera de ser debido, en gran parte, a un aprendizaje. Sus hábitos de vida los han aprendido y pueden cambiarlos mediante un nuevo aprendizaje. El conocimiento del aprendizaje humano es relevante en nuestra práctica educativa a la hora de planificar la enseñanza, entendida ésta como “proceso de asimilación de conocimientos y habilidades, así como de métodos para la actividad cognoscitiva, que se realiza bajo la dirección de un educador

durante la práctica docente”. Mientras que Gagné define el aprendizaje como “un cambio en la disposición o capacidad humana, que persiste durante un tiempo y no puede atribuirse simplemente a los procesos de crecimiento biológico” (Gagné, 1987, p. 2)

En este artículo se aportan elementos para tener en cuenta en las prácticas de aprestamiento que se llevan a cabo en los centros de educación primaria dirigidas a promover el desarrollo de destrezas y habilidades que les permitan a las niñas y a los niños enfrentar con éxito las distintas tareas que demanda el aprendizaje, sobre todo de las competencias y capacidades del área de matemática.

Además, se puede decir que el aprendizaje es la habilidad mental por medio de la cual conocemos, adquirimos hábitos, desarrollamos habilidades, forjamos actitudes e ideales los cuales son vitales para los seres humanos, puesto que nos permite adaptarnos motora e intelectualmente al medio en el que vivimos por medio de una modificación de la conducta.

Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje.

La gestión del aprendizaje escolar requiere de un docente que aplique experiencias pedagógicas ricas en la creación de saberes, motivando e incentivando a los estudiantes hacia la curiosidad y el interés, promoviendo el desarrollo del intelecto, desafiando la inteligencia, formando actitudes y valores para la vida. (Villalobos, 2011, p.2)

La gestión de trabajo en aula debe priorizar la utilización del currículo y

llevarlo a la práctica, programando unidades didácticas coherentes, tomando decisiones asertivas, contextualizadas y secuenciadas considerando al estudiante y su entorno inmediato para que a partir de allí se organice y planifique el trabajo, sin dejar de prestar atención a las presiones y problemas que lo afectan.

Por su parte el docente será capaz de reconocer en la evaluación una forma de recoger información sobre los niveles de logros de los aprendizajes, para ello debe diseñar un instrumento de calidad que le permita utilizar la evaluación como un elemento e instrumento de control del aprendizaje, el cual le permita obtener evidencias para tomar decisiones oportunamente.

Al momento de planificar las actividades se deben tener en cuenta algunos aspectos. Villalobos (2011) considera:

Utilizar diferentes estrategias de evaluación.

Activar los conocimientos previos de los estudiantes.

Reconocer los niveles de avance y progreso.

Identificar las dificultades y problemas que tienen los estudiantes para aprender, considerando al error como una oportunidad para aprender.

Reconocer los contextos donde acontecen los aprendizajes.

Promover la retroalimentación y reflexión en los procesos de aprendizaje. (p.4)

Después de lo anterior expuesto el aprendizaje va a producir un cambio en nuestro comportamiento y volverán a ser nuevamente modificados al ponernos en contacto con una nueva situación de aprendizaje.

A continuación, mencionaremos las principales teorías aplicadas a la educación actual en donde se necesitan que los aprendizajes que adquieran nuestros estudiantes sean significativos, pertinentes y sobre todo les permitan seguir aprendiendo a lo largo de su vida.

En los últimos años se ha producido una importante evolución en la psicología científica quedando atrás el predominio de la psicología conductista y consolidándose un nuevo enfoque:

La teoría cognitiva del aprendizaje está basada en los procesos, mediante los cuales el hombre adquiere los conocimientos. Se preocupa del estudio de procesos tales como lenguaje, percepción, memoria, razonamiento y resolución de problemas.

Según Arancibia (2007), entre sus principales representantes se tiene:

Jean Piaget y su desarrollo intelectual por etapas.

Jerome Bruner y el aprendizaje por descubrimiento.

David Ausubel y el aprendizaje significativo.

Robert Gagné y los niveles de aprendizaje.

En referencia a la clasificación anterior podemos ver que hay diferentes perspectivas o puntos de vista sobre el aprendizaje en los educandos, puntos tales como el desarrollo intelectual por etapas de Jean Piaget, así también el aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner, o relacionado a este último se tiene el aprendizaje significativo de David Ausubel y por parte de Robert Gagné postula los niveles de aprendizaje.

Para Jean Piaget, los niños construyen activamente su mundo al interactuar con él. Por eso este autor pone énfasis en el rol de la acción en el proceso de

aprendizaje, es decir que la naturaleza del organismo humano consiste en adaptarse a su ambiente, lo cual lo convierte en un ser activo y no pasivo.

A partir de esta premisa él generó una teoría del desarrollo cognitivo del niño e introdujo principios muy importantes para sustentar su teoría.

Uno de estos principios es el principio de organización el cual menciona que las personas nacen con la tendencia de organizar sus procesos de pensamiento en estructuras psicológicas o sistemas para comprender y relacionarse con el mundo. A estas estructuras llamó esquemas y son los bloques básicos de construcción del pensamiento, sistemas organizados de acciones o pensamientos que nos permiten hacer representaciones mentales, "pensar en" los objetos y acontecimientos de nuestro mundo.

Tiene lugar cuando la gente utiliza los esquemas que posee para dar sentido a los acontecimientos del mundo; incluye el intento de entender algo nuevo y de ajustarlo a lo que ya se conoce.

Jean Piaget divide el desarrollo cognitivo en etapas caracterizadas por la posesión de estructuras lógicas cualitativamente diferentes las cuales le van a permitir la adquisición de habilidades para hacer ciertas cosas y otras no.

Entre ellas tenemos:

Etapa sensorio motriz (0 a 2 años) En esta etapa la obtención del conocimiento se da a partir de la interacción física con el entorno inmediato. Así pues, el desarrollo cognitivo se articula mediante juegos de experimentación, utilizando los sentidos y el movimiento como mecanismos de aprendizaje.

Etapa preoperacional (2 a 7 años) El inicio de esta etapa está marcado por la presencia de la función simbólica (representación), el lenguaje y la imitación diferida. El niño en esta etapa es fundamentalmente egocéntrico y su pensamiento es intuitivo, ya que el niño se centra más en los estados finales que en las transformaciones que los producen, no es capaz de volver al punto de partida en una operación.

Etapa operacional concreta (7 a 12 años) Se caracteriza por la habilidad para tratar efectivamente con conceptos y operaciones, su pensamiento se torna reversible, pero sus actividades son básicamente concretas, su habilidad para generalizar el aprendizaje es limitada, pues lo que se aprende en un contexto no es transferido fácilmente a otro contexto.

Etapa de las operaciones formales (12 años en adelante) Consiste en el dominio de conceptos y operaciones abstractas. En esta etapa es posible aplicar el razonamiento y las habilidades para la resolución de problemas en contextos diferentes a aquellos en los que fueron adquiridos.

Después de las consideraciones anteriores podemos indicar que desde que nacemos empezamos a entender la información que percibimos a través de nuestros sentidos y la capacidad de entender el mundo que nos rodea hasta que fallecemos.

Dentro de la propuesta elaborada por Bruner, este expone que el aprendizaje no debe limitarse a una memorización mecánica de información o de procedimientos, sino que debe conducir al educando al desarrollo de su capacidad para resolver problemas y pensar sobre la situación a la que se

enfrenta.

El aprendizaje por descubrimiento es la capacidad de reorganizar los datos ya obtenidos de maneras novedosas, de manera que permitan insights o descubrimientos nuevos. Esto queda expresado en el principio de este autor: Todo conocimiento real es aprendido por uno mismo.

Bruner propone una teoría de la instrucción que considera cuatro aspectos fundamentales: la motivación a aprender, la estructura del conocimiento a aprender, la estructura o aprendizaje previos del individuo y el refuerzo al aprendizaje.

Según lo postulado por Bruner, se concluye que el aprendizaje no se limita solo a memorizar lo aprendido, por el contrario, se debe guiar al educando a la resolución de problemas con las que se enfrenta, es decir realizar sesiones de clase más prácticas que teóricas, permitiendo al alumno resolver conflictivos problemas de diferentes materias.

Para Díaz y Hernández (2002), “son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas”. Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando. (pág. 234)

Según García (2004), por medio de estas estrategias se invita a la: “exploración y a la investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos. Introduce elementos lúdicos como imágenes, música, colores, movimientos,

sonidos, entre otros. Permite generar un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por lo que aprende”. (pág. 80)

Los procesos y procedimientos Pedagógicos tradicionales continúan fortaleciendo la dependencia de los estudiantes con sus profesores evitando así, responsabilizarlos de un aprendizaje autónomo y el alcance de sus propósitos de formación.

Generalmente, estos se confunden con las denominadas estrategias didácticas para el aprendizaje o con métodos que sirven de guía de una actividad específica, para el caso, la actividad de espacios tutoriales

La Estrategia Lúdica implica voluntad de planeación, porque para poder divertirnos y aprender es conveniente conocer, entender, comprender, las normas del juego, con las habilidades y conocimientos programáticos involucrados y enfocados claramente a objetivos definidos de competencias y destrezas.

Al respecto Piaget J. (1896) nos dice: Para un desarrollo cognitivo es de importancia la experiencia física; aquella que nace de la acción propia y de la manipulación de objetos físicos como el agua, la arena, la plastilina entre otros, por ello, en la actualidad muchos instructores prefieren implementar y crear más materiales lúdicos, de acuerdo a sus necesidades y seguro no les ha fallado. Dicho material didáctico como: Rompecabezas, sopas de letras, dominó de palabras, fichas, paletas del saber, debe proponer métodos de aprendizaje que

atienda a procesos de adquisición de aprendizajes cuestionables de los alumnos.

La gran ventaja de utilizar recursos didácticos es que conllevan al estudiante a obtener un aprendizaje significativo por medio de la motivación, aquí es de vital.

Importancia tener en cuenta los conocimientos previos del alumno y este aprendizaje por lo general ayuda a que el alumno vaya construyendo sus propios esquemas de conocimiento.” Son las palabras de AUSUBEL David (1983) quien ha dado grandes aportes al constructivismo, especialmente con la teoría del aprendizaje significativo.

Un aprendizaje para el alumno siempre va a perdurar, siempre en cuando sea un aprendizaje significativo es decir que parta de sus experiencias y necesidades.

Según Vilorio (2014), las estrategias se constituyen como uno de los temas principales de la pedagogía en las últimas décadas en las entidades educativas, debido a los vertiginosos cambios tecnológicos.

Así, refiere Díaz (2006) que diversas corrientes han subrayado su significación a partir de aproximaciones teóricas y metodológicas del más variado carácter para realizar su clasificación. En efecto, es sumamente difícil encontrar un área en la que no se planteen las condiciones que propician el surgimiento, la formación, el desarrollo y la evaluación de las mismas.

Cuentos: Según Martos (2007, p. 23) los cuentos “surgen históricamentecomo relatos en prosa, de extensión variable, que tratan de personajes y hechos bien ficticios o de un pasado reconocible”. Se componen siempre de una secuencia corta de motivos. En todo caso, le sirve al niño para dar vitalidad al espíritu, motivar la imaginación creadora, sensibilizarse, entre otros aspectos.

Canciones: Serrano y Gil (2003, p. 65) expresan que, según el Diccionario Harvard de Música, la canción es una forma de expresión musical en la que la voz humana “desempeña el papel principal y tiene encomendada un texto; como término genérico, cualquier música que se cante; más específicamente, una composición vocal breve, sencilla, que consta de una melodía y un texto en verso”. Presenta, por tanto, un texto, música y una relación entre ambos elementos.

Poemas: señalan Jiménez y otros (2009, p. 91) que “en la poesía se mezcla el ritmo y la rima e interesan al niño por la música con la que se dice. Estas rimas se conocen también como pre-cuentos, porque acercan al niño al mundo de los cuentos”. Esto es así porque su estructura es sencilla, fácil de recordar, donde abundan las repeticiones, lo cual agrada al infante.

Juegos grupales: según Jiménez (2004, p. 11), “el juego se trata de una actividad natural del ser humano, en la que éste toma parte por la sola razón de divertirse y sentir placer”. En la etapa preescolar, cuando comparten, cooperan y disfrutan el acompañamiento de los otros, se fortalecen en ellos los sentimientos de pertenencia al grupo social con el que comparten; es así

como se va solidificando su sentimiento de solidaridad.

Prospectiva: para Ferreiro (2009, p. 118), “es una forma básica del pensamiento humano que expresa los caracteres generales y esenciales de las cosas y fenómenos de la realidad”. Lo expuesto se puede considerar como la esencia del aprendizaje significativo, pues explica cómo las ideas y conceptos expresados de forma simbólica se relacionan de modo no memorístico, se compaginan con lo que el educando tiene establecido previamente, pudiendo ser proposiciones, conceptos o símbolos.

Orientadora: para Pérez, citado por Zamora (1991), se considera esencial el diagnóstico como base para la orientación pedagógica en la construcción de aprendizajes significativos. Para que la educación sea pertinente, es necesario que tome en cuenta el entorno de los educandos, respetando las particularidades de la cultura a la que pertenecen.

Los mencionados autores son de relevancia para la investigación, al destacar que los docentes deben considerar las diversas dimensiones de las estrategias al trabajar en la enseñanza de la lecto escritura, indagando sobre los conocimientos que poseen los niños y niñas a fin de seleccionar aquellas más adecuadas para satisfacer sus intereses y necesidades.

Moreno (2002) El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me

atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura”. (p. 11)

También se encontró según la Unesco (1980) que “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales” (p.17).

Los juegos han sido utilizados como herramientas de enseñanza en los colegios, ya que de esta forma se incentiva a los alumnos a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten.

Capacidad de resolución de problemas matemáticos

La resolución de problemas de matemáticas (RPM) es considerada como una actividad importante en el aprendizaje de las matemáticas, incrementando su presencia en los currículos (Castro y otros, citado en Blanco, Cardenas y Caballero, 2015) sugiriéndose que sea uno de los ejes principales de la actividad matemática y el soporte principal del aprendizaje matemático. De esta manera, debe considerarse como eje vertebrador del contenido matemático, ya que pone de manifiesto la capacidad de análisis, comprensión, razonamiento y aplicación. Además, se propone como un contenido específico (Blanco y Cárdenas, 2013) y aparece como una competencia básica que los alumnos deben adquirir.

La resolución de problemas

Permitirá que el estudiante manipule los objetos matemáticos, active su propia capacidad mental, ejercite su creatividad, reflexione y mejore un proceso de pensamiento. Esto exige que los docentes planteen situaciones que constituyan desafíos, de tal manera que el estudiante observe, organice datos, analice, formule hipótesis, reflexione, experimente, empleando diferentes estrategias, verifique y explique las estrategias utilizadas al resolver el problema; es decir, valorar tanto los procesos como los resultados. La capacidad para plantear y resolver problemas, dado su carácter integrador, posibilita el desarrollo de otras capacidades, la conexión de ideas matemáticas, la interacción con otras áreas y con los intereses y experiencias de los estudiantes.

Mediante la matemática, los estudiantes de Educación Básica Regular aprenderán a plantear problemas partiendo de su contexto y a enfrentar situaciones problemáticas con una actitud crítica. También a razonar lo que hacen para obtener una solución y a valerse de los recursos que el mundo de hoy pone a su alcance para resolver problemas matemáticos y no matemáticos.

La Resolución de problemas matemáticos implica que el estudiante realice los siguientes procesos:

Identifica: registra, muestra discrimina, distingue, diferencia, compara, caracteriza, selecciona, señala, elige, organiza, comprende.

Formula: matematiza una situación concreta, propone operaciones, modela, simboliza, procesa.

Algoritmiza: señala y ordena procesos, muestra, emite, aplica, procesa.

Estima: calcula en forma aproximada, redondea para calcular, redondea un cálculo, aplica definiciones.

Resuelve: calcula, infiere, recoge, muestra, explica, examina, procesa, analiza.

Procesos en la Resolución de Problemas Matemáticos.

Según Polya, padre de la heurística, considera cuatro fases en la resolución de problemas:

Comprender el problema:

¿Cuál es la incógnita?, ¿Cuáles son los datos?

Concebir un plan:

¿Se ha encontrado con un problema semejante?,

¿Conoce un problema relacionado con este?, ¿Podría enunciar el problema de otra forma?, ¿Ha empleado todos los datos?

Ejecutar el plan:

¿Son correctos los pasos dados?

Examinar la solución obtenida:

¿Puede verificar el resultado?, ¿Puede verificar el razonamiento?

Clases de Problemas Matemáticos.

Problema Aritmético:

Estos problemas son de aplicación, lo que hace que aparezcan enunciados en contextos variados. Esto hace que parezca difícil en ocasiones decidir si es un problema aritmético o no, y peor si este está embebido en un contexto geométrico, físico o biológico. Por lo tanto, un problema será aritmético siempre que los conceptos, conocimientos o recursos no estrictamente aritméticos de los contextos que aparecen en el enunciado no sean decisivos a la hora de resolver el problema. También deberá tenerse en cuenta que un problema aritmético se obtiene como consecuencia inmediata de la realización de operaciones aritméticas.

Problemas Geométricos:

Estos problemas se suelen calificar como los más difíciles, tal vez porque no existe un camino trazado para su resolución. Para realizar la resolución de este tipo de problemas, se distinguen dos componentes; la escritura y los procesos a seguir para resolverlo.

Problemas de Razonamiento Lógico:

Este tipo de problema permite en el estudiante desarrollar su capacidad creativa, su manera lógica de pensar, les permite aprender a plantear problemas importantes y hallar sus respuestas.

Problemas de Recuento Sistemático:

Estos tipos de problemas plantean situaciones en las que hay que hallar más de una solución. Por lo tanto, habrá que proceder con mucha mesura, siguiendo alguna estrategia, para no olvidarse de ninguna solución.

Problemas de razonamiento inductivo:

Es una clase de problema de razonamiento no deductivo que consiste en obtener conclusiones generales a partir de premisas que contienen datos particulares.

Problemas de azar y probabilidad:

Una situación es de azar si no podemos saber el resultado que va a salir, sin embargo, podemos determinar los posibles resultados que se pueden obtener.

Desarrollo lógico matemático

MED (2004), realiza un enfoque sobre el desarrollo Lógico Matemático para la Enseñanza- Aprendizaje de la Matemática, lo que a continuación se describe:

Los niños y las niñas observan y exploran su entorno.

Discriminan y adquieren un repertorio.

Se orientan y se organizan en el espacio y en el tiempo.

También, establecen relaciones entre las personas y los objetos cuando: comparan y cuantifican:

Al Comparar: encuentran semejanzas y diferencias, es decir: Ordenan (siguen un orden establecido, repiten patrones que se dan en el espacio y tiempo. Usan: Primero, ultimo, segundo, tercero), clasifican (agrupan libremente, hacen secuencias libres, se da un criterio, se dan varios criterios, anticipan un criterio o más y los agrupan).

Al Cuantificar: hacen uso de términos como, muchos, pocos, algunos, todos, ninguno: Cuentan (enumeran personas y objetos haciendo uso de los términos: uno, dos, tres... en su lengua materna y los códigos. 1, 2, 3... etc.), Miden (usan las unidades de su entorno y expresan cuando son: grandes, chicos, extensos o livianos son los objetos; es decir, acceden a los números usando los números).

Los niños y las niñas van a continuar realizando estas operaciones mentales de comparación, clasificación, ordenamiento y seriación cuando accedan a las operaciones con los números, pero a partir de juegos o de resolución de problemas.

Enseñanza de la matemática en Educación Primaria

Raimundo Justiniano, Freddy (2000: 45) en su obra realiza un enfoque sobre la enseñanza de la Matemática en Educación Primaria, la que a continuación se describe:

La enseñanza de la matemática en la educación escolar contribuye al desarrollo personal, social y a la capacidad instrumental de los estudiantes. Saber pensar y comunicarse matemáticamente es una necesidad social que

debe ser atendida por la escuela para que los estudiantes logren su inserción real y autónoma en el mundo actual.

Aprender matemática es entender el mundo y desenvolvernó en él, es comunicarnos con los demás, es planear y resolver problemas y es desarrollar un pensamiento lógico.

La matemática, pensada debido a su enseñanza y aprendizaje, debe ser considerada más como proceso de pensamiento que como acumulación de información. Este proceso implica reconstruir y aplicar conocimientos matemáticos conectados lógicamente, que, en la mayoría de los casos, han surgido de la necesidad de resolver problemas de la vida real, de la ciencia y la tecnología.

Capacidades matemáticas

Las capacidades que se movilizan en el Actuar y pensar matemáticamente son las siguientes:

Capacidad 1: Matemaiza situaciones

Es la capacidad de expresar en un modelo matemático, un problema reconocido en una situación. En su desarrollo, se usa, interpreta y evalúa el modelo matemático, de acuerdo a la situación que le dio origen.

Capacidad 2: Comunica y representa ideas matemáticas

Es la capacidad de comprender el significado de las ideas matemáticas y expresarlas de forma oral y escrita usando el lenguaje matemático y diversas

formas de representación con material concreto, gráfico, tablas, símbolos y transitando de una representación a otra.

La comunicación es la forma como se expresa y representa información con contenido matemático, así como la manera en que se interpreta (Niss, 2002).

Las ideas matemáticas adquieren significado cuando se usan diferentes representaciones y se es capaz de transitar de una representación a otra, de tal forma que se comprende la idea matemática y la función que cumple en diferentes situaciones.

Capacidad 3: Elabora y usa estrategias

Es la capacidad de planificar, ejecutar y valorar una secuencia organizada de estrategias y diversos recursos, entre ellos las tecnologías de información y comunicación, empleándolos de manera flexible y eficaz en el planteamiento y resolución de problemas. Esto implica ser capaz de elaborar un plan de solución, monitorear su ejecución y poder incluso reformular el plan en el mismo proceso con la finalidad de resolver el problema. Asimismo, revisar todo el proceso de resolución, reconociendo si las estrategias y herramientas fueron usadas de manera apropiada y óptima.

Las estrategias se definen como actividades conscientes e intencionales que guían el proceso de resolución de problemas. Estas pueden combinar la selección y ejecución tanto de procedimientos matemáticos, así como estrategias heurísticas de manera pertinente y adecuada al problema planteado.

Capacidad 5: Razona y argumenta generando ideas matemáticas

Es la capacidad de plantear supuestos, conjeturas e hipótesis de implicancia matemática mediante diversas formas de razonamiento, así como de verificarlos y validarlos usando argumentos. Para esto, se debe partir de la exploración de situaciones vinculadas a las matemáticas, a fin de establecer relaciones entre ideas y llegar a conclusiones sobre la base de inferencias y deducciones que permitan generar nuevas ideas matemáticas.

Enseñanza y aprendizaje escolar de la matemática:

Desarrolla procesos de pensamiento al redescubrir conocimientos matemáticos y aplicar conocimientos matemáticos.

Surge de la necesidad de resolver: Problemas de la vida real, problemas de la ciencia y problemas de la tecnología.

Principio de analogía

El principio de analogía consiste en la utilización de semejanzas de contenido o forma. George Polya, destacado profesor de Matemáticas húngaro, en su libro: "Matemática y pensamiento plausible" expresa: "Analogía es una especie de semejanza. "Es, diríamos semejanza sobre un nivel definido y conceptual.", La diferencia esencial entre analogía y otras clases de semejanza yace, en las intenciones del pensador.

En sus lecciones de Metodología de la Enseñanza de la Matemática, el profesor soviético C. Dr. Nikolai Petrov expresa: "La analogía, como un factor heurístico positivo, puede ayudar en tres direcciones:

La resolución de problemas debe plantearse en situaciones de contextos diversos, pues ello moviliza el desarrollo del pensamiento matemático. Los niños desarrollan competencias y se interesan en el conocimiento matemático, si le encuentran significado y lo valoran pueden establecer la funcionalidad matemática con situaciones de diversos contextos. La resolución de problemas sirve de escenario para desarrollar competencias y capacidades matemáticas. La matemática se enseña y se aprende resolviendo problemas. La resolución de problemas sirve de contexto para que los niños construyan nuevos conceptos matemáticos, descubran relaciones entre entidades matemáticas y elaboren procedimientos matemáticos, estableciendo relaciones entre experiencias, conceptos, procedimientos y representaciones matemáticas.

