



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**PROGRAMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA
MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE
MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I. E.
P. ALBERT EINSTEIN DEL DISTRITO DE LA
ESPERANZA 2018.**

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

AUTORA

Bach. JESSICA MARYLIN GUZMAN MALAVER

ASESOR

Dr. AMADEO AMAYA SAUCEDA

TRUJILLO – PERÚ

2018

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dr. Domingo Pascual Mendoza Reyes

Presidente

Mgtr. Elsa Margot Zavala Chávez

Secretaria

Mgtr. Luz María Paredes Clemente

Miembro

Dr. Rosas Amadeo Amaya Saucedo

Asesor

AGRADECIMIENTO

A Dios, por ser la luz en el sendero de mi vida, y darme salud para salir siempre adelante.

A mis padres, por ser los pilares fundamentales en mi desarrollo estudiantil y en todos mis esfuerzos.

A mis maestros, por haberme brindado sus conocimientos y herramientas necesarias para poder culminar otra etapa de la vida.

DEDICATORIA

*A Dios por permitir lograr
nuestros objetivos, además de su
infinito amor y protección que
nos da fuerzas para seguir
adelante.*

*Al profesor Dr. Amadeo Amaya Saucedo, por
su valioso apoyo profesional que ha
permitido cristalizar el presente trabajo y
sembrar el espíritu por la Investigación
Educativa.*

RESUMEN

La presente investigación ha tenido como propósito aplicar aplicación del programa de juegos didácticos influye en el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I.E. P. Albert Einstein del Distrito de la Esperanza 2018. Esta investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos didácticos influye en el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I.E. P. Albert Einstein del Distrito de la Esperanza 2018. Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste la prueba en la cual se pudo apreciar el valor de $P= 0,001 < 0,05$, es decir existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto se concluye que el programa de juegos didácticos mejoro en el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I.E. P. Albert Einstein del Distrito de la Esperanza 2018

Palabra clave: Juegos lúdicos, Aprendizaje significativo.

ABSTRACT

The present investigation has had as purpose to apply the application of the educational games program influences the learning in the area of mathematics in children of 5 years of the I.E. P. Albert Einstein of the District of Hope 2018. This research had as its general objective to determine the influence of the application of the educational games program influences the learning in the area of mathematics in the children of 5 years of the I.E. P. Albert Einstein of the District of Hope 2018. For the processing of data, descriptive and inferential statistics were used for the interpretation of the variables, according to the objectives of the research. For the test of the hypothesis the test statistic was used in which the value of $P = 0,001 < 0.05$ could be appreciated, that is, there is a significant difference in the level of learning achievement obtained in the Pre Test and Post Test. Therefore it is concluded that the program of educational games improved in the learning in the area of mathematics in the children of 5 years of the I.E. Father Albert Einstein of the District of Hope 2018

Keyword: Playful games, Meaningful learning.

CONTENIDO

TITULO	i
AGRADECIMIENTO	iii
DEDICATORIA	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT.....	vi
CONTENIDO	vii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xii
I.INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA:.....	7
2.1.Antecedentes:.....	7
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	13
2.2.1. Juegos didácticos	13
2.2.1.1. Juegos Didácticos:	13
2.2.1.2. El Juego:	14
2.2.1.3.Juegos didácticos y el desarrollo cognitivo afectivo y social del niño	17
2.2.1.4. Contribuciones del Juego para el desarrollo infantil.	18
2.2.1.5. El Juego desde el punto de vista psicomotor:	19
2.2.1.6.El Juego desde el punto de vista afectivo social:.....	19
2.2.1.7. Juegos y matemática una relación permanente:.....	20
2.2.1.8. Características de los juegos didácticos.....	21

2.2.1.9. Pasos para elaborar un juego didáctico	22
2.2.1.10. Clases de juegos	22
2.2.1.10.1. Juegos funcionales	22
2.2.1.10.2. Juegos configurativos	23
2.2.1.10.3. Juegos de entrega	23
2.2.1.10.4. Importancia del juego en el aprendizaje	23
2.2.2.1.- El aprendizaje en el área de matemática.....	24
2.2.2.2 Aprendizaje de la matemática:.....	24
2.2.2.3. Enfoque de J. Piaget.....	24
2.2.2.5. Enfoque constructivista en el aprendizaje de la matemática.	27
2.2.2.6. Principios psicopedagógicos en el aprendizaje de la matemática.....	27
2.2.2.7. Principios para desarrollar la habilidad para contar.....	29
III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.....	31
IV. METODOLOGÍA.....	32
4.1. Diseño de la investigación	32
4.2. Población y muestra.....	33
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	34
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	36
4.5. Plan de análisis.....	37
4.6 Matriz de consistencia	38

4.7. Principios éticos.....	40
V. RESULTADOS.....	41
5.1. Resultados.....	41
5.2. Análisis de resultados.	57
VI. CONCLUSIONES.....	59
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS:.....	60
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	61
ANEXOS	65

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 01: <i>Población</i>	33
Tabla N° 02: <i>Muestra</i>	33
Tabla N° 03 Operacionalización de variables e indicadores	35
Tabla N° 04 Matriz consistencia.....	39
Tabla N° 5 Puntuaciones de los niños de la muestra en el pre test.....	41
Tabla N° 06 Puntuaciones de los niños de la muestra sesión primera.	42
Tabla N° 07 Puntuaciones de los niños de la muestra segunda sesión.	43
Tabla N° 08 Puntuaciones de los niños de la muestra tercera sesión.....	44
Tabla N° 09 Porcentaje de los niños de la muestra cuarta sesión.	45
Tabla N° 10 Puntuaciones de los niños de la muestra quinta sesión.	46
Gráfico N° 06 Porcentaje de los niños de la muestra quinta sesión.....	46
Tabla N° 11 Puntuaciones de los niños de la muestra sexta sesión	47
Tabla N° 12 Puntuaciones de los niños de la muestra séptima sesión.	48
Tabla N° 13 Puntuaciones de los niños de la muestra octava sesión.....	49
Tabla N° 14 Puntuaciones de los niños de la muestra novena sesión.....	50
Tabla N° 15 Puntuaciones de los niños de la muestra décima sesión.....	51
Tabla N° 16 Puntuaciones de los niños de la muestra onceava sesión.	52
Tabla N° 17 Puntuaciones de los niños de la muestra onceava sesión doceava.	53
Tabla N° 18 Puntuaciones de los niños de la muestra post test	54

Tabla N° 19 Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon.....	55
Tabla N° 20: Estadísticos de contraste.....	55

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 01 Porcentaje de los niños de la muestra en el pre test	41
Gráfico N° 02 Porcentaje de los niños de la muestra primera sesión.	42
Gráfico N° 03 Porcentaje de los niños de la muestra segunda sesión.....	43
Gráfico N° 04 Porcentaje de los niños de la muestra tercera sesión.....	44
Gráfico N° 05 Porcentaje de los niños de la muestra cuarta sesión.	45
Gráfico N° 06 Porcentaje de los niños de la muestra quinta sesión.....	46
Gráfico N° 07 Porcentaje de los niños de la muestra sexta sesión.....	47
Gráfico N° 08 Porcentaje de los niños de la muestra séptima sesión.	48
Gráfico N° 09 Porcentaje de los niños de la muestra octava sesión.	49
Gráfico N° 10 Porcentaje de los niños de la muestra novena sesión	50
Gráfico N° 11 Porcentaje de los niños de la muestra decima sesión.	51
Gráfico N° 12 Porcentaje de los niños de la muestra onceava sesión.	52
Gráfico N° 13 Porcentaje de los niños de la muestra doceava sesión.....	53
Gráfico N° 14 Porcentaje de los niños de la muestra post test.....	54

I.INTRODUCCIÓN

Los juegos y las emociones son parte de la vida del ser humano, por ejemplo desde el nacimiento y durante toda la etapa de su desarrollo, los niños y niñas sienten atracción hacia los juegos, en la cual descubren, experimentan, por medio de la curiosidad en el desarrollo socio-emocional en este aspecto es importante remarcar el papel que tiene el juego para el desarrollo socio-emocional en la infancia, proyectándolo a la sociedad y al entorno que lo rodea. La sociedad y la educación han evolucionado mucho hasta llegar a la actual dando respuesta educativa, para que los estudiantes desarrollen la zona próxima y la cognoscitivas a que piensen, actúe y razone siendo unos de las estrategias en la enseñanza con los juegos que se deben de realizar en el proceso educativo. Los docentes se deben adaptar a los nuevos paradigmas nuevas generaciones, a que los estudiantes experimenten en su vida.

La enseñanza y aprendizaje de la matemática siempre es motivo de estudio, debido a que un gran número de alumnos tienen dificultades ya que lo ve como un curso de difícil aprendizaje y que por lo tanto demuestran poco o ningún interés por aprender o no tienen una predisposición o una motivación para su estudio que se ve reflejado muchas veces en la desaprobación del curso.

Es por eso que el docente debe desarrollar un proceso enseñanza - aprendizaje efectivo que desarrolle capacidades y habilidades acordes con los nuevos cambios dados en el mundo globalizado utilizando estrategias basadas en una concepción “Constructivista” del proceso de enseñanza aprendizaje, en las que se implementan recursos de trabajo usando Nuevas estrategias usando los juegos didácticos cuyo uso es significativo para obtener mejoras en

los diferentes niveles de aprendizaje y el desarrollo del pensamiento crítico, del pensamiento creativo, la toma de decisiones y la solución de problemas.

Para favorecer el trabajo metodológico en el Área de Matemática de los estudiantes del III Ciclo, 2do grado de Primaria, se inserta éste trabajo que trata de adecuarse al nuevo proceso educativo buscando mejorar la calidad de la educación peruana que ha pasado por dos procesos de cambio que continúan hasta la actualidad, de acuerdo con la tendencia que desarrollan se dan de la siguiente manera:

Así mismo los niños de 5 años conocerán sobre los tipos de juegos didácticos que corresponden a su edad, su necesidad, su forma de expresión, lo cual le permitirá descubrir nuevos juegos, estimular todos sus sentidos y generar aprendizajes valiosos para su vida.

También conjuntamente con los niños diseñaremos y aplicaremos los juegos didácticos, para mejorar el aprendizaje en el área de matemática para hacer de estos juegos activos y llenos de alegría con los niños, el cual les sirva en su desarrollo y puedan trabajar y aprendiendo conocimientos matemáticos con material concreto realizados por ellos mismos, que será valorado mucho más por ellos porque utilizaron su creatividad.

Cabe recalcar que los juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo tendrán un buen aprendizaje en los niños de I. E. de la muestra el cual desarrollarán colaborativamente la mejora de su aprendizaje en el área de matemática. También elaborarán con material concreto contenidos sobre el área tratada, contribuyendo a la

integridad de grupos en el aula de 5 años y potenciando el desarrollo de sus habilidades, con el fin de culminar este taller de tesis, ellos puedan tener una buena noción acerca del área de matemática y llevándolo a que lo vivencien y exploren como realizar con material concreto juegos didácticos, a la vez interactuar con todos los niños y poder realizar actividades basados en el enfoque colaborativo para lograr un buen aprendizaje en los niños generando su interés sobre el área de matemática y llevándolo a su vida cotidiana. Es importante mencionar que los juegos didácticos en los niños son buenos para usarlos como actividades educativas para estimular y desarrollar las capacidades de aprendizaje del niño. Por otro lado la realidad educativa, en la que se vive nuestra educación no es colaborativa, el cual la Institución Educativa Albert Einstein del Distrito de la Esperanza 2018, su realidad problemática con los niños de 5 años, en cuanto a la falta de juegos didácticos que motiven el aprendizaje en el área de matemática, es que los niños muestran dificultad en formar grupos y realizar actividades con sus compañeros, utilizando materiales de juegos didácticos en el área de matemática para que puedan promover al niño el interés por realizar sus trabajos con sus compañeros y poder iniciar, conjuntamente con los docentes que no cuentan con un programa específico de juegos didácticos y así poder plantear estrategias metodológicas para desarrollar materiales con reciclaje y hacer que con ayuda de los padres un programa activo para el desarrollo de los niños en su trabajo.

¿En qué medida la aplicación del programa de juegos didácticos influye en el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I.E. P. Albert Einstein del Distrito de la Esperanza 2018?

Determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos didácticos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I.E. P. Albert Einstein del Distrito de la Esperanza 2018

Conocer el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. P. Albert Einstein del Distrito de la Esperanza 2018.

Diseñar y aplicar el programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños 5 años de la I.E. P. Albert Einstein del Distrito de la Esperanza 2018.

Evaluar los resultados de la aplicación del programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. P. Albert Einstein del Distrito de la Esperanza 2018

Comparar los resultados de la aplicación del programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. P. Albert Einstein del Distrito de la Esperanza 2018

Se justifica en la medida que los niños trabajan en grupo, se remontan a la misma historia social del hombre; el cual fue la cooperación entre los hombres primitivos la clave para su evolución, a través del intercambio, la socialización de procesos y resultados, así como toda actividad grupal, a la par de la propia experiencia laboral, el desarrollo de las manos y la aparición del lenguaje articulado, logros materializados con el desarrollo del cerebro. Los niños, desde los primeros años de vida experimentan con la forma de los objetos y las personas (juguetes, utensilios, rostros, otros), y van construyendo progresivamente las relaciones espaciales entre estos, a través de sus

acciones. A partir de las primeras construcciones, logran estructurar paulatinamente el mundo que los rodea en una organización mental o representada.

Los juegos de construcción son juegos que, si bien los niños les resultan atractivos, suelen estar ausentes de las propuestas cotidianas para estas salas o bien son planteados como situaciones de juegos espontaneo, es decir, con escasa o nula intervención del docente.

Convertir la matemática escolar en un juego para niños, sería la meta deseada pero difícilmente alcanzable para cualquier docente que se dedique a enseñar a los estudiantes.

En la actualidad, se observa que el nivel de educación inicial es una etapa que juega un rol decisivo en el desarrollo del niño. El proceso de aprendizaje en este nivel no es un hecho aislado, sino que está íntimamente ligado al estado nutricional del niño. Demostrado está que cuando el niño dispone de los elementos esenciales para su normal crecimiento y desarrollo, puede obtener máximo provecho de los beneficios que le ofrece la educación. Es por ello que en la presente tesis se pretende demostrar que los juegos didácticos permitirán al niño desarrollar sus habilidades matemáticas y llevarlo al pensamiento crítico y constructivo de su aprendizaje, ya que así se podrá lograr el conocimiento integrador en el niño, de tal manera que contribuya con su aprendizaje y su formación.

Por tanto, es importante hacer que el niño busque integrarse con su grupo, para que pueda trabajar colaborativamente y pueda tener resultados satisfactorios, para que él pueda desarrollar sus habilidades y destrezas matemáticas y sociables.

Finalmente se proporcionará a los docentes de educación inicial una tesis especializada para ser utilizada en el aprendizaje significativo del niño.

Es por ello que la presente tesis pretende demostrar que a través de juegos didácticos desarrollaré la capacidad cognitiva del niño con las matemáticas y poder con llevarlo al enfoque colaborativo, logrando su integridad y creatividad.

II. REVISIÓN DE LITERATURA:

2.1. Antecedentes:

Rincón (2010) tesis titulada: *“Importancia del material didáctico en el proceso matemático de educación Preescolar”*. Esta investigación cualitativa descriptiva se llevó a la práctica con un grupo de 2 docentes y 25 niños y niñas cursantes de preescolar sección “C”, todos pertenecientes al Centro de Educación Inicial “Arco Iris” del estrado de Mérida - Venezuela, utilizando los siguientes instrumentos: Observación directa y entrevistas. Llegó a las siguientes conclusiones: El emplear el material didáctico como estrategia permite la motivación en los niños y niñas. Despierta la curiosidad, mantiene la atención y reduce la ansiedad produciendo efectos positivos. El material didáctico favorece el proceso de enseñanza y aprendizaje, les ayuda a los niños y a las niñas a desarrollar la concentración, permitiendo control sobre sí mismo. El material didáctico estimula la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de las habilidades y destrezas.

El material didáctico pone a prueba los conocimientos, en un ambiente lúdico, de manera favorable y satisfactoria en los niños y las niñas.