Los problemas planteados deben responder a los intereses y necesidades de los niños. Es decir, deben presentarse retos y desafíos interesantes que los involucren realmente en la búsqueda de soluciones. La resolución de problemas permite a los niños hacer conexiones entre ideas, estrategias y procedimientos matemáticos que le den sentido e interpretación a su actuar en diversas situaciones.

Según Freudenthal (citado por Bressan, 2004), el actuar matemáticamente consistiría en mostrar predilección por:

Usar el lenguaje matemático para comunicar sus ideas o argumentar sus conclusiones; es decir, para describir elementos concretos, referidos a contextos específicos de la matemática, hasta el uso de variables convencionales y lenguaje funcional.

Cambiar de perspectiva o punto de vista y reconocer cuándo una variación en este aspecto es incorrecta dentro de una situación o un problema dado.

Captar cuál es el nivel de precisión adecuado para la resolución de un problema dado.

Identificar estructuras matemáticas dentro de un contexto (si es que las hay) y abstenerse de usar la matemática cuando esta no es aplicable.

Tratar la propia actividad matemática como materia prima para la reflexión, con miras a alcanzar un nivel más alto de pensamiento.

Los procedimientos heurísticos son un rasgo característico de los humanos desde cuyo punto de vista puede describirse como el arte y la ciencia del descubrimiento y de la invención o de resolver problemas mediante la creatividad y el pensamiento lateral o pensamiento divergente. Según el matemático George Polya la base de la heurística está en la experiencia de resolver problemas y en ver cómo otros lo hacen. Consecuentemente se dice que hay búsquedas ciegas, búsquedas heurísticas (basadas en la experiencia) y búsquedas racionales.

Se refieren a las operaciones mentales utilizadas por los estudiantes para pensar sobre la representación de las metas y los datos, con el fin de

transformarlos en metas y obtener una solución. El vocablo "heurística" o "eurística" proviene del griego y significa: hallar, descubrir, inventar. El método heurístico se caracteriza como un método de enseñanza mediante el cual se le plantean a los alumnos impulsos que facilitan la búsqueda independiente de problemas y de soluciones, donde el maestro no les informa a los alumnos conocimientos terminados, sino que los lleva al redescubrimiento de las suposiciones y reglas correspondientes, de forma independiente. La instrucción heurística es la enseñanza consciente y planificada de reglas generales y especiales de la heurística para la solución de problemas. El empleo de la instrucción heurística en la clase de matemática contribuye a lograr:

La independencia cognoscitiva de los alumnos.

La integración de los nuevos conocimientos, con los ya asimilados. El desarrollo de operaciones intelectuales tales como: analizar, sintetizar, comparar, clasificar, etc. y de las formas de trabajo y de pensamiento fundamentales de la ciencia matemática: variación de condiciones, búsqueda de relaciones y dependencias, y consideraciones de analogía.

La formación de capacidades mentales, tales como: la intuición, la productividad, la originalidad de las soluciones, la creatividad, etc. La actividad heurística se debe analizar como variedad del pensamiento humano, la que crea un nuevo sistema de acciones o abre regularidades desconocidas hasta entonces, de los objetos que rodean al hombre (u objetos de la ciencia a estudiar).

El objetivo principal de la Heurística es investigar las reglas y métodos que conducen a los descubrimientos y a las invenciones e incluye la elaboración de principios, reglas, estrategias y programas que facilitan la búsqueda de vías de solución a tareas de carácter no algorítmico de cualquier tipo y de cualquier dominio científico o práctico.

Algunos autores consultados clasifican los elementos heurísticos en dos categorías: procedimientos heurísticos y medios auxiliares heurísticos.

Los medios auxiliares heurísticos más importantes son:

Las figuras ilustrativas, esbozos o figuras de análisis.

Las tablas (en las que se reflejan las relaciones entre los datos).

Los momentos.

Es importante señalar que los procedimientos heurísticos apoyan la realización consciente de actividades mentales complejas y exigentes.

La introducción de estos procedimientos en la clase y su aplicación por parte de los alumnos propicia la asimilación de los conocimientos, su capacidad para resolver problemas para los cuales no conocen procedimientos algorítmicos y el desarrollo del pensamiento creador.

Los procedimientos heurísticos pueden dividirse en principios, reglas y estrategias, los cuales pueden ser generales y especiales.

Los principios heurísticos son de gran utilidad para la búsqueda de nuevos conocimientos y también sugieren ideas para la solución de diferentes problemas.

Dentro de los principios heurísticos generales se destacan el de analogía, el de reducción y el de inducción.

Principio de analogía

El principio de analogía consiste en la utilización de semejanzas de contenido o forma. George Polya, destacado profesor de Matemáticas húngaro, en su libro: "Matemática y pensamiento plausible" expresa: "Analogía es una especie de semejanza. "Es, diríamos semejanza sobre un nivel definido y conceptual.", La diferencia esencial entre analogía y otras clases de semejanza yace, en las intenciones del pensador.

En sus lecciones de Metodología de la Enseñanza de la Matemática, el profesor soviético C. Dr. Nikolai Petrov expresa: "La analogía, como un factor heurístico positivo, puede ayudar en tres direcciones:

Puede aplicarse para que los alumnos descubran una proposición nueva para ellos, y la formulen.

Puede sugerir el método y el procedimiento para la demostración de una proposición nueva.

Puede sugerir la vía para la resolución de un problema, de un ejercicio." (Apuntes de la clase de Didáctica de las Matemáticas, Profa. Olga Pérez, julio 1998).

Principio de reducción

Este principio puede ser utilizado de cuatro formas diferentes, ellas son:

La reducción de un problema a otro ya resuelto. Esta interpretación del principio de reducción es la más conocida. Con su ayuda puede encontrarse la vía para la solución de un problema.

Principio de inducción. Consiste en llevar a la suposición de que existe una relación general, a partir del análisis de una serie de resultados particulares.

Las reglas heurísticas tienen el carácter de impulsos dentro del proceso de búsqueda de nuevos conocimientos y de la resolución de problemas.

Se distinguen de los principios por el alcance de su aplicación, pues ellas no sugieren directamente la idea principal de solución, pero ofrecen recomendaciones de gran utilidad para llegar a encontrarlas, ya que expresan las acciones y operaciones a realizar en la búsqueda de los medios matemáticos y de las vías para resolver un problema. En la clase de matemáticas se utilizan con frecuencia para guiar el pensamiento de los alumnos, ofreciéndolas como sugerencias, indicaciones o en forma de preguntas.

Las reglas heurísticas se consideran generales si ellas encuentran aplicación para la búsqueda de la idea de la solución a variados tipos de problemas, y especiales cuando se aplican en un tipo específico de problemas.

Ejemplos de procedimientos heurísticos

Si no se puede entender el problema, se prueba dibujando un esquema.

Si no se encuentra la solución al problema, uno debe actuar como si la tuviera, y mirar que se puede deducir.

Si el problema es abstracto, debes examinar un ejemplo concreto.

Se debe probar resolviendo un problema más general. (el propósito más ambicioso es el que tiene más posibilidades de éxito).

La evaluación de los aprendizajes en este ciclo, es un proceso permanente que está ligada a la acción educativa y permite conocer el proceso de aprendizaje de los niños y niñas para tomar decisiones acerca de la intervención educativa. La evaluación debe ayudar al estudiante en el desarrollo de su autoestima. En este proceso evaluamos los logros de Aprendizaje, según las capacidades y actitudes del ciclo.

Las etapas de evaluación responden al cuándo evaluar, es decir a los diferentes momentos de la evaluación. Se consideran cuatro etapas de evaluación:

Evaluación de contexto. Permite obtener información relacionada con el medio en que se desenvuelve el niño (familiar, escolar, comunal), que influye

directamente en la acción educativa, en el desarrollo y los comportamientos que manifiesta el educando. Podemos usar la ficha de matrícula, la entrevista y la ficha de registro.

Evaluación de inicio. Se realiza antes de iniciar la acción formal de enseñanza aprendizaje, permite al docente conocer expectativas, intereses, experiencias y saberes o conocimientos previos que tienen los niños; estos aspectos son necesarios para iniciar un nuevo aprendizaje y permitirá también adecuar sus estrategias metodológicas. Se da a través del diálogo, preguntas, lista de cotejo, observación y otros recursos que el docente considere apropiados.

Evaluación de proceso. Se realiza durante todo el proceso de enseñanza aprendizaje, nos proporciona información referencial que se va anotando en el registro auxiliar del docente y permite: darnos cuenta de los avances, las dificultades, los diferentes ritmos de aprendizaje de los niños, facilitando la retroalimentación en el momento adecuado. Realizar los ajustes necesarios en nuestra práctica educativa. Utilizar técnicas e instrumentos como la observación directa y sistematizada, fichas de observación, cuaderno anecdótico y el registro de evaluación.

Evaluación final. La realizamos al final de cada período de enseñanza aprendizaje (puede ser bimestral o trimestral). Nos permite ver el logro de determinadas capacidades y actitudes. Viene a ser como la síntesis de la evaluación del proceso, porque refleja la situación final de éste. Usamos el Informe de mis Progresos del niño. Cada una de estas etapas exige la elaboración y selección de técnicas e instrumentos apropiados que nos

permitan recoger información en forma sistematizada, para luego hacer un “análisis”, es decir “interpretar” los datos obtenidos para poder tomar decisiones pertinentes.

Según el Ministerio de Educación - Rutas del Aprendizaje Matemática Ciclo II (2015) las escalas de calificación de los aprendizajes en educación inicial son:

Logro previsto (A): Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.

En proceso (B): El estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.

En inicio (C): El estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos, necesitando mayor tiempo de acompañamiento intervención del docente de acuerdo con el ritmo y estilo de aprendizaje.

Importancia del juego en la educación

Diferentes filósofos y psicólogos reflejan la importancia del juego a través de sus teorías, de las cuales se han seleccionado tres de ellas y se analizan a continuación:

Teoría del Juego Como Anticipación Funcional:

El juego ha sido estudiado por muchos investigadores sociales, entre ellos el filósofo y psicólogo Karl Groos, quien para el año de 1902 planteo el papel importantísimo que tiene el juego para el desarrollo del pensamiento y de la motricidad en términos de las actividades que puede realizar el niño. Este

tipo de planteamientos retoma en algo la propuesta de adaptación y supervivencia que en su momento planteo Charles Darwin, considerando la adaptación al medio como algo fundamental para la supervivencia.

La tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, según Groos, sirve precisamente para jugar y prepararlo para la vida; ya que considera el juego como pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.

Teoría Piagetiana:

Jean Piaget asocia las fases evolutivas del pensamiento humano con tres estructuras básicas del juego: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Jean Piaget dedicó su atención a la cognición, es por ello que el tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

En la etapa sensomotriz el niño aprende de su entorno a través de la

exploración y manipulación constante, aprenden gradualmente sobre de los objetivos y su continuidad.

La etapa pre operativa se caracteriza porque en esta, el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En La etapa operativa o concreta, La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas, en esta etapa el niño asume un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo.

La etapa del pensamiento formal, inicia a partir de los doce años ya que de allí en adelante se tiene la capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Teoría Vygotskyana:

Lev Semyónovich, Vigotsky, considera que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. El juego, su naturaleza, origen y fondo son fenómenos de tipo social, y a través de él se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para Vigotsky existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

A través del juego y gracias a la cooperación con otros niños, estos logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, es por ello que

lo establece como una actividad de tipo social. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

El Juego Como Herramienta Educativa

Autores como Silva (1995) refieren que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo".

Por otra parte, Vygotsky (1991) destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria.

Es por ello que se considera que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio.

Las Actividades Lúdicas

En Gran Bretaña existen escuelas públicas con propuestas educativas para la enseñanza basada en los juegos y actividades lúdicas como medio educativo eficaz, las cuales llevan más de 10 años funcionando sobre esa base.

Sin embargo, según plato (427-348), al juego hay que darle un valor pedagógico netamente educativo y recreativo más que competitivo; aseguraba que la educación debía comenzarse a los 7 años de edad y que los primeros años de vida del niño debían estar ocupados en juegos educativos mixtos, bajo vigilancia del adulto y en jardines infantiles.

El juego educativo adquiere importancia después del siglo XVI y son los colegios Jesuitas, quienes advierten el valor educativo del juego en el quehacer pedagógico.

Se comienza a ver el juego como herramienta en la enseñanza de la lectura, el dibujo, la geometría y la aritmética.

Pestalozzi, educador suizo del siglo XIX, Abre un nuevo rumbo a la educación moderna; la escuela para él es una verdadera sociedad generadora de pautas, normas, así como responsabilidad y cooperación. El juego es un elemento pedagógico que genera o enriquece esas pautas sociales, por lo que el niño debe experimentar con objetos concretos antes que pueda formar ideas abstractas.

Es de vital importancia la integración y adaptación del niño o niña a la escuela específicamente al Pre-escolar y esto depende en gran medida del grado de empatía que el docente pueda transmitir desde el mismo momento que recibe al educando, separado por primera vez del seno familiar, para enfrentar la experiencia de la vida escolar.

Las actividades lúdicas permiten la interacción efectiva del niño o niña con sus compañeros y docentes, así como el lanzamiento de normas y valores y aprendizajes para fortalecer su desarrollo cognoscitivo motriz y social; es decir, su desarrollo integral. También para establecer una relación empática en el aula de clase entre el docente y el alumno en el nivel preescolar, deben darse ciertas condiciones tales como: conocimiento por parte del educador de las características psicológicas, físicas y cognitivas del niño o niña de 3 a 6 años, puesta en práctica las actividades que motiven y capten la atención del infante, además de la buena voluntad del docente para llevarlas a cabo.

En los programas educativos existen juegos o actividades lúdicas que aportan al alumno un desarrollo motriz, psicológico y social que les permite desarrollar a la vez habilidades que solo a través de la Educación Física se alcanza; en la actualidad el juego es utilizado en las escuelas como elemento educativo.

Tipos de Actividades Lúdicas

Mattos (2002), considera que existen cuatro tipos de juegos así:

Juegos de actitudes, consiste en las actividades que realiza el individuo a través de ejercicios físicos, generan un desgaste de energía, este tipo de juego es común durante los primeros dos años de vida ya que son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas los realizan cada vez que les provoca, de manera libre, sin reglas, ni reglamentos. Es considerada una etapa exploratoria y mientras dura, los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa.

Juegos de dramatización, donde además de representar a las personas en la

vida real o en los medios de comunicación, se ponen de manifiesto la capacidad de fantasía en la cual los niños adoptan papeles dramáticos, heroicas, fantásticas y alejados de la vida real. Incluso se presentan los amigos imaginarios o relativos exagerados de situaciones vividas por ellos; este tipo de juego puede ser reproductivo o productivo, y se le conoce como creativo, ya que estimula su imaginación y su creatividad. La duración de esta etapa varía en cada niño, pero puede ubicarse hasta finales de su vida preescolar. Sin embargo, existe otro tipo de juego el activo que puede ubicarse en esta misma etapa de crecimiento es el denominado juego constructivo, el cual no es sino alrededor de los 5 a los 6 años de edad, que él utiliza los materiales de forma específica y apropiadas para fines establecidos por él. También estimulan la imaginación y la creatividad del niño o niña. Una de las actividades que más le gusta son aquellas relacionadas con la música, que puede ser considerada como un juego activo dependiendo de cómo se utilice. Se considera activo cuando él interviene cantando, tocando un instrumento o cuando utiliza la música como complemento de otro tipo de juego activo; también puede ser considerada reproductiva, cuando los niños cantan, bailan y repiten las palabras enseñadas y productivas, cuando inventa sus propias palabras para las canciones conocidas por él, o les crea su música o nuevos pasos de bailes.

Juegos pasivos; se pueden definir como todas aquellas actividades consideradas diversiones, en las cuales los niños invierten un mínimo de energía y por lo general pueden realizarlas solos. El observa a otros jugar, ver la televisión, leer tiras cómicas o jugar con los equipos electrónicos

modernos, pueden producir el mismo placer que aquellos en los que se invierte mayor consumo de energía, contribuyen al desarrollo intelectual al tener que concentrarse, razonar y recordar, propiciando la creatividad y la motivación. Juegos cooperativos y competitivos, se puede definir el juego cooperativo, cuando la naturaleza del objeto del juego, es la suma de los logros de los objetos individuales de cada integrante del juego; mientras que un juego competitivo, la naturaleza del objetivo de este, es el logro de un objetivo individual, se priva el logro de los objetivos de los demás es excluyente debido a que el éxito de uno es el fracaso de otros.

III. Hipótesis

Las aplicaciones de los juegos lúdicos mejoran significativamente el aprendizaje del área de matemáticas de los estudiantes de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Particular Belén – Chimbote, 2018.

IV. Metodología

4.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es aplicada, dado que se pretende dar solución a un problema que se intenta resolver.

4.2. Nivel de la investigación

La investigación fue aplicada, porque su objetivo es dar solución a un estado problemático, a través de aplicación de propuestas de solución

estructuradas según las causales del problema, llegándose a obtener diversos escenarios como resultados. (Aristizabal, 2008)

4.3. Diseño de investigación

El presente estudio demandó el empleo del diseño pre-experimental, tal y como lo confirma Hernández, et al (2014), p.93 cuyo diagrama es el siguiente:



Donde:

GE: grupo experimental

X: aplicación de la variable independiente

O₁: post-test

4.4. Población y muestra

4.4.1. Población

La población estuvo constituida por 60 niños 3, 4 y 5 años de las 3 aulas de la Institución Educativa Particular Belén en el año 2018, tal y como se detalla en la siguiente Tabla:

Tabla 1. Número de niños de la Institución Educativa Particular Belén

Nº	Aulas	Nº de niños y niñas	Total
1	Pequeños constructores	25	
2	Pequeños trabajadores	20	
3	Pequeños creativos	15	
	TOTAL	60	

Fuente: Padrón de niños y niñas de la Institución Educativa Particular Belén

4.4.2. Muestra

El tipo de muestreo que se utilizó fue el aleatorio simple, con lo cual se trabajó con el aula 1, conformándose así una muestra de 25 niños, tal y como se muestra en la siguiente tabla:

Nº	Aulas	Nº de niños y niñas	Total
1	Pequeños constructores	25	
TOTAL		25	

Definición y operacionacionalización de variables e indicadores

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
Variable independiente: Juegos lúdicos como estrategia didáctica.	Propuesta que se encuentra estructurada mediante la planificación de las sesiones, posterior a ello se ejecutan las sesiones planificadas culminando con la evaluación de las lecciones aprendidas.	Planificación Ejecución. Evaluación.	Propone acciones para resolver problemas aditivos simples hasta cinco objetos.	¿Resuelve problemas matemáticos usando elementos simbólicos?
Variable dependiente: El aprendizaje en el área de matemáticas	Proceso de asimilación de conocimientos y habilidades, así como de métodos para la actividad cognoscitiva, que se realiza bajo la dirección de un educador durante la práctica docente	Matematiza situaciones. Comunica y representa ideas matemáticas. Elabora y usa estrategias	Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta 5 objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño.	¿Resuelve operaciones de agregar o quitar? ¿Representa una Seriación de grande a pequeño?

Fuente: Elaboración propia (2018)

4.5. Técnicas e instrumento de recolección de datos

4.5.1. Técnica

Observación: Sirvió para obtener información de la realidad, sin manipular los escenarios.

Test: Técnica que permitió recoger información (pertinente o válida y confiable) solo se elige uno. Con respecto a (la segunda variable dependiente) y el instrumento para registrar la información sobre hablamos de las dos variables será formato de test.

4.5.2. Instrumentos

Lista de cotejo:

El mencionado instrumento, sirvió para registrar la información sobre el aprendizaje, y estuvo estructurado por una serie de ítems clasificado por indicadores.

4.6. Plan de análisis

Una vez recopilados los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, es necesario procesarlos, ya que la cuantificación y su tratamiento estadístico permitieron llegar a conclusiones en relación con la hipótesis planteada.

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

trata de especificar, el tratamiento que se dio a los datos: ver si se pueden clasificar, codificar y establecer categorías precisas entre ellos.

En esta fase del estudio se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Asimismo, los datos no son paramétricos, se utilizó la prueba de T para muestras emparejadas para la contratación de la hipótesis.

Los datos obtenidos fueron procesados en el software SPSS ver. 23 y presentados mediante tablas de frecuencia y gráficos de barras mediante el software EXCEL.

4.7. Matriz de consistencia

ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
<p>¿De qué manera la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejoran el aprendizaje del área de matemáticas en los estudiantes de cinco años de educación inicial de la institución educativa particular Belén – Chimbote, 2018?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>De qué manera los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejoran el aprendizaje del área de matemáticas de los estudiantes de cinco años de educación inicial de la institución educativa particular Belén – Chimbote, 2018.</p> <p>Objetivo específico</p> <ul style="list-style-type: none"> - Determinar el nivel de aprendizaje del área de matemáticas de los estudiantes de cinco años de educación inicial de la institución educativa particular Belén. - Describir el nivel de aprendizaje del área de matemáticas en alumnos de los estudiantes de cinco años de educación inicial de la institución educativa particular Belén, después 	<p>Las aplicaciones de los juegos lúdicos mejoran significativamente el aprendizaje del área de matemáticas de los estudiantes de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Particular Belén – Chimbote, 2018.</p>	<p>Vi. Juegos lúdicos como estrategias didácticas.</p> <p>Vd.</p> <p>El aprendizaje en el área de matemáticas.</p>	<p>Tipo de investigación: Aplicativa</p> <p>Nivel de investigación: cuantitativo.</p> <p>Diseño de la investigación: Experimental</p> <p>GE → X → O₁</p> <p>Donde:</p> <p>GE: grupo experimental</p> <p>X: aplicación de la variable independiente</p> <p>O₁: post-test</p> <p>Población: 60 niños de 5 años de la I.E.P. Belén - Chimbote</p> <p>Muestra: 25 alumnos del aula “Pequeños constructores” de la I.E.P. Belén - Chimbote</p> <p>Instrumento:</p>

	<p>de la aplicación de los juegos lúdicos.</p> <p>- Comparar el nivel aprendizaje del área de matemáticas en alumnos de estudiantes de cinco años, antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos.</p>			<p>Test. Lista de cotejo</p>
--	--	--	--	----------------------------------

4.8. Principios éticos

En la presente investigación no se incurrida en plagio de contenido de otros autores, dado que los mismos se encuentran citados según los postulados a los cuales corresponden, así mismo, se manifiesta que los resultados que se obtendrán, no fueron manipulados a conveniencia, dado que los mismos fueron tal cual la realidad observada.

V. Resultados

5.1. Resultados

A continuación, se presenta las tablas de frecuencias de y figuras que explican los niveles de aprendizaje del área de matemáticas de los niños de 5 años Acopiada la información relacionada a las variables, se procedió de la manera convencional:

- a) Ordenar la información a través de una data estadística, para proceder a codificarla y hacerla disponible para la obtención de las medidas de frecuencia y otras.
- b) Tabular los resultados. Expresando con ello de manera gráfica en tablas y figuras, los resultados recogidos en la fase de recolección de datos. Estos datos expresados de manera gráfica fueron interpretados, tomando como sustento el marco teórico de la investigación y la percepción de la investigadora.

Nivel de aprendizaje del área de matemáticas de los estudiantes de cinco años de educación inicial de la institución educativa particular Belén.

Tabla N° 1. Nivel de aprendizaje del área de matemáticas, al inicio de la intervención científica

Nivel de aprendizaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	17	68.0

Proceso	8	32.0
Logro previsto	0	0.0
Total	25	100,0

Fuente: Pre - Test de evaluación a estudiantes

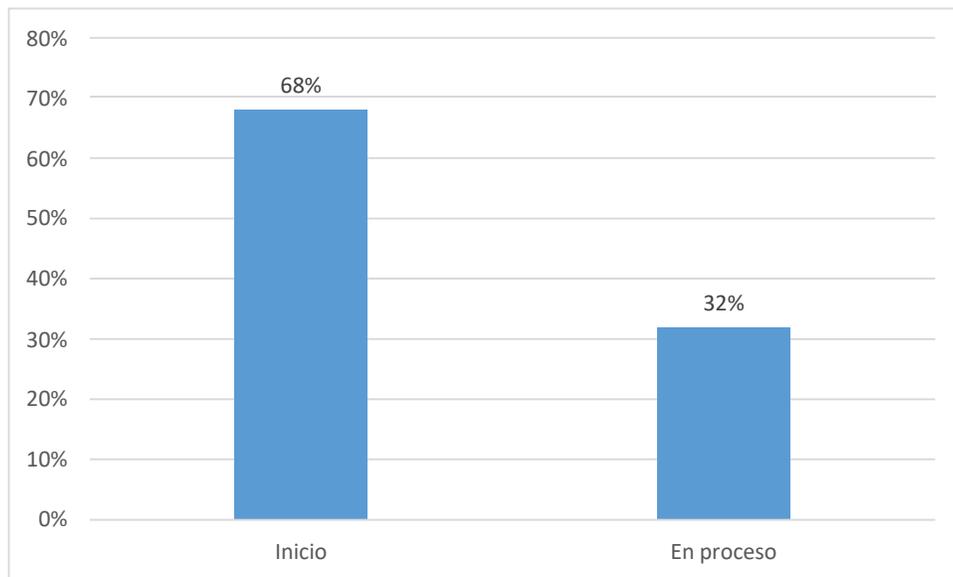


Figura 1: Niveles de aprendizaje en el área de matemática pre-test

Fuente: Tabla 1

En la Tabla y Figura 1 se observa que el nivel de aprendizaje en el área de matemática mediante el pre-test se encuentra en inicio, validado por un 68% de los estudiantes, mientras tanto el 32% se encuentra en proceso.

Nivel de aprendizaje del área de matemáticas de los estudiantes de cinco años de educación inicial de la institución educativa particular Belén, después de la aplicación de los juegos lúdicos.

A continuación, se presenta el nivel de aprendizaje del área de matemática en los estudiantes después de la aplicación de los juegos lúdicos, clasificada por sesiones:

Tabla N° 2. Sesión 1 - Ordenamos objetos por tamaños

Nivel de aprendizaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	1	4.0
Proceso	4	16.0
Logro previsto	20	80.0
Total	25	100,0

Fuente: Resultados del post-test aplicado

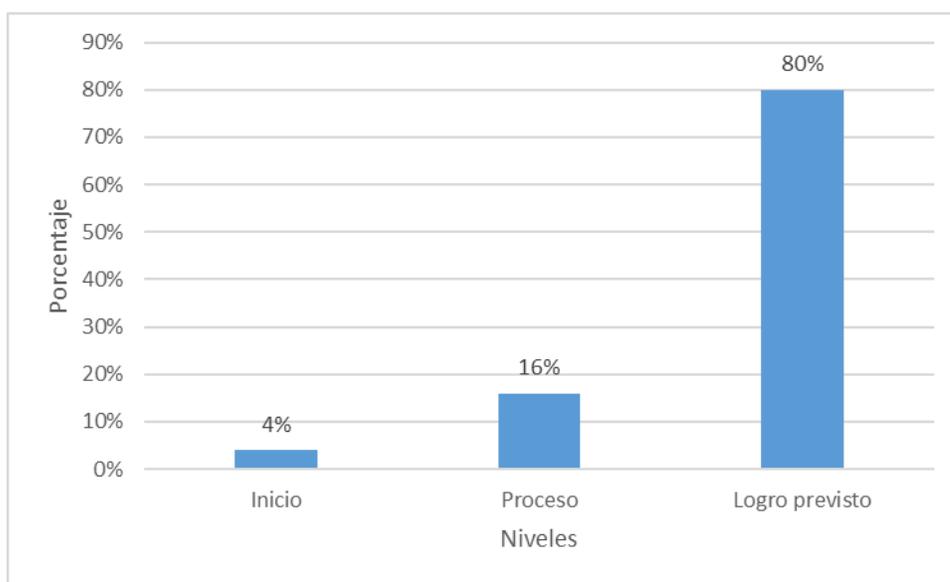


Figura 2: Nivel de aprendizaje del área de matemática – Sesión 1 - Ordenamos objetos por tamaños

Fuente: Tabla 2

En la Tabla y Figura 2 se observa que el nivel de aprendizaje del área de matemática en la sesión 1, la misma se encuentra en su mayoría en un nivel de logro previsto por un

80% de los estudiantes, seguidamente se evidencia también que el 16% de los estudiantes se encuentran en un nivel de logro destacado.

Tabla N° 3. *Sesión 2 - Agrupamos objetos para descubrir cuantificadores: muchos-pocos*

Nivel de aprendizaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0.0
Proceso	4	16.0
Logro previsto	21	84.0
Total	25	100,0

Fuente: *Resultados del post-test aplicado*

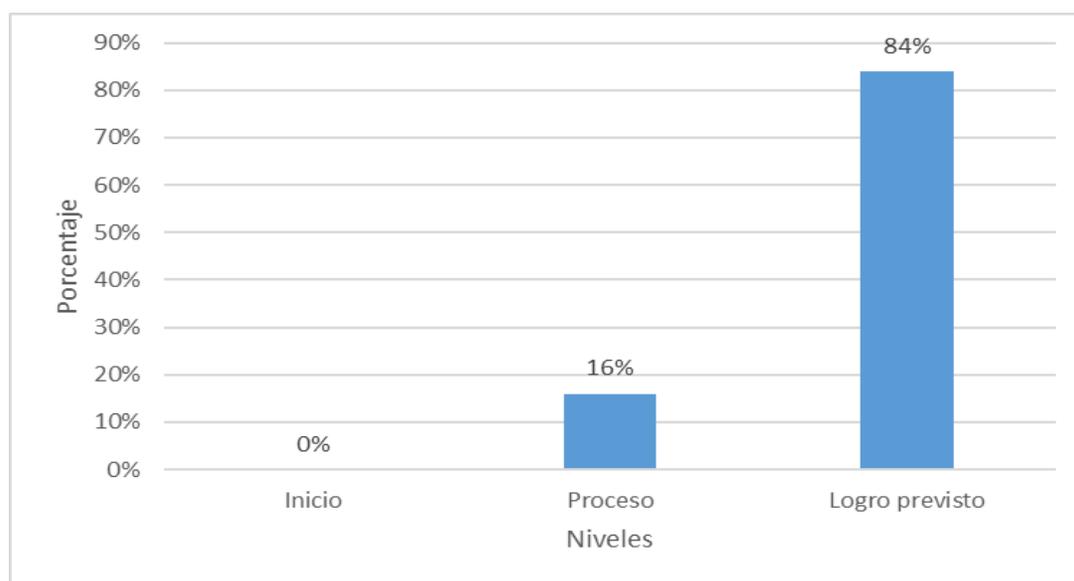


Figura 3: *Nivel de aprendizaje del área de matemática – Sesión 2 - Agrupamos objetos para descubrir cuantificadores: muchos-pocos*

Fuente: Tabla 3

En la Tabla y Figura 3 se observa que el nivel de aprendizaje del área de matemática en la sesión 2, se encuentra en su mayoría en un nivel de logro previsto por un 84% de los

estudiantes, seguidamente se evidencia también que el 16% de los estudiantes se encuentran en un nivel de logro destacado, más no se presentan estudiantes en un nivel de inicio.

Tabla N° 4. Sesión 3 - Jugamos agrupando objetos según sus características

Nivel de aprendizaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	1	4.0
Proceso	8	32.0
Logro previsto	16	64.0
Total	25	100,0

Fuente: Resultados del post-test aplicado

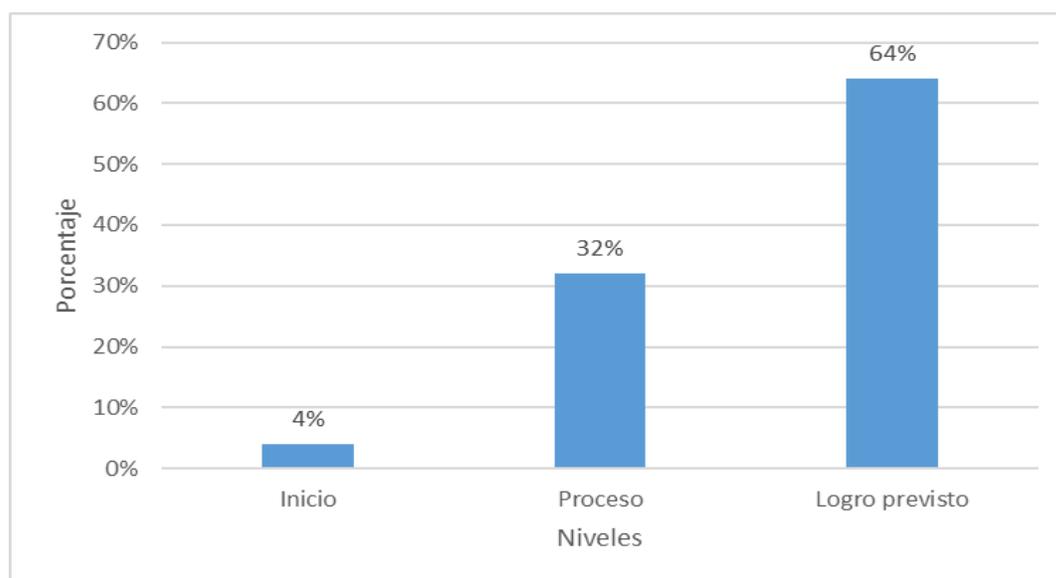


Figura 4: Nivel de aprendizaje del área de matemática– Sesión 3- Jugamos agrupando objetos según sus características

Fuente: Tabla 4

En la Tabla y Figura 4 se observa que el nivel de aprendizaje del área de matemática en la sesión 3, se encuentra en su mayoría en un nivel de logro previsto por un 64% de los

estudiantes, seguidamente se evidencia también que el 32% de los estudiantes se encuentran en un nivel de logro destacado, respecto al nivel de inicio, solo un 4% logró dicho nivel.

Tabla N° 5. *Sesión 4 - Jugamos a contar*

Nivel de aprendizaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	1	4.0
Proceso	8	32.0
Logro previsto	16	64.0
Total	25	100,0

Fuente: *Resultados del post-test aplicado*

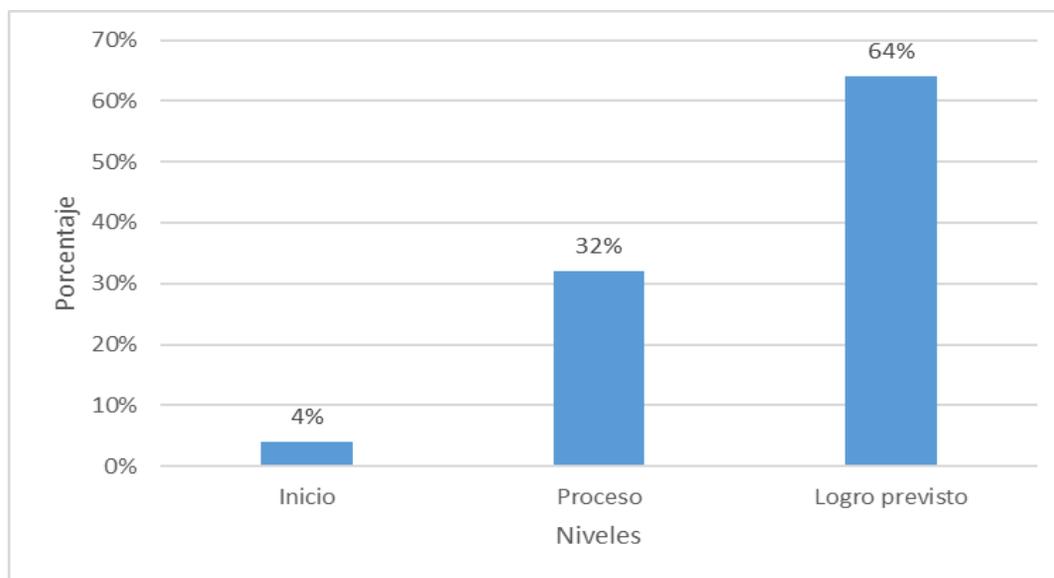


Figura 5: *Nivel de aprendizaje del área de matemática– Sesión 4- Jugamos agrupando objetos según sus características*

Fuente: Tabla 5

En la Tabla y Figura 5 se observa que el nivel de aprendizaje del área de matemática en la sesión 4, se encuentra en su mayoría en un nivel de logro previsto por un 64% de los estudiantes, seguidamente se evidencia también que el 32% de los estudiantes se encuentran en un nivel de logro destacado, respecto al nivel de inicio, solo un 4% logró dicho nivel.

Tabla N° 6. Sesión 5 - Juego y me divierto con diversos materiales quitando o agregando

Nivel de aprendizaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	1	4.0
Proceso	8	32.0
Logro previsto	16	64.0
Total	25	100,0

Fuente: Resultados del post-test aplicado

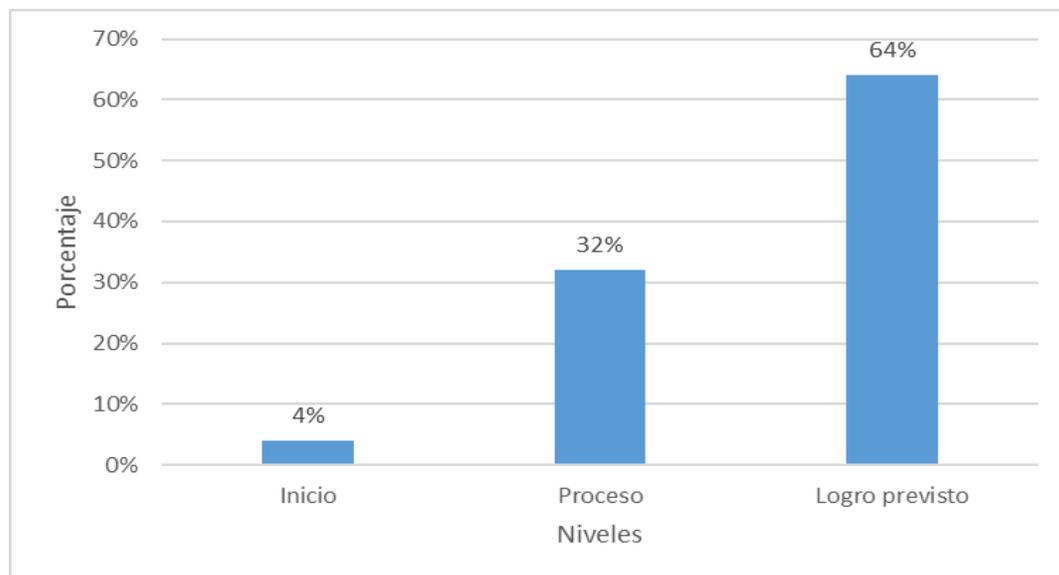


Figura 6: Nivel de aprendizaje del área de matemática – Sesión 5- Jugamos agrupando objetos según sus características

Fuente: Tabla 6

En la Tabla y Figura 6 se observa que el nivel de aprendizaje del área de matemática en la sesión 5, se encuentra en su mayoría en un nivel de logro previsto por un 64% de los estudiantes, seguidamente se evidencia también que el 32% de los estudiantes se encuentran en un nivel de logro destacado, respecto al nivel de inicio, solo un 4% logró dicho nivel.

Tabla N° 7. Sesión 6 - Jugamos con el gusanito numérico hasta el N° 10

Nivel de aprendizaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	1	4.0
Proceso	4	16.0
Logro previsto	20	80.0
Total	25	100,0

Fuente: Resultados del post-test aplicado

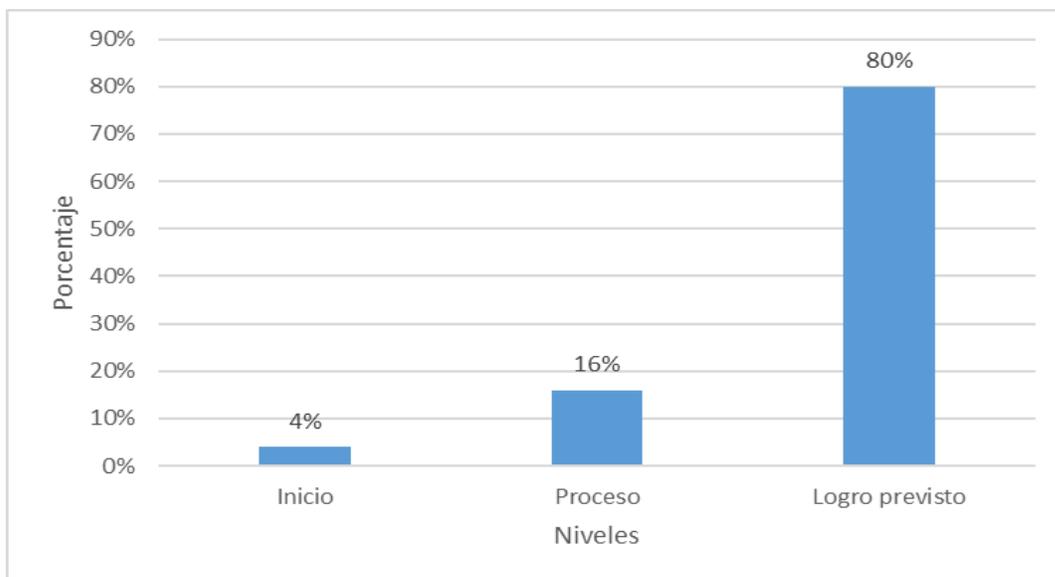


Figura 7: Nivel de aprendizaje del área de matemática – Sesión 6- Jugamos con el gusanito numérico hasta el N° 10

Fuente: Tabla 7

En la Tabla y Figura 7 se observa que el nivel de aprendizaje del área de matemática en la sesión 6, se encuentra en su mayoría en un nivel de logro previsto por un 80% de los estudiantes, seguidamente se evidencia también que el 16% de los estudiantes se encuentran en un nivel de logro destacado, respecto al nivel de inicio, solo un 4% logró dicho nivel.

Tabla N° 8. Sesión 7 - Jugando con los números ordinales

Nivel de aprendizaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	1	4.0
Proceso	7	28.0
Logro previsto	17	68.0
Total	25	100,0

Fuente: Resultados del post-test aplicado

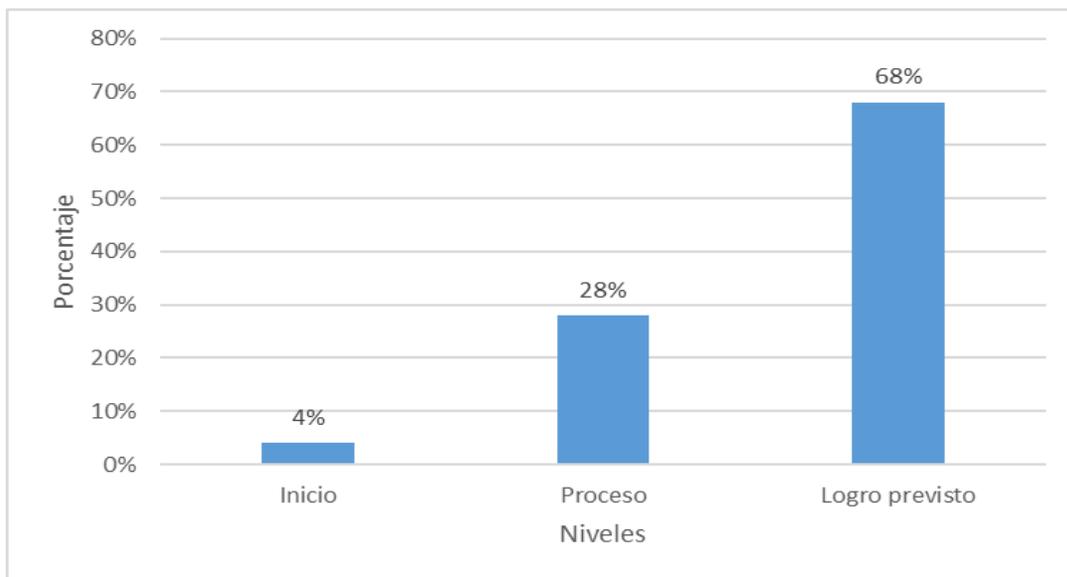


Figura 8: Nivel de aprendizaje del área de matemática – Sesión 7- Jugando con los números ordinales

Fuente: Tabla 8

En la Tabla y Figura 8 se observa que el nivel de aprendizaje del área de matemática en la sesión 7, se encuentra en su mayoría en un nivel de logro previsto por un 68% de los estudiantes, seguidamente se evidencia también que el 28% de los estudiantes se encuentran en un nivel de logro destacado, respecto al nivel de inicio, solo un 4% logró dicho nivel.

Tabla N° 9. Sesión 8 - Jugamos pesando objetos del aula

Nivel de aprendizaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	2	8.0
Proceso	6	24.0
Logro previsto	17	68.0
Total	25	100,0

Fuente: Resultados del post-test aplicado

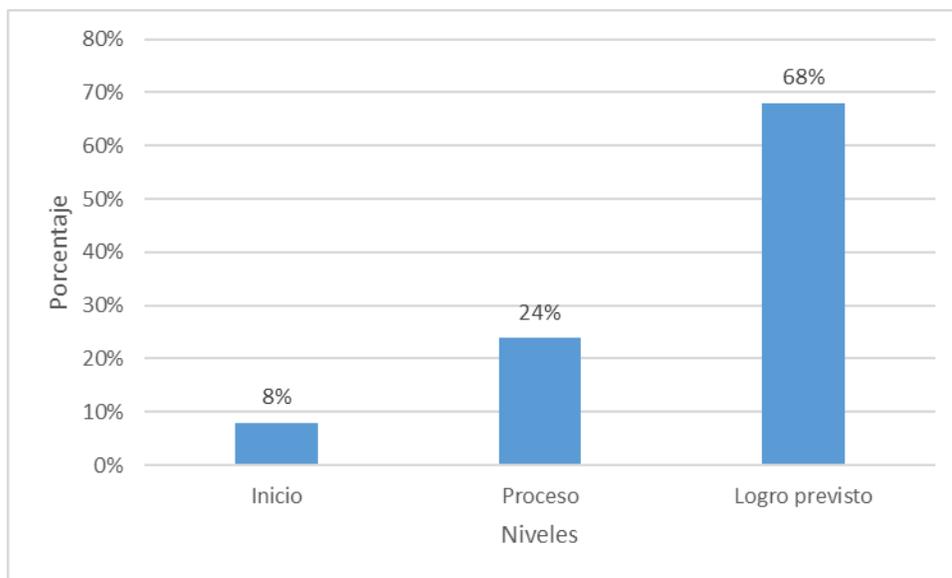


Figura 9: Nivel de aprendizaje del área de matemática – Sesión 8- Jugamos pesando objetos del aula

Fuente: Tabla 9

En la Tabla y Figura 9 se observa que el nivel de aprendizaje del área de matemática en la sesión 8, se encuentra en su mayoría en un nivel de logro previsto por un 68% de los estudiantes, seguidamente se evidencia también que el 24% de los estudiantes se encuentran en un nivel de logro destacado, respecto al nivel de inicio, solo un 8% logró dicho nivel.