Lauracio (2006) tesis titulada: *“Uso de juegos didácticos en un centro educativo inicial del programa de educación bilingüe intercultural (Puno - Perú)”*. La investigación fue realizada en el Centro Educativo Inicial N° 221, en la cual existe la modalidad unidocente y asisten niños de tres a cinco años que son procedentes del medio rural y urbano. Se observó a todos los niños que asistieron en forma regular (los cuales no excedieron el número de ocho), y se entrevistó a la mayoría de los padres de

dichos niños. El tipo de investigación que utilizó la autora fue una investigación cualitativa, en efecto, se ha realizado un trabajo de descripción. Para el desarrollo de este tipo de investigación, se utilizó los siguientes instrumentos: Ficha del distrito de Huacullanim, Ficha del CEI, Guías de observación, Guía de entrevista, Guías para la docente y cuaderno de campo. Llegó a las conclusiones: Los niños, manifiestan dos tipos contrastados de actitudes cuando realizan actividades con los materiales didácticos: mientras que en grupo se muestran colaboradores y cooperadores, cuando trabajan individualmente manifiestan competitividad e individualismo, actitudes en las que cada uno parece velar más por sí mismo que por el compañero o compañera. En ambos casos, los niños revelan una relativa autonomía, dependiendo esto del tipo de actividad desarrollada. Se constató, en efecto, que los materiales didácticos empleados en los procesos de enseñanza y aprendizaje influyen particularmente en el uso de la lengua (aimara o castellano) en la docente y los niños. Sin embargo, se constató también un insuficiente uso de recursos del entorno natural y cultural de los niños, así como poco o ningún involucramiento de los padres de familia en la vida escolar del centro educativo estudiado. Una estrategia estaría dada por la promoción de la participación de los padres de familia en la elaboración y el uso de materiales propios del contexto en el cual sus hijos se desenvuelven.

Chang & Paredes (2003) tesis titulada: *“Programa de actividades de elaboración de material didáctico para desarrollar la noción número en los niños de 5 años del Centro Educativo Parroquial “José LefebvreFrancour del distrito de Moche-Trujillo”*, para optar el título en Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional de Trujillo. La investigación tuvo como participantes una muestra de 36

niños de 5 años, el estudio se realizó mediante una investigación Cuasi-Experimental, Pre test y Pos test a través de la aplicación de técnicas de observación, trabajo individual y trabajo en grupo. Llegó a las siguientes conclusiones: En el presente trabajo encontré que de acuerdo a los resultados obtenidos en el pre y post test la aplicación de un programa de actividades de materiales didácticos tuvo la propiedad de desarrollar la noción número en los niños de 5 años. Se comprobó mediante la aplicación del pre test que el nivel de rendimiento del grupo experimental y grupo control es respectivamente 11.78 y 13.28 existiendo diferencias significativas. Se comprobó en la aplicación del post test que después de la aplicación del estímulo el nivel de rendimiento del grupo control y grupo experimental es 16.64 y 17.42 respectivamente, encontrándose que existen diferencias significativas. El material didáctico elaborado por los niños permitió incrementar significativamente el desarrollo de la noción número en la ejecución de las actividades.

Cruz & Paredes & Vidal (2002) tesis titulada: *“Aplicación de un programa de juegos en el nuevo enfoque pedagógico para desarrollar la noción de numeral y numeración en niños de 5 años de edad del C.E.I. N°209 “Santa Ana de la ciudad de Trujillo”*. Investigación Pre - experimental, con una muestra de estudio de 25 niños; utilizando como instrumento: Ficha de Evaluación para la Noción Número y Numeración. Llegó a las siguientes conclusiones: El programa de juegos en el nuevo enfoque pedagógico aplicado desarrolló la noción de número en su vida diaria, de acuerdo al análisis estadístico podemos afirmar que ha sido altamente significativo, ya que el nivel que arroja en el post-test es logrado debido que $t_c = 4,35$, es mayor que $t = 1.714$, al 0.05 como nivel de significación. Antes de aplicar el programa de juegos en el nuevo

enfoque pedagógico, los niños se encontraron en un nivel de desarrollo de la noción número y numeración de NO logrado en un 75% que equivale a dieciocho niños de los veinticuatro seleccionados como muestra de estudio, sin embargo al término de la aplicación del programa se obtuvieron cambios significativos. Al finalizar la presente investigación hemos encontrado que de acuerdo a los resultados obtenidos en el pre y post – test la aplicación del Programa de Juegos en el nuevo enfoque pedagógico tiene la propiedad de desarrollar la noción de número y numeración en los niños de 5 años de edad del C.E.I.N°209 "Santa Ana" de la Ciudad de Trujillo. Después de aplicar el programa de juegos en el nuevo enfoque pedagógico, los niños se encontraron en un nivel de desarrollo de la noción número y numeración logrado en un 83% que equivale a veinte niños de los veinte cuatro seleccionados como muestra de estudio.

Ávalos & Mio (2007) tesis titulada: *"Influencia del uso del juegos didácticos con material reciclable en el desarrollo del aprendizaje de seriación, clasificación y agrupación en el área Lógico Matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Mentas Brillante de la localidad de Trujillo"*, para optar el título en Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional de Trujillo. Las autoras trabajaron con una muestra de 32 niños de 4 años de edad y con una investigación Cuasi-experimental. Llegó a las siguientes conclusiones: Los alumnos de la I.E.P "Mentas Brillantes" del aula de 4 años de edad tanto el grupo experimental como el grupo control presentan un deficiente aprendizaje y nos revela el 49.6% del grupo control. El grupo experimental después de haber aplicado el programa y tomado el post test logró un puntaje equivalente al 88.44%, que comparado con el pre test logra un incremento global del 39.69%. Los resultados del Post test correspondientes al

grupo control nos da a conocer que alcanzaron un puntaje equivalente al 59.31%, es decir logró un incremento del 10.25% en relación al pre Test. Haciendo la comparación del grupo experimental y el grupo control después de haber aplicado el post test son los alumnos del grupo experimental los que logran un aprendizaje significativo, como lo revela un 29.44% en relación al grupo control.

Oria & Pita (2011) tesis titulada: “Influencia del uso del material didáctico en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N°1683 Mi Pequeño Mundo del distrito de Víctor Larco de la ciudad de Trujillo”, para optar el título en Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional de Trujillo. El estudio fue realizado con una muestra de 10 niños utilizando el diseño de investigación pre-experimental de pre-test y post test. Llegó a las siguientes conclusiones:

El nivel de aprendizaje en los niños de 5 años de edad en el área de Lógico Matemático según el pre test determinó un bajo rendimiento. Se ha demostrado que el uso del material didáctico si influyó significativamente en el aprendizaje del área Lógico Matemática en niños de 5 años edad.

Se ha determinado que el uso del material didáctico aplicado a través del programa educativo ha brindado una alternativa pedagógica a los docentes de educación inicial para mejorar el aprendizaje en el área de Lógico Matemático.

Atoche & Reyes (2012) tesis titulada: “*Los juegos didácticos y su influencia en el mejoramiento de las operaciones básicas de adición y sustracción en los educandos de primer grado de la I.E. N°81608 San José del distrito de La Esperanza*”, para

obtener el grado de licenciada de Educación Primaria, Llegó a las siguientes conclusiones:

Los educandos del grupo control, según el pre-test entraron ligeramente en mejores condiciones que el grupo experimental como lo evidencia su puntaje obtenido de 16 equivalente al 40% y del grupo control con un puntaje de 16,73 equivalente al 41,83%.

Los educandos, de acuerdo al pre-test y pos-test del grupo experimental, lograron mejorar significativamente el aprendizaje de las operaciones básicas de adición y sustracción, como lo evidencia la diferencia del puntaje de 13,52 equivalentes al 33,80%.

Córdova (2012) tesis titulada: “Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de número en el nivel inicial 5 años de la I.E. 15027, de la provincia de Sullana – Piura”, llegó a las siguientes conclusiones:

El aprendizaje del número, requiere de un trabajo organizado por parte del docente, es necesario secuenciar y jerarquizar los contenidos del área de matemática que promueven la adquisición de la noción numérica.

Las estrategias más adecuadas de trabajo con los niños tienen que estar relacionadas con sus necesidades e intereses, y enmarcadas dentro de las estrategias fundamentales adecuadas para esta edad. Aquí podemos mencionar: el juego, la experimentación y la manipulación de material concreto.

Los resultados obtenidos en el pre test del grupo experimental el puntaje promedio es de 70.25 y los resultados obtenidos en el grupo control es 70.55 de promedio, lo que evidencia que ambos grupos son equivalentes y que ninguno de los dos inició el programa con ventaja.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Juegos didácticos

2.2.1.1. Juegos Didácticos:

Jiménez, P. (2012), señala que al explorarse la teoría de Vygotsky, pueden hallarse otros referentes teóricos que articulan sus trabajos y que pueden ser usados para explicar los procesos de aprendizaje escolar. Es el caso de la actividad mediada en el juego programado, como herramienta para mejorar la enseñanza de los maestros en los aprendizajes pedagógicos. El uso de los elementos teóricos que proporciona Vygotsky, facilita la comprensión del desarrollo de los procesos psicológicos superiores desde el enfoque de la psicología "dialéctica". Es ahí donde el autor, pretende explicar el rol del juego programado como vehículo de mediación, recurriendo a otros elementos que participan en el juego, como la zona de desarrollo próximo, desarrollo y aprendizaje del niño, los signos mediadores, entre otros.

Delgado, I. (2011), en su libro "Juego infantil y su Metodología", señala que cada vez más los profesionales de la Educación Infantil inciden en la importancia del juego como elemento educativo, como factor motivador para el aprendizaje y como instrumentos de integración. El juego es motivador en sí mismo, y como el poseer una importante dimensión cognitiva, facilita el aprendizaje de conceptos básicos, de hábitos y de modos de comportamiento. Al ser el juego la actividad principal de la infancia, es lógico que se convierta también en un instrumento esencial y poderoso para la enseñanza y el educador debe conocer cómo incorporar la acción lúdica del mejor modo, para sacarle el mayor provecho posible.

Para Vygotsky (Vygotsky, L (1978) citado por Bronckart, J. (2012) Vygotsky creo la Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores:

a. El juego como valor socializador

El ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive.

Considera el juego como acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización. A través de ella se transmiten valores, costumbres.

b. El juego como factor de desarrollo

El juego como una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo.

La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos abstractos, el juego simbólico. Además, el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea Zonas de Desarrollo Próximo (ZDP).

ZDP: es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie (Zona de Desarrollo Real), y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz (Zona de Desarrollo Potencial).

2.2.1.2. El Juego:

Etimológicamente la palabra juego viene de: JOCUS: que significa ligereza, frivolidad, pasatiempo. LUDUS: que es el acto de jugar.

En el Diccionario Español de la Real Academia, el vocablo juego, que proviene del latín iocus, es definido como la acción y efecto de jugar por entretenimiento. Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. Además es calificado como una acción que surge espontáneamente por el sólo deleite que este otorga.

El juego se define también como el realizar algo con la única finalidad de entretenerse o recrearse, siendo un medio de pasatiempo, diversión, educación, la palabra “juego” ha tomado y experimentado variadas definiciones a lo largo de nuestra historia.

Del Prado, L. (2012). en su libro *“El juego como mediación entre el alumno y el aprendizaje: El juego como estrategia didáctica”*, señala que la necesidad de jugar es propia de todo niño, pero ha de tenerse en cuenta que no todos ellos juegan de la misma manera, ni a los mismos juegos, ni por las mismas motivaciones demostrando que el juego está determinado por las condiciones materiales de existencia, en un contexto social e histórico concreto, siendo imprescindible considerar lo lúdico en el Nivel Inicial como el interjuego entre factores individuales y sociales que se condicionan mutuamente en una relación dialéctica en la cual se integran el docente, los alumnos, el conocimiento y el contexto. El Nivel Inicial, debe integrar la actividad lúdica en una propuesta que promueva placer, relación y adquisición de conocimientos, pues los alumnos son sujetos sociales concretos, portadores de una historia e insertos en una cultura determinada, por lo tanto sus valores, sus expectativas, sus costumbres y sus motivaciones se verán reflejados en sus juegos.

Pugmire, S. (2008). En su obra *“El Juego Espontáneo, Vehículo de Aprendizaje y comunicación”*, define el juego como el suceso que permite significar el mundo adulto, además de relacionar el mundo real con el mundo imaginario a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

Gimeno, J. (2010). En su obra *“La Enseñanza, su Teoría y su Práctica”*, define el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad.

Por otra parte, el derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7: "El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho".

Pugmire, S. (2008). cita a Guy, J, en *“El Juego Espontáneo”* donde narra que el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

Wallon, H. (2010) cita a González Millán en su libro *“Psicología y educación del niño”*, que define al juego como "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma".

El juego posibilita la formación de nuevas estructuras mentales, ya que es una actividad realizada por placer y que conlleva al desarrollo de habilidades y destrezas

que antes no se poseían pero que se ponen en práctica al momento de realizar el juego, es por eso que el juego es esencial en las primeras etapas del desarrollo humano, ya que mediante el juego el infante aprende nuevas formas de relacionarse e interactuar con su medio.

Se considera al juego como una actividad que permite el desarrollo de ciertas capacidades, pero eso no es todo el juego tiene muchas facultades que se le atribuyen, ya que su práctica permite que se construyan nuevas estructuras en el conocimiento las cuales son esenciales en el transcurrir de la vida, cabe considerar que mediante el juego la persona aprende a relacionarse de una manera cordial con sus semejantes y desarrollarse de una manera integral.

“El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada periodo de la vida: juego libre para el niño y juegos sistematizados para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación; por eso han sido inventados lo llamado juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborado de tal modo que provocan el ejercicio del funcionamiento mentales en generales o de manera particular” (Pozzo, 2009).

Según Gonzales (2009) el juego es el modo peculiar de la expresión creadora del niño. El juego ayuda al niño a pasar de las sensaciones al conocimiento jugado, establece contacto con el mundo exterior y los objetos que son vistos, oídos y tocados pasan a su cerebro como una experiencia que enriquece su vida.

2.2.1.3. Juegos didácticos y el desarrollo cognitivo afectivo y social del niño

Reyes, F. (2014) Informa que estudios sobre psicología cognitiva demuestran el gran valor del juego como potenciador del aprendizaje y de la adquisición de conocimientos, que se definen como la elaboración permanente del pensamiento

individual en continuo cambio por la interacción con el pensamiento colectivo. El juego contribuye al desarrollo de los participantes en el plano intelectual-cognitivo, en el volitivo-conductual y en el afectivo-emocional.

Sin embargo, es necesario no confundir el aprendizaje lúdico con juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego; es también imaginación, motivación y sobre todo, estrategia didáctica.

La palabra “estrategia” procede del griego (stratos: ejército y agein: conducir) y significa “el arte de dirigir operaciones militares”. Actualmente ha perdido la connotación militar quedando como las actuaciones realizadas para lograr un objetivo o resolver un problema. En el ámbito educativo, estrategia refiere a los procedimientos necesarios para procesar la información: adquirir, codificar o almacenar y recuperar lo aprendido; es decir, vincula las operaciones mentales con el fin de facilitar o adquirir un aprendizaje.

La importancia que en la actualidad tienen el componente lúdico y el componente estratégico se debe a que ambos favorecen el aprendizaje eficaz, facilitando su proceso y mejorando las capacidades y habilidades de los participantes acorde a la formación integral del ser humano.

2.2.1.4. Contribuciones del Juego para el desarrollo infantil.

Los estudios realizados desde distintas perspectivas epistemológicas permiten considerar el juego como una pieza clave en el desarrollo integral infantil, ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del hombre en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el

aprendizaje de papeles sociales, esto es, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. De las conclusiones de esos estudios se desprende que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye al desarrollo psicomotriz, afectivo-social e intelectual.

El juego es una necesidad vital, porque el niño/a necesita acción, manejar objetos y relacionarse. Es su actividad más espontánea hasta el punto que decimos que está enfermo/a cuando no juega.

2.2.1.5. El Juego desde el punto de vista psicomotor:

Ried B (2011) señala que los niños al moverse continuamente sienten el interés por explorar y conocer nuevas cosas. En el nivel de educación primaria las maestras y maestros deben enseñar y supervisar las destrezas y motricidad de sus estudiantes, para ello el docente debe comprender aspectos básicos como: planificación motora donde puede trabajar temas acerca de Conciencia espacial y corporal, Destrezas locomotoras, Destrezas manipulativas, Jugar al aire libre, Mesas sensoriales; conciencia corporal que significa la capacidad que tiene el niño para saber el lugar que su cuerpo ocupa en el espacio, integración bilateral que se refiere a que el alumno utilice ambos lados de su cuerpo durante una actividad y la conciencia táctil que se refiere al sentido del tacto del niño. La piel es la mayor parte sensorial de nuestro cuerpo.

Una parte esencial para desarrollar la psicomotricidad de los niños consiste en facilitarles actividades que requieran la utilización de todos los sentidos.

2.2.1.6. El Juego desde el punto de vista afectivo social:

Desarrollo afectivo-social: Garaigordobil, M (2013) en su libro “El juego cooperativo

para prevenir la violencia en los centros escolares”, desde el punto de vista afectivo-social, puede afirmar que el juego es una actividad que procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar las tensiones. Es refugio frente a las dificultades que el niño se encuentra en la vida, le ayuda a reelaborar sus experiencias acomodándola a sus necesidades, constituyendo así un importante factor de equilibrio psíquico y de dominio de sí mismo. Por el juego se entra en contacto con los iguales, y ello ayuda a ir conociendo a las personas del entorno, a aprender normas de comportamiento, y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios.