Tabla N° 10. Sesión 9 - Conociendo el ayer, hoy, mañana

Nivel de aprendizaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	1	4.0
Proceso	4	16.0

Logro previsto	20	80.0
Total	25	100,0

Fuente: Resultados del post-test aplicado

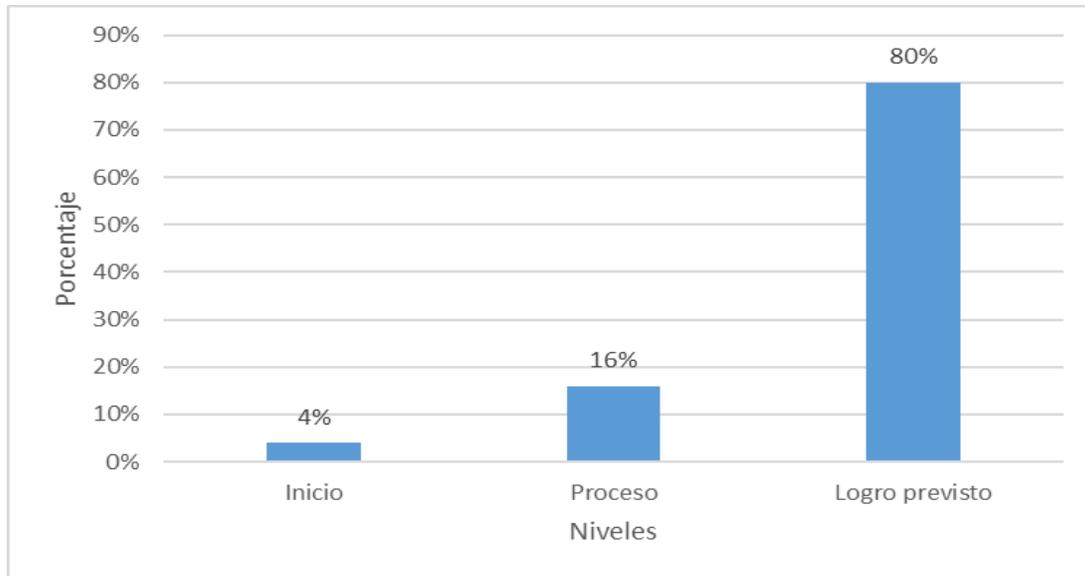


Figura 10: Nivel de aprendizaje del área de matemática – Sesión 9- Conociendo el ayer, hoy, mañana

Fuente: Tabla 10

En la Tabla y Figura 10 se observa que el nivel de aprendizaje del área de matemática en la sesión 9, se encuentra en su mayoría en un nivel de logro previsto por un 80% de los estudiantes, seguidamente se evidencia también que el 16% de los estudiantes se encuentran en un nivel de logro destacado, respecto al nivel de inicio, solo un 4% logró dicho nivel.

Tabla N° 11. Sesión 10 - Resuelvo problemas jugando con aros y botellas

Nivel de aprendizaje	Frecuencia	Porcentaje
----------------------	------------	------------

Inicio	1	4.0
Proceso	4	16.0
Logro previsto	20	80.0
Total	25	100,0

Fuente: Resultados del post-test aplicado

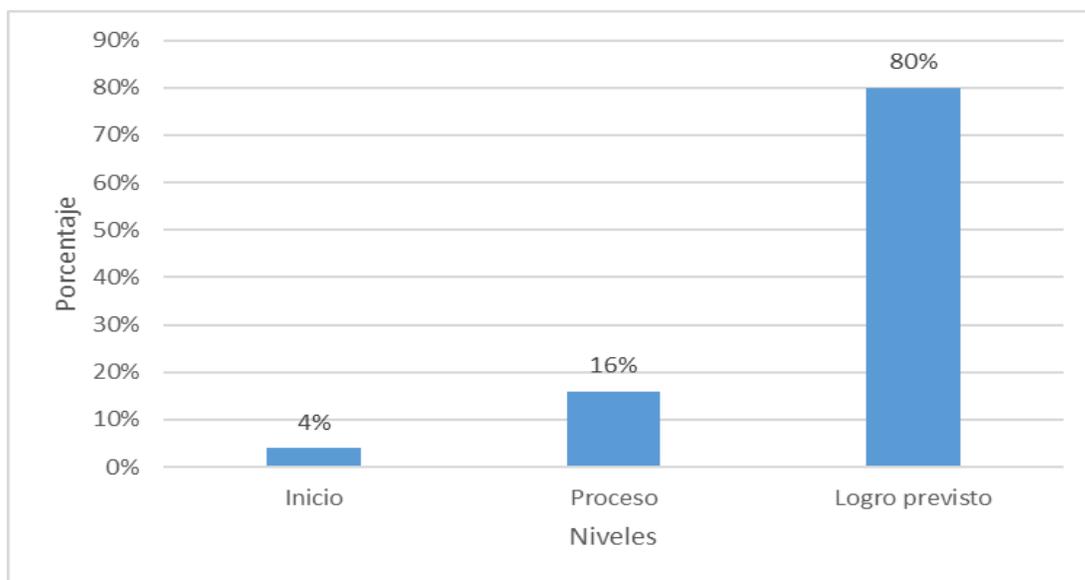


Figura 11: Nivel de aprendizaje del área de matemática – Sesión 10- Resuelvo problemas jugando con aros y botellas

Fuente: Tabla 11

En la Tabla y Figura 11 se observa que el nivel de aprendizaje del área de matemática en la sesión 10, se encuentra en su mayoría en un nivel de logro previsto por un 80% de los estudiantes, seguidamente se evidencia también que el 16% de los estudiantes se encuentran en un nivel de logro destacado, respecto al nivel de inicio, solo un 4% logró dicho nivel.

Tabla 12. Nivel de significancia entre los resultados del pre-test y pos-test mediante la prueba de muestras emparejadas

	Media	Desviación estándar	t	g l	Sig. (bilateral)
PRETEST	4,769	2,833	-8,585	25	,000
- POSTEST					

Fuente: Tabla 1 y 2

En la Tabla 12 se obtuvo una diferencia de medias \bar{X} de 4.769 con una desviación estándar de 2.833, obteniéndose una t de -8.585 con 25 grados de libertad en un nivel de 95% de confianza. Así también se observa un grado de significancia de 0.000, el mismo es inferior a 0.05.

5.2. Análisis de resultados

En este apartado se presentará el análisis de los resultados de los datos e información procesada en el proceso de la investigación, además de mostrar a detalle los resultados a los que se ha llegado por cada objetivo producto de la aplicación de las técnicas e instrumentos de recolección de datos aplicados.

A partir de los resultados obtenidos, aceptamos la hipótesis de investigación que es que las aplicaciones de los juegos lúdicos mejoran significativamente el aprendizaje del área de matemáticas de los estudiantes de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Particular Belén.

En tal sentido en la Tabla 1, se evidencia que el nivel de aprendizaje en el área de matemática mediante el pre-test se encuentra en inicio, validado por un 68% de los estudiantes, mientras tanto el 32% se encuentra en proceso, el resultado obtenido guarda relación con la investigación de Figueroa, R. (2013), quien en su tesis denominada “Resolución de problemas con sistemas de ecuaciones lineales con dos variables, una propuesta para el cuarto año de secundaria desde la teoría de situaciones didácticas, donde posterior al desarrollo de la propuesta, se obtuvieron los resultados de las preguntas de conocimiento previos, las cuales revelaron que un 73% de los alumnos presentaban serias dificultades para resolver problemas con sistemas de ecuaciones lineales con dos variables, por lo tanto los resultados tanto propios como los del antecedente tienen congruencias, dado que en el estado inicial se muestra un nivel bajo respecto a la comprensión de la resolución de problemas matemáticos.

Por otro lado, en el objeto concerniente a la evaluación del nivel de aprendizaje del área de matemáticas, se evidenció una clara mejora, ello graficado en las 10 sesiones desarrolladas y aplicadas, donde en la mayoría es observable el nivel de “logro previsto alcanzado”, validando la efectividad de los juegos lúdicos, a lo cual García (2013), manifiesta también que la aplicación de juegos lúdicos, incrementa el nivel de conocimiento y aprendizaje de la matemática, en alumnos del ciclo básico, indicando así el logro de los objetivos previamente planteados; así mismo modifica la forma en que los estudiantes pueden realizar actividades que además de interrelacionarlos con su entorno inmediato, y también le brindan conocimiento que mejor el nivel de su aprendizaje.

VI. Conclusiones

- Se evidencia que el nivel de aprendizaje en el área de matemática mediante el pre-test se encuentra en inicio, validado por un 68% de los estudiantes, mientras tanto el 32% se encuentra en proceso.

- Respecto a la aplicación de los juegos lúdicos, se evidencia la efectividad de la propuesta, donde la mayoría de los estudiantes obtuvieron o alcanzaron el nivel de logro previsto, en un promedio de 80%.

- Por último, Respecto a la comparación de medias del pre-test y post-test, se tiene en el primero una media de 9.6800, mejorando la situación en el post-test, dado que se tiene una media del 14.6400, así mismo se observa la significancia bilateral, siendo esta 0.000 inferior a 0.05, con lo cual se valida la hipótesis que establece que la aplicación de los juegos lúdicos mejorar significativamente el nivel de aprendizaje en el área de matemáticas de 5 años de la institución educativa Belén.

Referencias bibliográficas

- Aguilera, M. (2011). *Estrategias para el aprendizaje significativo en el área de matemática, en 4to, 5to y 6to de educación primaria*. Tesis de grado. Universidad Central de Venezuela, Barcelona, Venezuela.
- Aristizabal, C. (2008). *Teoría y metodología de investigación*. Colombia.
- Arroyo, G., & Soares, I. (2002). *Juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas en los alumnos del 5to grado de educación primaria de la Escuela Estatal N°30213 Juan Lucio Soto Jeremías de Lamblaspata, El Tambo*. Tesis de grado. Instituto Superior Pedagógico Privado Juan Enrique Pestalozzi, Huancayo, Perú.
- Chacón, P. (2012). *El juego didáctico como estrategia de aprendizaje en el aula de clase de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador*. Tesis de grado. Instituto Pedagógico de Caracas, Caracas, Venezuela.
- García, P. (2013). *Juegos educativos para el aprendizaje de matemática*. Tesis de grado. Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango, México.
- García, D. (2016). *Las situaciones lúdicas como estrategias para el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 657 “NIÑOS del saber” del distrito de Punchana 2016*. Tesis de grado. Universidad Nacional de la Amazonía Peruana, Amazonas, Perú.
- Gagné, R (1987). *Las condiciones del aprendizaje*. 4ª Edición. Nueva Editorial Interamericana. México.
- Gómez, L. (2015). *Actividades lúdicas como estrategia para el aprendizaje de operaciones básicas aritméticas*. Tesis de grado. Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango, México.

- Guardo, Y. (2015). *Implementación de la ludica como herramienta para fortalecer el aprendizaje de las operaciones basicas de los estudiantes del grado primero de la institucion educativa ambientalista cartagena de indias*. Programa de licenciatura. Universidad de Cartagena, Cartagena, Colombia.
- Hernández, Fernández y Batista (2014). *Diseño de investigación*. p. 93.
- Hernández Sampieri, R. et al. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: ED. Mc Graw Hill.
- Freddy. (2000). *Juegos Matemáticos en la Enseñanza*. Universidad Complutense de Madrid.
- Freire, S. y Miranda A. (2014). *Rol del director en la escuela: El liderazgo pedagógico y su incidencia sobre el rendimiento académico*. Revista de Investigación. Ediciones Arteta E.I.R.L. Lima.
- Mattos (2002). Concepto de historia y teorías del juego y la lúdica. Revista seminario investigativo, número 179.
- MED. (2004). *Didáctica Lecturas. Principios y métodos de la resolución de problemas en el aprendizaje de las matemáticas*. Editorial Iberoamérica, S. A. de C. V. 2a. Edición. México. 2004
- Mendoza, L. (2015). *Estrategias heurísticas para incrementar la capacidad de resolución de problemas en alumnos de educación secundaria*. Tesis de grado. Universidad Nacional de Trujillo, Trujillo, Perú.
- Ministerio de Educación (2015). Rutas de aprendizaje. Recuperado de
- Ministerio de Educación. (2004). *Guía Metodológica 3 – Tercer Grado de Educación Primaria*. Lima, Perú: MED

Ministerio de Educación. (2004). *Lógico Matemática 3 – Tercer Grado de Educación Primaria*.
Lima, Perú: MED

Murillo, E. (2013). *Factores que inciden en el rendimiento académico en el área de matemática de los estudiantes de noveno grado en los centros de educación básica de la ciudad de Tela, Atlántida*. Tesis de grado. Universidad Pedagógica Nacional, San Pedro de Sula, Honduras.

Polya. G. (1990). *Cómo plantar y resolver problemas*. México.

Olivari, & Urbina. (2008). *Programa basado en juegos didácticos para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N°1560 Jesús Nazareno del distrito de la Esperanza*. Universidad Nacional de Trujillo, Trujillo, Perú.

Piaget, A. y. (s.f.). *Piaget, Vigotsky, Ausubel y Bruner*. Recuperado de
Piagetvygostkyausubelbrunner.blogspot.pe:
<http://piagetvygostkyausubelbrunner.blogspot.pe/2014/11/piaget-vigotsky-ausubel-y-bruner.html>

Sánchez, P. R. (2009). *El entorno familiar y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos con dificultades de aprendizaje: revisión de estudios empíricos*. ISSN, 117-128.

Villalobos, X. (2011). *Revista Iberoamericana de Educación*. Santiago de Chile.

ANEXOS

GUIA DE OBSERVACIÓN DEL PRE TEST Y POST TEST

FINALIDAD. - La presente guía de observación tiene por finalidad determinar el nivel de logro de los aprendizajes adquiridos por los niños y niñas de la sección de 5 años de la Institución Educativa Belén

INSTRUCCIONES:

Marque con un aspa la opción que usted considere conveniente de Acuerdo a la leyenda. A = Logró el aprendizaje B = En proceso de logro C = En inicie de logro

Nº	ITEMS	A	B	C
ÁREA MATEMATICA				
COMPETENCIA 1				
ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD				
MATEMATIZA SITUACIONES				
1	Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.			
COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMÁTICAS				
2	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.			
3	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos, de grande a pequeño..			
4	Expresa en forma oral los números ordinales (Primero,segundo, tercero, cuarto y quinto.) en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el quinto lugar.			
5	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”.			
6	Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.			

7	Expresa la duración de eventos usando las palabras basadas en acciones “antes”, “después”, “ayer”, “hoy” o “mañana”, con apoyo concreto o imágenes de acciones (calendario o tarjetas de secuencias temporales)			
8	Expresa el peso de dos objetos al compararlos, usando las palabras: “este pesa más que” o “este pesa menos que”.			
ELABORA Y USA ESTRATEGIAS				
9	Propone acciones para contar hasta 10, comparar u ordenar con cantidades hasta 5 objetos.			
10	Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.			

PRUEBA DE EVALUACION DE PRE TEST Y POST TEST

NOMBRE: EDAD: 5 años

FECHA:

PRACTICANTE: Sheylla Johanna Nieves Flores.

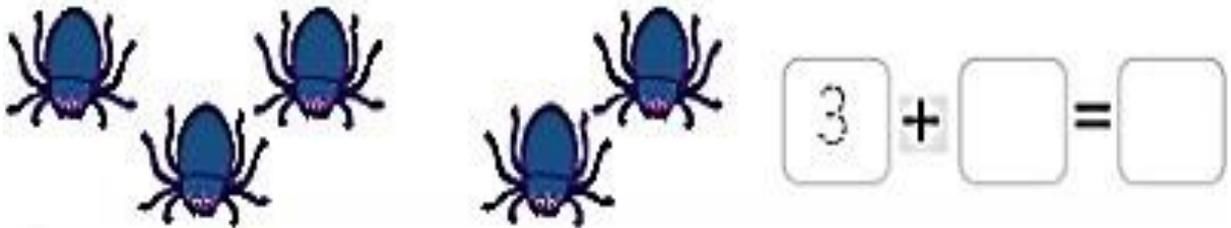
INSTRUCCIONES: Leer las indicaciones de cada ítems a los niños y niñas.

1. DIMENSIÓN: ACTUA Y PIENSA EN SITUACIONES DE CANTIDAD (Elabora y usa estrategias)

INDICADOR: Propone acciones para resolver problemas aditivos simples hasta cinco objetos.

a) ¿Resuelve problemas matemáticos usando elementos simbólicos?

1 Hay 3 arañas y llegan 2. ¿Cuántas hay en total?



2 Hay 5 sombreros y se rompen 3. ¿Cuántos quedan?

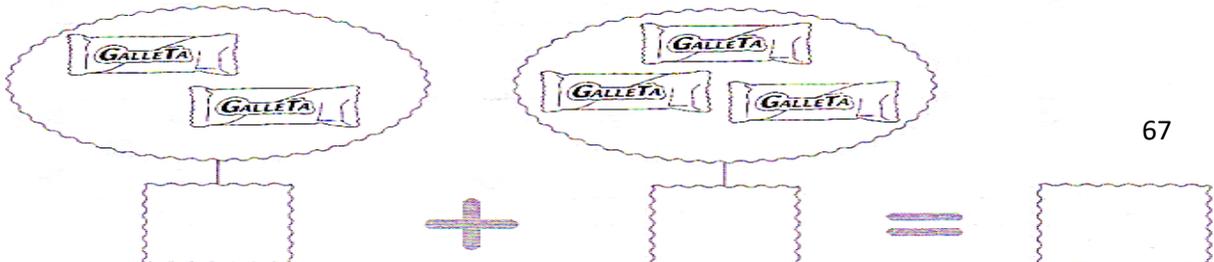


Hay 5 peras y me como 2. ¿Cuántas quedan?



Eduardo comió 2  en el desayuno y 3  en la tarde.

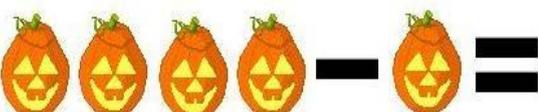
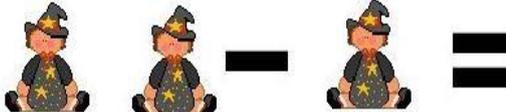
¿Cuántas  comió en total?



2. DIMENSIÓN: ACTUA Y PIENSA EN SITUACIONES DE CANTIDAD (Matemática situaciones)

INDICADOR: Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta 5 objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto

a) ¿Resuelve operaciones de agregar o quitar?

3. DIMENSIÓN: ACTUA Y PIENSA EN SITUACIONES DE CANTIDAD (Comunica y representa ideas matemáticas)

INDICADOR: Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño

a) Recorta, ordena y pega de grande a pequeño



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I.- DATOS INFORMATIVOS:

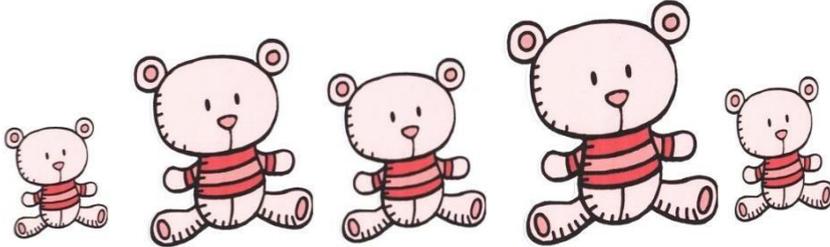
- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.P “Belèn”
 1.2.- DIRECTORA: Viviana Barrueto Soto
 1.3.- ÁREA: Matemática
1.4. TEMA: “Ordenamos objetos por tamaños”
 1.5. DAD: 5 Años AULA: Pequeños constructores
 1.6. DOCENTE: Sheylla Johanna Nieves Flores
 1.7. DURACIÓN: 1 Día

II.- SELECCIÓN DE LOS ELEMENTOS CURRICULARES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMA	Actúa y piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Representa la ordenación de objetos (seriación) hasta 5 objetos, de grande a pequeño.	Lista de cotejo

III.- DESARROLLO DEL TEMA:

M.	ESTRATEGIAS	Medios o materiales	TIEMPO
INICIO	<p>Actividades Permanentes.</p> <p>Motivación: Salimos al patio y jugamos al gusanito. Hacemos un gusanito de niños y otra de niñas solicitamos que se ordenen cogiendo de la cintura del más pequeño al más grande. El niño y la niña más grande será la cabeza del gusano. Los niños y niñas se desplazan por diferentes direcciones sin caer ni empujándose, luego invertimos el juego y la cabeza del gusano será el niño y la niña más pequeña.</p> <p>Recoge los saberes previos: Hacemos un círculo sentados y preguntamos ¿Qué hicimos en el patio? ¿De qué trato el juego? ¿Cómo se ordenaron? ¿Qué hemos aprendido? La docente escucha todas las respuestas de los niños (as) y los anota en la pizarra.</p> <p>Conflicto cognitivo:</p>	<p>Docente</p> <p>Alumnos</p> <p>Diálogo</p>	10m.