2.2.1.7. Juegos y matemática una relación permanente:

Ferrero, L. (2014) en su libro “el juego y la matemática”, Indica que la matemática es un instrumento esencial del conocimiento científico, y es el área que arroja los resultados más negativos en las evaluaciones escolares, además señala que los juegos y las matemáticas tienen muchos rasgos en común en lo que se refiere a su finalidad educativa. Las matemáticas dotan a los individuos de un conjunto de instrumentos que potencian y enriquecen sus estructuras mentales, y posibilitan para explorar y actuar en la realidad. Los juegos enseñan a los escolares a dar los primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento, enseñan a pensar con espíritu crítico, además por la habilidad que generan son un buen punto de partida para la enseñanza de la matemática y crean la base para una mejor formalización del pensamiento matemático.

Guzman, M. (2008) impulsor de los juegos y su aplicación en la matemática nos habla que la educación matemática se debe concebir como un proceso de inmersión en las

propias formas de proceder al ambiente matemático, a la manera como el aprendiz de artista va siendo imbuido, como por osmosis, en la forma peculiar de ver las cosas características de la escuela en la que se entronca (Proceso de inculturación). Esto supone para Miguel de Guzmán:

1. Continuo apoyo en la intuición directa de lo concreto. Apoyo permanente en lo real.
2. Los procesos del pensamiento matemático, centro de educación matemática.
3. Conciencia de la importancia de la motivación.
4. Los impactos de la nueva tecnología.

2.2.1.8. Características de los juegos didácticos

Según Torres (2001) una vez establecidos estos objetivos es necesario conocer sus características para realizarlo de una manera práctica, sin olvidar que debe contemplar lo siguiente:

- ✓ Intención didáctica.
- ✓ Objetivo didáctico.
- ✓ Reglas, limitaciones y condiciones.
- ✓ Un número de jugadores.
- ✓ Una edad específica.
- ✓ Diversión. Tensión.
- ✓ Trabajo en equipo.
- ✓ Competición

2.2.1.9. Pasos para elaborar un juego didáctico

Según Torres (2001).

- Dado un objetivo idear la estructura o adaptar uno preestablecido.
- Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.
- Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
- Visualizar el material más adecuado.
- Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy claras.
- Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.
- Imaginar el juego como si fuera una película.
- Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos.
- Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
- Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica.

2.2.1.10. Clases de juegos

2.2.1.10.1. Juegos funcionales

Son aquellos que se realizan en la primera infancia (0 a 2 años) y es en el seno de la familia donde lo ejecuta, ya sea golpeando la cuna con el pie, repitiendo gorjeos largamente, moviendo sus brazos como si quisiera hacer gimnasia, tomando los

objetos y dejándolos caer. La actividad de los juegos funcionales, permite a cada función explorar su dominio y extenderse para producir nuevos resultados.

2.2.1.10.2. Juegos configurativos

En este grupo caben modelados en plastilina y materiales similares, el garabateo y hasta algunas modalidades de juegos lingüísticos, el niño mediante sus juegos da forma a sus construcciones y va teniendo experiencias que proporcionan nuevas formas y temas de acción según va desarrollando el juego.

2.2.1.10.3. Juegos de entrega

Suelen llamarse así porque lo más característico de estos juegos es la entrega de material. Son típicos juegos de entrega. La pelota, pompas de jabón, los de agua y arena. Estos juegos generalmente son tranquilos, son propios de las primeras edades.

2.2.1.10.4. Importancia del juego en el aprendizaje

Según Ferrero (1991) el juego debido a su carácter motivador , es uno de los recursos didácticos más interesantes que puede romper la aversión que los alumnos tienen hacia la matemática ;siempre he creído que el mejor camino para hacer las matemáticas interesantes a los alumnos es acercarse a ellos en son de juego ...el mejor método para mantener despierto a un estudiante es seguramente proponerle un juego matemático intrigante , una paradoja, un trabalenguas o cualquiera de esas mil cosas que los profesores aburridos suelen rehuir porque piensan que son frivolidades.

2.2.2. Aprendizaje

2.2.2.1.- El aprendizaje en el área de matemática

Fernández (2011) "El aprendizaje es un proceso de modificación en el comportamiento, incluso en el caso de que se trate únicamente de adquirir un saber".

2.2.2.2 Aprendizaje de la matemática:

Para el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2012), El aprendizaje de la matemática está vinculado con el acrecentamiento de capacidades, conocimientos y actitudes matemáticas además del desarrollo del pensamiento matemático, el pensamiento tecnológico científico y el razonamiento lógico matemático y no solo se basa en el hecho de memorizar conceptos sino que es de ayuda para favorecer la investigación en los estudiantes.

Uno de los propósitos educativos para la educación peruana al 2021 señala que el aprendizaje de la matemática ofrece a los estudiantes experiencias enriquecedoras para el desarrollo de sus capacidades y actitudes científicas, así como la adquisición y aplicación de conocimientos científicos naturales y tecnológicos, teniendo como sustento conceptual el dominio de la matemática como ciencia formal y el desarrollar el pensamiento matemático contribuye decisivamente al planteamiento y solución de problemas de la vida. MINEDU, 2012.

2.2.2.3. Enfoque de J. Piaget.

Piaget, citado por (Avila, 2006) considera las siguientes etapas de desarrollo:

Etapa sensorio-motora. En esta etapa el niño y la niña utilizan los sentidos y las aptitudes motoras para entender el mundo. No hay pensamiento conceptual o reflexivo. Se desarrolla la percepción de la permanencia de los objetos, es decir, el niño aprende que un objeto todavía existe cuando no está a la vista. El niño y niña incide en lo concreto, en la manipulación física de los objetos.

Etapa pre-operacional (2 a 7 años). Esta etapa comprende sub estadios, tales como:

Pre conceptual (2 a 4 años) que se caracteriza por la adquisición de la función simbólica, es decir de la capacidad para usar símbolos (imágenes o palabras) y representar objetos y experiencias, las que, a su vez, permiten la adquisición del lenguaje. Una característica de los niños en este sub estadio es el egocentrismo o dificultad de distinguir entre la perspectiva propia y la de otros, y el animismo o creencia de que los objetos inanimados están vivos.

Intuitivo (4 a 7 años). Se produce un reduccionismo del egocentrismo. Hay una mayor capacidad para clasificar los objetos en diferentes categorías (forma, color, tamaño).

Etapa de las operaciones concretas (7 a 11 años). Los procesos de razonamiento se tornan más lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales. Aparecen los esquemas lógicos de seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de casualidad, espacio, tiempo y velocidad.

Etapa de las operaciones formales. (11 años en adelante) En esta etapa, el adolescente logra la abstracción sobre conocimientos concretos observados que le permiten emplear el razonamiento lógico inductivo y deductivo.

2.2.2.4 Enfoque del aprendizaje de la matemática centrado en experiencias

(Luque, 2005) Sostiene que las matemáticas constituyen el resultado de la ocupación humana y su proceso de construcción está sustentado en la interacción con la realidad física y social para luego procesar abstracciones para luego llegar a generalizaciones. Los avances en la matemática se desplazan de lo concreto a lo abstracto siguiendo una vía inductiva hasta llegar a generalizaciones o leyes para luego mediante vía deductiva efectuar aplicaciones a la misma realidad, por ello también se identifica con el camino dialéctico que señala la historia de la humanidad en cuanto se cumple con la práctica-teoría- práctica. Por otra parte, muchos desarrollos importantes de esta disciplina han partido de la necesidad de resolver problemas concretos, propios de los grupos sociales, pues los números tan familiares para todos, surgieron de la necesidad de contar objetos, cosas del entorno y son también una abstracción de la realidad que se fue desarrollando durante largo tiempo.

En la construcción de los conocimientos matemáticos, los niños también parten de experiencias concretas ya que a medida que van haciendo abstracciones, pueden prescindir de los objetos físicos para representar números y efectuar operaciones, así como identificar, explicar el cambio y relaciones. Por otra parte, el diálogo, la interacción y la confrontación de puntos de vista ayudan al aprendizaje y a la construcción de conocimientos; así tal proceso es reforzado por la interacción con los compañeros y con el maestro. El éxito en el aprendizaje de la matemática depende en buena medida, del diseño de actividades que promuevan la construcción de conceptos a partir de experiencias concretas, en la interacción con los otros. (Luque C, 2005)

Este enfoque se caracteriza, porque el aprendizaje de la matemática debe responder a los intereses y necesidades de los estudiantes, en tal sentido las situaciones problemáticas

deben plantearse en contextos de la vida real o en contextos científicos, según el caso dependiendo del ritmo de aprendizaje de cada quien.

2.2.2.5. Enfoque constructivista en el aprendizaje de la matemática.

El enfoque constructivista es aplicable a cualquier área curricular y las matemáticas es una de ellas, pues todo conocimiento es construido en base a interacciones físicas y sociales. El conocimiento matemático es construido al menos en parte, a través de un proceso de abstracción reflexiva ya que existen estructuras cognitivas que se activan en los procesos de construcción. La estructura cognitiva está en desarrollo continuo y la actividad orientada y con un propósito la induce a la transformación en las estructuras existentes produciéndose un cambio, fortalecimiento e internalización. (Gallego J. 2009).

El constructivismo sostiene que el proceso de aprendizaje de la matemática depende fundamentalmente del contenido específico que encierra la situación matemática y de la representación mental que del mismo tenga la persona o estudiante que resuelve que aprende. Ausubel D. (2005) afirma que el aprendizaje es un proceso de reestructuración dentro del cual el sujeto debe ser capaz de crear significados a través de la relación entre las nuevas informaciones con las que se enfrenta y los esquemas de conocimientos previos.

2.2.2.6. Principios psicopedagógicos en el aprendizaje de la matemática

Entre los principios psicopedagógicos principales que se pueden aplicar en la enseñanza aprendizaje de la matemática son los siguientes: (García, J. 2005)

Principio de la experiencia. -

Los contenidos de matemática que aprenden los estudiantes deben vertebrarse con la experiencia de los mismos. Los contenidos del aprendizaje deben surgir de la realidad misma del estudiante de tal manera que el punto de partida del proceso de construcción del conocimiento matemático ha de ser la experiencia y práctica cotidiana que los estudiantes poseen. Las relaciones entre las propiedades de los objetos y de las situaciones que alumnos y alumnas establecen de forma intuitiva y espontánea en el curso de sus actividades diarias han de convertirse en objeto de reflexión, dando paso de ese modo a las primeras experiencias propiamente matemáticas.

Principio del desarrollo individual y diferencial.

La enseñanza aprendizaje de la matemática incide en el desarrollo de habilidades cognitivas de carácter general y específico, en este sentido se tienen en cuenta las diferencias individuales de los estudiantes, sus intereses, necesidades, expectativas y su ritmo de aprendizaje.

Principio de la aplicabilidad.

La enseñanza aprendizaje de la matemática debe facilitar la aplicación de lo aprendido, posibilitando que los estudiantes valoren y hagan uso de sus conocimientos matemáticos en situaciones de la vida cotidiana.

Principio del ritmo de aprendizaje

La enseñanza de la matemática debe facilitar el aprendizaje creciente según que el estudiante progrese hacia tramos superiores de la educación y en la medida en que las matemáticas se convierten en una herramienta fundamental en la vida del estudiante.

Principio de la integración.

En la enseñanza aprendizaje de la matemática, hay que tener en cuenta la integración de los aspectos formativo, funcional, instrumental ya que gran parte de los conceptos y procedimientos matemáticos exigen un tratamiento integrado, de lo contrario pueden escapar a las posibilidades de comprensión de los estudiantes.

Principio de la construcción de conocimientos.

El estudiante que aprende matemáticas debe construir los conceptos a través de la interacción con los objetos y otros sujetos, si es en el aula lo hará con sus pares, con el profesor y fuera de ella con los miembros del hogar, los amigos y otras personas del barrio, la comunidad.

Principio del cambio y dinamismo

Las matemáticas han de ser presentadas a los estudiantes como un conjunto de conocimientos y procedimientos claros y precisos dinámicos en plena evolución y cambio en el transcurso del tiempo. En el aprendizaje de los estudiantes, hay que reforzar el uso del razonamiento inductivo en paralelo con el uso del razonamiento deductivo y la abstracción.

2.2.2.7. Principios para desarrollar la habilidad para contar

Los siguientes principios son propuestos por (Gallistel, 1978) citado en Rutas del Aprendizaje (2017) “¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?

Correspondencia término a término Se refiere a que cada elemento de la colección que se va a contar debe corresponderse de manera unívoca, es decir, con una y solo una, en donde a cada elemento le corresponde un número de la cadena numérica verbal.

Ordenación estable La cadena numérica verbal corresponde a una serie ordenada de números que debe ser recitada siempre de la misma forma, siguiendo un orden estable; no se puede cambiar la secuencia.

Abstracción Contar una colección refiere interesarse por su aspecto cuantitativo de la misma, dejando de lado las características de los objetos contados. No importa si se cuenta tal o cual objeto u objetos en forma concreta, pues interesa el número conocido por su símbolo (1, 2,3, etc.). Es pasar de lo concreto a lo simbólico.

No pertinencia del orden El orden en que se cuentan los elementos de una colección no es importante, se puede contar en cualquier orden y siempre nos van a dar el número respectivo que representa a los objetos contados. Se debe enseñar a contar los objetos en diferentes posiciones.

Cardinalidad El último número que se cuenta en una colección es el que representa el total de la colección.

III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

La aplicación del programa de juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños 5 años de la I.E. P. Albert Einstein del Distrito de la Esperanza 2018

3.1 Hipótesis estadísticas

Hipótesis alterna:

H_a: La aplicación del programa de juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños 5 años de la I.E. P. Albert Einstein del Distrito de la Esperanza 2018

Hipótesis nula:

H₀: La aplicación del programa de juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños 5 años de la I.E. P. Albert Einstein del Distrito de la Esperanza 2018

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

El estudio corresponde a la investigación aplicada por tratarse de la formulación, implementación, ejecución y evaluación del programa de juegos para determinar su efecto en el aprendizaje de la matemática. También es de tipo cuantitativo porque los resultados se van a cuantificar mediante el tratamiento estadístico.

El nivel de investigación que aborda el presente proyecto, es explicativo porque se sirve de la exploración y descripción para explicar la relación causa efecto acerca de los resultados obtenidos, entre las variables programa de juegos didácticos y aprendizaje de la matemática.

El diseño corresponde a la investigación experimental en su modalidad pre experimental con un solo grupo y medidas antes y después. El diagrama es el siguiente.

$$G E: O_1 \quad x \quad O_2$$

Dónde:

GE = Grupo Experimental

O = Estudiantes de 5 años de la I.E. P. Albert Einstein del Distrito de la Esperanza

O1 = Pre-test aplicado al grupo experimental.

O2 = Pos-test aplicado al grupo experimental

X = Juegos didácticos

4.2. Población y muestra

La **población** estará constituida por 121 niños de 3,4 y 5 años de edad, y que pertenecen de la I.E. P. Albert Einstein del Distrito de la Esperanza 2018 que está ubicada en el distrito de la esperanza, provincia de Trujillo, departamento la libertad según la relación de matriculados.

Tabla N^a 01: Población

Edad	Sección	Sexo		Total
		Femenino	Masculino	
3	Única	13	13	26
4	A	6	14	20
	B	8	17	25
5	A	12	11	23
	B	13	14	27
TOTAL		52	69	121

Fuente: Nómina de matrícula del año 2018

Muestra Está conformada por los niños de 5 años B de la I.E. P. Albert Einstein del Distrito de la Esperanza 2018.

Tabla N^a 02: Muestra

N ^o	Total
Mujeres	16
Hombres	7
Total	23

Fuente: Nómina de matrícula del año 2018

Criterios de inclusión

Se trabajó con niños y niñas comprendidos entre los 5 a 6 años de edad de la I.E. P.

Albert Einstein del Distrito de la Esperanza 2018

Estudiantes matriculados de 5 años de la I.E. P. Albert Einstein del Distrito de la Esperanza 2018.

Criterios de exclusión

No se consideraron a los alumnos con problemas de aprendizaje.

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Variable independiente juegos didácticos

Rodríguez, E. (2003) manifiesta que un programa es un conjunto de actividades, información, comunicación y educación a desarrollarse en un período de tiempo determinado. Se divide en tres etapas: Planificación, Ejecución y Evaluación.

Variable dependiente Aprendizaje

Aprendizaje: Correll W. (1999) Son pautas para analizar el proceso de aprendizaje.

Ayudan a reflejar capacidades que deben ser evaluadas oportunamente para identificar dominio o dificultad. Frente a la dificultad es necesaria la retroalimentación del proceso para reconocer la causa de esta y poder superarla con eficiencia. Esta retroalimentación requiere de las capacidades del docente para identificar la dificultad y ayudar al estudiante a reconocerla

Tabla N° 03 Operacionalización de variables e indicadores

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
<p>Variable 1</p> <p>Juegos Didácticos</p>	<p>(Moreira, R. & Saliba, C, 2007). Un Programa Educativo es un conjunto de actividades planificadas sistemáticamente, que inciden diversos ámbitos de la educación dirigidas a la consecución de objetos diseñados institucionalmente y orientados a la introducción de novedades y mejoras en el sistema educativo. (Chacón, P, 2011). El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.</p>	<p>El programa de juegos didácticos es una propuesta pedagógica basado en estrategias metodológicas, para desarrollar conceptos, para desarrollar conceptos matemáticos a partir de situaciones relacionadas con la vida de los estudiantes, trabajando en equipo y compartiendo conocimientos.</p>	<p>Afectiva</p> <p>Social</p> <p>Cognitiva</p> <p>Motriz</p>	<p>Expresa sus sentimientos ante sus compañeros durante el desarrollo de la clase</p> <p>Participa en forma autónoma en el desarrollo de la clase</p> <p>Utiliza los juegos didácticos de manera creativa en el aula</p> <p>Ejecuta movimientos durante la clase</p>	<p>Bueno (14 – 20)</p> <p>Regular (11 - 13)</p> <p>Deficiente (0 – 10)</p>
<p>Variable 2</p> <p>Aprendizaje en el Área de Matemática</p>	<p>(Ortiz, A, 2009). El aprendizaje es un proceso personal en la producción y construcción, el aprendizaje no se fija se construye el grupo de clase es una magnitud sociológica debe propiciar una atmosfera participativa e interactiva. En el aprendizaje no solo es importante lo que se aprende, sino como se aprende. Quien aprende construye activamente nuevos significados.</p>	<p>El aprendizaje “Es un proceso de adquisición cognoscitiva que explica, en parte, el enriquecimiento y la transformación de las estructuras internas, de las potencialidades del individuo para comprender y actuar sobre su entorno, de los niveles de desarrollo que contienen grados específicos de potencialidad .</p>	<p>Números Relaciones y Operaciones</p> <p>Cambio y Relaciones</p> <p>Geometría Estadística</p>	<p>Interpreta las relaciones “mayor que”, “menor que”, “igual que” números naturales de hasta tres cifras.</p> <p>Interpreta y representa números naturales de hasta tres cifras en el tablero de valor posicional.</p> <p>Resuelve problemas de adicción y sustracción con números naturales de hasta tres cifras teniendo en cuenta situaciones de su entorno.</p>	<p>C En inicio</p> <p>B Proceso</p> <p>A Logro previsto</p>

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La observación

La observación como técnica permite apreciar de forma natural y espontánea el comportamiento del estudiante en todas sus manifestaciones. Es decir que el docente puede observar directamente todo el proceso de aprendizaje. Guidaz, M. (2005).

La técnica utilizada en la investigación estuvo referida a la aplicación de la observación, siendo la lista de cotejo el instrumento que se utilizó, lo cual el uso de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la muestra

Utilizar la observación como técnica, permite al investigador evaluar a los niños, lo cual implica aprender a mirar lo que el niño y la niña hace registrando objetivamente. La docente observa y establece interacciones con el niño y la niña para obtener información, es por eso que se utilizó en la investigación realizada en la de la institución educativa de la muestra

En conclusión, la técnica de la observación es un complemento excelente de otras técnicas, de esta manera se logran obtener otros puntos de vista y una perspectiva mucho más amplia de la situación. Aunque también es preciso dejar claro que es una herramienta más en el trabajo diario del docente, es por esta razón que la observación es utilizada en los diferentes campos de la investigación.

. Lista de cotejo

La lista de cotejo es un instrumento de investigación. Este instrumento se utiliza para anotar las observaciones, las cuales consisten en una lista con características relacionadas

con el comportamiento de los estudiantes y el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuales están presentes y cuáles ausentes.

Este instrumento es apropiado para registrar desempeños de acciones corporales, destrezas motoras, o bien, los resultados o productos de trabajos realizados. Guidaz, M. (2005).

4.5. Plan de análisis

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleará la estadística descriptiva e inferencial. Los datos serán codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2013. El análisis de los datos se realizará utilizando el software PASW Satisfice para Windows versión 18.0

Se utilizará la estadística descriptiva para describir los datos obtenidos mediante el pre y postes, en base a frecuencias simples y porcentuales y gráficos respectivos, apoyando el análisis con el cálculo de la media aritmética, desviación estándar y coeficiente de variabilidad porcentual.

Se utilizará también, la estadística inferencial a través de la prueba t para determinar la significación de la hipótesis.

Baremo de la variable logro de capacidades

Nivel Educativo	Escala de Calificación	Descripción
EDUCACION INICIAL Literal y Descriptiva	A Logro Previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	B En Proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	C En Inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular propuesta por el DCN. Y las Rutas de Aprendizaje.

4.6 Matriz de consistencia

Tabla N° 04 Matriz consistencia

PROBLEMA	VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
¿Cómo influye el Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de I.E. P. Albert Einstein del Distrito de la Esperanza 2018?	Variable 1 Programa de Juegos Didácticos	(Moreira, R. & Saliba, C, 2007). Un Programa Educativo es un conjunto de actividades planificadas sistemáticamente, que inciden diversos ámbitos de la educación dirigidas a la consecución de objetos diseñados institucionalmente y orientados a la introducción de novedades y mejoras en el sistema educativo. (Chacón, P, 2011). El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.	El programa de juegos didácticos es una propuesta pedagógica basado en estrategias metodológicas, para desarrollar conceptos, para desarrollar conceptos matemáticos a partir de situaciones relacionadas con la vida de los estudiantes, trabajando en equipo y compartiendo conocimientos.	Afectiva Social Cognitiva Motriz	Expresa sus sentimientos ante sus compañeros durante el desarrollo de la clase Participa en forma autónoma en el desarrollo de la clase Utiliza los juegos didácticos de manera creativa en el aula Ejecuta movimientos durante la clase	Bueno (14 – 20) Regular (11 - 13) Deficiente (0 – 10)
	Variable 2 Aprendizaje en el Área de Matemática	(Ortiz, A, 2009). El aprendizaje es un proceso personal en la producción y construcción, el aprendizaje no se fija se construye el grupo de clase es una magnitud sociológica debe propiciar una atmósfera participativa e interactiva. En el aprendizaje no solo es importante lo que se aprende, sino como se aprende. Quien aprende construye activamente nuevos significados.	El aprendizaje “Es un proceso de adquisición cognoscitiva que explica, en parte, el enriquecimiento y la transformación de las estructuras internas, de las potencialidades del individuo para comprender y actuar sobre su entorno, de los niveles de desarrollo que contienen grados específicos de potencialidad .	Números Relaciones y Operaciones Cambio y Relaciones Geometría Estadística	Interpreta las relaciones “mayor que”, “menor que”, “igual que” números naturales de hasta tres cifras. Interpreta y representa números naturales de hasta tres cifras en el tablero de valor posicional. Resuelve problemas de adicción y sustracción con números naturales de hasta tres cifras teniendo en cuenta situaciones de su entorno.	C En inicio B Proceso A Logro previsto

4.7. Principios éticos

La presente tesis se realizó bajo rigurosos códigos éticos, en honor a la transparencia, veracidad, honestidad y respeto a los niños, docentes y personal participante en este trabajo. Este trabajo no es una copia, y de serlo así se somete a asumir la responsabilidad correspondiente. En la presente investigación se consideró los principios éticos que se encuentran en el código de ética para la investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote:

Como investigador, está presente la responsabilidad de actuar con criterio sincero y transparente, cuidando los detalles de la investigación y de quienes participan dentro de ella, para lograr resultados positivos en el trabajo investigado

V. RESULTADOS

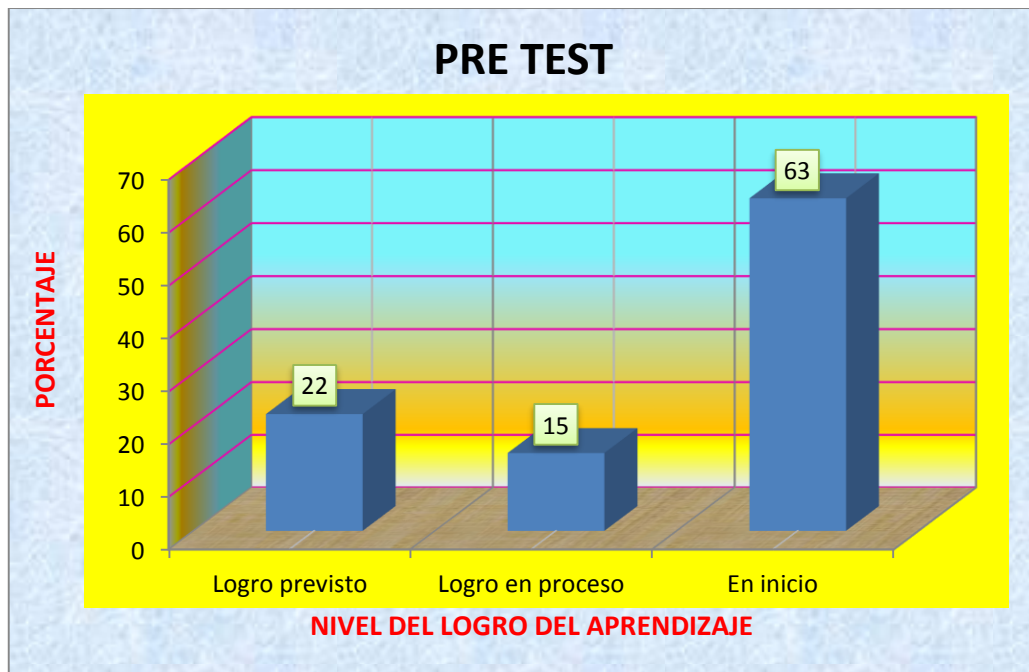
5.1. Resultados

Tabla N° 5 Puntuaciones de los niños de la muestra en el pre test

APRENDIZAJE	fi	%
Logro previsto	6	22
Logro en proceso	4	15
En inicio	17	63
TOTAL	27	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 1 Porcentaje de los niños de la muestra en el pre test



Fuente: notas

Se observa que el 22 % de los niños ha obtenido A, el 15 % de los niños ha obtenido B y el 63% han obtenido C.

Tabla N° 06 Puntuaciones de los niños de la muestra sesión primera.

Calificaciones	fi	%
Logro previsto	0	0
Logro en proceso	4	15
En inicio	23	85
TOTAL	27	100

Fuente: notas

Gráfico N° 02 Porcentaje de los niños de la muestra primera sesión.



Fuente: notas

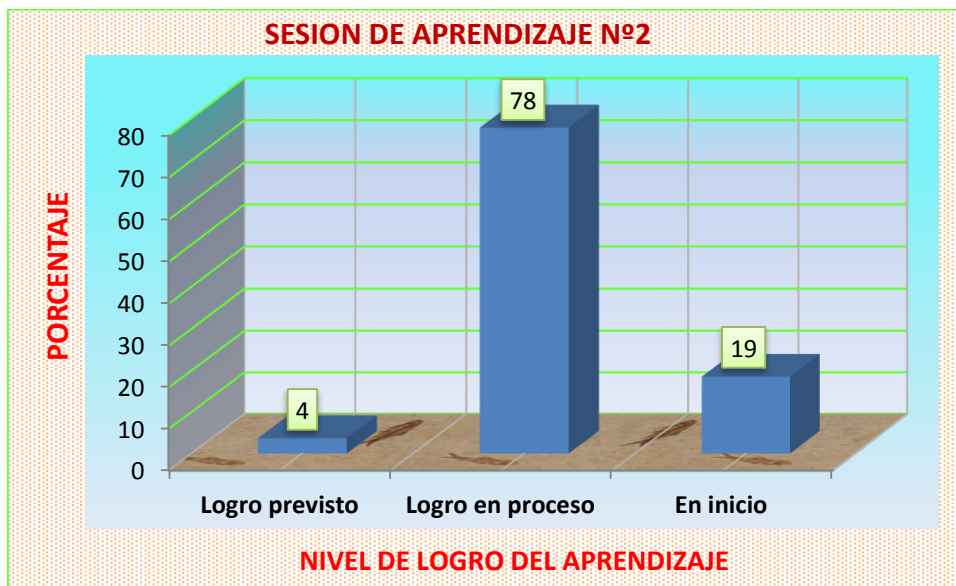
Se observa que el 0% de los niños ha obtenido A, el 15 % de los niños ha obtenido B y el 85 % han obtenido C.

Tabla N° 07 Puntuaciones de los niños de la muestra segunda sesión.

Calificaciones	fi	%
Logro previsto	1	4
Logro en proceso	21	78
En inicio	5	19
TOTAL	27	100

Fuente: notas

Gráfico N° 03 Porcentaje de los niños de la muestra segunda sesión.



Fuente: notas

Se observa que el 4 % de los niños ha obtenido A, el 78 % de los niños ha obtenido B y el 19 % han obtenido C.

Tabla N° 08 Puntuaciones de los niños de la muestra tercera sesión.

Calificaciones	fi	%
Logro previsto	2	7
Logro en proceso	22	81
En inicio	3	11
TOTAL	27	100

Fuente: notas

Gráfico N° 04 Porcentaje de los niños de la muestra tercera sesión



Fuente: notas

Se observa que el 7 % de los niños ha obtenido A, el 81 % de los niños ha obtenido B y el 11 % han obtenido C.

Tabla N° 09 Porcentaje de los niños de la muestra cuarta sesión.

Calificaciones	fi	%
Logro previsto	5	19
Logro en proceso	19	70
En inicio	3	11
TOTAL	27	100

Fuente: notas

Gráfico N° 05 Porcentaje de los niños de la muestra cuarta sesión.



Fuente: notas

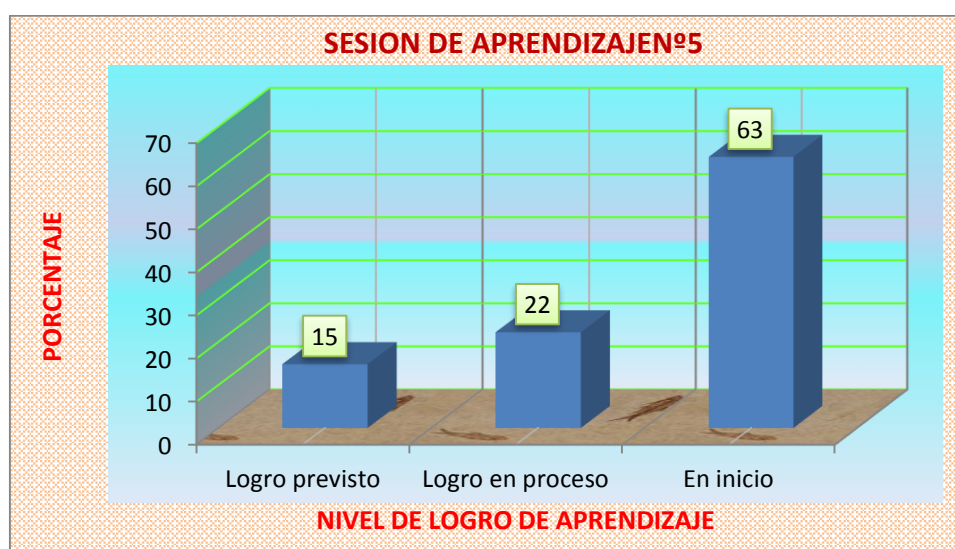
Se observa que el 19 % de los niños ha obtenido A, el 70 % de los niños ha obtenido B y el 11 % han obtenido C

Tabla N° 10 Puntuaciones de los niños de la muestra quinta sesión.

Calificaciones	fi	%
Logro previsto	4	15
Logro en proceso	6	22
En inicio	17	63
TOTAL	27	100

Fuente: notas

Gráfico N° 06 Porcentaje de los niños de la muestra quinta sesión.



Fuente: notas

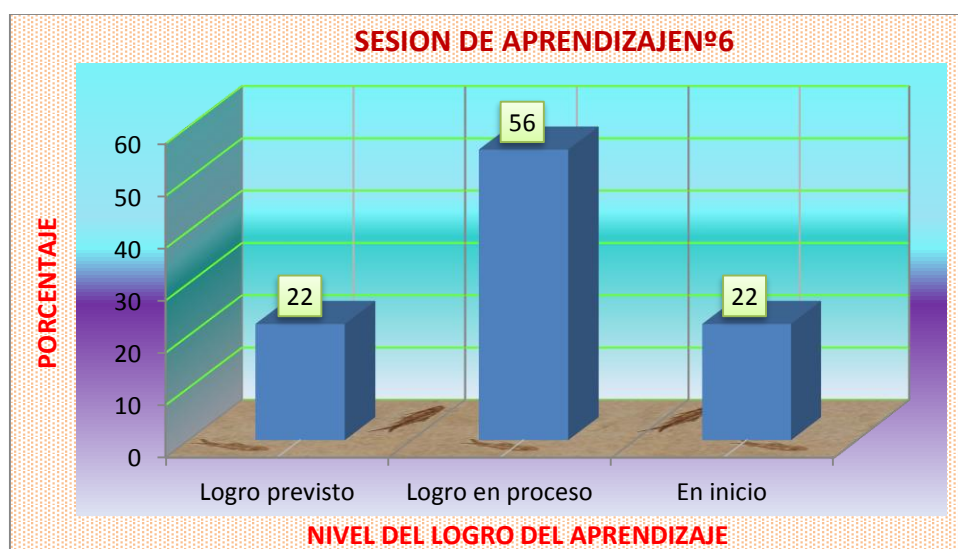
Se observa que el 15 % de los niños ha obtenido A, el 22 % de los niños ha obtenido B y el 63 % han obtenido C.

Tabla N° 11 Puntuaciones de los niños de la muestra sexta sesión

Calificaciones	fi	%
Logro previsto	6	22
Logro en proceso	15	56
En inicio	6	22
TOTAL	27	100

Fuente: notas

Gráfico N° 07 Porcentaje de los niños de la muestra sexta sesión



Fuente: notas

Se observa que el 22 % de los niños ha obtenido A, el 56 % de los niños ha obtenido B y el 22% han obtenido C.

Tabla N° 12 Puntuaciones de los niños de la muestra séptima sesión.

Calificaciones	fi	h%
Logro previsto	3	11
Logro en proceso	20	74
En inicio	4	15
TOTAL	27	100

Fuente: notas

Gráfico N° 08 Porcentaje de los niños de la muestra séptima sesión.



Fuente: notas

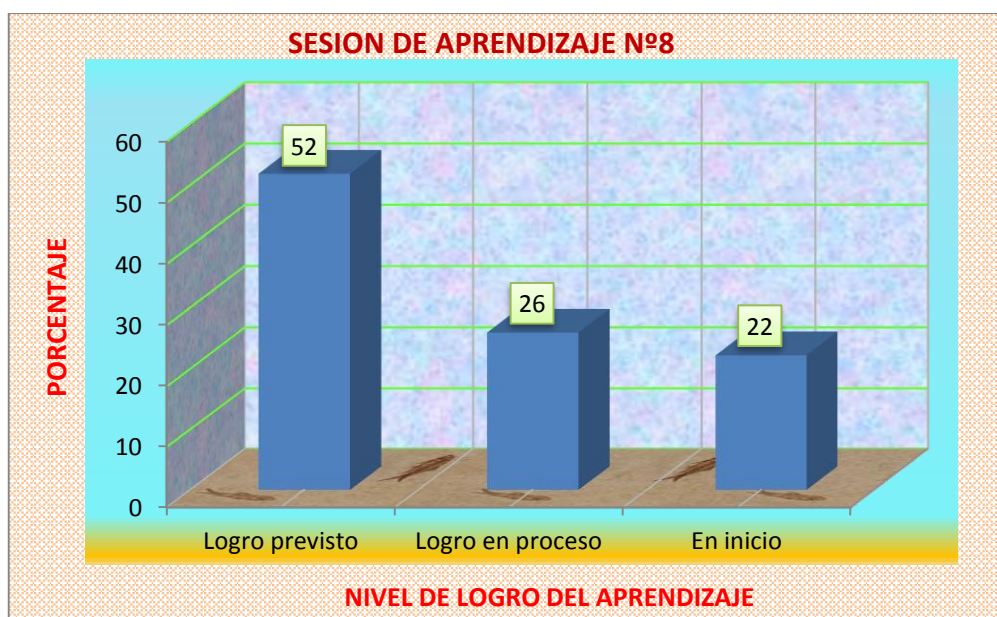
Se observa que el 11 % de los niños ha obtenido A, el 74 % de los niños ha obtenido B y el 15 % han obtenido C.

Tabla N° 13 Puntuaciones de los niños de la muestra octava sesión.

Calificaciones	fi	%
Logro previsto	14	52
Logro en proceso	7	26
En inicio	6	22
TOTAL	27	100

Fuente: notas

Gráfico N° 09 Porcentaje de los niños de la muestra octava sesión.



Fuente: notas

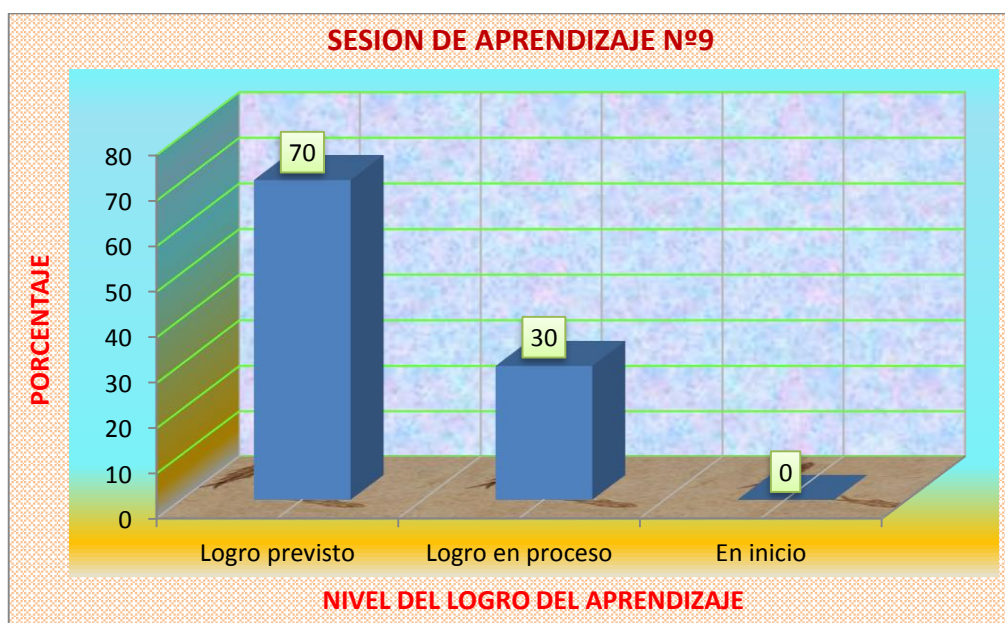
Se observa que el 52 % de los niños ha obtenido A, el 26 % de los niños ha obtenido B y el 22 % han obtenido C.

Tabla N° 14 Puntuaciones de los niños de la muestra novena sesión.

Calificaciones	fi	hi%
Logro previsto	19	70
Logro en proceso	8	30
En inicio	0	0
TOTAL	27	100

Fuente: notas

Gráfico N° 10 Porcentaje de los niños de la muestra novena sesión



Fuente: notas

Se observa que el 70 % de los niños ha obtenido A, el 30% de los niños ha obtenido B y el 0 % han obtenido C.

Tabla N° 15 Puntuaciones de los niños de la muestra décima sesión.

Calificaciones	fi	%
Logro previsto	25	93
Logro en proceso	2	7
En inicio	0	0
TOTAL	27	100

Fuente: notas

Gráfico N° 11 Porcentaje de los niños de la muestra decima sesión.



Fuente: notas

Se observa que el 93 % de los niños ha obtenido A, el 7 % de los niños ha obtenido B y el 0 % han obtenido C.

Tabla N° 16 Puntuaciones de los niños de la muestra onceava sesión.

Calificaciones	fi	hi%
Logro previsto	26	100
Logro en proceso	1	4
En inicio	0	0
TOTAL	27	100

Fuente: notas

Gráfico N° 12 Porcentaje de los niños de la muestra onceava sesión.



Fuente: notas

Se observa que el 96 % de los niños ha obtenido A, el 4 % de los niños ha obtenido B y el 0 % han obtenido C

Tabla N° 17 Puntuaciones de los niños de la muestra onceava sesión doceava.

Calificaciones	fi	%
Logro previsto	27	100
Logro en proceso	0	0
En inicio	0	0
TOTAL	27	100

Fuente: notas

Gráfico N° 13 Porcentaje de los niños de la muestra doceava sesión



Fuente: Tabla N° 22

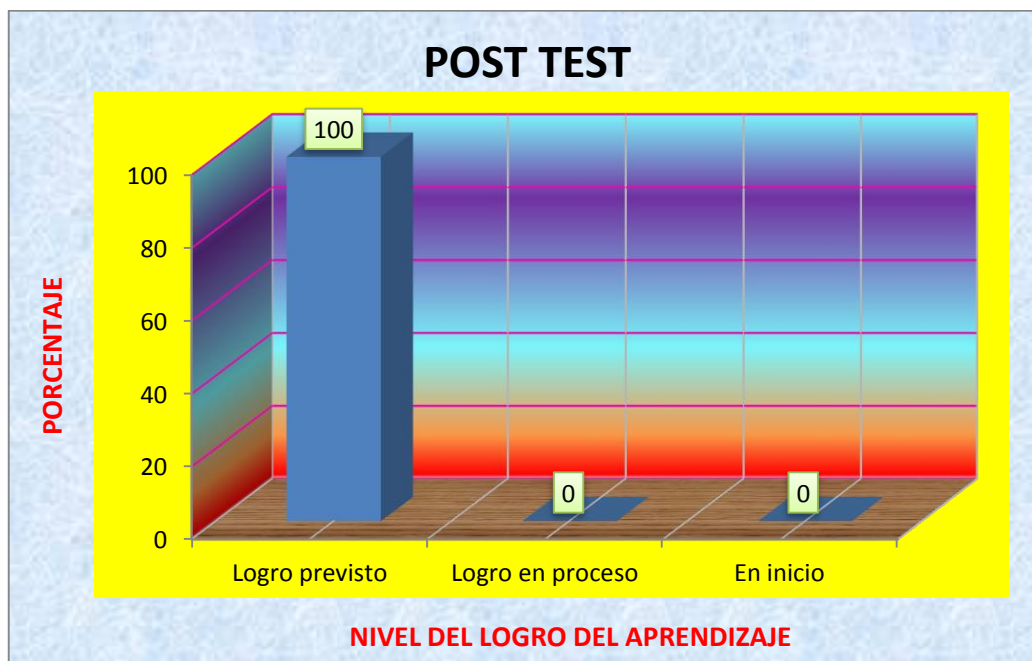
Se observa que el 100 % de los niños ha obtenido A, el 0 % de los niños ha obtenido B y el 0% han obtenido C

Tabla N° 18 Puntuaciones de los niños de la muestra post test

Calificaciones	fi	hi%
Logro previsto	27	100
Logro en proceso	0	0
En inicio	0	0
TOTAL	27	100

Fuente: notas

Gráfico N° 14 Porcentaje de los niños de la muestra post test



Fuente: Tabla N° 23

Se observa que el 100 % de los niños ha obtenido A, el 0 % de los niños ha obtenido B y el 0 % han obtenido C.

Tabla N° 19 Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

	N	Rango promedio	Suma de rangos
	0 ^a	,00	,00
VAR00002 - Rangos negativos			
VAR00001 Rangos positivos	23 ^b	12,00	276,00
Empates	0 ^c		
Total	27		

a. VAR00002 < VAR00001

b. VAR00002 > VAR00001

c. VAR00002 = VAR00001

Tabla N° 20: Estadísticos de contraste

	VAR00002 - VAR00001
T	-12,267 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

En la tabla 19 y 20 se puede apreciar que según estadístico de contraste prueba de Wilcoxon el valor de $P= 0,001 < 0,05$, es decir, existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática obtenidos en el Pre Test y Post Test.

En relación a la hipótesis de la investigación: se ha utilizado la estadística no paramétrica, la prueba t de Student para comparar la mediana de dos muestras relacionadas, y utilizando el análisis de “Estatica crosstabulation” procesada en el software SPSS Vs. 18.0 para el Sistema Operativo Windows.

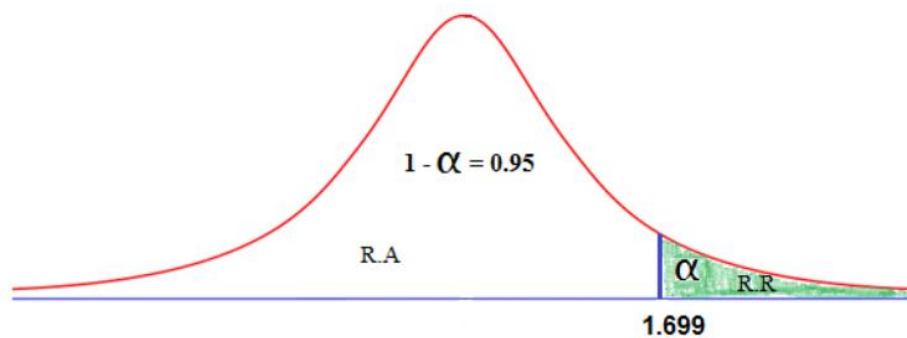
Hipótesis Nula:

Hay diferencia entre el pre test y el post test

Hipótesis Alternativa:

No Hay diferencia entre el pre test y el post test

NIVEL DE SIGNIFICANCIA: $\alpha = 0.05$



Se acepta la hipótesis de investigación, por lo tanto hay diferencia significativa entre los grupos, mediante la prueba estadística T de student a un nivel de significancia.0.05 (5%)

Siendo $p < ,05$; se concluye que si existe una diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas en el pre test y pos test siendo mayores en el pos test.

5.2. Análisis de resultados.

Respecto al primer objetivo específico:

Al aplicar el instrumento de investigación, los resultados demostraron que el 63 % de los estudiantes tienen C, lo que significa que se encuentran en un nivel de logro de aprendizaje en inicio, 15 % se encuentran en el nivel B; es decir su logro de aprendizaje está en proceso y sólo un 22 % se encuentra en el nivel A; es decir alcanzó el nivel de logro previsto.

Cabe señalar que los bajos resultados obtenidos por los niños y niñas demuestran que no han logrado desarrollar las capacidades básicas propuestas, lo cual se debería a que entre otras causas, los docentes no realizan actividades significativas que generen expectativas en sus estudiantes. Por otro lado los resultados obtenidos evidencian que el 37,5 % de los estudiantes tienen A, es decir, un logro previsto, de acuerdo al Diseño Curricular Nacional, este nivel de logro se presenta cuando el estudiante evidencia un logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado. Que los niños y niñas no hayan alcanzado un nivel de logro previsto, manifiesta que no han desarrollado las capacidades propuestas en el currículo y que los docentes no desarrollan actividades significativas que faciliten el logro de las mismas, tomando como referente a Dewey, quién señalaba que el conocimiento es algo fundamental para conseguir un aprendizaje significativo aunque fue crítico respecto a considerarlo un fin en sí mismo. Su visión era que los estudiantes se implicaban en el razonamiento cuando tenían su primera experiencia práctica de enfrentarse con el problema de encontrar sus propias soluciones. Sugirió que el profesor tiene que compartir la actividad con el alumno.

Respecto al segundo objetivo Al aplicar el instrumento de investigación, los resultados demostraron que el 0,00% de los estudiantes tienen C, lo que significa que se encuentran en un nivel de logro de aprendizaje en inicio, 0 % se encuentran en el nivel B; es decir su logro de aprendizaje está en proceso y sólo un 100 % se encuentra en el nivel A; es decir alcanzó el nivel de logro previsto..

Pérez, S y Millán, F (2007), en su tesis titulada “Influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la formación de normas de convivencia en los niños de 5 años del Wawa Wasi “Clementina Peralta de Acuña” del distrito La Esperanza Departamento de La Libertad” quienes afirman que el juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta del niño: de carácter de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas al tiempo que entrañan experiencias diversificadas e incluyen incertidumbre, facilitando en todos los ámbitos de la conducta del niño. Lo que evidencia que no solo mejora el logro de aprendizaje de forma cuantitativa si no que cumple con todos los criterios innovadores que se están implementando en las rutas de aprendizaje de Identidad y convivencia del Ministerio de Educación (2013).

Respecto a la hipótesis de la investigación:

Se determinó que hay una diferencia significativa entre la aplicación del programa de juegos didácticos, la cual se puede apreciar el valor de $T = -8,54 < 1,69$, es decir, el programa aplicado mejoró el aprendizaje.

VI. CONCLUSIONES

1. El logro de aprendizajes de los niños en el área de Matemática a través de un pre-test, el 63 % de los niños presentan un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, siendo esto un reflejo de que la metodología, utilizada no se relaciona con la configuración del logro de aprendizaje de los niños, generando que ellos no se sientan motivados para lograr el desarrollo de habilidades necesarias que les conllevaran a la mejora sustancial de las capacidades propuestas para el área.
2. Los resultados del diseño del programa de los juegos didácticos que consta de 12 sesiones de aprendizaje se demuestra que el aprendizaje de los niños ha ido mejorando durante la ejecución del programa el programa de juegos didácticos iban mejorando su logro de aprendizaje.
3. El logro previsto del programa de juegos didácticos que realizan los niños se observa que el 100% de los niños a obtenido una calificación de A y el 0% de niños a obtenido una calificación B y el 0% obtuvo C, es decir los niños no tienen conocimiento de los juegos didácticos y su nivel de logro de aprendizaje es bajo.
4. Luego de estimar el logro de capacidades en el área de matemática través de un post test, fue que el 0,0% de los estudiantes presentan un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, un 0 % obtuvo B, es decir se encuentran en proceso y sólo un 100 % obtuvieron A, es decir lograron el aprendizaje previsto.
5. Se concluye que se acepta la hipótesis de investigación, cabe señalar que los resultados de la prueba de Student T = $-8,54 < 1,69$, es decir, la aplicación de los juegos didácticos, mejora significativamente el logro de aprendizajes en el área de matemática, de la Institución Educativa de la muestra

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS:

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

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arfouilloux, J. (1977). La entrevista con el niño. El acercamiento mediante el dialogo, el juego y el dibujo. España. Madrid.
- Ávalos, P. & Mio, R. (2007). *Influencia del uso de juegos didácticos con material reciclable en el desarrollo del aprendizaje de seriación, clasificación y agrupación en el área Lógico Matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular "Mentes Brillantes"*. Trujillo. Universidad Nacional de Trujillo.
- Atoche, R. & Reyes, A. (2012). *"Los juegos didácticos y su influencia en el mejoramiento de las operaciones básicas de adición y sustracción en los educandos de primer grado de la I.E. N° 81608 "San José del distrito de la Esperanza"*.
- Bañeres, D. & Bishop, A. & Claustre, M. & Comas, O. & Garaigordobil, M. (2008). El juego como estrategia didáctica. Venezuela. Editorial. Laboratorio educativo.
- Bello, P. (2006). Los juegos: planteamiento y clasificaciones. Didáctica de las segundas lenguas. Estrategias y recursos básicos. México: Santillana.
- Burgos, G. & Navarro, L. & Paredes, D. & Paredes, M. & Rebolledo, D. (2005). *"Juegos Educativos y Materiales manipulativos un aporte a la disposición para el aprendizaje de las matemáticas"*. [Tesis para optar al título de Licenciado en Educación con especialización] Chile: Universidad de Temuco.
- Calero, M. (1998). *Educación jugando*. Perú.
- Castellano, L. (2010). Actividades lúdicas con móviles. Madrid: Visión Libros.

- Chacón, P. (2008). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?* [Monografía en internet] Caracas: Universidad Pedagógica Experimental Libertador [Citada 16 de Mayo 2011]. Disponible en: paulachsupelipc@gmail.com.
- Dienes, Z. (1978). Enciclopedia de la educación: Didáctica de la matemática. Barcelona – España. Edit. Taide.
- Chang, E. & Paredes, F. (2003). *Programa de actividades de elaboración de material didáctico para desarrollar la noción número en los niños de 5 años del Centro Educativo Parroquial “José LefebvreFrancour del distrito de Moche-Trujillo”*. Perú. Universidad Nacional de Trujillo.
- Cruz, G. & Paredes, B. & Vidal, C. (2002). *Aplicación de un programa de juegos en el nuevo enfoque pedagógico para desarrollar la noción de numeral y numeración en niños de 5 años de edad del C.E.I. N°209 “Santa Ana de la ciudad de Trujillo”*. Trujillo.
- Correll, W. (1969). *El aprender*. Barcelona.
- Córdova, M. (2012). “Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de número en el nivel inicial 5 años de la I.E. 15027”. Sullana-Piura.
- Fernández, E. (2006). *Monografía de planificación*. Ciudad Bolívar.
- Ferrero, L. (1991). El juego y la matemática. 2º edición. Editorial. La Muralla. S.A. Madrid. Pag. 11 – 14, 15 – 42.
- Grados, J. (2005). *La orientación escolar en centros educativos*. Madrid.

- Gómez, R. (2004). *La enseñanza de la Educación Física: En el nivel inicial y el primer ciclo de la educación general básica*. Buenos Aires: Stadium.
- Gonzales, W. (2009). El juego como técnica de aprendizaje. 2° edición. Editorial. Lima. Pag. 6 – 10.
- Huertas, V. (2013). *Enfoque: Resolución de Problemas*. Disponible en <http://es.slideshare.net/huertas/enfoque-resolucin-de-problemas>
- Infante, L. (1948). Metodología. 6ª edición. Lima. Edit. Abedul.
- Jara, M. (2009). Juegos Didácticos: Influencia en los aprendizajes, área matemática, en los alumnos del 5to grado de educación primaria, en las instituciones educativas estatales. Ugel N° 01. San Juan de Mira flores.
- Lauracio, N. (2006). *Uso de juegos didácticos en un centro educativo inicial del programa de educación bilingüe intercultural*. Puno.
- Martí, I. (2003). *Diccionario enciclopédico de educación*. Barcelona.
- Mendoza, M. (1988). Nueva guía práctica para la jardinera, nivel inicial, contenidos básicos comunes. Argentina. Edit. Corcel S.
- Morril, Wh. (1980). Program Development. En U. Delworth, G.R. Hanson y Asociados: Student Services: A Handbook for the Profession. San Francisco: Jossey- Bass.
- Oria, M. & Pita, K. (2011). *Influencia del uso del material didáctico en el aprendizaje significativo del área Lógico matemática en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 1683 "Mi pequeño Mundo" del distrito de Víctor Larco de*

la ciudad de Trujillo. Tesis para optar el título de licenciada en educación inicial.
Perú. Universidad Nacional de Trujillo.

Ortiz, A. (2009). *Educación Infantil: Afectividad, amor y felicidad; currículo, lúdica, evaluación y problemas de aprendizaje*. Barranquilla: Litoral.

Petrouski, A. (1992). *Psicología evolutiva y pedagógica*. Moscu.

Pozzo, P. (2009). *Uso de los juegos como estrategia pedagógica*. Caracas - Venezuela:
Anzoategui. Pg. 24.

Rincón, A. (2010). *Importancia del material didáctico en el proceso matemático de educación Preescolar*. Venezuela de Mérida. Universidad Nacional de Mérida.

Rutas del Aprendizaje. (2015). Área Curricular. *Matemática II Ciclo*. Ministerio de Educación. Versión 2015. Metrocolor S.A. Lima, Perú. Disponible en:
www.minedu.gob.pe

Tapia, L. (1996). *Una estrategia para mejorar el rendimiento académico*. Lima – Perú.
Edit. Cpal.

Torres, C. (2001). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Talleres Gráficos de la ULA.

Walabonzo, A. (1967). *Dirección del aprendizaje*. Edit. Universo

Vidal, J. (2004). *Manual de la Educación*. Barcelona.

ANEXOS

ANEXO

01

**PRE TEST
Y POST
TEST**

ANEXO

02

PROGRAMA

Y

SESIONES

**PROGRAMA
DE
ESTRATEGIAS
DIDÁCTICAS
APLICADA**

TÍTULO:

Programa de juegos didácticos influye en el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I.E. P. Albert Einstein del Distrito de la Esperanza 2018

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UGEL :**
- 1.2. Institución Educativa :**
- 1.3. Participantes :**
- 1.4. Duración del Programa : 01 mes**
- 1.5. Horas semanales : 05 horas pedagógicas**
- 1.6. Responsable : Amadeo Amaya Saucedo**
- 1.7. Practicante :**

II. PARTE DIDÁCTICA

2.1. Fundamentación e Importancia del Programa

La enseñanza de la matemática varía mucho según los niños a quienes va dirigida. En nuestro caso, es necesario pensar en una matemática para profesores de nivel inicial, que encuentre en el conocimiento disciplinar, no sólo aspectos culturales necesarios para la formación personal y profesional de las niñas, sino además fundamentos disciplinares y didácticos que le permitan encontrar el sentido de esta disciplina en su formación como docente.

Este conocimiento permitirá a los niños, futuros docentes tomar decisiones didácticas en el área fundadas, que enfatizan el planteo de problemas que retan sus capacidades y habiliten el avance del conocimiento informal que los niños traen.

Para tal fin, consideramos necesario trabajar con los niños el desarrollo de competencias profesionales (matemáticas y didácticas) para colaborar en la capacidad de diseñar, desarrollar, evaluar, modificar, interpretar el currículum matemático prescrito, la capacidad de tomar decisiones fundadas en los modelos didácticos que aporta la literatura pedagógica y los documentos oficiales para lograr los mejores aprendizajes en sus futuros niños.

El objetivo de la enseñanza de las matemáticas no es sólo que los niños aprendan las tradicionales unidades de medida y unas nociones geométricas, sino su principal finalidad es que puedan resolver problemas y aplicar los conceptos y habilidades matemáticas para desenvolverse en la vida cotidiana. Esto es importante en el caso de los niños con dificultades en el aprendizaje de las matemáticas. El fracaso escolar en esta disciplina está muy extendido, más allá de lo que podrían representar las dificultades matemáticas específicas.

El papel del juego en la institución educativa ha evolucionado hasta considerarlo expresión de su personalidad, de su necesidad de movimiento y rumbo en la autoconstrucción del saber..

2.2. Enunciado del Problema

¿Cómo influye la aplicación del Programa de juegos didácticos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I.E. P. Albert Einstein del Distrito de la Esperanza 2018?

2.3. Problema o necesidades educativas a resolver

En la IE, los niños muestran un bajo rendimiento académico, el cual al área de matemática, es una de los principales áreas fundamentales para su aprendizaje, debido a este factor es por ello desarrollare sesiones de aprendizaje con diversas estrategias metodológicas para motivar al niño, a que le guste el área de matemática y que aprenda por medio del juego.

Por estas razones me propuse a elaborar este programa de juegos didácticos, con la finalidad de que el niño, aprenda de una manera creativa y divertida las matemáticas. También podré desarrollar las diversas capacidades, el cual los niños tendrán que destacar, participativamente en el área de matemáticas, resolución de ´problemas, para lograr las capacidades propuestas.

2.4. Principios que la orientan

Construcción de bloques lógicos

Lograr el dominio de las capacidades matemáticas

Desarrollo de habilidades matemáticas

III. Plan de Aprendizaje

Estará constituido por 12 sesiones de aprendizaje pertenecientes al tercer bimestre.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa :

Grado / Sección :

Denominación : “Jugando Aprendo: 1 al 5”

Fecha :

Docente : Guzmán Malaver Jessica Marylin

Duración : 45 minutos

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Procedimientos e Instrumentos de Evaluación
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa cantidades de hasta 05 objetos usando su propio lenguaje	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

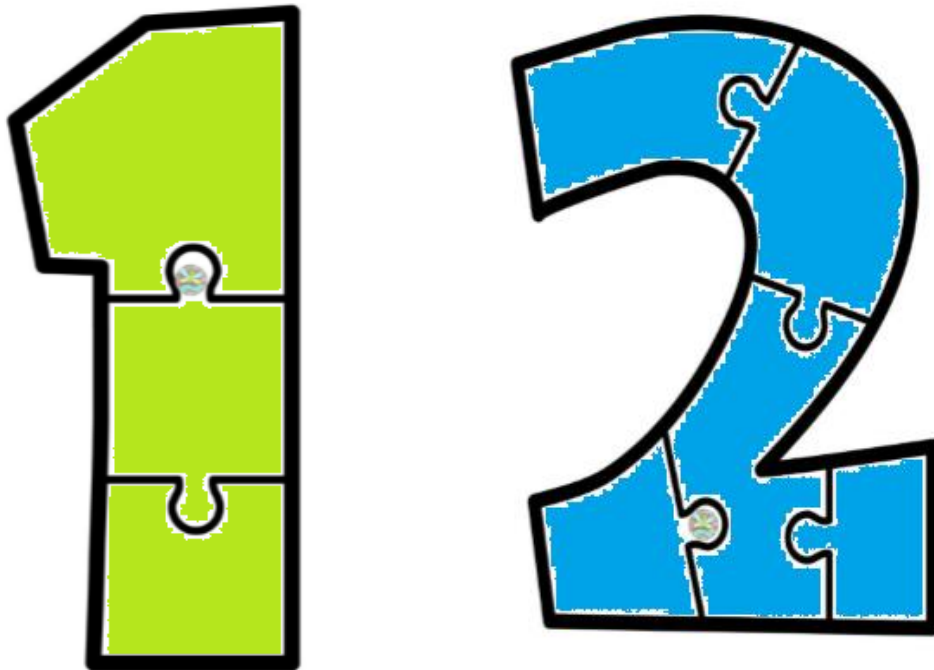
MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Cantamos la canción “Un elefante se balanceaba”, 1 al 5.</p> <p>Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Qué números conocieron hoy? ¿Les gusto el juego?</p> <p>¿Para qué nos sirven los números? ¿Cómo podemos contar? ¿Con nuestras manos? ¿Cómo lo haríamos?</p> <p>La docente comunica a los niños que el día de hoy jugaremos a contar los números del 1 al 5, para ello nos moveremos al ritmo de la música y nos agruparemos, luego recibirán rompecabezas de los números y al finalizar haremos un cuadro de doble entrada.</p>	<p>RADIO USB ROMPECABEZ AS HOJAS BOOM COLORES CINTA DE EMBALAJE</p>	15 min
DESARROLLO	<p>Al ritmo de la música los niños se mueven, escuchan la indicación de la docente y se agrupan. Por ej. De a, 1, 2, 3, 4 y 5.</p> <p>En cada mesa pegamos un número (1 al 5) y los niños buscan objetos dentro del aula y lo ponen sobre la mesa. Según el número indicado. Luego nos formamos en grupo y armamos nuestro rompecabezas numérico.</p> <p>La docente indica que los niños harán un cuadro de doble entrada.</p>	<p>RADIO USB CARTILLAS OBJETOS MESA ROMPECABEZ AS HOJA BOOM COLORES</p>	20 min
CIERRE	Entregamos plastilina a los niños, ellos modelan los números y se divierten.	PLASTILINA	10 min

IV. BIBLIOGRAFÍA

- Rutas del Aprendizaje. (2015). Área Curricular. *Matemática II Ciclo*. Ministerio de Educación. Versión 2015. Metrocolor S.A. Lima, Perú. Disponible en: www.minedu.gob.pe
- <https://www.youtube.com/watch?v=qR0YT1LYRi8>
- <http://paraimprimir.org/wp-content/uploads/2013/10/Numeros-para-imprimir-del-1-al-5-en-ingles.jpg>

V. ANEXO

LOS NÚMEROS





CONOCIENDO LOS NÚMEROS

Cantidad Números	● ●	●	● ● ●	● ● ● ●	● ● ● ● ●
2					
5					
1					
3					
4					

Marca con una "x" el número, según su cantidad.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : “

Grado / Sección : 5 años “B”

Denominación : “Jugando Aprendo: 1 al 10”

Fecha :

Docente : Guzmán Malaver Jessica Marylin

Duración : 45 minutos

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Procedimientos e Instrumentos de Evaluación
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa cantidades de hasta 10 objetos usando su propio lenguaje	Lista de Cotejo

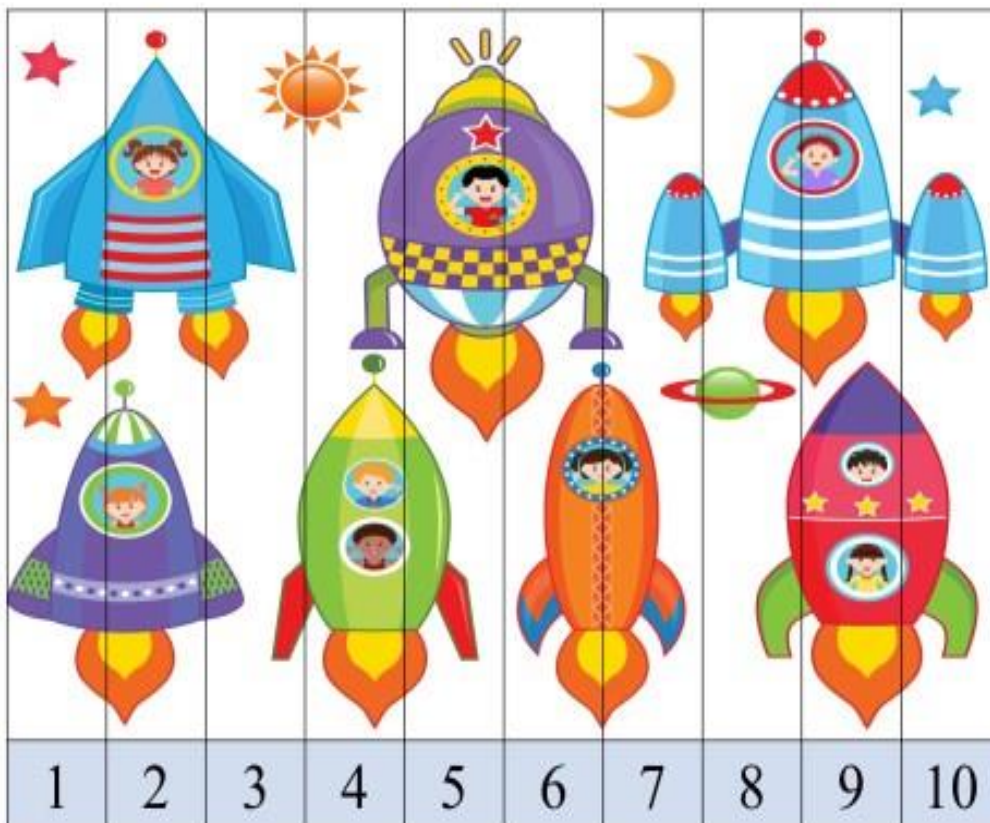
III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

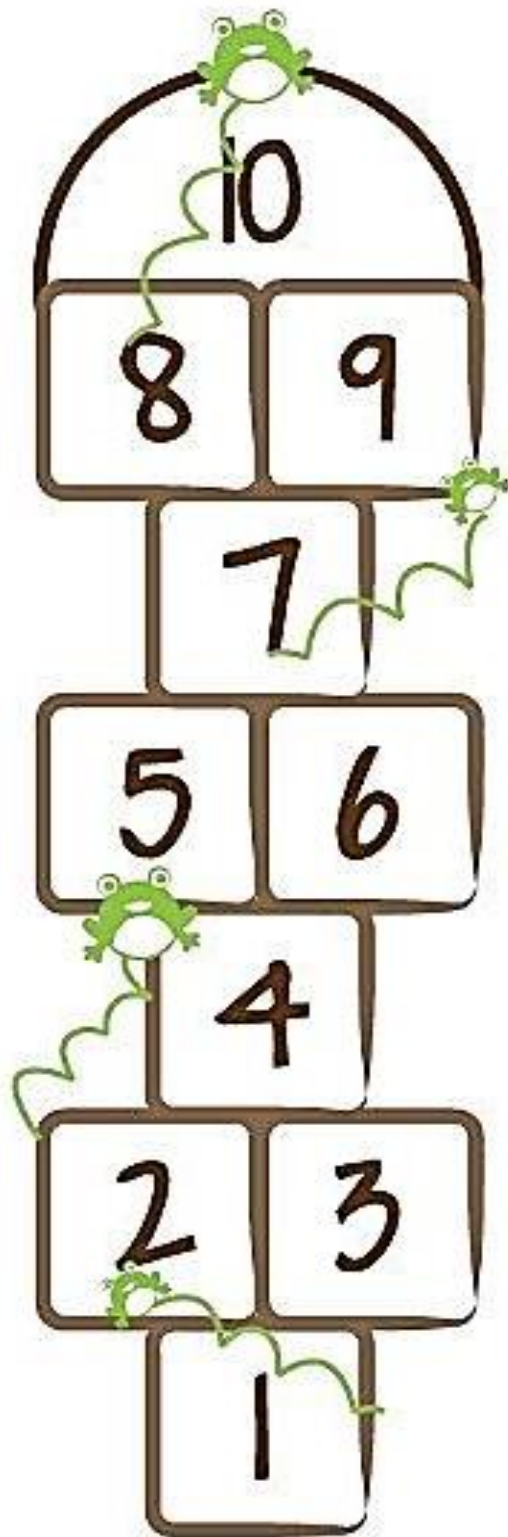
MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Cantamos la canción “Vuela la luna” (1 al 10).</p> <p>Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Qué números conocieron el día de hoy? ¿Les gusto el juego?</p> <p>¿Para qué nos sirven los números? ¿Cómo podemos contar? ¿Con nuestras manos? ¿Cómo lo haríamos?</p> <p>La docente comunica a los niños que el día de hoy aprenderemos de una forma muy divertida a contar del 1al 10, con el avioncito. Recibirán un bingo numérico, jugaremos y al finalizar armaremos nuestro rompecabezas numérico.</p>	<p>RADIO USB CINTA MASTINKGTA PE DE COLOR BINGO HOJAS DE COLORES ROMPECABEZ AS PALOS DE CHUPETE</p>	15 min
DESARROLLO	<p>Los niños juegan al avioncito, cuentan los saltos que darán.</p> <p>Se les entregará un bingo numérico, luego sorteamos los números de acuerdo al número que salga, los niños pintan los números, ya sea (horizontal, vertical o diagonal).</p> <p>La docente indica que los niños arman su rompecabezas numérico y cuentan los números.</p>	<p>CINTA MASTINKGTA PE DE COLOR BINGO HOJAS DE COLORES ROMPECABEZ AS PALOS DE CHUPETE</p>	20 min
CIERRE	Entregamos sus pizarras, escriben los números del 1 al 10.	<p>PIZARRA PLUMONES</p>	10 min

IV. BIBLIOGRAFÍA

- Rutas del Aprendizaje. (2015). Área Curricular. *Matemática II Ciclo*. Ministerio de Educación. Versión 2015. Metrocolor S.A. Lima, Perú. Disponible en: www.minedu.gob.pe
- <https://www.youtube.com/watch?v=sRQSVxIxZEO&list=LLDJGTOWdot0R9AKbyejILaA&index=90>
- <http://www.amigosmap.org.mx/wp-content/uploads/2014/10/Avi%C3%B3n.jpg>
- <https://i.pinimg.com/236x/9b/64/4b/9b644bf26f2ae85247eb1bfec67d768--bingo.jpg>

V. ANEXO







BINGO DE NÚMEROS
del 1 al 10
con Don sapo

1 Uno	3 Tres	8 Ocho
7 Siete	5 Cinco	2 Dos
9 Nueve	4 Cuatro	6 Seis



BINGO DE NÚMEROS
del 1 al 10
con Don sapo

5 Cinco	7 Siete	10 Diez
4 Cuatro	6 Seis	9 Nueve
8 Ocho	2 Dos	3 Tres

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa :

Grado / Sección :

Denominación : “Contando los números: 1 al 20”

Fecha :

Docente : Guzmán Malaver Jessica Marylin

Duración : 45 minutos

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Procedimientos e Instrumentos de Evaluación
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 20 con material concreto	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Cantamos la canción “Un elefante se balanceaba”, 1 al 20.</p> <p>Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Qué números conocieron el día de hoy? ¿Les gusto el juego? ¿Para qué nos sirven los números? ¿Cómo podemos contar? ¿Con nuestras manos? ¿Cómo lo haríamos?</p> <p>La docente comunica a los niños que el día de hoy aprenderemos a contar los números del 1 al 20, jugaremos al rey manda y nos agruparemos, luego armaremos una torre de vasos utilizando el conteo y al finalizar haremos nuestro gusano numérico.</p>	<p>RADIO USB VASOS DE PLASTICO CARTULINA GOMA</p>	15 min
DESARROLLO	<p>Jugamos al “Rey manda”. Los niños escuchan la indicación de la docente: Nos agrupamos de 8, 9, 15, 20, etc.</p> <p>Nos organizamos por grupos y reciben vasos de plástico enumerados del 1 al 20 y a la vez reciben otros vasos con diferentes cantidades (del 1 al 20). Los niños buscan el número y su cantidad correspondiente.</p> <p>Los niños arman su gusano numérico teniendo en cuenta el orden de los números.</p>	<p>VASOS DE PLÁSTICO CARTULINA GOMA</p>	20 min
		HOJAS BOOM	

CIERRE	Se les entrega hojas a los niños y escriben los números con su cantidad.	COLORES LÁPIZ BORRADOR	10 min
---------------	--	------------------------------	--------

IV. BIBLIOGRAFÍA

- Rutas del Aprendizaje. (2015). Área Curricular. *Matemática II Ciclo*. Ministerio de Educación. Versión 2015. Metrocolor S.A. Lima, Perú. Disponible en: www.minedu.gob.pe

V. ANEXO



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa :

Grado / Sección :

Denominación : “Contando los números: 1 al 30”

Fecha :

Docente : Guzmán Malaver Jessica Marylin

Duración : 45 minutos

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Procedimientos e Instrumentos de Evaluación
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 30 con material concreto	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Jugaremos con cartillas (1 al 30).</p> <p>Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Qué números hemos aprendido el día de hoy? ¿Les gusto el juego?</p> <p>¿Para qué nos sirven los números? ¿Cómo podemos contar? ¿Con nuestras manos? ¿Cómo lo haríamos?</p> <p>La docente comunica a los niños que el día de hoy bailaremos al ritmo de la música y nos agruparemos, luego jugaremos con los números, representándolos según la cantidad con diferentes objetos, al finalizar armaremos nuestro calendario del mes.</p>	CARTILLAS RADIO USB OBJETOS HOJAS BOOM GOMA TIJERAS	15 min
DESARROLLO	<p>Al ritmo de la música los niños se mueven, luego nos agrupamos según la indicación de la docente: Nos agrupamos de 15, 20, 30, etc.</p> <p>Cada grupo de trabajo recibe un gusano numérico. Cada círculo del gusano tiene un número. Los niños identifican cada número y colocan dentro del gusano diversos objetos según el número.</p> <p>Los niños arman su calendario del mes, teniendo en cuenta el orden de los números (1 al 30).</p>	RADIO USB GUSANO NUMERICO HOJAS DE COLORES OBJETOS PLAYGOS HOJA BOOM TIJERA	20 min
CIERRE	<p>Escribimos los números, luego los decoramos con serpentina.</p>	SERPENTINA HOJA BOOM	10 min

IV. BIBLIOGRAFÍA

- Rutas del Aprendizaje. (2015). Área Curricular. *Matemática II Ciclo*. Ministerio de Educación. Versión 2015. Metrocolor S.A. Lima, Perú. Disponible en: www.minedu.gob.pe

V. ANEXO

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

CONOCIENDO LOS NÚMEROS



Lunes Martes Miércoles Jueves Viernes Sábado Domingo

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo

Completar el calendario, teniendo en cuenta el orden de los números.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa :

Grado / Sección : 5 años “B”

Denominación : “Conociendo los números ordinales: 1° al 5°”

Fecha :

Docente : Guzmán Malaver Jessica Marylin

Duración : 45 minutos

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Procedimientos e Instrumentos de Evaluación
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa en forma oral los números ordinales sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el quinto lugar	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Nos reunimos en asamblea y escuchamos el cuento de los títeres: “La liebre, la tortuga y sus amigos”.</p> <p>Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿En qué lugar llego la liebre, tortuga, cerdo, etc.? ¿Les gusto el juego? ¿Para qué nos sirven estos lugares?</p> <p>La docente comunica a los niños que el día de hoy jugaremos a las carreritas. Posteriormente trabajaran con material concreto como cheniles y ganchos de ropa para aprender los números ordinales y al finalizar desarrollarán una hoja gráfica.</p>	<p>TITERES CHENILES GANCHOS DE ROPA HOJA BOOM</p>	15 min
DESARROLLO	<p>Los niños salen al patio y de 5 en 5 se forman para jugar a las carreras. Al finalizar responden a las siguientes preguntas: ¿En qué lugar llego su compañero? Cada niño se ubica en el estrado que le corresponde según el lugar que haya llegado.</p> <p>Los niños reciben un bajalengua, el cual está dividido en 5 espacios desde el 1° al 5° lugar (con un punto rojo de referencia) A la vez reciben 5 ganchos de ropa con la imagen de un animalito diferente. Los niños escuchan la indicación del docente. Por ej. El oso corrió, corrió y corrió, llego en el 4° lugar. Los niños buscan el gancho con el animalito indicado y lo</p>	<p>CHENILES GANCHOS DE ROPA HOJA BOOM</p>	20 min

	<p>ubican en el lugar correspondiente del bajalengua.</p> <p>Los niños reciben su hoja gráfica, y unirán a los niños con el lugar que indique la docente.</p>		
CIERRE	<p>Se entregará a los niños palos de chupete y dibujan animales, luego ubican en el lugar que ellos deseen.</p>	<p>PALOS DE CHUPETE</p>	<p>10 min</p>

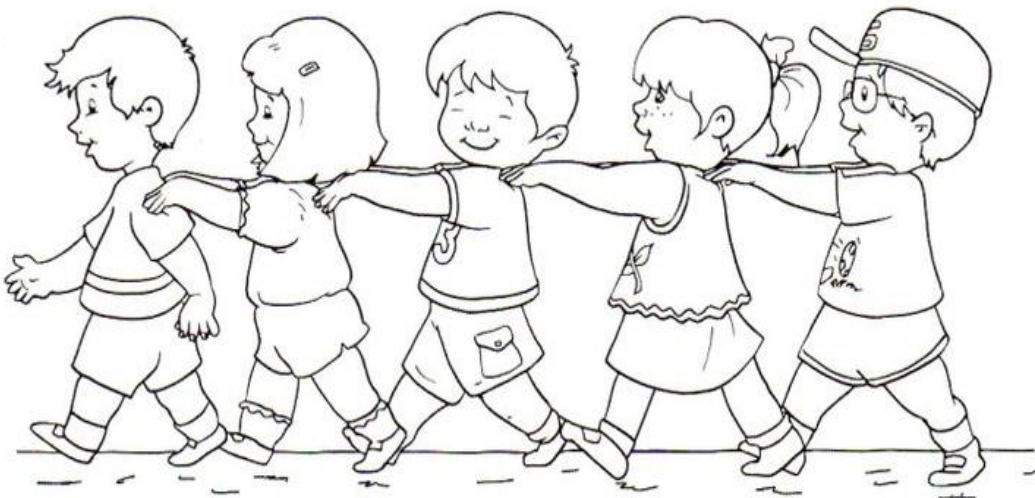
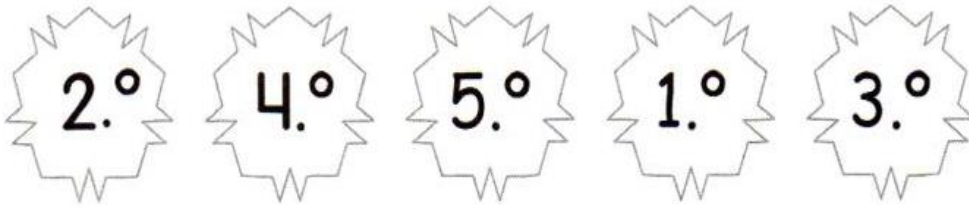
IV. BIBLIOGRAFÍA

- Rutas del Aprendizaje. (2015). Área Curricular. *Matemática II Ciclo*. Ministerio de Educación. Versión 2015. Metrocolor S.A. Lima, Perú. Disponible en: www.minedu.gob.pe
- <https://www.materialdeaprendizaje.com/numeros-ordinales-5-anos/>
- <https://i.pinimg.com/736x/5e/38/3b/5e383baad371588326f3abc7fd0133e7.jpg>

V. ANEXO

Números ordinales

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



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : “

Grado / Sección : 5 años “B”

Denominación : “Creando mi propio patrón de repetición: 3 colecciones”

Fecha :

Docente : Guzmán Malaver Jessica Marylin

Duración : 45 minutos

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Procedimientos e Instrumentos de Evaluación
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio	Matematiza situaciones	Reconoce los datos o elementos (hasta tres) que se repiten en una situación de regularidad y los expresa en un patrón de repetición	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Mostraremos un papelote con figuras ordenadas luego completarán los recuadros en blanco.</p> <p>Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Qué hemos trabajado? ¿Qué figuras han puesto? ¿Por qué? ¿Hay figuras que se repiten? ¿Cuántas? ¿Cuáles?</p> <p>¿Para qué nos sirven este patrón?</p> <p>La docente comunica a los niños que el día de hoy se formarán en grupos y crearan un patrón de repetición, luego construirán secuencias con material concreto, creando nuevos diseños y al finalizar haremos nuestra hoja gráfica.</p>	PAPELOTES FIGURAS GEOMÉTRICAS HOJA BOOM CRAYOLAS VASOS	15 min
DESARROLLO	<p>Los niños se forman en grupos de 5, luego la docente indica que cada grupo tendrá que crear un patrón de repetición con su cuerpo. Por ejemplo: un niño con los brazos abiertos, luego un niño levantando un brazo, luego un niño con los brazos abajo y así consecutivamente.</p> <p>Se les entrega a los niños crayolas, vasos, etc. Luego los niños crean patrones de repetición, de 3 colecciones.</p> <p>Los niños reciben una hoja y varias figuras geométricas, completan la secuencia.</p>	CRAYOLAS VASOS HOJA BOOM GOMA FIGURAS GEOMÉTRICAS	20 min
CIERRE	<p>Se entrega a los niños plastilina y siguen un patrón de repetición.</p>	PLASTILINA	10 min

IV. BIBLIOGRAFÍA

- Rutas del Aprendizaje. (2015). Área Curricular. *Matemática II Ciclo*. Ministerio de Educación. Versión 2015. Metrocolor S.A. Lima, Perú. Disponible en: www.minedu.gob.pe

V. ANEXO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa :

Grado / Sección : 5 años “B”

Denominación : “Jugamos en la recta numérica”

Fecha :

Docente : Guzmán Malaver Jessica Marylin

Duración : 45 minutos

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Procedimientos e Instrumentos de Evaluación
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Matematiza situaciones	Identifica los números del 1 al 10 en la recta numérica	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Jugaremos a dar saltos, como la ranita Rene en línea recta.</p> <p>Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Les gusto el juego? ¿Cuántos saltos dio la ranita Rene? ¿Por qué dimos varios saltos?</p> <p>La docente comunica a los niños que el día de hoy jugaremos de una manera muy divertida en la recta numérica, a la ranita Rene manda, darán saltos hasta llegar al número indicado, luego se les entregara regla y colocaran en orden los palitos de chupete, jugaremos con la ranita Rene, al finalizar se les entregara una hoja gráfica.</p>	<p>TITERE PALOS DE CHUPETE REGLA</p>	15 min
DESARROLLO	<p>Los niños juegan a la ranita Rene manda, por ej. La ranita Rene manda que un niño se ubique en el número 2 y de 4 saltos. ¿A qué numero llegó?</p> <p>Se les entrega a los niños una regla y palos de chupete (los niños enumeran), luego colocan palos de chupete siguiendo el orden de los números y jugamos.</p> <p>Los niños reciben una hoja, y ellos crean su propia recta numérica.</p>	<p>TITERE REGLA PALOS DE CHUPETE HOJAS BOOM COLORES</p>	20 min
CIERRE	<p>Se les entrega a los niños cheniles y ganchos (enumerados), ellos juegan con la recta numérica, y cuantos saltos dan.</p>	<p>CHENILES GANCHOS</p>	10 min

IV. BIBLIOGRAFÍA

- Rutas del Aprendizaje. (2015). Área Curricular. *Matemática II Ciclo*. Ministerio de Educación. Versión 2015. Metrocolor S.A. Lima, Perú. Disponible en: www.minedu.gob.pe

V. ANEXO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa :
Grado / Sección : 5 años “B”
Denominación : “Organizamos datos en las tablas de conteo”
Fecha :
Docente : Guzmán Malaver Jessica Marylin
Duración : 45 minutos

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Procedimientos e Instrumentos de Evaluación
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión de datos e incertidumbre	Comunica y representa ideas matemáticas	Elige situaciones de su interés, de su aula para recoger datos cualitativos Expresa con sus propias palabras lo que comprende sobre la información contenida en tablas de conteo	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>La docente muestra diversos objetos, cartucheras, cuadernos.</p> <p>Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Les gusto el juego? ¿Cómo podemos saber cuántos objetos, útiles escolares hay? ¿Qué debemos hacer?</p> <p>¿Para qué nos sirve contar?</p> <p>La docente comunica a los niños que el día de hoy aprenderemos a recopilar datos, luego llenaremos la tabla de conteo, se les entregará unas cartillas a los niños, dibujaran y completaran los datos de la tabla de conteo, al finalizar trabajaran su hoja gráfica.</p>	<p>OBJETOS CARTUCHERAS CUADERNOS CARTILLAS MONDADIEN ES HOJA BOOM</p>	15 min
DESARROLLO	<p>Sentados en círculo, observamos las prendas de nuestros amigos (polos, short, buzo, casaca), luego recopilan datos. La docente coloca en la pizarra una tabla de conteo y empiezan a llenar.</p> <p>Los niños reciben unas cartillas, luego observan lo que más les gusta del aula y recopilan los datos.</p> <p>Los niños reciben su hoja gráfica, observan las diferentes comidas que hay, utilizan el conteo para recopilar los datos.</p>	<p>POLOS SHORTS BUZOS CASACAS PIZARRA PLUMONES HOJA BOOM LAPIZ</p>	20 min
CIERRE		PIZARRA	10 min

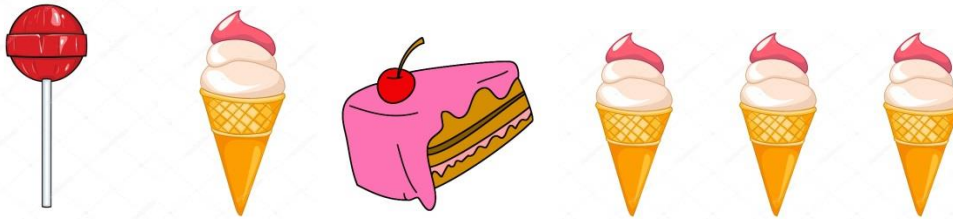
	Se entrega a los niños sus pizarras, la docente dibuja objetos y los niños utilizan la tabla de conteo.		
--	---	--	--




IV. BIBLIOGRAFÍA

- Rutas del Aprendizaje. (2015). Área Curricular. *Matemática II Ciclo*. Ministerio de Educación. Versión 2015. Metrocolor S.A. Lima, Perú. Disponible en: www.minedu.gob.pe

V. ANEXO

TABLA DE CONTEO



Completa la tabla de conteo.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa :

Grado / Sección : 5 años "B"

Denominación : "Jugamos a agregar objetos"

Fecha :

Docente : Guzmán Malaver Jessica Marylin

Duración : 45 minutos

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Procedimientos e Instrumentos de Evaluación
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Matematiza situaciones	Identifica cantidades y acciones de agregar hasta 10 objetos	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

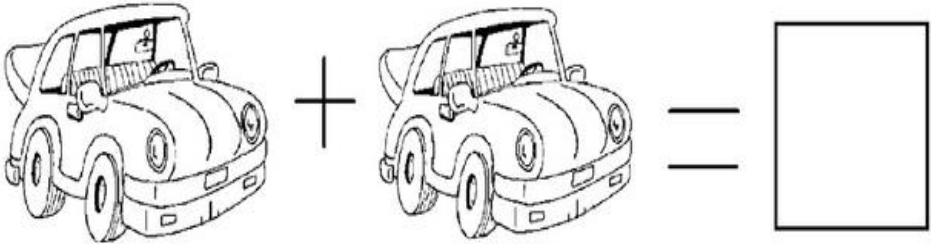
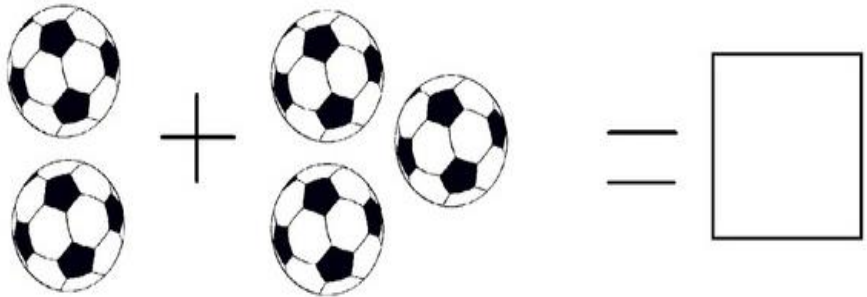
MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Nos reunimos en asamblea y la docente muestra a los niños una “máquina de sumar” y jugamos. Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Qué podemos hacer con la máquina? ¿Qué podemos sumar? ¿Les gusto el juego?</p> <p>¿Para qué nos sirven la máquina de sumar?</p> <p>La docente comunica a los niños que el día de hoy conoceremos la máquina de sumar, jugamos al rey manda y seguimos las indicaciones, luego se les entregara cartillas con números, colocaran cubos en cada número y jugamos a agregar, al finalizar desarrollarán una hoja gráfica.</p>	<p>MAQUINA DE SUMAR CHAPAS CUBOS HOJA BOOM</p>	15 min
DESARROLLO	<p>Los niños juegan al rey manda, por ejemplo: El rey manda que se agrupen de 5, luego agregamos 2 niños más y contamos, etc.</p> <p>Se les entrega a los niños cartillas con números, luego colocan cubos en cada número, y juegan a agregar, de acuerdo a la indicación.</p> <p>Los niños reciben su hoja gráfica, cuentan los objetos y colocan la respuesta.</p>	<p>CARTILLAS CUBOS HOJA BOOM OBJETOS</p>	20 min
CIERRE	<p>Se les entrega a los niños sus pizarras, ellos dibujan objetos, agregan objetos y cuentan.</p>	<p>PIZARRAS PLUMONES</p>	10 min

IV. BIBLIOGRAFÍA

- Rutas del Aprendizaje. (2015). Área Curricular. *Matemática II Ciclo*. Ministerio de Educación. Versión 2015. Metrocolor S.A. Lima, Perú. Disponible en: www.minedu.gob.pe
- <https://i.pining.com/originals/bc/9a/2c/bc9a2cd2f93fe96c666a2e622e4d7cd1.jpg>

V. ANEXOS

APRENDIENDO A SUMAR



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa :

Grado / Sección : 5 años “B”

Denominación : “Jugamos a quitar objetos”

Fecha :

Docente : Guzmán Malaver Jessica Marylin

Duración : 45 minutos

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Procedimientos e Instrumentos de Evaluación
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Matematiza situaciones	Identifica cantidades y acciones de quitar hasta 10 objetos	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE



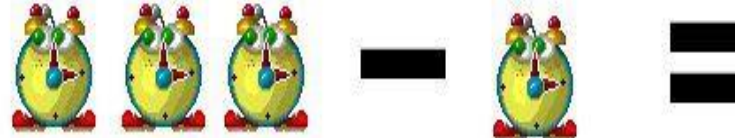
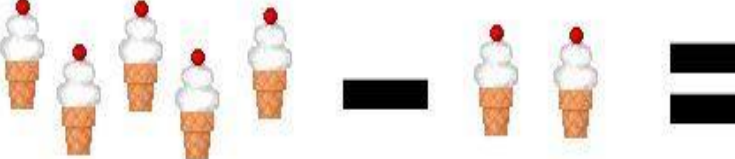
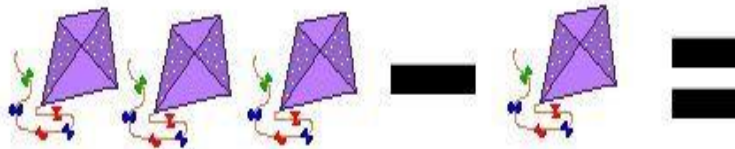

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Jugaremos con la Maquina de restar.</p> <p>Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Qué podemos quitar? ¿Les gusto el juego? ¿Para qué nos sirven la maquina?</p> <p>La docente comunica a los niños que el día de hoy jugaremos de una manera divertida a quitar objetos, luego la docente mostrará varias restas y los niños trabajaran con el material, al finalizar trabajaremos nuestra hoja gráfica.</p>	<p>MAQUINA DE RESTAR CHAPAS OBJETOS</p>	<p>15 min</p>
DESARROLLO	<p>Jugamos a los ositos saltarines, luego 3 ositos se cayeron. ¿Cuantos ositos quedaron? Y contamos.</p> <p>Se les entrega a los niños cubos, luego la docente muestra varias restas, luego los niños trabajan y aprender a quitar objetos.</p> <p>Los niños reciben su hoja gráfica, observan los objetos y luego quitan la cantidad que piden.</p>	<p>CUBOS PIZARRA</p>	<p>20 min</p>
CIERRE	<p>Los niños escriben en su cuaderno, los ejercicios de restar.</p>	<p>CUADERNO LAPIZ BORRADOR</p>	<p>10 min</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

- Rutas del Aprendizaje. (2015). Área Curricular. *Matemática II Ciclo*. Ministerio de Educación. Versión 2015. Metrocolor S.A. Lima, Perú. Disponible en: www.minedu.gob.pe

V. ANEXO

RESTAS

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa :
Grado / Sección : 5 años "B"
Denominación : "Aprendemos a resolver problemas de agregar"
Fecha :
Docente : Guzmán Malaver Jessica Marylin
Duración : 45 minutos

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Procedimientos e Instrumentos de Evaluación
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Propone acciones para resolver problemas de agregar de hasta 10 objetos Expresa con sus propias palabras lo que comprende del problema	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Nos reunimos en asamblea y la docente cuenta a los niños que Jorgito le regalo 2 manzanas, pero luego María le regalo 2 manzanas</p> <p>Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Cuántas manzanas le regalo María? ¿Cuánto hay en total? ¿Les gusto el juego? ¿Para qué nos sirven estos problemas?</p> <p>La docente comunica a los niños que el día de hoy aprenderemos a resolver problemas de sumar, jugaremos con los niños a contar diversas historias, utilizando las sumas, luego se entregara a los niños diversos objetos, y la docente mostrara en la pizarra un problema y los niños tendrán que resolverlo, al finalizar trabajaran su hoja gráfica.</p>	<p>PAPELOTE HOJA DE COLORES OBJETOS PIZARRA HOJA BOOM</p>	15 min
DESARROLLO	<p>Los niños juegan a contar diversas historias. Por ejemplo: Dayana tiene 5 pelotas y Carolina le regala 4 pelotas ¿Cuántas pelotas tiene Dayana en total?</p> <p>La docente muestra un problema y los niños resuelven el problema de agregar con cubos.</p>	<p>CUBOS PAPELOTE HOJA BOOM COLORES</p>	20 min

	Los niños reciben su hoja gráfica, observan y cuentan cuanto agrego cada niño.		
CIERRE	Se les entrega a los niños plastilina, luego ellos crean un problema y lo resuelven.	PLASTILINA	10 i n

IV. BIBLIOGRAFÍA

- Rutas del Aprendizaje. (2015). Área Curricular. *Matemática II Ciclo*. Ministerio de Educación. Versión 2015. Metrocolor S.A. Lima, Perú. Disponible en: www.minedu.gob.pe
- <http://www.educaplanet.com/educaplanet/wp-content/uploads/2015/09/problemas-sumas-restas-preescolar.png>

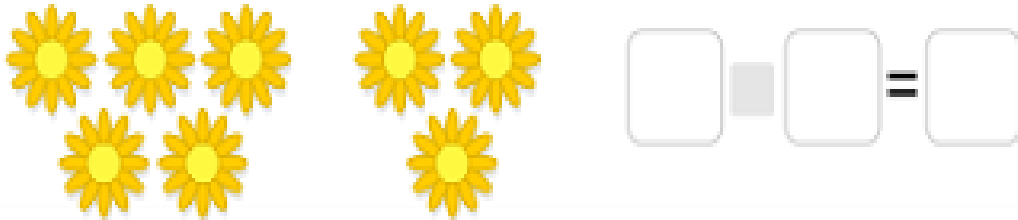
V. ANEXO

PROBLEMAS DE AGREGAR

Tengo 7 mariposas y encuentro 3. ¿Cuántas tengo en total?



Tengo 5 flores y encuentro 3 más. ¿Cuántas tengo en total?



		
 tiene _____  .	 tiene _____  .	
 tiene _____  .	 tiene _____  .	
Entre las dos tienen _____ ovejas, porque:	Entre las dos tienen _____ aves, porque:	
<input type="text"/> 3 + <input type="text"/> 2 = <input type="text"/>	<input type="text"/> + <input type="text"/> = <input type="text"/>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa :
Grado / Sección : 5 años "B"
Denominación : "Aprendemos a resolver problemas de quitar"
Fecha :
Docente : Guzmán Malaver Jessica Marylin
Duración : 45 minutos

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Procedimientos e Instrumentos de Evaluación
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Matematiza situaciones	Propone acciones para resolver problemas de quitar de hasta 10 objetos Expresa con sus propias palabras lo que comprende del problema	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>La docente cuenta a los niños que Carlita compro 6 peras y comió 2 peras.</p> <p>Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Cuántas peras comió Carlita? ¿Cuántas peras le quedo? ¿Les gusto el juego?</p> <p>¿Para qué nos sirven los problemas de quitar?</p> <p>La docente comunica a los niños que el día de hoy aprenderemos a resolver problemas de quitar, jugaremos con los niños al rey manda, formaremos grupos y jugamos a quitar, luego trabajaremos con chapas y resolveremos problemas de quitar, al finalizar trabajaremos nuestra hoja gráfica.</p>	<p>PAPELOTE HOJAS BOOM</p>	<p>15 min</p>
DESARROLLO	<p>Los niños juegan al rey manda, se forman en grupos y juegan.</p> <p>Los niños trabajan con cartillas y resuelven problemas de quitar.</p> <p>Los niños reciben su hoja gráfica, observan y resuelven los problemas de quitar.</p>	<p>CHAPAS HOJA BOOM PAPEL BOOM</p>	<p>20 min</p>
CIERRE	<p>Se entrega a los niños palos de chupete y juegan con los números a resolver problemas de quitar.</p>	<p>PALOS DE CHUPETE</p>	<p>10 min</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

- Rutas del Aprendizaje. (2015). Área Curricular. *Matemática II Ciclo*. Ministerio de Educación. Versión 2015. Metrocolor S.A. Lima, Perú. Disponible en: www.minedu.gob.pe
- <http://www.educaplanet.com/educaplanet/wp-content/uploads/2015/09/problemas-sumas-restas-preescolar.png>

V. ANEXO

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



$$\boxed{5} - \boxed{2} = \boxed{}$$

Hay 6 magdalenas y me como 2. ¿Cuántas quedan?



$$\boxed{} - \boxed{} = \boxed{}$$

Tenía 10 galletas. Si me como 3, ¿cuántas me quedan?



$$\boxed{} - \boxed{} = \boxed{}$$

Hay 5 huevos y se rompe 1. ¿Cuántos quedan?



$$\boxed{} - \boxed{} = \boxed{}$$

PROBLEMAS DE QUITAR

Hay 6 manzanas y me como 2. ¿Cuántas quedan?



$$\boxed{6} - \boxed{2} = \boxed{}$$

Resuelve los problemas de quitar.

Evidencias