	<p>¿Los objetos del aula podemos ordenarlos por tamaños? ¿Todos los objetos serán del mismo tamaño?</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>Explicamos a los niños y niñas el día de hoy aprenderá a representar y describir el orden de los objetos de acuerdo a los tamaños de grande a pequeño.</p> <p style="text-align: center;">“Ordenando objetos por tamaños”</p> <p>La docente explica a los niños que el día de hoy ordenaremos los materiales de grande a pequeño a través del juego “Ordenando las botellas”</p> <p>Organizamos un grupo de niños y niñas, se reparte en una caja 5 botellas de diferentes tamaños igual al otro grupo el primer niño y niña de cada fila recibe una pelota de trapo.</p> <p>Al sonido de la pandereta empezara el juego los niños deberán derribar las botellas luego correr armar del más grande al más pequeño y pasar la pelota al siguiente niño o niña de acuerdo a la fila y repiten la misma acción que el primer grupo se le pondrá un punto al grupo ganador una vez terminado ingresan al salón y la docente interroga a los niños ¿Qué hemos jugado?¿Qué hicimos en el juego?¿Fue fácil ordenar las botellas? ¿Qué grupo ganó? ¿Qué otros materiales podemos ordenar de esa manera?</p> <p>La docente invita a 3 niños a demostrar las seriaciones que realizamos con otros materiales (Regletas, cajas, latas).Se les felicita con aplausos por su participación.</p> <p>En un papelote al azar reparte a los niños cinco siluetas y pide que la ayuden a ordenar por tamaños desde el más grande hasta el más pequeño.</p> <div style="text-align: center;">   </div> <p>Resuelven una práctica calificada donde pintan y recortan los lápices ordenando del más grande al más pequeño, empezando del punto.</p>	<p>Botellas de plástico de diferentes tamaños y 2 pelotas de trapo</p> <p>Pandereta</p> <p>Regletas , latas y Cajas</p> <p>Siluetas</p> <p>Hoja de Práctica</p>	<p>30m.</p>

CIERRE

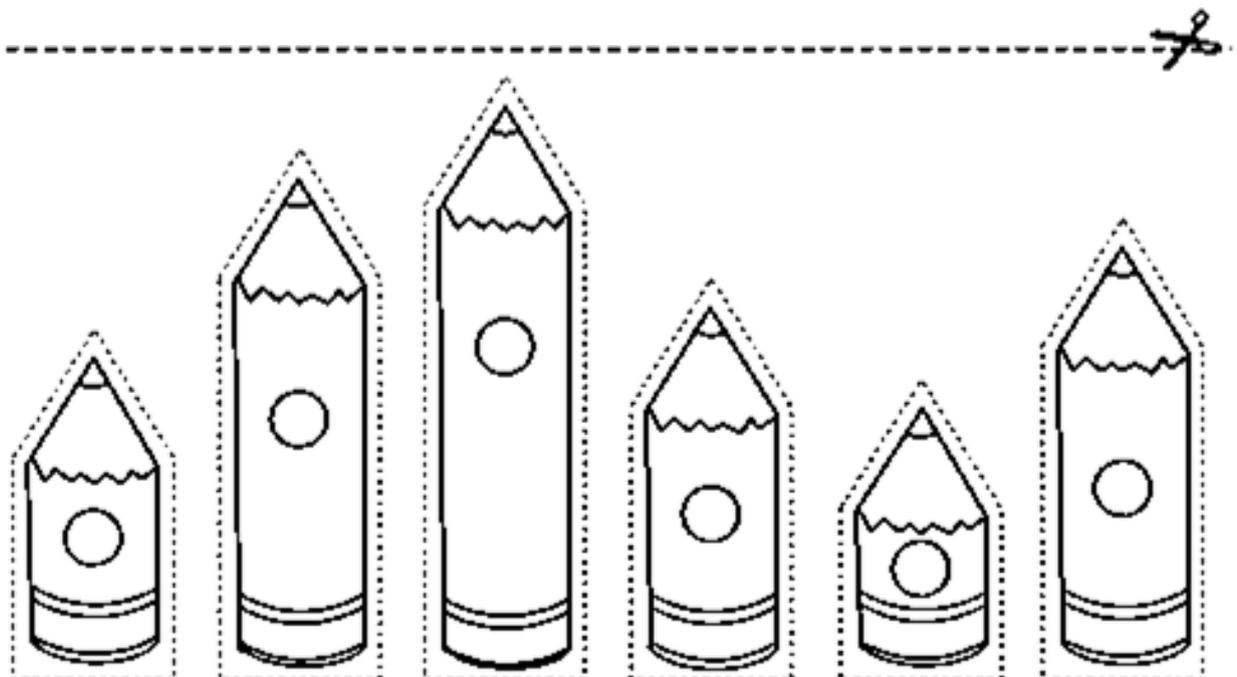
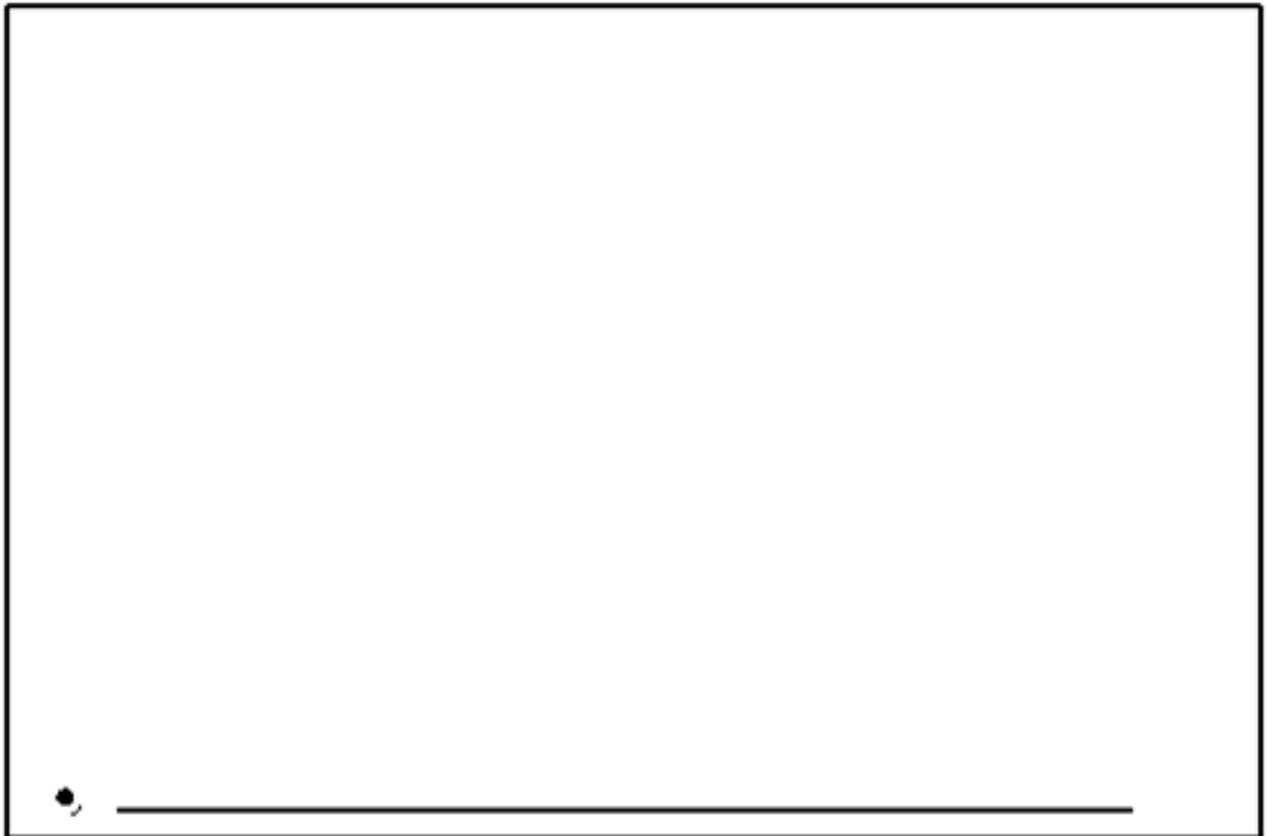
Se dialoga con los niños a través de algunas preguntas: ¿Qué aprendimos? ¿Qué debemos tener en cuenta para ordenar los objetos? ¿Les pareció fácil o difícil ordenar los objetos?, ¿Cómo ordenaron los objetos hoy? ¿Para qué les servirá lo aprendido?

Diálogo

5m.

SERIACIÓN POR TAMAÑO

- Colorea.
- Recorta y ordena los lápices de grande a pequeño, empezando del punto.



LISTA DE COTEJO N° 01

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.P “Belèn”

1.2.- DIRECTORA: Viviana Barrueto Soto

1.3.- ÁREA: Matemática

1.4. TEMA: “Ordenamos objetos por tamaños”

1.5. EDAD: 5 Años AULA: Pequeños constructores

1.6. DOCENTE: Sheylla Johanna Nieves Flores

1.7. DURACIÓN: 1 Día

ACTIVIDAD REALIZADA:

N° DE ORDEN	ÁREA	MATEMATICA		
	INDICADOR NOMBRES	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos, de grande a pequeño.		
		A	B	C
1.	LORENA LAYZA REYES	A		
2.	KATTY PLASENCIA COBEÑAS	A		
3.	DAYANA OLIVA VALDEZ	A		
4.	AURORA DE LA CRUZ MILLA	A		
5.	LUHANA MORALES MILLA	A		
6.	FRANCHESKA MORI CASTRO	A		
7.	VALENTINA VILLEGA HUAMAN			C
8.	FLAVIA RODRIGUEZ PALACIOS	A		
9.	YZISS CADENA ASECIO	A		
10.	SALET ARRIBASPLATA BACA	A		
11.	SANTIAGO FLORES ARANDA		B	
12.	ITALO ORTIZ DE VILLATE	A		
13.	GEAN PIER VASQUEZ		B	

14	VALENTINO	A		
15	TADEO	A		
16	SERGI	A		
17	ALDAIR	A		
18	NICOLAS	A		
19	JAKOB	A		
20	ANDREW	A		
21	DEREK	A		
22	JESUS		B	
23	TAMARA		B	
24	THIAGO FARFAN	A		
25	MILAGROS ZAVALA	A		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.P “Belèn”
 1.2.- DIRECTORA: Viviana Barrueto Soto
 1.3.- ÁREA: Matemática
1.4. TEMA: “Agrupamos objetos para descubrir cuantificadores: muchos-pocos”
 1.5. EDAD: 5 Años AULA: Pequeños constructores
 1.6. DOCENTE: Sheylla Johanna Nieves Flores
 1.7. DURACIÓN: 1 Día

II.- SELECCIÓN DE LOS ELEMENTOS CURRICULARES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica, representa ideas matemáticas	Expresa la Comparación de Cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”.	Lista de cotejo

III.- DESARROLLO DEL TEMA:

M.	ESTRATEGIAS	Medios o materiales	TIEMPO
INICIO	<p>Actividades Permanentes.</p> <p>Motivación: Nos sentamos en semicírculo y escuchamos el cuento “La multiplicación de los panes y peces”; luego se pregunta.</p> <p>Recoge los saberes previos: ¿De qué trato el cuento? ¿Había mucha o poca gente? ¿Qué pasaba con la comida? ¿Dónde hay menos y que hay más? ¿Qué hizo Jesús? ¿Qué sucedió? ¿Qué tema hablaremos hoy?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Había la misma cantidad de personas y comida? ¿Qué significa cantidad?</p>	Diálogo	10m.

DESARROLLO

Explicamos a los niños y niñas el día de hoy aprenderán a comparar objetos utilizando cuantificadores: **“muchos-pocos”**. Resaltamos el tema a tratar con diferentes ejemplos utilizando cuantificadores. ¿Quiénes somos muchos o pocos las docentes o los niños?

Participan del juego **“Jugo de naranja jugo de limón”** Se desplazan al patio los niños y las niñas con la docente, damos las indicaciones del juego y las recomendaciones:

Vamos hacer una ronda mientras cantamos, luego, yo digo se agrupan de muchos niños todos deberán agruparse de muchos niños si yo digo que se agrupen de pocos niños se agruparan de pocos niños sin golpearse y empujarse.

Empezamos el juego y hacemos una ronda grande y cantamos jugo de naranja jugo de limón el que queda solo quedará jei, jei, jei (bis 2) se agrupan de muchos, luego se agrupan de pocos. Luego pasan al aula y forman grupos la docente reparte por grupos chapas de gaseosa de diferentes colores, cubos, bolitas de colores, botones y piezas de playgo a los niños.

Pide que formen colecciones con dichos materiales agrupando libremente y luego de manera dirigida.

Se les reparte dos platos por grupo y les decimos vamos a jugar con los materiales de cada grupo todos atentos a la consigna y al grupo que la maestra indica, quiero que en un plato me coloquen muchos y en otro pocos de acuerdo al material que se mencionara. Un aplauso para todos los grupos por su participación.

Se dirigen a los sectores del aula y utilizan los cuantificadores “muchos”, “pocos” en el sector biblioteca hay muchos libros y pocos cuentos, en el sector de construcción hay muchos cubos y pocos rompecabezas, etc.

La docente reparte siluetas de mariquitas y ranitas a los alumnos, pega dos lagunas y dos siluetas pasto, se escribe en una laguna pocos y otra muchos de igual manera en el pasto y pide a los niños que peguen las ranitas y mariquitas “en muchos más ranitas o mariquitas” y “en poco menos ranitas omariquitas”.



POCOS

MUCHOS

Resuelven una práctica calificada donde colorea los conjuntos donde hay pocos y marca donde hay muchos.

Dialogo

30m.

Chapas de gaseosa de diferentes colores, cubos, bolitas de colores, botones y piezas de playgo

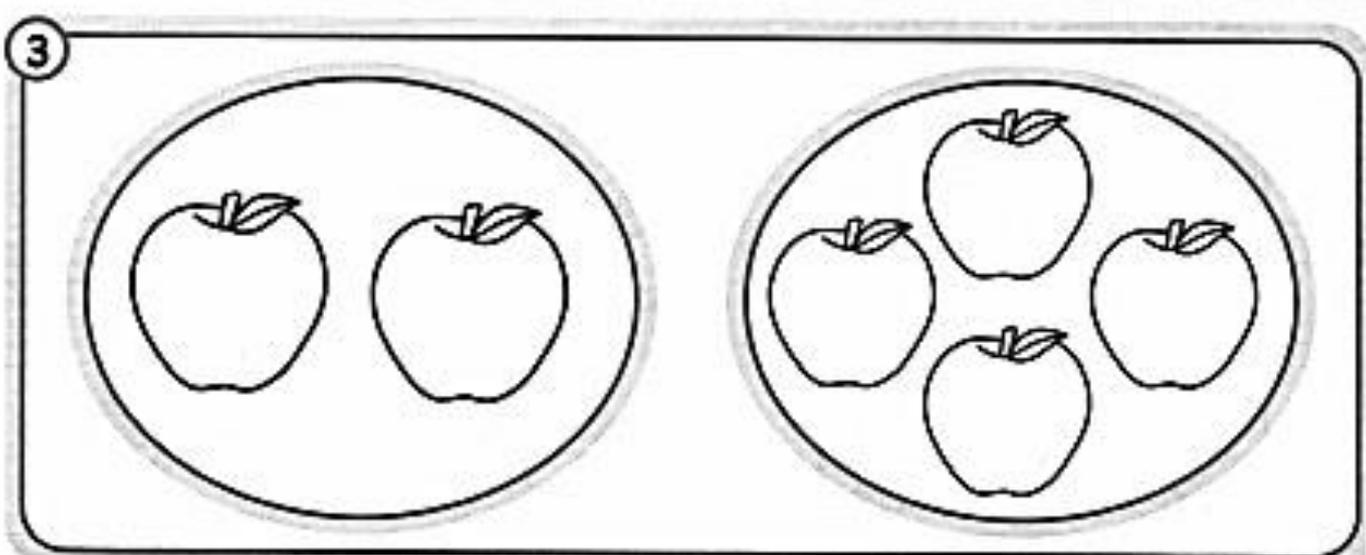
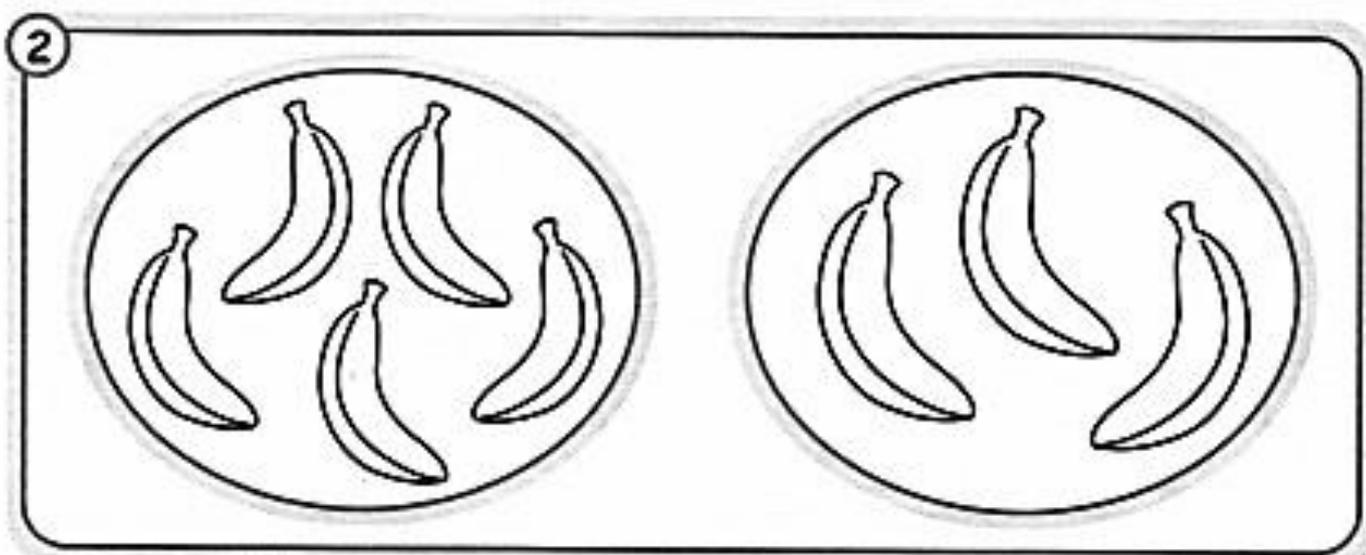
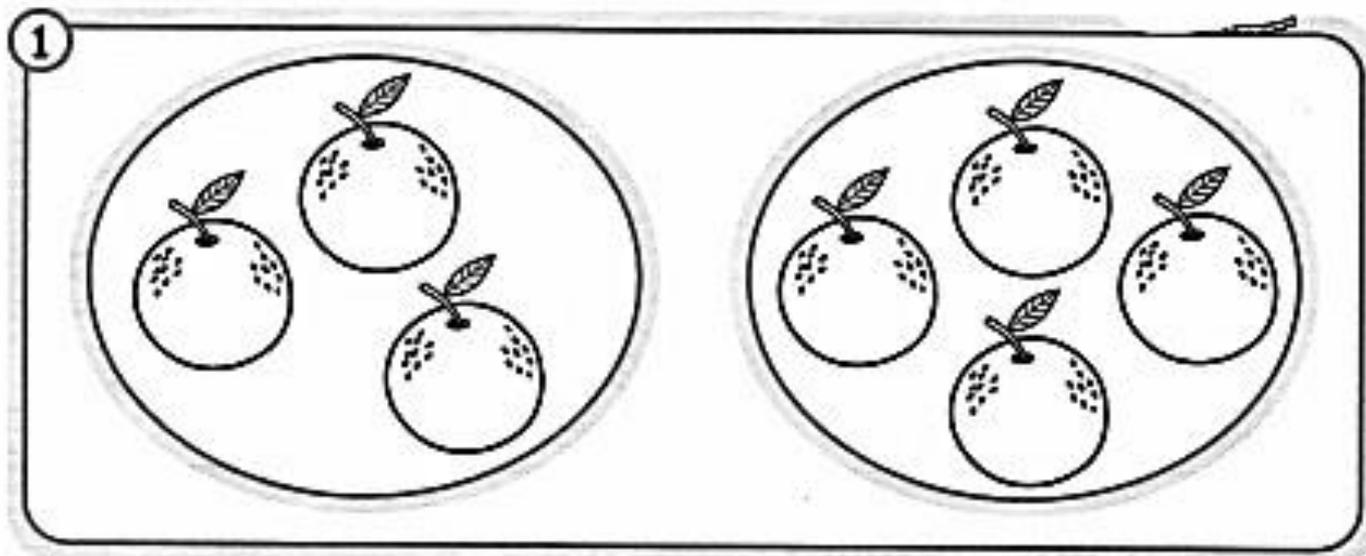
Siluetas

Hoja de Práctica

CIERRE	<p>Se dialoga con los niños a través de algunas preguntas: ¿Qué aprendimos? ¿Les gusto la actividad? ¿Por qué?, ¿Qué hicimos? ¿Con qué jugamos? ¿Tuvieron alguna dificultad?</p> <p>Refuerza en casa lo aprendido</p>	Diálogo	5m.
---------------	---	---------	------------

Concepto: Muchos - Pocos

● COLOREA los conjuntos donde hay POCOS y marca donde hay MUCHOS.



LA MULTIPLICACIÓN DE LOS PANES

Hay pocos pescados y pocos panes para mucha gente.



Estaba

Jesús orando con las personas



Las personas eran muchísimas y tenían hambre.



Los apóstoles

le dijeron que en las



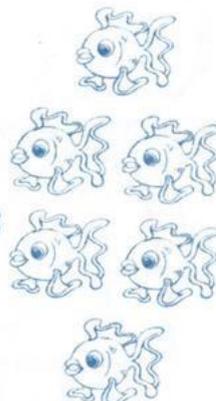
canastas

había 2 pescados y 5 panes.

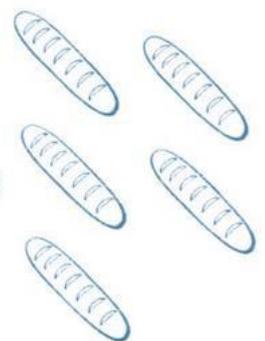


Jesús les dijo: Traed las canastas, Jesús oró a su padre

y de las canastas salían muchos



pescados y muchos



LISTA DE COTEJO N° 02

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.P “Belèn”

1.2.- DIRECTORA: Viviana Barrueto Soto

1.3.- ÁREA: Matemática

1.4. TEMA: “Agrupamos objetos para descubrir cuantificadores: muchos-pocos”

1.5. EDAD: 5 Años AULA: Pequeños constructores

1.6. DOCENTE: Sheylla Johanna Nieves Flores

1.7. DURACIÓN: 1 Día

ACTIVIDAD REALIZADA:

N° DE ORDEN	ÁREA	MATEMATICA		
	INDICADOR	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”.		
	NOMBRES	A	B	C
1.	LORENA LAYZA REYES	A		
2.	KATTY PLASENCIA COBEÑAS	A		
3.	DAYANA OLIVA VALDEZ	A		
4.	AURORA DE LA CRUZ MILLA	A		
5.	LUHANA MORALES MILLA	A		
6.	FRANCHESKA MORI CASTRO	A		
7.	VALENTINA VILLEGA HUAMAN		B	
8.	FLAVIA RODRIGUEZ PALACIOS	A		
9.	YZISS CADENA ASECIO	A		
10.	SALET ARRIBASPLATA BACA	A		
11.	SANTIAGO FLORES ARANDA	A		
12.	ITALO ORTIZ DE VILLATE	A		
13.	GEAN PIER VASQUEZ		B	

14	VALENTINO VIDAL HUAYLLAS	A		
15	TADEO PALACIOS VILLASECA	A		
16	SERGI LEYTON REYES	A		
17	ALDAIR PUELLES CUELLO	A		
18	NICOLASVASQUEZ FERNANDEZ	A		
19	JAKOB CRUZ MENA	A		
20	ANDREW CRUZADO CASTILLO	A		
21	DEREK ENRIQUEZ	A		
22	JESUS SILVA BARRUETO	A		
23	TAMARA ROSAS		B	
24	THIAGO FARFAN	A		
25	MILAGROS ZA VALETA	B		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.P “Belèn”
- 1.2.- DIRECTORA: Viviana Barrueto Soto
- 1.3.- ÁREA: Matemática
- 1.4. TEMA: “Jugamos agrupando objetos según sus características”
- 1.5. EDAD: 5 Años AULA: Pequeños constructores
- 1.6. DOCENTE: Sheylla Johanna Nieves Flores
- 1.7. DURACIÓN: 1 Día

II.- SELECCIÓN DE LOS ELEMENTOS CURRICULARES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica, representa ideas matemáticas	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada	Lista de cotejo

III.- DESARROLLO DEL TEMA:

M.	ESTRATEGIAS	Medios o materiales	TIEMPO
INICIO	<p>Actividades Permanentes.</p> <p>Motivación: Los niños sentados escuchan el propósito del juego. Salimos al patio y hacemos una ronda y jugamos el lobo teniendo en cuenta las indicaciones. Entonan la canción, juguemos en el patio mientras que el lobo no está ¿Lobo que estás haciendo? (recogiendo las pelotas que están en el suelo, juntando el maíz que coseche, lavando la ropa, separando las frutas de las verduras)</p> <p>Recoge los saberes previos: ¿Cómo se llama el juego? ¿Les gusta el juego del zorro? ¿Qué cosechó el zorro? ¿Qué recogió del suelo? ¿Qué separo? ¿Qué lavo? ¿Todos los objetos serán iguales?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Podemos agrupar los materiales del aula a través del juego del zorro? ¿Sera fácil agruparlos? ¿Les gustaría agrupar objetos?</p>	Diálogo	10m.

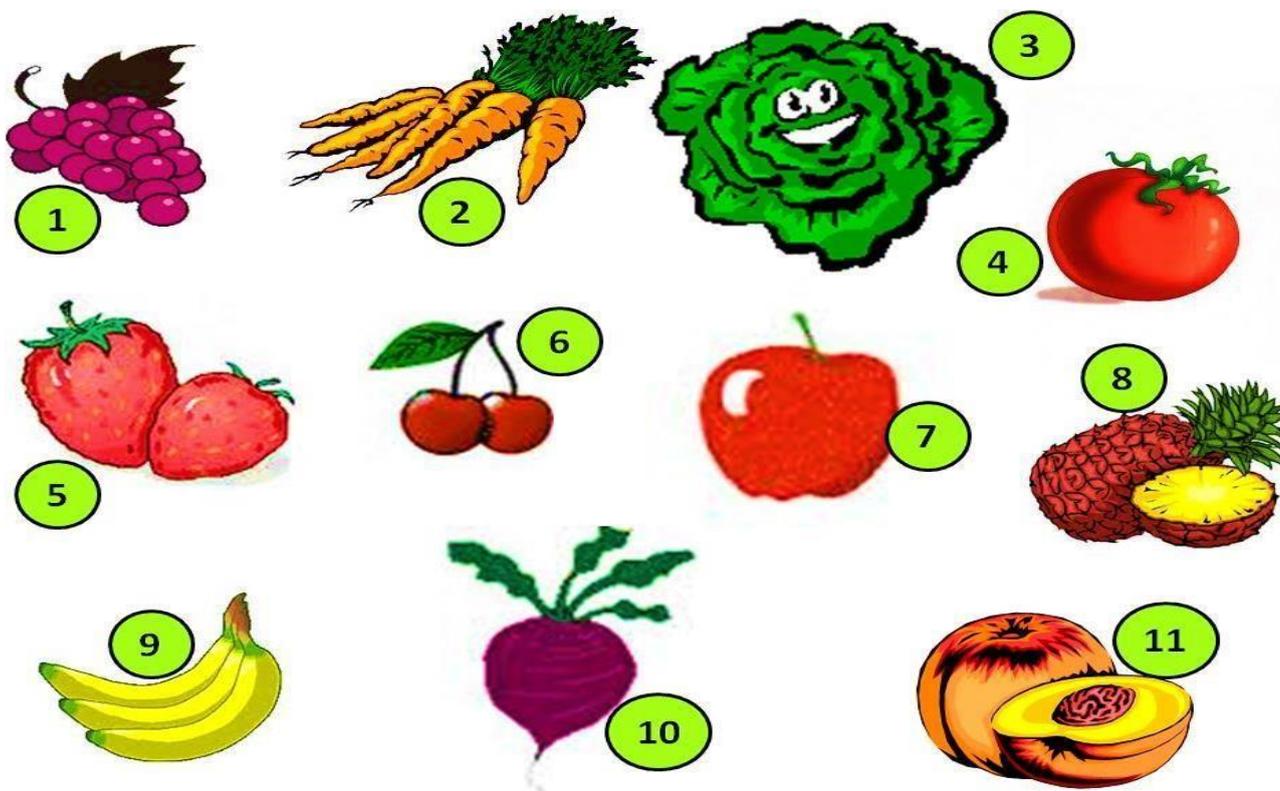
DESARROLLO	<p>Sentados en semicírculo explicamos a los niños el propósito de la actividad a lograr es Hoy aprenderán a organizar objetos de acuerdo a una característica común color, forma, tamaño, utilidad, etc.</p> <p>La docente concluye con los niños y niñas que para clasificar objetos, estos se agrupan o juntan según sus semejanzas, y se separan según sus diferencias. Mencionando que van agrupar según la indicación que se les da.</p> <p>Manipulan los diversos materiales presentados por la docente.</p> <p>Se alistan las cajas y demás envases donde vamos a colocar los materiales entre ellos estarán botones, Pili milis, tuercas, bajalengua y bloques lógicos.</p> <p>Explicamos a los niños y niñas que ahora identificaran los materiales a través del juego de juguemos en el bosque.</p> <p>Vuelvan a cantar la ronda y le preguntan al lobo que está haciendo y lo mencionado lo van agrupar según la indicación que se les da.</p> <p>Vuelven a cantar y al preguntar el lobo ¿Qué estás haciendo? Le dice voy a poner los materiales en el centro de la ronda, la profesora indica a los niños que junten los materiales. Los materiales seleccionados serán agrupados en las cajas según su propio criterio: forma, tamaño o color. Los niños preguntan ¿Cómo agrupare los materiales?, ¿Ese material corresponde a esta caja?.</p> <p>Solicitamos a los niños que expliquen como hicieron su clasificación, que digan que materiales agruparon y porque lo agruparon de esa manera. Los niños revisan las cajas para verificar si tienen las mismas características. Dé lo contrario revisan y vuelven a seleccionar los materiales.</p> <p>Se pregunta al niño ¿Qué tipo de objetos hay en esta caja?, ¿Todos son iguales?</p> <p>La docente interviene y dicen agrupen los bloques lógicos según el color que le corresponden, los niños separan solo los bloques lógicos según el color de cada bloque. ¿Todos los bloques de esta caja serán del mismo color?, ¿Por qué?</p> <div data-bbox="475 1473 1038 1682" data-label="Image"> </div> <p>Observan si es correcto lo que agruparon.</p> <p>La docente concluye que para clasificar objetos estos se agrupan según sus semejanzas o diferencias.</p> <p>Resuelve una práctica: Recorta y agrupa frutas y verduras</p>	<p>Dialogo</p> <p>Chapas de gaseosa de diferentes colores, cubos, bolitas de colores, botones y piezas de playgo</p> <p>Siluetas</p> <p>Hoja de Práctica</p>	30m.
-------------------	---	--	-------------

CIERRE	<p>Se dialoga con los niños a través de algunas preguntas: ¿Qué aprendimos? ¿Qué debemos tener en cuenta para agrupar los materiales? ¿Les pareció fácil o difícil agrupar los materiales?, ¿Qué características usaron para agrupar los bloques lógicos? ¿Para qué les servirá lo aprendido?</p> <p>En casa pegan colecciones según un criterio de clasificación.</p>	Diálogo	5m.
---------------	--	---------	------------

AGRUPACIÓN POR UN CRITERIO

RECORTA, AGRUPA Y PEGA SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS SI SON FRUTAS O VERDURAS.

--	--



LISTA DE COTEJO N° 03

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.P “Belèn”
 - 1.2.- DIRECTORA: Viviana Barrueto Soto
 - 1.3.- ÁREA: Matemática
 - 1.4. TEMA: “Jugamos agrupando objetos según sus características”**
 - 1.5. EDAD: 5 Años AULA: Pequeños constructores
 - 1.6. DOCENTE: Sheylla Johanna Nieves Flores
 - 1.7. DURACIÓN: 1 Día
- ACTIVIDAD REALIZADA:**

N° DE ORDEN	ÁREA	MATEMATICA		
	INDICADOR	Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.		
	NOMBRES	A	B	C
1.	LORENA LAYZA REYES	A		
2.	KATTY PLASENCIA COBEÑAS	A		
3.	DAYANA OLIVA VALDEZ	A		
4.	AURORA DE LA CRUZ MILLA	A		
5.	LUHANA MORALES MILLA	A		
6.	FRANCHESKA MORI CASTRO		B	
7	VALENTINA VILLEGA HUAMAN			C
8	FLAVIA RODRIGUEZ PALACIOS		B	
9	YZISS CADENA ASECIO	A		
10	SALET ARRIBASPLATA BACA	A		
11	SANTIAGO FLORES ARANDA		B	
12	ITALO ORTIZ DE VILLATE	A		
13	GEAN PIER VASQUEZ		B	

14	VALENTINO VIDAL HUAYLLAS	A		
15	TADEO PALACIOS VILLASECA	A		
16	SERGI LEYTON REYES	A		
17	ALDAIR PUELLES CUELLO	B		
18	NICOLASVASQUEZ FERNANDEZ	A		
19	JAKOB CRUZ MENA	A		
20	ANDREW CRUZADO CASTILLO		B	
21	DEREK ENRIQUEZ	A		
22	JESUS SILVA BARRUETO	A		
23	TAMARA ROSAS		B	
24	THIAGO FARFAN		B	
25	MILAGROS ZA VALETA	A		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

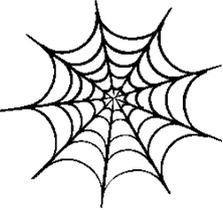
I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.P “Belèn”
- 1.2.- DIRECTORA: Viviana Barrueto Soto
- 1.3.- ÁREA: Matemática
- 1.4. TEMA: “Jugamos a contar”
- 1.5. EDAD: 5 Años AULA: Pequeños constructores
- 1.6. DOCENTE: Sheylla Johanna Nieves Flores
- 1.7. DURACIÓN: 1 Día

II.- SELECCIÓN DE LOS ELEMENTOS CURRICULARES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica, representa ideas matemáticas	Propone acciones para contar hasta 10, comparar u ordenar con cantidades hasta 5 objetos.	Lista de cotejo

III.- DESARROLLO DEL TEMA:

M.	ESTRATEGIAS	Medios o materiales	TIEMPO
INICIO	<p>Actividades Permanentes.</p> <p>Motivación: La docente hace una fila con los niños y les dice vamos a cantar “Un elefante se balanceaba” para ver cuantos elefantes cayeron. Pero nosotros iremos bailando con ritmo de un lado a otro sin soltarse ni golpearse y despacio.</p> <p>Entonan la canción:</p> <p style="text-align: center;">“Un elefante se balanceaba”</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Un elefante se balanceaba sobre la tela de una araña y como veía que no se caía fue a llamar a otro elefante.</p> <p>Dos elefantes se balanceaban sobre la tela de una araña,</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div>	<p>Niños</p> <p>Docente</p>	.

y como veían que no se caía
fueron a llamar a otro elefante.

Tres elefantes se balancea

sobre la tela de una araña,
y como veían que no se caía
fueron a llamar a otro elefante.

Cuatro elefantes se balanceaban
sobre la tela de una araña,
y como veían que no se caía
fueron a llamar a otro elefante.

Cinco elefantes se balanceaban
sobre la tela de una araña,
y como veían que no se caía
fueron a llamar a otro elefante.

Seis elefantes se balanceaban
sobre la tela de una araña,
y como veían que no se caía
fueron a llamar a otro elefante.

Siete elefantes se balanceaban
sobre la tela de una araña,
y como veían que no se caía
fueron a llamar a otro elefante.

Ocho elefantes se balanceaban
sobre la tela de una araña,
y como veían que no se caía
fueron a llamar a otro elefante.

Nueve elefantes se balanceaban
sobre la tela de una araña,
y como veían que no se caía
fueron a llamar a otro elefante.

Diez elefantes se balanceaban
sobre la tela de una araña,
y como veían que si se caía
ya no fueron a buscar más.

Diez elefantes se fueron a descansar

Recoge los saberes previos:

¿Les gustó la canción?, ¿De qué trato la canción?, ¿Cuántos elefantes se balancearon en la tela de araña?, ¿Qué paso al final de la canción?

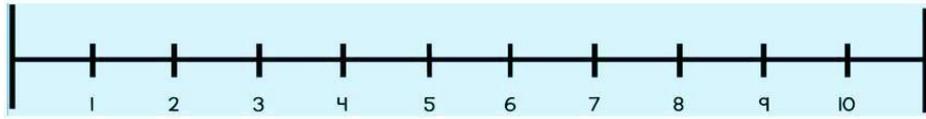
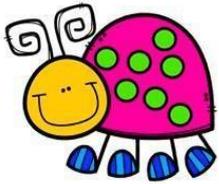
Conflicto cognitivo:

¿Qué pasaría si no pudiéramos contar? ¿De qué otra manera podemos hacerlo?, ¿Para qué serán importantes los números? ¿Conocen otras canciones de los números?

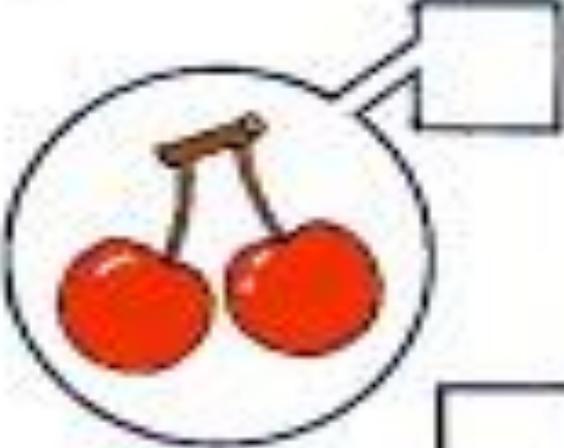
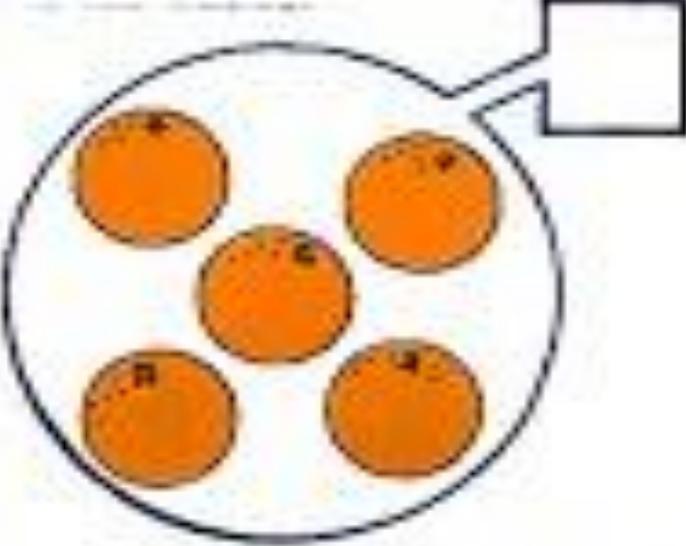
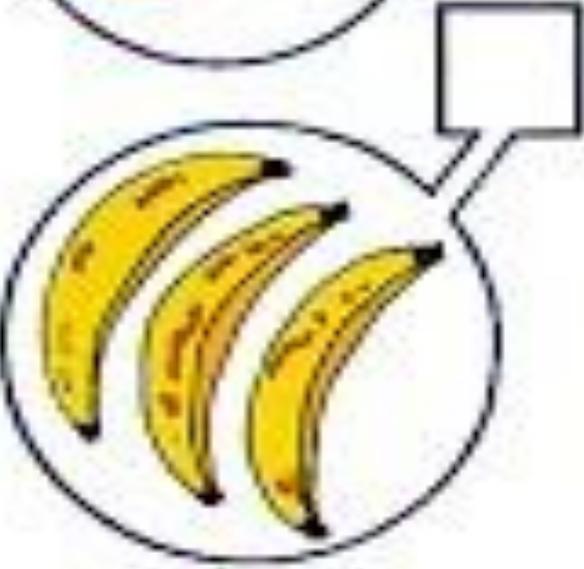
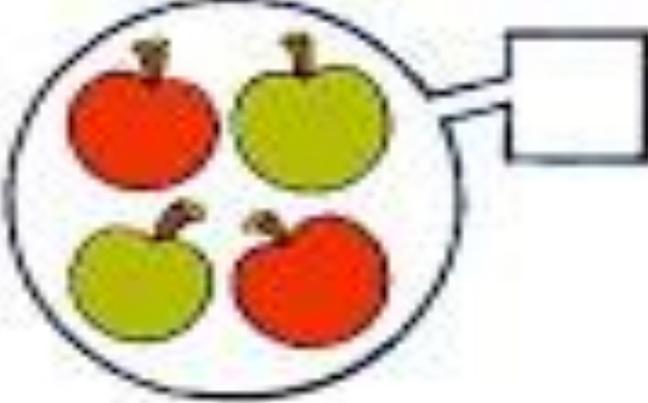
Diálogo

DESARROLLO	<p>Sentados en semicírculo explicamos a los niños el propósito de la actividad a lograr es: Hoy contaremos hasta el N° 10 a comparar y ordenar con cantidades hasta 5 objetos.</p> <p>La docente reparte un elefante a cada niño y hace dos grupos uno de niños y otro de niñas mientras que la docente va cantando la canción de un elefante se balanceaba van pegando los elefantes hasta completar la canción.</p> <p>Contrastamos sus aprendizajes con los que sabían antes y lo que ahora saben sobre los números y el orden que tienen.</p> <p>Participan del juego: “Jugamos a los bolos”</p> <p>Nos desplazamos y en pequeños grupos jugar a los bolos por turnos, los niños tiran la pelota y tienen que tratar de derribar la mayor cantidad de “botellas”. El que tiro la pelota debe contar cuantas botellas tiro, luego su otro compañero de grupo con las botellas que quedaron tirara la pelota y contara las botellas que derribo. Al final, cuentan el total de botellas que handerrumbado cada grupo, identificando quién derribo más botellas y el grupo que derribo menos.</p> <p>Manipulan material concreto por grupo: cubos de madera, conos de hilos, botones, tarros de leche, etc.</p> <p>La docente interroga a los niños. De todos los objetos que tenemos en cada grupo. ¿Cuántos objetos hay en cada colección?, ¿Dónde hay menos?, ¿Dónde hay más?, ¿Cómo lo supieron? ¿Qué otras cosas del aula podemos hacer una colección?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin: 10px 0;"> <div style="text-align: center;">  <p>4</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>5</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>3</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>5</p> </div> </div> <p>Resuelven una hoja de práctica con ejercicios practicados en clase.</p>	<p>Dialogo</p> <p>Cubos de madera, conos de hilos, botones, tarros de leche, etc.</p> <p>Siluetas</p> <p>Hoja de Práctica</p>	30m.
CIERRE	<p>Se invita a los niños a exponer sus trabajos de acuerdo a la colección que le toco mencionando la cantidad y el orden de los números en la serie numérica. ¿Qué hemos trabajado?, ¿Qué actividades realizamos?, ¿Cómo lo lograron?, ¿Les gusto?</p>	Diálogo	5m.

Señala en la recta la cantidad de manchitas



0 1 2 3 4 5

LISTA DE COTEJO N° 04

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.P “Belèn”
- 1.2.- DIRECTORA: Viviana Barrueto Soto
- 1.3.- ÁREA: Matemática
- 1.4. TEMA: “Jugamos a contar”
- 1.5. EDAD: 5 Años AULA: Pequeños constructores
- 1.6. DOCENTE: Sheylla Johanna Nieves Flores
- 1.7. DURACIÓN: 1 Día

ACTIVIDAD REALIZADA:

N° DE ORDEN	ÁREA	MATEMATICA		
	INDICADOR	Propone acciones para contar hasta 10, comparar u ordenar con cantidades hasta 5 objetos.		
	NOMBRES	A	B	C
1.	LORENA LAYZA REYES	A		
2.	KATTY PLASENCIA COBEÑAS	A		
3.	DAYANA OLIVA VALDEZ	A		
4.	AURORA DE LA CRUZ MILLA	A		
5.	LUHANA MORALES MILLA	A		
6.	FRANCHESKA MORI CASTRO		B	
7	VALENTINA VILLEGA HUAMAN			C
8	FLAVIA RODRIGUEZ PALACIOS		B	
9	YZISS CADENA ASECIO	A		
10	SALET ARRIBASPLATA BACA	A		
11	SANTIAGO FLORES ARANDA		B	
12	ITALO ORTIZ DE VILLATE	A		
13	GEAN PIER VASQUEZ		B	

14	VALENTINO VIDAL HUAYLLAS	A		
15	TADEO PALACIOS VILLASECA	A		
16	SERGI LEYTON REYES	A		
17	ALDAIR PUELLES CUELLO	B		
18	NICOLASVASQUEZ FERNANDEZ	A		
19	JAKOB CRUZ MENA	A		
20	ANDREW CRUZADO CASTILLO		B	
21	DEREK ENRIQUEZ	A		
22	JESUS SILVA BARRUETO	A		
23	TAMARA ROSAS		B	
24	THIAGO FARFAN		B	
25	MILAGROS ZA VALETA	A		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.P “Belèn”
- 1.2.- DIRECTORA: Viviana Barrueto Soto
- 1.3.- ÁREA: Matemática
- 1.4. TEMA: “Juego y me divierto con diversos materiales quitando o agregando”
- 1.5. DAD: 5 Años AULA: Pequeños constructores
- 1.6. DOCENTE: Sheylla Johanna Nieves Flores
- 1.7. DURACIÓN: 1 Día

II.- SELECCIÓN DE LOS ELEMENTOS CURRICULARES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.	Lista de cotejo

III.- DESARROLLO DEL TEMA:

M.	ESTRATEGIAS	Medios o materiales	TIEMPO
INICIO	<p>Actividades Permanentes.</p> <p>Motivación: La docente pide a los niños que traigan cuatro cartucheras, luego pide uno más. ¿Cuántas cartucheras tenemos ahora? Tenemos cinco plumones de pizarra viene la directora y le prestamos dos plumones. ¿Cuántos plumones de pizarra me quedaran?</p> <p>Recoge los saberes previos: Responden a las interrogantes</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Qué será agregar? ¿Qué será quitar? ¿En qué otras situaciones agregamos o quitamos?</p>	<p>Cartucheras</p> <p>Plumones</p> <p>Docente</p> <p>Alumnos</p> <p>Diálogo</p>	10m.

DESARROLLO	<p>Explicamos a los niños y niñas el día de hoy aprenderá a “Agregar y quitar en base a 5 elementos”</p> <p>La docente contrasta lo que ellos sabían y lo que ahora saben de agregar o quitar con diferentes ejemplos por la docente con diversos materiales.</p> <p>Participan del juego: “Jugando a los dados”</p> <p>Para este juego se dividen a los niños en 5 equipos (cada grupo con 5 niños), se colocan en forma de un círculo y cada equipo tendrá un cono de huevo, y en medio de cada círculo habrá una canasta de huevos se comenzara por el equipo N°1, un integrante girara el dado.</p> <p>Suma: Va poniendo en el cono de huevos la cantidad de puntos que tenga el dado. El grupo que tenga su cono de huevos lleno gana.</p> <p>Resta: Aquí la canasta de cada equipo está llena, el número de puntos tenga el dado, será la cantidad de huevos que el equipo tiene que quitar de su cono y colocarlos en la canasta. El equipo que tenga su cono vacío gana.</p> <p>Se les brinda material concreto para que manipulen (flores, conos</p> <p>De hilo, plumas de colores, pasadores, botones, mariposas (en base a 5 objetos de diferentes colores cada uno)</p> <p>Representan tus datos del problema utilizando material concreto con cantidades de objetos de agregar y quitar.</p>	<p>5 conos de huevo (con 12 espacios)</p> <p>Huevos de tecnopor</p> <p>Dado de cartón</p> <p>Plumas de colores</p> <p>Botones</p> <p>Flores</p> <p>Mariposas</p> <p>Pasadores</p> <p>Conos de hilo</p> <p>Papelote</p> <p>Plumón</p>	30m.
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #FFDAB9;"> <p>SI YZISS TIENE 4 FLORES Y AUKUKA LE REGALA 1 FLOR ¿CUÁNTAS FLORES TENDRA YZISS?</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #90EE90;"> <p>NICOLAS TIENE 6 PLUMAS DE COLORES Y LE REGALA A ITALO 2 PLUMAS ¿CUÁNTAS PLUMAS LE QUEDARA A NICOLAS?</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <p>SI AGREGAMOS:</p> <p>5</p> <p>4 1</p> <p>□ □ □ □ □ 5</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>SI QUITAMOS:</p> <p>4</p> <p>6 2</p> <p>□ □ □ □ □ □ □ □ 4</p> </div> </div> <p>Practicamos con diferentes ejemplos con otros materiales sobre agregar y quitar con materiales concretos.</p> <p>Resuelven una hoja de practica con ejercicios sobre el tema tratado “Agregar y quitar”</p>	<p>Hoja de Práctica</p>	

CIERRE

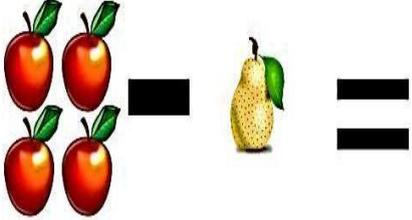
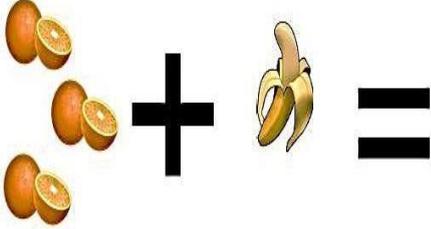
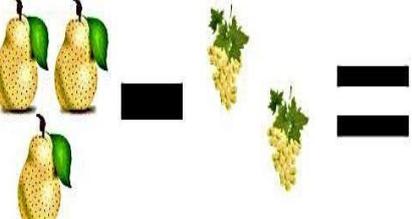
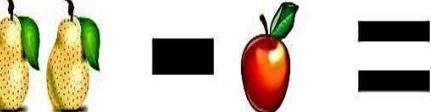
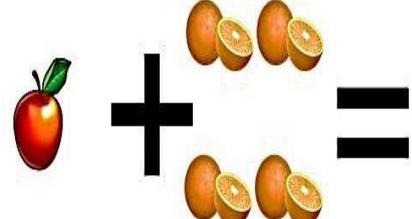
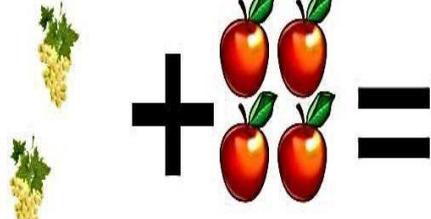
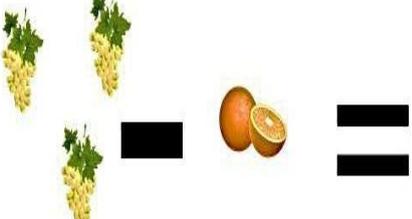
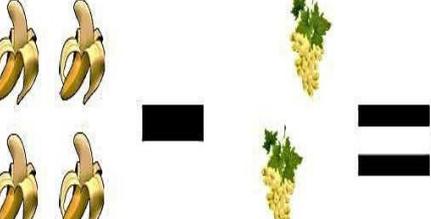
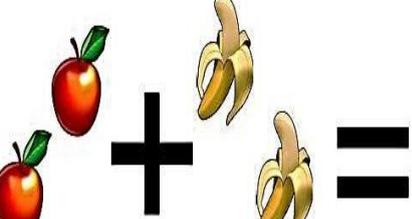
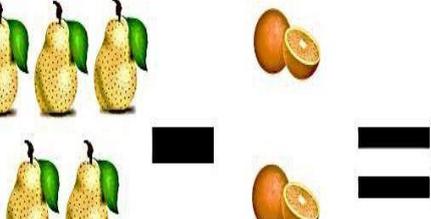
Se dialoga con los niños a través de algunas preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Fue fácil aprender o difícil? ¿Para qué me sirve lo aprendido?, ¿Será importante aprender agregar o quitar en nuestra vida cotidiana? Practicamos ejemplos con imágenes las acciones de agregar-quitar. En casa reforzamos con papá y mamá sobre la actividad trabajada.

Diálogo

5m.

AGREGAR O QUITAR

✚ Resuelve las siguientes operaciones

LISTA DE COTEJO N° 05

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.P “Belèn”

1.2.- DIRECTORA: Viviana Barreto Soto

1.3.- ÁREA: Matemática

1.4. TEMA: “Juego y me divierto con diversos materiales quitando o agregando”

1.5. EDAD: 5 Años AULA: Pequeños constructores

1.6. DOCENTE: Sheylla Johanna Nieves Flores

1.7. DURACIÓN: 1 Día

ACTIVIDAD REALIZADA:

N° DE ORDEN	ÁREA	MATEMATICA		
	INDICADOR	Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.		
	NOMBRES	A	B	C
1.	LORENA LAYZA REYES	A		
2.	KATTY PLASENCIA COBEÑAS	A		
3.	DAYANA OLIVA VALDEZ	A		
4.	AURORA DE LA CRUZ MILLA	A		
5.	LUHANA MORALES MILLA	A		
6.	FRANCHESKA MORI CASTRO		B	
7.	VALENTINA VILLEGA HUAMAN			C
8.	FLAVIA RODRIGUEZ PALACIOS		B	
9.	YZISS CADENA ASECIO	A		
10.	SALET ARRIBASPLATA BACA	A		
11.	SANTIAGO FLORES ARANDA		B	

12	ITALO ORTIZ DE VILLATE	A		
13	GEAN PIER VASQUEZ		B	
14	VALENTINO VIDAL HUAYLLAS	A		
15	TADEO PALACIOS VILLASECA	A		
16	SERGI LEYTON REYES	A		
17	ALDAIR PUELLES CUELLO	B		
18	NICOLASVASQUEZ FERNANDEZ	A		
19	JAKOB CRUZ MENA	A		
20	ANDREW CRUZADO CASTILLO		B	
21	DEREK ENRIQUEZ	A		
22	JESUS SILVA BARRUETO	A		
23	TAMARA ROSAS		B	
24	THIAGO FARFAN		B	
25	MILAGROS ZAVALITA	A		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.P “Belèn”
- 1.2.- DIRECTORA: Viviana Barrueto Soto
- 1.3.- ÁREA: Matemática
- 1.4. TEMA: “Jugamos con el gusanito numérico hasta el N° 10”
- 1.5. EDAD: 5 Años AULA: Pequeños constructores
- 1.6. DOCENTE: Sheylla Johanna Nieves Flores
- 1.7. DURACIÓN: 1 Día

II.- SELECCIÓN DE LOS ELEMENTOS CURRICULARES:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica, representa ideas matemáticas	Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.	Lista de cotejo

III.- DESARROLLO DEL TEMA:

M.	ESTRATEGIAS	Medios o materiales	TIEMPO
INICIO	<p>Actividades Permanentes.</p> <p>Motivación: Participan en la dinámica “LAS LANCHAS”. Se les indica que todos los niños caminen libremente en el patio, luego la docente dice estamos navegando en un enorme buque, pero vino una tormenta que está hundiendo el barco. Para salvarse hay que subirse en unas lanchas salvavidas. Pero en cada lancha solo pueden entrar lo que se les va diciendo (grupos de 10, 8, 6, 3,2). El grupo tienen que formar círculos en los que estén el número exacto de personas que pueden entrar en cada lancha el niño que se quede sin grupo tendrá que obedecer un orden por la docente (cantar, bailar, saltar o correr)</p> <p>Recoge los saberes previos: ¿Cómo se llama el juego? ¿Les gustó el juego de las lanchas? ¿Cómo se agruparon? ¿Hasta qué número nos agrupamos?</p>	Diálogo	15m.

	<p>¿Quién se quedó sin agruparse? ¿Qué tema trataremos hoy?</p> <p>Conflicto cognitivo:</p> <p>¿Serán importantes los números? ¿Qué pasaría si no pudiéramos contar?</p>		
--	---	--	--

DESARROLLO	<p>Los niños sentados en asamblea explicamos el tema a tratar es: Realizaremos representaciones con cantidades, con objetos hasta 10 utilizando material concreto.</p> <p>Escuchan la explicación de la docente acerca de los números del 1 al 10 con imágenes de las manos y su cantidad de elementos por cada número, mencionando la importancia de los números en la vida diaria.</p> <p>Participan en el juego “Jugando con el gusanito numérico” La docente trae una caja sorpresa y dice que será, qué será lo que tengo acá yo no sé, yo no sé pero pronto lo sabré. Al momento que los niños van sacando pregunta ¿Qué han sacado sus amiguitos? Son siluetas de círculos, ojos, patas, etc. Con ellos van a formar un gusanito de números que lo ordenaran poniéndole sus partes las patas los ojos, su cola y por cada número colocaran la cantidad de cubos según el número que indique cada silueta.</p> <p>Luego participan presentando a su gusanito numérico ya terminado diciendo las inquietudes para formar el gusanito de los números.</p> <p>Forman grupos de trabajo y manipulan el material concreto como botones, hisopos, bloques, conos de hilo, pompones pequeños de colores, etc.</p> <p>Por grupo los niños forman colecciones con siluetas de alimentos que son nutritivos (verduras) en una cartulina folcote con los números del 1 hasta el 10 en forma ordenada, realizan el conteo y escriben debajo de ellas el número correspondiente y lo exponen.</p> <p>Resuelven una hoja de práctica donde recortaran los números y pegan los números según la cantidad de las imágenes que hay en cada colección.</p>	<p>Imágenes de las manos</p> <p>Siluetas de forma de círculos con los números del 1 al 10, patas, cola, ojos.</p> <p>Botones, hisopos, bloques, conos de hilo, pompones pequeños de colores, etc.</p> <p>Hoja de práctica</p>	40m.
CIERRE	<p>Se invita a los niños a exponer sus trabajos mencionando el orden de los números en la serie numérica. ¿Qué hemos trabajado?</p> <p>¿Qué actividades realizamos? ¿Cómo lo lograron? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Les gustó el tema de hoy?</p>	Diálogo	15m.



JUEGA CON LOS NÚMEROS RELACIONA LOS NÚMEROS



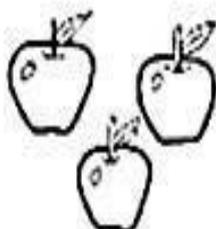
RECORTA LOS NUMEROS Y PEGA SEGÚN LA CANTIDAD DE LAS
IMÁGENES QUE HAY EN CADA COLECCIÓN



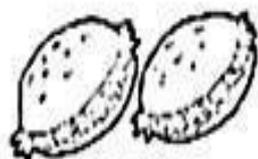
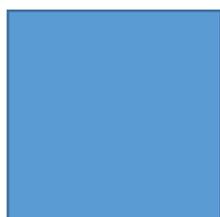
•



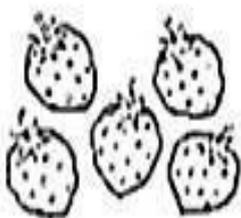
•



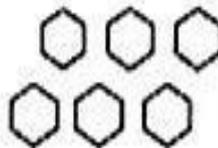
•



•



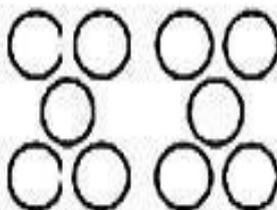
•



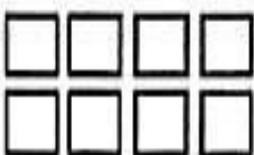
•



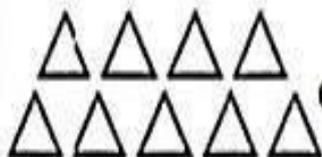
•



•



•



•



LISTA DE COTEJO N° 06

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.P “Belèn”
 - 1.2.- DIRECTORA: Viviana Barrueto Soto
 - 1.3.- ÁREA: Matemática
 - 1.4. TEMA: “Jugamos con el gusanito numérico hasta el N° 10”
 - 1.5. EDAD: 5 Años AULA: Pequeños constructores
 - 1.6. DOCENTE: Sheylla Johanna Nieves Flores
 - 1.7. DURACIÓN: 1 Día
- ACTIVIDAD REALIZADA:**

N° DE ORDEN	ÁREA	MATEMATICA		
	INDICADOR	Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos		
	NOMBRES	A	B	C
1.	LORENA LAYZA REYES	A		
2.	KATTY PLASENCIA COBEÑAS	A		
3.	DAYANA OLIVA VALDEZ	A		
4.	AURORA DE LA CRUZ MILLA	A		
5.	LUHANA MORALES MILLA	A		
6.	FRANCHESKA MORI CASTRO	A		
7	VALENTINA VILLEGA HUAMAN			C
8	FLAVIA RODRIGUEZ PALACIOS	A		
9	YZISS CADENA ASECIO	A		
10	SALET ARRIBASPLATA BACA	A		
11	SANTIAGO FLORES ARANDA		B	
12	ITALO ORTIZ DE VILLATE	A		
13	GEAN PIER VASQUEZ		B	

14	VALENTINO VIDAL HUAYLLAS	A		
15	TADEO PALACIOS VILLASECA	A		
16	SERGI LEYTON REYES	A		
17	ALDAIR PUELLES CUELLO	A		
18	NICOLASVASQUEZ FERNANDEZ	A		
19	JAKOB CRUZ MENA	A		
20	ANDREW CRUZADO CASTILLO	A		
21	DEREK ENRIQUEZ	A		
22	JESUS SILVA BARRUETO		B	
23	TAMARA ROSAS		B	
24	THIAGO FARFAN	A		
25	MILAGROS ZA VALETA	A		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.P “Belén”
- 1.2.- DIRECTORA: Viviana Barrueto Soto
- 1.3.- ÁREA: Matemática
- 1.4. TEMA: “Jugando con los números ordinales”
- 1.5. EDAD: 5 Años AULA: Pequeños constructores
- 1.6. DOCENTE: Sheylla Johanna Nieves Flores
- 1.7. DURACIÓN: 1 Día

II.- SELECCIÓN DE LOS ELEMENTOS CURRICULARES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica, representa ideas matemáticas	Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el quinto lugar	Lista de cotejo

III.- DESARROLLO DEL TEMA:

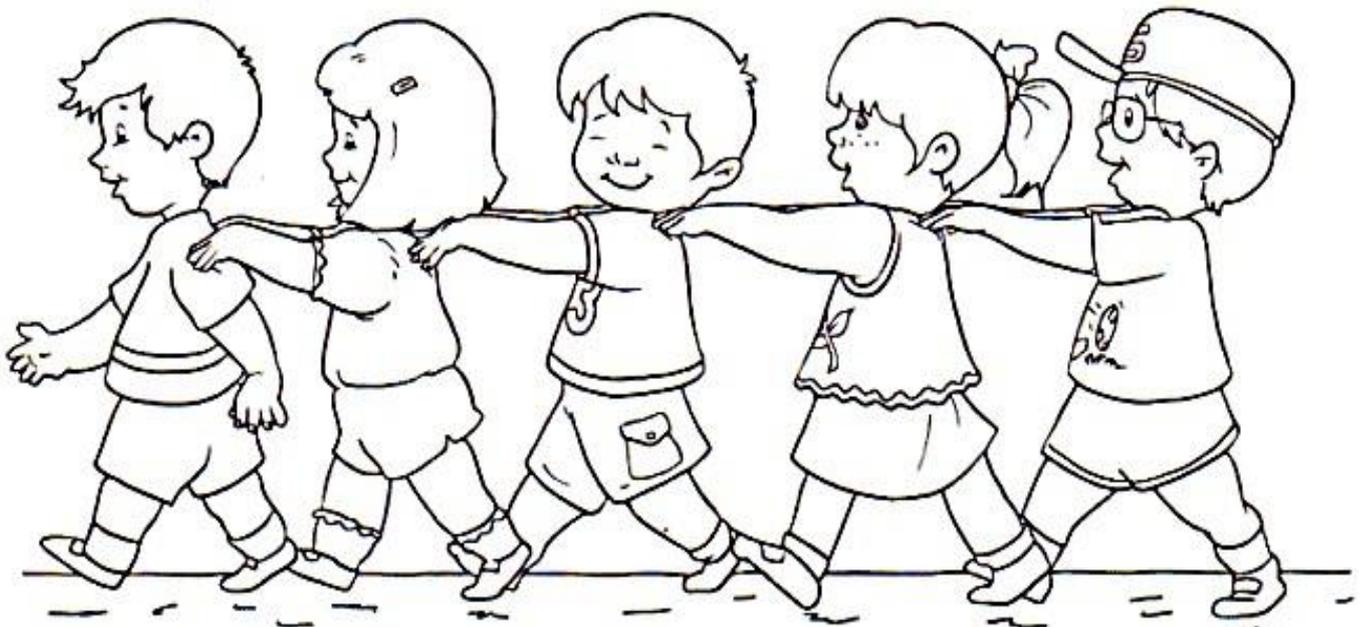
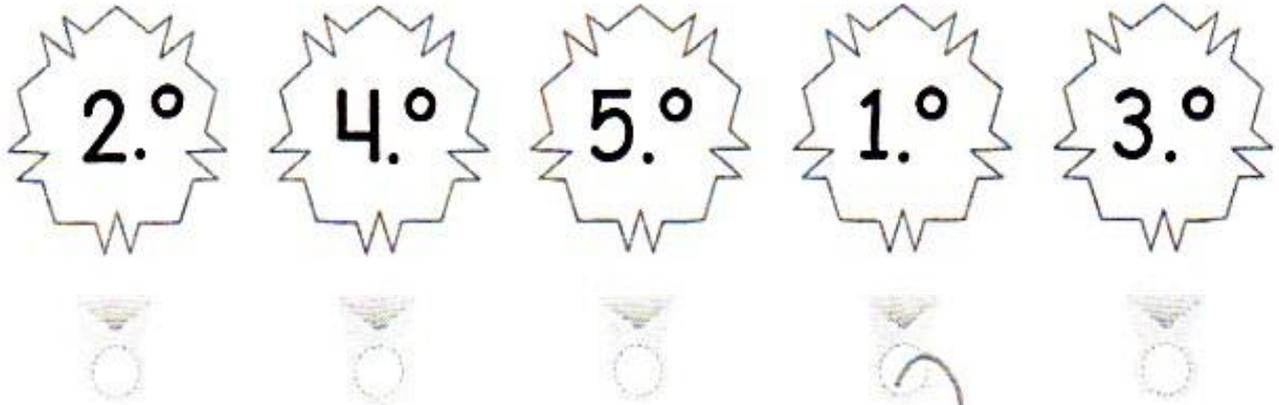
M.	ESTRATEGIAS	Medios o materiales	TIEMPO
INICIO	<p>Actividades Permanentes.</p> <p>Motivación: La docente pide que formen 2 filas una de niñas y otra de niños para ir al baño luego se pregunta.</p> <p>Recoge los saberes previos: ¿Qué niño y niña están en la primera fila? ¿Qué niño y niña están al final de la fila? Al regresar del baño ¿Qué niña y niño llegaron primero? ¿Qué niño y niña llegaron al final de la fila? ¿Qué tema trabajaremos el día de hoy?</p> <p>Conflicto cognitivo ¿Conocen ustedes los números ordinales? ¿Cuándo lo utilizamos?</p>	Diálogo	10m.

DESARROLLO	<p>Explicamos a los niños y niñas el propósito de la sesión: Hoy trabajaremos los números ordinales para señalar el orden de las personas y objetos de acuerdo a su posición del primero al quinto.</p> <p>Participan del juego “Carrera de tortugas” Se desplazan al patio los niños y las niñas en una fila, luego forman grupo de cinco niños, la carrera consiste en que todos los participantes deben tener una pequeña almohada que la colocaran en la espalda fingiendo que es su caparazón y caminarán en 4 patas como una tortuga sin que se caiga la almohada el grupo ganador tendrá un premio.</p> <p>Se delimita el trayecto de la carrera, los niños se ubican en la línea de inicio. Se les da la indicación que a la señal deben partir en 4 patas como tortugas hasta llegar a la línea final si se les cae la almohada de la espalda deben de regresar al punto de partida comenzando nuevamente. Por lo tanto, deben de avanzar muy despacio para llegar más rápido, los demás niños harán barra a sus demás amiguitos.</p> <p>Parte el primer grupo de 5 niños caminando en 4 patas desde el inicio hasta el final. La docente interroga ¿Les gustó el juego? ¿Qué tortuga llegó primero? ¿Por qué? ¿Qué tortuga llegó último? ¿Por qué?</p> <p>La docente refuerza diciendo que los números ordinales indican el lugar o la posición que ocupan cada elemento en una colección con relación al resto de elementos se presenta en círculos la representación de los números ordinales:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Se reparte a cada niño 5 imágenes que pueden ser de frutas, animales, colores y los forman en una fila. Se le pregunta a cada niño ¿Qué imagen está primero en su hilera que formó? ¿Qué imagen está último? ¿Qué imagen está en el segundo lugar? Nombran los números ordinales hasta el quinto lugar.</p> <p>Resuelve una hoja de aplicación donde relacionaran a cada niño con el lugar que le corresponde. Luego coloréalos.</p>	<p>Dialogo</p> <p>Almohada</p> <p>Siluetas</p> <p>Imágenes de frutas, animales y colores</p> <p>Hoja de Práctica</p>	30m.
CIERRE	<p>Se dialoga con los niños a través de algunas preguntas: ¿Qué han aprendido el día de hoy? ¿Les pareció fácil? ¿Dónde hubo dificultades?, ¿Por qué? ¿Por qué se dice números ordinales? ¿Hasta qué número ordinal aprendimos hoy?</p>	Diálogo	5m.

Números ordinales

Capacidad: Establece relaciones espaciales con su cuerpo al ubicarse primero, segundo, tercero, cuarto y quinto en una sucesión de personas.

1. Relaciona a cada niño con el lugar que le corresponde. Luego, coloréalos:



LISTA DE COTEJO N° 07

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.P “Belèn”

1.2.- DIRECTORA: Viviana Barrueto Soto

1.3.- ÁREA: Matemática

1.4. TEMA: “Jugando con los números ordinales”

1.5. EDAD: 5 Años AULA: Pequeños constructores

1.6. DOCENTE: Sheylla Johanna Nieves Flores

1.7. DURACIÓN: 1 Día

ACTIVIDAD REALIZADA:

N° DE ORDEN	ÁREA	MATEMATICA		
	INDICADOR	Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el quinto lugar.		
	NOMBRES			
		A	B	C
1.	LORENA LAYZA REYES	A		
2.	KATTY PLASENCIA COBEÑAS	A		
3.	DAYANA OLIVA VALDEZ	A		
4.	AURORA DE LA CRUZ MILLA	A		
5.	LUHANA MORALES MILLA	A		
6.	FRANCHESKA MORI CASTRO	A		
7	VALENTINA VILLEGA HUAMAN			C
8	FLAVIA RODRIGUEZ PALACIOS	A		
9	YZISS CADENA ASECIO	A		
10	SALET ARRIBASPLATA BACA	A		
11	SANTIAGO FLORES ARANDA		B	
12	ITALO ORTIZ DE VILLATE	A		

13	GEAN PIER VASQUEZ		B	
14	VALENTINO VIDAL HUAYLLAS	A		
15	TADEO PALACIOS VILLASECA	A		
16	SERGI LEYTON REYES	A		
17	ALDAIR PUELLES CUELLO		B	
18	NICOLASVASQUEZ FERNANDEZ	A		
19	JAKOB CRUZ MENA	A		
20	ANDREW CRUZADO CASTILLO		B	
21	DEREK ENRIQUEZ		B	
22	JESUS SILVA BARRUETO		B	
23	TAMARA ROSAS		B	
24	THIAGO FARFAN	A		
25	MILAGROS ZAVALTA	A		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.P “Belèn”
- 1.2.- DIRECTORA: Viviana Barrueto Soto
- 1.3.- ÁREA: Matemática
- 1.4. TEMA: “Jugamos pesando objetos del aula”
- 1.5. EDAD: 5 Años AULA: Pequeños constructores
- 1.6. DOCENTE: Sheylla Johanna Nieves Flores
- 1.7. DURACIÓN: 1 Día

II.- SELECCIÓN DE LOS ELEMENTOS CURRICULARES:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica, representa ideas matemáticas	Expresa la comparación del peso de los objetos, usando las palabras: “esta pesa más que” o “Esta pesa menos que”.	Lista de cotejo

III.- DESARROLLO DEL TEMA:

M.	ESTRATEGIAS	Medios o materiales	TIEMPO
INICIO	<p>Actividades Permanentes.</p> <p>Motivación: Se desplazan por el patio y la docente muestra bolsas de colores de tela de diferentes tamaños rellenas con arena. Los niños forman un círculo y manipulan las bolsitas de arena.</p> <p>Recoge los saberes previos: ¿Cuál bolsa pesara más? ¿Cuál de todas las bolsitas pesara menos? ¿? ¿Qué necesitamos para saber el peso de los objetos? ¿Para qué sirve pesar los objetos? ¿Qué tema trataremos el día de hoy?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Todos los objetos que hay en el colegio se podrán pesar en una balanza?</p>	Diálogo	15m.

DESARROLLO	<p>El tema a tratar el día de hoy es: Hoy aprenderemos a comparar el peso de algunos objetos que hay en el aula “Que objetos pesan más” y “que objetos pesan menos”</p> <p>Escuchan la explicación de la docente que para comparar el peso de dos objetos decimos: Es más pesado que, es menos pesado que.</p> <p>Vamos a participar en un lindo juego: “Pesando objetos en la balanza me divierto”.</p> <p>Se reparte por grupo una balanza y diferentes objetos como: semillas, chapas, piedras pequeñas, canicas, pelotas de trapo, borrador, limpia tipo, t�mpera, plumas, crayolas, cubo, baja lengua, piezas de playgo, mandarina, pl�tano, etc.</p> <p>Los ni�os por grupo comienzan cada uno a jugar con la balanza y ven que objetos pesan m�s y que objetos pesan menos y lo clasifican en una caja color fuxcia pondr�n los que pesan m�s y en la otra caja de color celeste los que pesan menos.</p> <p>Los ni�os pesan en la balanza y se van dando cuenta que algunos objetos pesan menos y otros objetos pesan m�s.</p> <div data-bbox="592 853 890 1016" data-label="Image"> </div> <p>A la indicaci�n de la docente los grupos comparan el peso de dos objetos. Por ejemplo: �Qu� es m�s pesando una piedra o un borrador? �Qu� pesa menos una pluma o una canica? �La t�mpera pesa menos que la pelota de trapo? �La lonchera de Valentina pesa menos que la lonchera de Jakob?, etc.</p> <p>En la mitad de la cartulina dibujan los objetos pesados y en la otra mitad los que no pesan, luego compraran los pesos que hicieron usando la balanza. Verbalizan la comparaci�n de los objetos por su peso.</p> <p>Resuelven en una hoja practica donde recortaran y luego pegaran donde dice es pesado las im�genes que pesan m�s y ligero las im�genes que pesan menos.</p>	<p>Balanzas recicladas semillas, chapas, piedras peque�as, canicas, pelotas de trapo, borrador, limpia tipo, t�mpera, plumas, crayolas, cubo, baja lengua, piezas de playgo, mandarina , pl�tano, etc.</p> <p>Cartulinas 2 loncheras</p> <p>Hoja de pr�ctica</p>	40m.
CIERRE	<p>Conversamos con los ni�os. �Qu� hemos trabajado?</p> <p>�Qu� actividades realizamos? �C�mo se sintieron? �Para qu� sirve la balanza? �Les gust� el juego de hoy? Lograron saber que objeto es m�s pesado que otro, menos pesado que otro, o tan pesado como otro. �Los materiales que utilizaron les ayudaron a comparar el peso de los objetos? �Les pareci� f�cil o dif�cil?</p> <p>En casa con ayuda de un familiar, comparan el peso de dos objetos y luego lo dibujan sealando es m�s pesado o menos pesado.</p>	Di�logo	15m.



Pesado

Ligero

Imágenes
I want to do an



LISTA DE COTEJO N° 08

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.P “Belèn”
 1.2.- DIRECTORA: Viviana Barrueto Soto
 1.3.- ÁREA: Matemática
1.4. TEMA: : “Jugamos pesando objetos del aula”
 1.5. EDAD: 5 Años AULA: Pequeños constructores
 1.6. DOCENTE: Sheylla Johanna Nieves Flores
 1.7. DURACIÓN: 1 Día

ACTIVIDAD REALIZADA:

N° DE ORDEN	ÁREA	MATEMATICA		
	INDICADOR	Expresa la comparación del peso de los objetos, usando las palabras: “este pesa más que” o “Este pesa menos que”.		
	NOMBRES	A	B	C
1.	LORENA LAYZA REYES	A		
2.	KATTY PLASENCIA COBEÑAS	A		
3.	DAYANA OLIVA VALDEZ	A		
4.	AURORA DE LA CRUZ MILLA	A		
5.	LUHANA MORALES MILLA	A		
6.	FRANCHESKA MORI CASTRO	A		
7.	VALENTINA VILLEGA HUAMAN			C
8.	FLAVIA RODRIGUEZ PALACIOS	A		
9.	YZISS CADENA ASECIO	A		
10.	SALET ARRIBASPLATA BACA	A		
11.	SANTIAGO FLORES ARANDA		B	
12.	ITALO ORTIZ DE VILLATE	A		
13.	GEAN PIER VASQUEZ		B	

14	VALENTINO VIDAL HUAYLLAS	A		
15	TADEO PALACIOS VILLASECA	A		
16	SERGI LEYTON REYES	A		
17	ALDAIR PUELLES CUELLO		B	
18	NICOLASVASQUEZ FERNANDEZ	A		
19	JAKOB CRUZ MENA	A		
20	ANDREW CRUZADO CASTILLO			C
21	DEREK ENRIQUEZ		B	
22	JESUS SILVA BARRUETO		B	
23	TAMARA ROSAS		B	
24	THIAGO FARFAN	A		
25	MILAGROS ZA VALETA	A		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

I.- DATOS INFORMATIVOS:

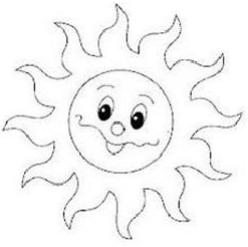
- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.P “Belèn”
- 1.2.- DIRECTORA: Viviana Barrueto Soto
- 1.3.- ÁREA: Matemática
- 1.4. TEMA: “Conociendo el ayer, hoy, mañana”
- 1.5. EDAD: 5 Años AULA: Pequeños constructores
- 1.6. DOCENTE: Sheylla Johanna Nieves Flores
- 1.7. DURACIÓN: 1 Día

II.- SELECCIÓN DE LOS ELEMENTOS CURRICULARES:

ÁRE A	COMPETENCI A	CAPACIDADE S	INDICADORES	INSTRUMENT O DE EVALUACION
MATEMATICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica, representa ideas matemáticas	"Expresa la duración de eventos usando las palabras basadas en acciones “ayer” “hoy” “mañana”, con apoyo concreto o imágenes de acciones (calendario o tarjetas secuenciales temporales)	Lista de cotejo

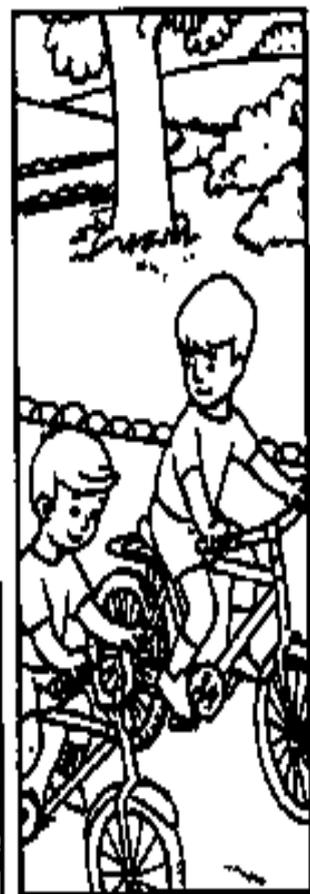
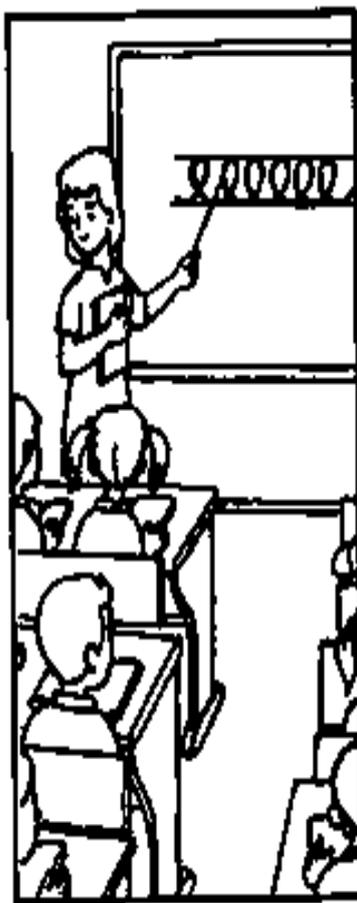
III.- DESARROLLO DEL TEMA:

M.	ESTRATEGI AS	Medios o material es	TIEMP O

INICIO	<p>Actividades Permanentes. Motivación: La docente entona la canción: “Sol solecito” Sol, solecito Calientame un poquito, Por hoy, por mañana Por toda la semana. Lunes, martes, miércoles Jueves, viernes, Sábado y domingo.</p>  <p>Recoge los saberes previos: ¿De qué trato la canción? ¿Cómo está el día hoy? ¿Ayer salió el sol? ¿Les gusta que salga el sol? ¿Todos los días sale el sol?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Todos los días son diferentes? ¿Qué pasaría si no saliera el sol?</p>	Diálogo	15m.
DESARRO	<p>Los niños sentados en asamblea explicamos el tema a tratar es: Reconociendo secuencias temporales del “ayer”, “hoy”, “mañana”.</p> <p>Participan en el juego “Me divierto jugando en el tiempo” la docente presenta tres figuras que tienen la forma de cascara de huevo pintadas: El que es de color azul será ayer, el que es de color rojo será hoy y el color verde será mañana.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid blue; width: 60px; height: 40px;"></div> <div style="border: 1px solid red; width: 60px; height: 40px;"></div> <div style="border: 1px solid green; width: 60px; height: 40px;"></div> </div> <p>Presentamos a los niños diversas imágenes en un sobre sorpresa formando grupos de 5 niños.</p> <p>El juego empieza así la docente mencionara la consigna: Ayer recorte y pegue un sol, los 5 niños buscaran la imagen del sol y lo pegarán en la imagen azul, si digo mañana iré al doctor, los niños cogerán la imagen de un niño yendo al doctor y lo pegarán en la imagen verde, si menciono hoy comeré un heladosaliendo del colegio, cogerán la imagen de un helado y lopegaran en el la imagen de color rojo, así seguirán colocandolas demás imágenes en el lugar que correspondan; así lograran los demás compañeros identificar por el color las secuencias temporales ayer, hoy, mañana.</p> <p>Los niños que están atentos y tengan más aciertos ganaran un punto a su grupo.</p> <p>La docente pregunta a los niños ¿Ayer que día fue? ¿Qué día es hoy? ¿Mañana que día será?</p> <p>Dialogamos con los niños sobre lo que hicieron ayer, y lo que hicieron el día de hoy y lo que les gustaría hacer mañana.</p> <p>Mostramos a los niños el calendario del mes con los días de la semana y lo pegamos en la pizarra invitamos a un niño voluntario que salga al frente y le preguntamos: ¿Qué comiste ayer en tu lonchera? ¿Hoy día que trajiste en tu lonchera? ¿Mañana que te gustaría traer en tu lonchera?</p>	Tres figuras que tienen la forma de cascara de huevo pintadas	40m.

Ayer - Hoy - Mañana

- * Ayer fui al parque con mi hermano. Hoy estoy en clases con mis compañeros.
- * Mañana iremos de paseo con nuestra maestra.
- * Pinta el cuadro que representa lo que haremos mañana.



LISTA DE COTEJO N° 09

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.P “Belèn”

1.2.- DIRECTORA: Viviana Barrueto Soto

1.3.- ÁREA: Matemática

1.4. TEMA: : “Conociendo el ayer, hoy, mañana”

1.5. EDAD: 5 Años AULA: Pequeños constructores

1.6. DOCENTE: Sheylla Johanna Nieves Flores

1.7. DURACIÓN: 1 Día

ACTIVIDAD REALIZADA:

N° DE ORDEN	ÁREA	MATEMATICA		
	INDICADOR	"Expresa la duración de eventos usando las palabras basadas en acciones “ayer” “hoy” “mañana”, con apoyo concreto o imágenes de acciones (calendario o tarjetas secuenciales temporales)		
	NOMBRES			
		A	B	C
1.	LORENA LAYZA REYES	A		
2.	KATTY PLASENCIA COBEÑAS	A		
3.	DAYANA OLIVA VALDEZ	A		
4.	AURORA DE LA CRUZ MILLA	A		
5.	LUHANA MORALES MILLA	A		
6.	FRANCHESKA MORI CASTRO	A		
7.	VALENTINA VILLEGA HUAMAN			C
8.	FLAVIA RODRIGUEZ PALACIOS	A		
9.	YZISS CADENA ASENCIO	A		
10.	SALET ARRIBASPLATA BACA	A		
11.	SANTIAGO FLORES ARANDA		B	
12.	ITALO ORTIZ DE VILLATE	A		

13	GEAN PIER VASQUEZ	A		
14	VALENTINO VIDAL HUAYLLAS	A		
15	TADEO PALACIOS VILLASECA	A		
16	SERGI LEYTON REYES	A		
17	ALDAIR PUELLES CUELLO		B	
18	NICOLASVASQUEZ FERNANDEZ	A		
19	JAKOB CRUZ MENA	A		
20	ANDREW CRUZADO CASTILLO		B	
21	DEREK ENRIQUEZ	A		
22	JESUS SILVA BARRUETO	A		
23	TAMARA ROSAS		B	
24	THIAGO FARFAN	A		
25	MILAGROS ZA VALETA	A		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.P “Belèn”
 1.2.- DIRECTORA: Viviana Barreto Soto
 1.3.- ÁREA: Matemática
1.4. TEMA: “RESUELVO PROBLEMAS JUGANDO CON AROS Y BOTELLAS”
 1.5. EDAD: 5 Años AULA: Pequeños constructores
 1.6. DOCENTE: Sheylla Johanna Nieves Flores
 1.7. DURACIÓN: 1 Día

II.- SELECCIÓN DE LOS ELEMENTOS CURRICULARES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica, representa ideas matemáticas	Propone acciones para resolver problemas aditivos simples hasta cinco objetos.	Lista de cotejo

III.- DESARROLLO DEL TEMA:

M.	ESTRATEGIAS	Medios o materiales	TIEMPO
INICIO	<p>Actividades Permanentes.</p> <p>Motivación: Nos sentamos en semicírculo y escuchamos el cuento “La gallinita Carmela”; luego se pregunta</p> <p>Recoge los saberes previos: ¿Quién era Carmela? Cuántos pollitos tuvo Carmela? ¿De qué colores eran los pollitos? ¿Cuántos pollitos eran de color marrón? ¿Cuántos pollitos eran de color amarillo? ¿Si juntos los pollitos de color marrón y amarillo cuantos son? ¿Cuántas gallinas hay? ¿Cuántos gallos hay? ¿Si junto las gallinas y los gallos cuantos serán? ¿Qué tema hablaremos el día de hoy?</p> <p>Conflicto cognitivo ¿Al juntarse aumenta la cantidad? ¿Saben que es un problema?</p>	Diálogo	10m.

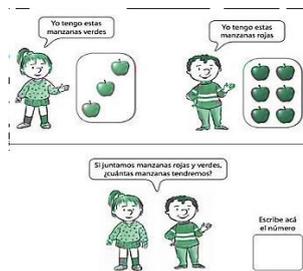
Explicamos a los niños y niñas el propósito de la sesión :
Hoy aprenderemos a resolver problemas simples hasta con 5 objetos

Participan del juego “Aros y botellas” Se desplazan al patio los niños y las niñas en una fila, luego forman grupo de cinco niños, El juego consiste en que en las botellas el niño tiene que insertar los aros que se les da a cada niña y niño y se ira anotando la cantidad que inserto cada uno y luego, juntamos para saber la primera pareja cuantos aros inserto, así participaran todos los niños en pareja. Por turno cada integrante lanza los aros y apunta con círculos rojo las niñas y círculos amarillos los niños en el cuadro que se hizo en una cartulina en orden desde la primera pareja hasta la última. Habrá equipos con diferentes resultados.

Al final se pedirá a cada niña y niños cuantos aros inserto. De esta manera empezamos la niña que estuvo primero ¿Cuántos aros inserto? Y el niño y decimos Lorena inserto 2 aros y Andrew inserto 3 ¿Cuántos aros inserto la primera fila si los juntamos? Así hacemos con todas las filas. La docente pregunta

¿Les gustó el juego? ¿Cuál fue el mayor puntaje? ¿Cuánto es tu puntaje por niño o niña? ¿Cuánto es el puntaje de la niña y niño cuándo juntan los aros que insertaron? ¿De qué trato el juego?

Al final la docente concluye que cuando juntamos los aros que inserto la niña y el niño estamos resolviendo un problema.



La docente invita un voluntario que salga al frente y preguntamos: yo tengo 3 cuadernos y viene Dayana y me regala uno ahora ¿Cuántos cuadernos tendré?

Se les brinda material concreto para que manipulen (flores, conos De hilo, plumas de colores, pasadores, botones, mariposas (en base a 5 objetos de diferentes colores cada uno)

Representan los datos del problema utilizando material concretos

Practicamos con diferentes ejemplos con otros materiales

Dialogo

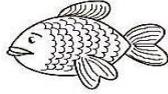
30m.

Almohada

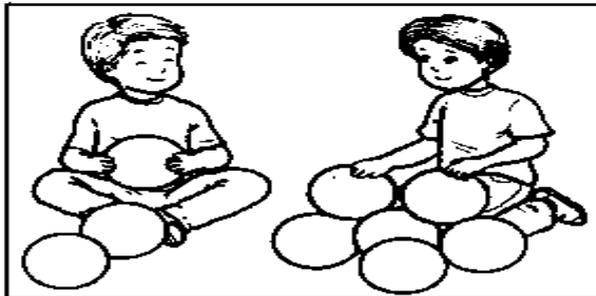
Siluetas

flores,
conos
De hilo,
plumas de
colores,
pasadores,
botones,
mariposas
(en base a
5 objetos
de
diferentes
colores

Hoja
de
Prácti
ca

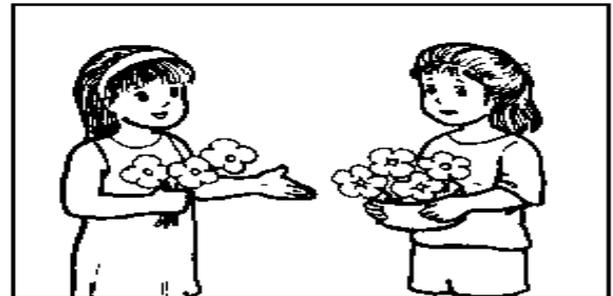
CIERRE	<p>1. En una pecera hay 5 peces y luego nacieron 2 peces más. ¿Cuántos peces hay en total?</p> <p><input type="text"/> + <input type="text"/> = <input type="text"/></p> 		
	<p>2. Katy tiene 3 pelotas, y le regalan 2 pelotas más. ¿Cuántas pelotas tiene ahora?</p> <p><input type="text"/> + <input type="text"/> = <input type="text"/></p> 		
	<p>Resuelven una hoja de practica con ejercicios sobre el tema tratado "Problemitas"</p>		
	<p>Se dialoga con los niños a través de algunas preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Fue fácil aprender o difícil? ¿Para qué me sirve lo aprendido?, ¿Sera importante aprender a resolver problemas? Practicamos ejemplos con imágenes las acciones si tengo 2 manzana y mi mama me compra 4 manzanas ahora ¿Cuántas manzanas tengo ?. En casa reforzamos con papá y mamá sobre la actividad trabajada.</p>		

¡Problemitas!



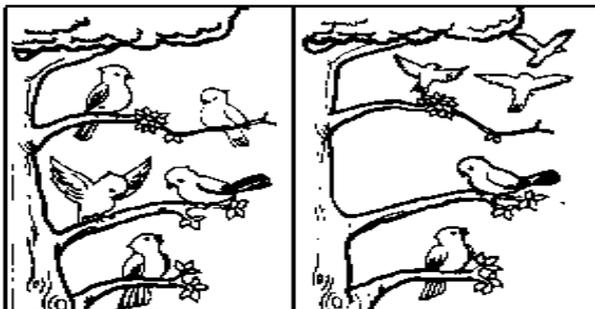
Paolo tiene _____ pelotas.
 Marco tiene _____ pelotas.
 En total tienen _____ pelotas.

$$\square + \square = \square$$



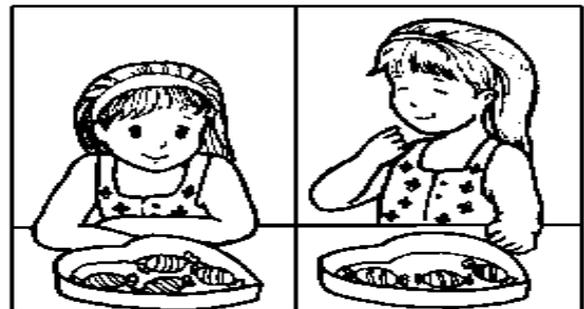
Lina tiene _____ flores.
 Juana tiene _____ flores.
 En total tienen _____ flores.

$$\square + \square = \square$$



En el árbol hay _____ pajaritos.
 Se volaron _____ pajaritos.
 Quedan _____ pajaritos.

$$\square - \square = \square$$



Karín tiene _____ caramelos.
 Se come _____ caramelos.
 Le quedan _____ caramelos.

$$\square - \square = \square$$

LISTA DE COTEJO N° 10

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.P “Belén”

1.2.- DIRECTORA: Viviana Barrueto Soto

1.3.- ÁREA: Matemática

1.4. TEMA: “Conociendo el ayer, hoy, mañana”

1.5. EDAD: 5 Años AULA: Pequeños constructores

1.6. DOCENTE: Sheylla Johanna Nieves Flores

1.7. DURACIÓN: 1 Día

ACTIVIDAD REALIZADA:

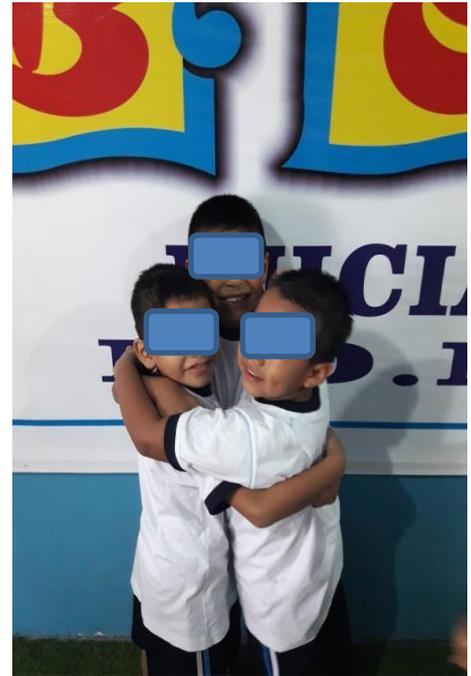
N° DE ORDEN	ÁREA	MATEMATICA		
	INDICADOR	"Expresa la duración de eventos usando las palabras basadas en acciones “ayer” “hoy” “mañana”, con apoyo concreto o imágenes de acciones (calendario o tarjetas secuenciales temporales)		
	NOMBRES	A	B	C
1.	LORENA LAYZA REYES	A		
2.	KATTY PLASENCIA COBEÑAS	A		
3.	DAYANA OLIVA VALDEZ	A		
4.	AURORA DE LA CRUZ MILLA	A		
5.	LUHANA MORALES MILLA	A		
6.	FRANCHESKA MORI CASTRO	A		
7.	VALENTINA VILLEGA HUAMAN			C
8.	FLAVIA RODRIGUEZ PALACIOS	A		
9.	YZISS CADENA ASECIO	A		
10.	SALET ARRIBASPLATA BACA	A		
11.	SANTIAGO FLORES ARANDA		B	

12	ITALO ORTIZ DE VILLATE	A		
13	GEAN PIER VASQUEZ	A		
14	VALENTINO VIDAL HUAYLLAS	A		
15	TADEO PALACIOS VILLASECA	A		
16	SERGI LEYTON REYES	A		
17	ALDAIR PUELLES CUELLO		B	
18	NICOLASVASQUEZ FERNANDEZ	A		
19	JAKOB CRUZ MENA	A		
20	ANDREW CRUZADO CASTILLO		B	
21	DEREK ENRIQUEZ	A		
22	JESUS SILVA BARRUETO	A		
23	TAMARA ROSAS		B	
24	THIAGO FARFAN	A		
25	MILAGROS ZAVALETA	A		

NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR "BELEN"



NIÑOS JUGANDO EN AGRUPACION POR NÚMERO



NIÑOS AGRUPANDO OBJETOS PARA DESCUBRIR CUANTIFICADORES

MUCHOS - POCOS



ORDENAMOS OBJETOS POR TAMAÑOS



JUGAMOS AGRUPANDO OBJETOS SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS



JUGAMOS A CONTAR



JUGANDO CON LOS NUMEROS ORDINALES 1º, 2º, 3º



NIÑOS JUGANDO A ARMAR EL GUSANITO NUMERICO



CONOCIENDO EL AYER, HOY, MAÑANA



JUEGO Y ME DIVIERTO CON DIVERSOS MATERIALES QUITANDO O AGREGANDO



INFORME DE ORIGINALIDAD

13%

INDICE DE SIMILITUD

10%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Fundación Universitaria del Area Andina Trabajo del estudiante	5%
2	vdocumento.com Fuente de Internet	4%
3	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	4%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo