



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

JUEGOS MATEMÁTICOS Y NOCIÓN DE NÚMERO
EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INTEGRADO N° 30001-54 DE LA
PROVINCIA DE SATIPO-2018

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

Br. RAMOS MERCADO, FLORIMELA

ASESOR

Dr. SALOME CONDORI, EUGENIO

SATIPO-PERÚ

2018

2. Hoja de firma del jurado

Dr. CASTILLO MENDOZA, HELSIDES LEANDRO
PRESIDENTE

Mgtr. SEAS MENÉDEZ, AMELIA FLORA
SECRETARIA

Mgtr. INGA CARRANZA, SENON ANTENOR
MIEMBRO

3. Hoja de agradecimiento

Agradezco al padre eterno, a mis hijos, a la Universidad, a mi familia, a mis maestros, a mi tutor de investigación por darme las facilidades y apoyo moral y conducirme por buen camino para lograr mis objetivos.

La autora

Dedicatoria

Dedicado a mis padres, a mi familia, a mis hijos a mis pequeñitos estudiantes que tanto los quiero por darme todo el apoyo moral para lograr el deseo más anhelado por mi persona que es el título profesional.

La autora

4. Resumen

La presente investigación titulada Juegos matemáticos y noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2018.

Investigación fue de tipo aplicada. Nivel y diseño correlacional, el método empleado para el trabajo de investigación fue: el método general científico, y sus fases. La población estuvo conformada por 114 estudiantes entre damas y varones de 3 años, 4 años y 5 años en la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2018. Y una muestra de estudiantes de 3 años de edad. Con un objetivo general que es: Determinar la relación que existe entre juegos matemáticos y noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018 siendo el resultado general que el coeficiente hallado $r= 0.838$ que cuantificó la relación entre la variable Juegos matemáticos y la noción de número, ha concluido que ambas variables se relacionaron de manera positiva perfecta, se determinó que los Juegos matemáticos tuvo una correlación positiva perfecta en la noción de número en los estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018 en un 70.22%.

Palabras claves: manejo noción de números por estrategia de juegos matemáticos.

Abstract

This research entitled Mathematical games and number concept in students of the Integrated Educational Institution N ° 30001-54 of the province of Satipo-2018.

Research was of the applied type. Level and correlational design, the method used for the research work was: the general scientific method, and its phases. The population consisted of 114 students between ladies and men of 3 years, 4 years and 5 years in the Integrated Educational Institution No. 30001-54 of the province of Satipo-2018. And a sample of 3-year-old students. With a general objective that is: To determine the relationship that exists between mathematical games and the notion of number in students of the Integrated Educational Institution N ° 30001-54. Satipo-2018 being the general result that the coefficient found $r = 0.838$ that quantified the relationship between the variable Mathematical games and the notion of number, has concluded that both variables were related in a perfect positive way, it was determined that the mathematical Games had a correlation positive perfect in the notion of number in the students of the Integrated Educational Institution N ° 30001-54. Satipo-2018 at 70.22%.

Keywords: management of the notion of numbers by mathematical game strategy.

5. Contenido

1. Título.....	i
2. Hoja de firma del jurado	ii
3. Hoja de agradecimiento	iii
4. Resumen.....	v
5. Contenido.....	vii
6. Índice de gráficos y tablas	ix
I. Introducción	13
II. Revisión de la literatura.....	18
2.1. Antecedentes	18
2.1.1. Antecedentes internacionales	18
2.1.2. Antecedentes nacionales	23
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	27
2.2.1. Bases teóricas de juegos matemáticos.....	27
2.2.2. Bases teóricas de noción de número	30
2.2.3. Bases teóricas de aprendizaje.....	35
III. Hipótesis	38
IV. Metodología	39
4.1. Diseño de la investigación	39
4.2. Población y muestra	40
a. Población.....	40
b. Muestra	41
4.3. Definición y operacionalización de variables juegos matemáticos y noción de números en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54-2018	43
4.4. Técnicas e instrumentos.....	45
a. Técnicas.....	45
b. Instrumentos.....	45
4.5. Plan de análisis	46
4.6. Matriz de consistencia de variables juegos matemáticos y noción de números en estudiantes de la institución Educativa Integrado 30001-54-2018.....	47
4.7. Principios éticos.....	49
V. Resultados	50
5.1. Resultado.....	50

5.1.1. Análisis e interpretación de datos de la variable juegos matematicos como estrategia didáctica y sus dimensiones.	50
5.1. Estudio correlacional.....	66
5.2. Análisis de resultado	80
VI. Conclusiones y recomendaciones	86
6.1. Conclusiones	86
6.2. Recomendaciones	88
VII. Referencias bibliográficas	90
ANEXOS	95

6. Índice de gráficos y tablas

Índice de gráficos

GRAFICO N° 01: Dimensión juego piolino en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2018-----	52
GRAFICO N° 02: Dimensión juego math dice jr en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo -2018-----	54
GRAFICO N° 03: Dimensión juego dominó en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo -2018 -----	56
GRAFICO N° 04: Resultados porcentuales variables juegos matemáticos Institución Educativa N° 30001-54 de la provincia de Satipo -2018-----	58
GRAFICO N° 05 Dimensión juego cuantificadores en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo -2018-----	60
GRAFICO N° Dimensión juego comparación en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo -201806: -----	62
GRAFICO N° 07: Dimensión juego correspondencia en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo -2018-----	64
GRAFICO N° 08: Resultados porcentuales variable noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo -2018 -----	66

Índice de tablas

TABLA N° 01: Población I.E.I. N° N° 30001-54 -2018-----	41
TABLA N° 02: Muestra I.E.I. N° N° 30001-54 -2018-----	42
TABLA N° 03: Dimensión juego piolino en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2018-----	51
TABLA N° 04: Dimensión juego math dice jr en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo -2018-----	53
TABLA N° 05: Dimensión juego dominó en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo -2018-----	55
TABLA N° 06: Resultados porcentuales variables juegos matemáticos Institución Educativa N° 30001-54 de la provincia de Satipo -2018-----	57
TABLA N° 07: Dimensión juego cuantificadores en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo -2018-----	59
TABLA N°08: Dimensión juego comparación en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo -2018-----	61
TABLA N°09: Dimensión juego correspondencia en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo -2018-----	63
TABLA N°10: Resultados porcentuales variable noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo -2018 -	65

I. Introducción

Para desarrollar el área de la matemática en los niños del nivel inicial en nuestro país, requirió tener en cuenta muchos factores como por ejemplo que los niños tengan mucha habilidad matemática estas habilidades van a permitir en el estudiantado del nivel inicial desarrollan operaciones matemáticas, rango numérico para el nivel inicial, habilidades para contar, como por ejemplo correspondencia de término a término, ordenación estable, abstracción, no pertinencia de orden, cardinalidad, comparaciones, juntar agregar quitar. Noción de número cuantificadores, comparación, correspondencia, clasificación, resolución de problemas.

La didáctica según (Pérez, J. 2017) es el arte de enseñar y aprender utilizando las técnicas los métodos de enseñanza dedicado a la búsqueda y el desarrollo de los procedimientos adecuados para optimizar la calidad de la enseñanza muy adecuada pertinente aplicada a las matemáticas, especialmente en el ciclo II. Teniendo en cuenta la línea de investigación proporcionada por la universidad con la escuela profesional de educación, el campo disciplinar enfoque socio cognitivo y la línea que es intervenciones educativas con estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo, orientadas al desarrollo del aprendizaje en los estudiantes de educación básica regular.

Los estudiantes de la edad de 2-7 años de edad están ubicados en la etapa pre-operacional inicial donde tienen la capacidad para usar los símbolos, imágenes, palabras y representar objetos y experiencias y que al

mismo tiempo permitió la adquisición del lenguaje, asimismo tuvieron la capacidad para clasificar los objetos en diferentes categorías forma, color, tamaño.

Dentro de la educación infantil del niño es la edad exacta para la educación matemática, es donde se tuvo que sentar una base fundamental de la matemática, el cimiento firme para el aprendizaje que se desarrolló como tal, en cuanto a los números, y otros componentes de la matemática.

La ciencia exacta que es la matemática para comprender y dar soluciones a los problemas que nos rodea según las (Rutas de Aprendizaje 2015) el hombre desde que nace hasta que muera utiliza algún tipo aprendizaje de matemática. Surgen problemas cuando la matemática que se enseña no es significativa, por tal razón es posible ofrecer una estrategia adecuada para el aprendizaje de la matemática de acuerdo a los pasos científicos de iniciar por la idea, luego el problema y como resultado de estos procesos. Originándose el título de la investigación. Juegos matematicos y noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2018 siendo el problema general y específicos.

¿Qué relación existe entre juegos matematicos y noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integral N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2018?

¿Qué relación existe entre piolino y cuantificadores en estudiantes de la Institución Educativa Integral N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2018?

¿Qué relación existe entre capacidades math dice Jr. y comparación en estudiantes de la Institución Educativa Integral N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2018?

¿Qué relación existe entre dominó y correspondencia en estudiantes de la Institución Educativa Integral N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2018?

Y un objetivo general Determinar la relación que existe entre Juegos matematicos y noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2018.

La presente investigación tuvo una gran utilidad en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes donde ha tenido una relevancia en la solución de los problemas de aprendizaje del educando, en este caso del nivel inicial donde aportó un gran conocimiento en el que cómo se debe enseñar al estudiante para que logre las metas del aprendizaje. Se pudo saber los resultados después del trabajo de recojo de información procesamiento de datos, de la misma forma se conoció el comportamiento de las variables en la solución del problema, con los resultados también se conoció el modo de aprender con estrategias adecuadas a los estudiantes.

Se justificó el trabajo científico por la razón que existe problema de aprendizaje en el campo de las matemáticas sobre todo en los niños a que

nos estamos dedicando por falta del interés que deben tener los padres de familia en el logro de los aprendizajes de las áreas de parte de sus hijos.

Según (Araujo, 2010) donde cita a (Ausubel, D. P.) en que sustenta que para ser un aprendizaje significativo, tiene que tener que ser el material que se presenta ante los estudiantes con una estructura interna bien organizada, deben tener una secuencia lógica relacionado con las ideas principales en los niños, asimismo deben de tener que los contenidos que se trabajarán con los estudiantes deben de ser altamente comprensibles, los estudiantes deben de tener ideas inclusoras en su estructura cognitiva y lo más importante que el estudiante debe de estar tan dispuesto a querer aprender; en este caso, del nivel inicial los padres de familia deben de ser los más directos responsables e interesados en el aprendizaje de sus pequeños estudiantes, de tal manera que se debe de utilizar las mejores estrategias para el logro de los aprendizajes de los estudiantes del ciclo II de nuestra comunidad educativa de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2018 es un problema complejo de solucionar porque muchos de los padres de familia no están pensando en que su hijo en lo posterior estudie hasta lograr una meta, que es una carrera profesional, porque no tienen bien estructurado en su mente de cuánto valor tiene el estudio debido a que la mayoría de los padres de familia son agricultores.

Otra justificación que el año (2016) ECE en la evaluación censal al estudiante en el nivel de primaria la selva central tuvo una deficiencia en cuanto al aprendizaje de las diferentes áreas especialmente en el área de matemática y comunicación, en tal razón es consecuencia del mal uso de las

estrategias de enseñanza en el nivel inicial, en este caso en el área de matemática se llevó a cabo la investigación porque es conveniente probar y tener un sustento científico acerca de la utilización de la estrategia didáctica como el uso de los juegos matemáticos y el aprendizaje significativo de la noción de números dentro de la matemática en estudiantes de 4-5 años de edad de muestra Institución Educativa, logro que trascendió en los estudiantes a nivel del Perú, el estudio científico aportó conocimientos a los posteriores estudiosos en busca de nuevas estrategias, o maestros que buscan renovar las estrategias de aprendizaje, se trabajó para apoyar a las teorías que se puede trabajar, en cuanto al comportamiento de las variables que se conoció después de la aplicación de los instrumentos procesados los resultados y trabajadas las conclusiones. Investigación que se trabajó en una población dentro de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 en el ciclo II con una población de 114 estudiantes de las edades de 3-4-5 años y una muestra de 29 estudiantes de 3 años de la sección Margarita.

II. Revisión de la literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

Revisando los trabajos de investigación previa a nivel internacional y nacional se llegó a materializar los siguientes trabajos.

Vara, E. (2010) en su trabajo de investigación de *“La lógica matemática en educación infantil”* Universidad de Valladolid España para optar el grado de educación infantil trabajando con un objetivo general considerar la educación lógico matemática como un elemento más en la formación integral de la personalidad del niño y en el desarrollo de toda y cada uno de sus capacidades con una población de niños de 4-5 años 5.6 años de edad estudiantes para ver la situación actual de la didáctica de la matemática en educación inicial con una metodología científica cualitativo y cuantitativo, con diseño experimental. Utilizando para el recojo de información los instrumentos pre-test y pos test llegando a las siguientes conclusiones: El niño desde que nace va desarrollando el pensamiento lógico matemática tienen como objetivo que el alumno aprenda a recitar y escribir de los primeros números, así como la composición y descomposición, en la formación de la edad temprana hay dos tipos de diferentes los naturales y los formales

también existe una cronología preconceptos, conceptos contrastados con la realidad y conceptos reales, es muy importante que en la educación infantil se usen palabras usuales para identificar los conceptos ya que así será más fácil para la comprensión de los niños estos conceptos no han de formarse todos a la vez, sino que deben ir creándose sucesivamente.

Sánchez, N. (2013) en su trabajo de investigador de *“El juego y la matemática. Juegos de matemáticas para el alumnado del primer ciclo de E. primaria.”* Universidad de Valladolid España con un objetivo general considerar la educación lógico matemática como un elemento más en la formación integral de la personalidad del niño y en el desarrollo de toda y cada uno de sus capacidades con una población y muestra de 15 niños con una metodología científica, con diseño experimental. Utilizando para el recojo de información los instrumentos encuesta llegando a las siguientes conclusiones: los docentes utilizan el juego como una forma de premiar al alumnado cuando han aprendido lo que se explica significa que el alumno aprende más con el juego, el juego es un detonante de la curiosidad hacia nuevos conceptos procedimientos y métodos matemáticos. Es importante conocer el tipo de estrategia usadas el aula hay que tener en cuenta que los conceptos que se ven en estas edades en el área de matemática son consideradas básicas y esenciales ya que serán importantes y necesarios de cara al aprendizaje de los nuevos conceptos que se verán en etapas posteriores.

Cueva, K. (2010) en su trabajo de investigador de *“Elaboración de una guía metodológica para el desarrollo de la inteligencia lógica matemática en niños y niñas de 5 años de edad de la escuela Juan Montalvo de la provincia Pichincha Cantón Rumiñahui durante el periodo 2009-2010”* Universidad de Cotopaxi Ecuador para optar el título de licenciatura en ciencias de la educación mención educación Parvulario trabajando con un objetivo general Instruir a la persona acerca de aspectos tales como objetivos, funciones, procedimientos, normas para seguir un juego con una población de con niños de 5.6 años de edad estudiantes para ver la situación actual de la didáctica de la matemática en educación inicial con una metodología científica. Utilizando para el recojo de información los instrumentos encuesta llegando a las siguientes conclusiones: la actividad lúdica produce en los párvulos un mejoramiento de sus capacidades intelectuales, cognitiva y afectivas aspectos que favorecen indudablemente al proceso educativo dentro del aula, los materiales que no rodea permite desarrollar algo de las capacidades del ser humano a través de la elaboración de juguetes caseros al alcance de todo bolsillo, la actividad lúdica permite al niño a desarrollar las capacidades para la resolución de problemas.

Varela, P. (2012) en su trabajo de investigador de *“La resolución de problemas en la enseñanza de las ciencias aspectos didácticos”* Universidad Complutense de Madrid España para optar el grado de doctor trabajando con una población de 36 estudiantes para ver la

situación actual de la didáctica de la matemática en educación inicial con una metodología científica cualitativo y cuantitativo, con diseño cuasi experimental. Utilizando para el recojo de información los instrumentos pre-test y pos test llegando a las siguientes conclusiones: se logró que los estudiantes tengan mejor conocimiento de la matemática, el resultado dio origen para mejorar la metodología en la enseñanza de la matemática, el propósito fue resolver problemas con el estudiante.

Gómez, M. E. (2012) en su trabajo de investigador de *“Didáctica de la matemática basada en el diseño curricular de educación inicial nivel preescolar”* Universidad de León España para optar el grado de doctora trabajando con un objetivo general de determinar la situación actual de la didáctica de la matemática en educación inicial a fin de desarrollar una propuesta programática para la adquisición de la noción del número en el niño, dirigida, a los docentes de educación inicial nivel preescolar, adscritos a instituciones privadas del estado Aragua, Municipio Girardot. Utilizando para el recojo de información los instrumentos pre-test y pos test llegando a las siguientes conclusiones: la evaluación permitió que el grupo control 57% y grupo experimental 93% se evidencia la influencia positiva de la aplicación de la propuesta programática, grupo control 60% grupo experimental 59% relativamente se encuentran en el mismo nivel.

Aguilera, P, & Ponce, J. & Silva, V. (2012) en su trabajo investigatorio “*uso del material concreto en el sector de matemática en primer año básico*” Universidad Academia De humanismo cristiano Chile en una población de 25 estudiantes del nivel inicial con un objetivo general de recopilar cuales eran las metodologías utilizadas por los docentes, con un instrumento para el recojo de datos que es ficha de observación y logrando el procesamiento en el programa SPSS versión 18, Llegando a las siguientes conclusiones: los 25 estudiantes de primero básico en el sector de matemática, obtuvieron los siguientes resultados: el 30 % se encuentra en un nivel avanzado, el 35% en un nivel intermedio y el 34% en un nivel inicial.

García, P. (2013), en su tesis titulada *Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática* Universidad Rafael Landívar Guatemala, para optar el título de pedagoga con orientación en administración y evaluación educativa, trabajando en una muestra de estudio en dos secciones de este grado siendo la sección “A” el grupo control y la sección “B” el grupo experimental, cada sección cuenta con 30 alumnos el número lo cual equivale a un total de sujetos de 60, hombres y mujeres, de diferente nivel económico, se encuentran entre las edades de 15 a 18 años, utilizando los instrumentos para el recojo de datos test que consiste una prueba de diagnóstico, pruebas parciales y prueba final. Llegando a una conclusión que en el grupo control donde no se aplicaron juegos para el aprendizaje de la matemática hubo carencia de

estimulación para que el alumno desarrollara al máximo sus habilidades de pensamiento. Pues en este caso el promedio muestral del grupo control se encuentra en 44.96 mientras que el grupo experimental puntó 59.6, con una diferencia de 14.64, entre ambos grupos. La ponderación mayor obtenida por el grupo control está entre 58 y 61 puntos lo cual equivale al 13% de la muestra, en el grupo experimental la ponderación se encuentra entre 69 y 71 puntos equivalente al 20% de los estudiantes, existe entre ambos grupos una diferencia del 7% respecto a la cantidad de estudiantes y alrededor de 10 puntos de diferencia lo cual nuevamente comprueba que los juegos educativos han logrado su fin formativo, haciendo énfasis que solamente se trabajó durante un bimestre.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Cueto, M. (2016) en su tesis titulada *“Influencia de la estrategia matemática lúdica en el desarrollo de capacidades en niños/as de 04 años de la institución Educativa N° 304 del distrito de la banda de Shilcayo, provincia y región San Martín”* Universidad Cesar Vallejo Perú para optar el grado académico de maestra en educación en la mención en docencia y gestión Educativa con objetivo general: Determinar la influencia del taller matemática lúdica en el desarrollo de capacidades matemáticas en niños/as de la Institución Educativa Inicial N° 304 del distrito de la banda de Shilcayo y región San Martín Trabajada en una población de 200 estudiantes de ambos sexos de la

institución N° 304 y la muestra de 27 estudiante de ambos sexos utilizando la técnica de la observación y los instrumentos para el recojo de datos encuesta con sus indicadores llegando a la conclusión: La aplicación de la estrategia matemática lúdica influye en el desarrollo de capacidades matemáticas muy significativamente en niños y niñas de 04 años desarrollando capacidades de orden, equivalencia y comparación a través de estrategias lúdicas identificando y entendiendo el rol que juegan las matemáticas en la creatividad y la reflexión demostrada vía experimentación. La aplicación la estrategia “Matemática Lúdica” desarrolla significativamente la capacidad de equivalencia en niños y niñas de 04 Años de nivel inicial teniendo una gran importancia por dos razones: por un lado, son los que inician a los niños en la aceptación de reglas; por el otro, les permiten comenzar a tratar colecciones de objetos desde el punto de vista cuantitativo, percibiendo los conceptos de número, espacio, volumen, peso y tiempo. La aplicación la estrategia “Matemática Lúdica” desarrolla significativamente la capacidad de comparación en niños y niñas de 04 Años de nivel inicial, demostrando nociones intuitivas de comparar volúmenes, superficie, longitud y otros atributos que eventualmente aprenderán a medir, explorando la realidad constantemente que le lleva a la experiencia en la resolución de problemas, demostrada vía experimentación.

Lachi, R. A. (2015) en su tesis titulada “*Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y*

operaciones en niños(as) de cinco años” Universidad San Ignacio De Loyola Perú para optar el grado de maestro en educación en la mención en Didáctica de la enseñanza de educación Inicial teniendo como objetivo general: Diseñar una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones en niños de 5 años Trabajada en una muestra de 6 estudiante y 2 docentes utilizando los instrumentos para el recojo de datos pre-test y pos-test basadas en 20 items para cada variable llegando a la conclusión: Las teorías analizadas demuestran que el desarrollo de la competencia de número y operaciones favorece el desarrollo del pensamiento crítico, por lo tanto los niños aprenden a resolver problemas de cualquier índole en situaciones de la vida diaria. La estrategia de juegos tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables además enseñan a conocer y transmitir las costumbres y tradiciones de la comunidad. Es una propuesta fundamentada con el enfoque socio cognitivo y el enfoque de resolución de problemas con los pasos de Brousseau situaciones didácticas. La propuesta fue válida con juicio de experto en el área de del nivel inicial y conocedores del tema de investigación.

Martinez, L. N. et-al (2010) en su tesis titulada *“El juego como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la adición y la sustracción primero de las Instituciones Educativas la Ceiva, Gallinazo y Diamante del municipio de puerto Guzman- Putumayo”* Universidad de

la Amazonía del Perú para optar el título de licenciada en pedagogía Infantil educación. Trabajando con un objetivo general de Diseñar una propuesta pedagógica basada en el juego que permita fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de la adición y sustracción en el grado inicial de las instituciones educativas la Ceiba, gallinazo y Diamante del municipio de puerto Guzmán Putumayo. Trabajada en una población de 47 estudiantes 25 niños y 22 niñas correspondiente muestra de estudiante de enfermería utilizando los instrumentos para el recojo de datos las encuestas para cada variable llegando a la conclusión: Es una estrategia impactante e innovador puesto que el juego; promueve el interés y dispone a los niños y a las niñas hacia un aprendizaje significativo. Está claro que la dinamización de la estrategia didáctica a través del proyecto de aula desarrollado desde el juego como eje central de las actividades significativas permite al docente facilitar la comprensión y asimilación de la adición y la sustracción en los niños y las niñas, demostrando así la incidencia del juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la matemática, mejorando la motivación hacia su aprendizaje. Las prácticas pedagógicas se fundamentaron en las teorías del juego brindado al docente una herramienta valiosa para orientar el proceso de enseñanza y aprendizaje acorde y a la medida de los niños y las niñas de las instituciones educativas fuente de investigación. Su apropiación impulso a que los docentes se apropiaron del diseño de estrategias lúdicas que se tradujeron en un mejor desarrollo del aprendizaje significativo.

2.2.Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Bases teóricas de juegos matemáticos

Perú, Diseño curricular Nacional (2008)

El juego es por lo excelentísimo una forma de aprender la matemática del niño con esto tiene una cercanía al mundo que le rodea y conoce todo lo que le rodea aprendiendo continuamente y permanentemente los estudiantes andinos selváticos y urbanos practican juegos lúdicos y tienen muchos juegos guardados en su memoria, roles de alta competencia, imitativos de destrezas, física, verbales e intelectuales por supuesto siempre ha usado los recursos propios. (p.60)

Lee (2018)

Los juegos matemáticos son una manera entretenida de ejercitar las habilidades matemáticas donde los juegos ayudan a reducir la ansiedad. Generalmente tiene varios elementos.

Reglas estructura establecida para jugar.

Un final una meta de ganar.

Obstáculos competencia con jugadores con puntaje en forma individual.

Los juegos matemáticos tienen nivel de complejidad, permitiendo el desarrollo de las competencias facilitando G aprender de los unos y los otros. Desarrollando sus habilidades dentro de su realidad en forma práctica (párr. 8)

<https://www.understood.org/es-mx/school-learning/le>

Roldan (s.f.)

Las matemáticas genera reacciones en el niño puede ser de entusiasmo o de odio, en necesario que el niño aprenda desde una edad temprana en forma divertida para que no sientan que es una imposición, sino como algo que es parte dela vida. Nunca hablar negativamente sobre las matemáticas es mejor decir que es parte de la vida, la motivación es muy importantísimo en el aprendizaje de las matemáticas en los niños, los juegos es el punto de partida para que el menor de edad aprendas matemática sin darse cuenta y forma muy divertida. (Párr. 2-3-4)

Perú, Ministerio de Educación (2015)

Los aprendizajes de la matemática son que den respuestas a situaciones problemáticas de la vida real, el enfoque el saber actuar oportunamente ante una situación problemática movilizand o una serie de recursos o saberes a través de actividades con criterios de calidad.

Situación problemática: son las características superficiales del problema el experto se guía por las características del problema

principalmente la estructura de sus elementos y relaciones, lo que involucra la edificación de una representación interna, de interpretación, comprensión, matematización, correspondencia

Capacidades matemáticas: resuelve problemas dominando una técnica matemática, y los procedimientos estratégicos y un control para desarrollar capacidades como la matematización, representación, comunicación, producción de estrategias utilización de expresiones simbólicas lo que significa una acción para ser eficaz mueve una serie de recursos.

Conocimiento matemático: Propicia lo significativo y funcional de una situación problemática precisa de la realidad entonces puede descubrir que la matemática es un instrumento fundamental para la vida acceder a conocimientos científicos interpretar y transformar el entorno. (p-p-10-11)

Perú, Ministerio de Educación (2007) afirma:

Juego de encaje: es elaborado por una base de plástico con eje circular los estudiantes exploran y desarrollan su conexión óculo manual y aprenden la seriación según tamaño.

Cubos: los estudiantes investiguen los objetos, apilan, realizan en juegos grupales aprovechando los colores utilizando los sentidos

Pelotas: son pelotas de plástico resistente de diferentes colores consienten desarrollar capacidades psicomotoras como fuerza equilibrio, coordinación óculo y los pies.

Sonaja: Producen los sonidos leves incita la percepción auditiva despliegan las capacidades perceptuales de color, forma, sonido y textura.

Tambor: alentadora para la expresión corporal incentiva a descubrir en el estudiante la música, armonía ritmo, intensidad y tiempo.

Balde: Permite a los pequeños hacer comparaciones de cantidad, de peso, de volumen.

Carretilla: posibilita el juego simbólico incentivo en el párvulo el sentido de las actividades significativas diarias desarrollando los recorridos rectos curvos y ondulados. (p.20)

2.2.2. Bases teóricas de noción de número

Perú, Ministerio de educación (2013) afirma:

El concepto de número es abstracto se usa para representar situaciones de la vida real, en este sentido para definir número se debe tener en cuenta lo cardinal: que está referido a la cantidad de elementos de una colección ejemplo tres lápices, tres borradores. Ordinal: se refiere al orden que ocupa un elemento dentro de una colección ordenada como por ejemplo 5 en un orden se ubica en quinto lugar después de 4 y antes de 6. Inclusión jerárquica está referido al último número como por ejemplo al terminar de contar del 1, 2, 3, 4 y 5 expreso que tengo 5 pelotitas y 4 está incluido en 5. Numeral: es la representación

convencional del número como se puede representar cinco bolitas con el número 5.

Cuantificadores: por medio de las actividades diarias los niños y con la interacción del material concreto pueden identificar distintas cantidades como por ejemplo; muchos, pocos, ninguno, más que, menos que.

Comparación: es la observación de semejanzas y diferencias entre los objetos porque comparar es poner en atención a dos o más características de los objetos para establecer relaciones y definir semejanzas como por ejemplo; igual y diferente, grande pequeño, alto y bajo largo corto, lleno vacío, duro y blando.

Correspondencia: es que un elemento de una colección se le vincula con un elemento de otra colección. Es la base para determinar el cuantos, se realiza la correspondencia univoca donde permite comparar dos colecciones una a una mediante la percepción. (p. p. 33-34)

Cueva (2010)

Es la habilidad para utilizar los números de manera afectuosa y de razonar convenientemente, es un tipo de inteligencia que implica para emplear los números con mucha habilidad a través del pensamiento lógico al respecto cita a (Walfredo, 1987, p.123) donde manifiesta que la juicio lógica matemática es para el impulso de la creatividad informática ya en este momento todos deben aprender la computadora dando inicio a los conocimientos a partir de 5 años, la inteligencia

lógico matemática permite a los individuos utilizar apreciar las relaciones abstractas el modo de trabajar de un científico o un lógico y de los matematicos los que maniobran números, cantidades y operaciones opinan la capacidad para discernir patrones lógicos o números. (p.21)

Blanes (s.f.)

La inteligencia lógico matemática entre otras inteligencias es la más reconocida en las pruebas de inteligencia por lo que corresponde a la forma del pensamiento del hemisferio lógico, se encuentra en el hemisferio izquierdo está inserto las habilidades para solucionar problemas lógicos, producir leer comprender símbolos matematicos, que lo cierto es que también usa el hemisferio derecho para comprender los conceptos numéricos de manera genérica. Esta inteligencia involucra una gran habilidad de usar números eficazmente, analizar problemas lógicamente investigar problemas científicamente utilizando el razonamiento inductivo deductivo (p.4)

Gervasi (s. f)

Con respecto al número en el nivel inicial el concepto de número reflexiona sobre el sistema de número, trabajando sobre la serie numérica oral conteo, recitado, el número como memoria de la cantidad, como memoria de la posición, el número para comparar para anticipar. (p.3)

Lachi, (2015) afirma:

Cita a (Gonzales y W. 2013) donde sostiene que las operaciones matemáticas están encaminadas a desplegar la capacidad de resolver problemas, puesto que las nociones matemáticas germinaron por la necesidad de dar solución a los problemas de la humanidad. Las operaciones matemáticas están ligadas a las diversas prácticas o movimientos organizados que se realiza en el que el cerebro elabora una serie de procesos mentales o cognitivos como la observación, la comparación, la clasificación, el análisis de datos, la interpretación, la formulación de hipótesis entre otros.

Por consiguiente cita también a (Piaget 1965) las operaciones matemáticas como punto de partida en el mundo interno del niño porque ahí el pensamiento y las externas están en el mundo físico estos se abstrae con el proceso de asimilación y acomodación, asimismo sostiene que las operaciones matemáticas necesitan mucho más que una actividad de conocimientos en donde se requiere de construir estructuras internas uso y manejo de nociones básicas como es la clasificación, seriación, noción de número permitiendo al estudiante a realizar operaciones lógicas (p. p. 31- 32)

García, (2013)

Cita a (Pérez, 2001) donde manifiesta los estilos de aprendizaje de la matemática en los niños son las peculiaridades psicológicas atributos

cognitivos, afectivos y fisiológicos que suelen expresarse. Los rasgos cognitivos son las formas en que los estudiantes estructuran los contenidos como interpretar la información, resolver problemas. Asimismo cita a (Bixio, 2001) donde agrupa los cuatro estilos de aprendizaje de la matemática.

Estilo activo: busca tener nuevas experiencias son de mente abierta sus particularidades son animador, improvisado, arriesgado y espontaneo.

Estilo reflexivo: mira en forma detenida las distintas experiencias las particularidades son: ponderado, concienzudo, receptivo, analítico y exhaustivo.

Estilo teórico: buscan la lógica la objetividad no considera lo subjetivo ni lo ambiguo teniendo como particularidades método, lógico, crítico y estructurado.

Estilo pragmático: actúa muy rápido teniendo como particularidad la experimentación, práctico, directo y eficaz. (p.20)

Perú, Ministerio de Educación (2013) Rutas de aprendizaje:

La matemática se necesita transformar hacia mayores accesos manejo aplicación de conocimientos matemáticos y que se convierta en un valioso motor del desarrollo económico, científico, tecnológico y social.

Aprender a aprender matemática: es ser firme y franco en la organización de nuestros aprendizajes, reconociendo experiencias,

conocimientos previos, valores e implicancias de diversa índole, haciendo a los estudiantes que sean eficientes en construir sus conocimientos y la toma de decisiones. Una matemática para la vida donde el aprendizaje se genera en el contexto de la vida y sus logros van hacia ella.

Aprendizaje matemático: la matemática está centrado en la resolución de problemas donde permite adquirir habilidades perdurables en el aprendizaje la resolución de situaciones problemáticas es un proceso que ayuda a generar e integrar actividades en la construcción de conceptos y procedimientos matemáticos con la aplicación de la matemática en la vida real.

Competencias capacidades y dominios: es la acción pertinentes a las características de la situación y a la finalidad de nuestra acción que selecciona y moviliza una diversidad de saberes propios o de recursos del entorno. (P.13)

2.2.3. Bases teóricas de aprendizaje

Pérez, (2008)

El aprendizaje es la adquisición de habilidades, valores y actitudes por lo que hace uso del estudio la enseñanza o la experiencia, de acuerdo a los conductistas es el cambio de conducta del sujeto y efectivamente es el cambio de la conducta de la persona como resultado de la experiencia,

después de la asociación entre el estímulo y respuesta. (párr. 2-3)

<https://definicion.de/aprendizaje/>

Perú, Ministerio de Educación (2008)

Principio de construcción de los propios aprendizajes: El aprendizaje es un proceso de construcción Interno, activo, individual e interactivo con el medio social y natural. Los discípulos para instruirse, usan estructuras lógicas que penden de variables como las ilustraciones adquiridos con anterioridad y el contexto socio cultural, geográfico, lingüístico y económico- productivo.

Principio de necesidad del desarrollo de la comunicación y el acompañamiento en los aprendizajes: La interacción entre párvulos, con sus pares y profesores en su entorno es a través de la expresión, recogiendo sus saberes propios y aportando ideas, utilizando estrategias diversas que permitan una reorganización de ideas y que faciliten la construcción de saberes

Principio de significatividad de los aprendizajes: los aprendizajes serán más significativos si se tiene en cuenta lo que ya saben los alumnos, su argumento en donde está inmerso y debe estar conectado con la vida real y las prácticas sociales de cada cultura. Si el docente logra que el aprendizaje sea significativo hará posible el desarrollo de la motivación para aprender y hará posible el desarrollo de nuevos aprendizajes y promover reflexiones más profundas.

Principio de ordenación de los aprendizajes: permite instituir relaciones con otras culturas y lograr desplegar capacidades y poder evidenciarlas. Las instrucciones se dan en los procesos pedagógicos como las sesiones de enseñanza y aprendizaje donde el docente y el estudiante son los actores teniendo como condicionamiento la salud, su entorno escolar, sociocultural, ecológico, ambiental e inciden en el resultado del aprendizaje.

Principio de integralidad de los aprendizajes: Los aprendizajes deben abarcar el progreso integral de los estudiantes. Tener en cuenta los estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes, necesidades especiales. (p.18)

CPES Universidad de la Habana (s.f.)

Cita a (Vygotsky, L.S. 1924) El aprendizaje es una actividad social una actividad de producción y reproducción del conocimiento mediante el cual el menor de edad asimila los modos sociales de la actividad e interacción y más tarde la escuela, además los fundamentos del conocimiento científico. El conocimiento pone en el centro de atención al sujeto activo, consciente orientado hacia un objetivo; su interacción con otros sujetos como puede ser el profesor y otros estudiantes el resultado principal lo constituye las transformaciones dentro del sujeto como es las modificaciones psíquicas y físicas del propio estudiante. (p.2)

III. Hipótesis

Hipótesis general

Existe una relación directa entre juegos matemáticos y noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018

Hipótesis específico

H1.-Existe una relación directa entre piolino y cuantificadores en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018

H2.- Existe una relación directa entre math dice jr y comparación en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018

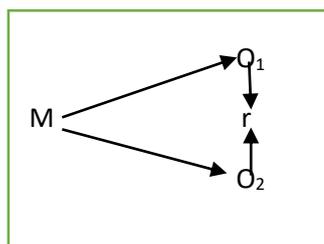
H3.- Existe una relación directa entre dominó y correspondencia en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018

IV. Metodología

Valderrama, S. (2015) La metodología que se utilizó en la investigación fue el método general científico, el autor al respecto menciona que es el conjunto de procedimientos lógicos a través de las cuales se plantean los problemas científicos y se ponen a prueba las hipótesis y los instrumentos de los trabajos investigados para conocer la verdad de los hechos realizado cuidadosamente. (p.76)

4.1.Diseño de la investigación

Valderrama, S. (2015) En la presente investigación se utilizó el diseño correlacional, al respecto el autor menciona que los estudios correlacionales pretenden responder a preguntas de investigación, la finalidad es conocer el grado de relación o el grado de asociación que existe entre dos o más conceptos categorías o propiamente dichas variables, para medir cada una de ellas luego cuantificarlos y analizar la relación. (p.45)



DONDE

M = Muestra.

O₁ = Variable 1

O₂ = Variable 2.

R = Relación de las variables

4.2.Población y muestra

a. Población

En total de la población fue de 114 estudiantes entre damas y varones de 3 años, 4 años y 5 años en la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2018. Al respecto del universo Carrasco, S. (2009) afirma que la población o universo es el conjunto de elementos que son unidades de análisis que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación. (p.236)

Tabla N° 01: población de la I.E.I. N° 30001-54 2018.

ESTUDIANTES DE INICIAL	SEXO		N° DE ESTUDIAN TES
	H	M	
Niños de 3 años margarita	14	15	29
Niños de 4 años girasol	10	12	22
Niños de 4 años lila jazmin	09	15	24
Niños de 5 años gladiolo	09	10	19
Niños de 5 años azucena	08	12	20
Total de estudiantes			114

Fuente: Nomina de matrícula I.E.I. N° 30001-54-2018

b. Muestra

Se tomó como muestra a los estudiantes de 3 años sección Margarita de edad que son en total 29 estudiantes entre damas y varones de la misma Institución Educativa Integrado N° 30001-54 Satipo-2018 al respecto Carrasco, S. (2009) afirma: Una muestra es adecuada cuando está compuesta por fragmento representativo de la población cuyas características esenciales son las de ser objetiva y reflejo fiel de ella de tal manera que los resultados obtenidos en la muestra puedan

generalizarse a todos los elementos que conforman dicha población.

(p.237)

Tabla N° 02: muestra de la I.E.I. N° 30001-54-2018

ESTUDIANTES INICIAL	SEXO		N° DE ESTUDIAN TES
	H	M	
Niños de 3 años Margarita	14	15	29
Total de estudiantes			29

Fuente: Nomina de matrícula I.E.I. N° 30001-54-2018

4.3. Definición y operacionalización de variables juegos matematicos y noción de números en estudiantes de la Institución

Educativa Integrado N° 30001-54-2018

VARIABLES	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
JUEGOS MATEMATICOS	<p>Son recursos que se utilizan con la intención de que los niños aprendan de las oportunidades de la diversión libre transformándolo posteriormente representar a través de los diversos lenguajes: oral escrito, grafico, plástico y matemático, el material didáctico habilita para la socialización entre los niños les permite autoformarse conocer sus habilidades y limitaciones. Perú MINEDU (2007)</p>	<p>Se desarrollarán el juego del piolino con los materiales por color forma tamaño con la presencia de la maestra en el salón de clases</p> <p>Se desarrollarán el juego math dice Jr. Haciendo las sumas y restas con el uso de los valores de los dados en el salón de clases con la presencia de la maestra</p> <p>Se desarrollarán los juegos del dominó con los materiales utilizando las fichas de madera con colores diferentes para desarrollar el cálculo mental en el salón de clases</p>	<p>PIOLINO: juego de mesa de 2 a 4 niños para desarrollar la reflexión y la lógica en base a tres criterios que son forma, color y tamaño. MATH DICE Jr.: juego para practicar el cálculo mental, usando sumas / restas combinando los valores de los dados para alcanzar el número objetivo DOMINÓ: fichas de madera en forma rectangular a la derecha plantea el problema u operación y a la izquierda el resultado con un color diferente para desarrollar el cálculo mental</p> <p>https://aprendiendomatematicas.com/25-juegos-para-disfrutar-y-aprender-matematicas-en-verano/</p>	<p>Desarrollan el juego del piolino con los materiales por color forma tamaño con la presencia de la maestra.</p> <p>Realizan el juego math dice Jr. Haciendo las sumas y restas con el uso de los valores de los dados en el salón de clases</p> <p>Realizan los juegos del dominó con los materiales utilizando las fichas de madera con colores diferentes para desarrollar el cálculo mental en el salón de clases</p>	
NOCIÓN DE NÚMEROS	<p>El concepto de número es abstracto se usa para representar situaciones de la vida real, en este sentido para definir número se debe tener en cuenta lo cardinal: que está referido a la cantidad de elementos de una colección ejemplo tres lápices,</p>	<p>Se desarrollará los cuantificadores con los materiales tratando de identificar muchos pocos ninguno, más que, menos que. Con la presencia de la maestra. en el salón de clases</p> <p>Se desarrollará la comparación matemática buscando la diferencia</p>	<p>CUANTIFICADORES: por medio de las actividades diarias los niños y con la interacción del material concreto pueden identificar distintas cantidades como por ejemplo; muchos, pocos, ninguno, más que, menos que.</p> <p>COMPARACIÓN: es la observación de semejanzas y diferencias entre los objetos</p>	<p>Desarrolla los cuantificadores con los materiales tratando de identificar muchos pocos ninguno, más que, menos que. Con la presencia de la maestra.</p> <p>Desarrolla la comparación matemática buscando la diferencia grande pequeño, alto</p>	Intervalar

	<p>tres borradores. Ordinal: se refiere al orden que ocupa un elemento dentro de una colección ordenada como por ejemplo 5 en un orden se ubica en quinto lugar después de 4 y antes de 6. Inclusión jerárquica está referido al último número como por ejemplo al terminar de contar del 1, 2, 3, 4 y 5 expreso que tengo 5 pelotitas y 4 está incluido en 5. Numeral: es la representación convencional del número como se puede representar cinco bolitas con el número 5.</p> <p>Perú, Ministerio de educación (2013) rutas de aprendizaje desarrollo del pensamiento matemático II ciclo 3, 4 y 5 años educación inicial. (p.33)</p>	<p>grande pequeño, alto y bajo largo corto, lleno vacío, duro y blando. Con la supervisión de la maestra en el salón de clase con presencia de los padres de familia.</p> <p>Se desarrolla las actividades de correspondencia con la colección de los materiales con la presencia de la maestra en el salón de clases con presencia de los padres de familia.</p>	<p>porque comparar es poner en atención a dos o más características de los objetos para establecer relaciones y definir semejanzas como por ejemplo; igual y diferente, grande pequeño, alto y bajo largo corto, lleno vacío, duro y blando.</p> <p>CORRESPONDENCIA: es que un elemento de una colección se le vincula con un elemento de otra colección. Es la base para determinar el cuantos, se realiza la correspondencia univoca donde permite comparar dos colecciones una a una mediante la percepción.</p> <p>Perú, Ministerio de educación (2013) rutas de aprendizaje desarrollo del pensamiento matemático II ciclo 3, 4 y 5 años educación inicial. (p.34)</p>	<p>y bajo largo corto, lleno vacío, duro y blando. Con la supervisión de la maestra.</p> <p>Desarrolla las actividades de correspondencia con la colección de los materiales con la presencia de la maestra</p>	
--	--	---	---	---	--

4.4. Técnicas e instrumentos

a. Técnicas

Valderrama, S. (2015) En la presente investigación se utilizó la técnica de la observación al respecto el autor manifiesta que son procedimientos sistematizados, válidos, confiables, de comportamiento o situaciones observables sirven para recolectar datos pertinentes sobre las variables atributos, que se limita a observar las variables hechos, procesos, objetos, conductas que han ocurrido o están ocurriendo independientemente a su voluntad, es decir que no existe manipulación de las variables. (p.194)

b. Instrumentos

Valderrama, S. (2015) En el presente proyecto de investigación se utilizó el instrumento escala de Likert al respecto manifiesta el autor que son medios materiales que emplea el investigador para recoger y almacenar información, se debe seleccionar coherentemente a fin de recoger sobre hechos y fenómenos sociales o naturales de la realidad, comportamientos individuales y colectivos de personas e instituciones, respecto a de los cuales se pide que las personas sometidas a observación expresan su opinión y actitud. (p. 195)

4.5. Plan de análisis

En el presente informe final de la investigación dentro del plan de análisis, se creó una base de datos temporal en el programa Excel 2013 y se procedió a la tabulación de los mismos. Para el análisis de datos, se utilizó el programa estadístico SPSS (Statistical package for the social sciences) versión 23 a través del cual se obtuvo los resultados estadísticos con las frecuencias, para realizar luego el análisis de distribución de dichas frecuencias con sus respectivas figuras.

4.6. Matriz de consistencia de variables juegos matematicos y noción de números en estudiantes de la institución Educativa

Integrado 30001-54-2018

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE E INDICADORES	METODOLOGÍA	TECNICAS E INSTRUMENTOS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Qué relación existe entre juegos matematicos y noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018?</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <p>1.- ¿Qué relación existe entre piolino y cuantificadores en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018?</p> <p>2.- ¿Qué relación existe entre math dice jr y comparación en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la relación que existe entre juegos matematicos y noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <p>1.- Determinar la relación que existe entre piolino y cuantificadores en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018</p> <p>2.- Fijar la relación que existe entre math dice jr y comparación en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018</p> <p>3.- Estipular la relación que existe entre dominó</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL</p> <p>H1. Existe una relación directa entre juegos matematicos y noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018 .</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <p>H1.-Existe una relación directa entre piolino y cuantificadores en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018</p> <p>H2.- Existe una relación directa entre math dice jr y comparación en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018</p> <p>H3.- Existe una relación directa entre dominó y correspondencia en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N°</p>	<p>VARIABLE 1</p> <p>JUEGOS MATEMATICOS</p> <p>Desarrollan el juego del piolino con los materiales por color forma tamaño con la presencia de la maestra.</p> <p>Realizan el juego math dice Jr. Haciendo las sumas y restas con el uso de los valores de los dados en el salón de clases</p> <p>Realizan los juegos del dominó con los materiales utilizando las fichas de madera con colores diferentes para desarrollar el cálculo mental en el salón de clases</p> <p>VARIABLE 2</p> <p>NOCIÓN DE NÚMERO</p> <p>Desarrolla los cuantificadores con los materiales tratando de</p>	<p>Tipo de Investigación : aplicada</p> <p>Según su carácter: Correlacional</p> <p>Según su alcance temporal: Transversal</p> <p>Según la orientación que asume: Orientada a la comprobación</p> <p>Diseño de la investigación Correlacional</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>Donde: M = Muestra O1 = Variable 1</p>	<p>Variable 1 O1: JUEGOS MATEMATICOS Técnica Observación Instrumentos: Escala tipo Likert</p> <p>Variable 2 O2: NOCIÓN DE NÚMERO Técnica Observación Instrumentos Escala tipo Likert</p>	<p>POBLACIÓN</p> <p>La población de estudio está constituida por 114 estudiantes 3-4-5-años de la. Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018</p> <p>MUESTRA</p> <p>La muestra la constituyen 29 de edad de 3 años sección Margarita estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018</p>

<p>3.- ¿Qué relación existe entre dominó y correspondencia en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018?</p>	<p>y correspondencia en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018</p>	<p>30001-54. Satipo-2018</p>	<p>identificar muchos pocos ninguno, más que, menos que. Con la presencia de la maestra.</p> <p>Desarrolla la comparación matemática buscando la diferencia grande pequeño, alto y bajo largo corto, lleno vacío, duro y blando. Con la supervisión de la maestra.</p> <p>Desarrolla las actividades de correspondencia con la colección de los materiales con la presencia de la maestra</p>	<p>O₂ = Variable 2 R = Relación de variable</p>		
---	--	------------------------------	---	--	--	--

4.7.Principios éticos

Los valores son los principios que todo ser humano debe tener en su vida profesional o personal, por lo tanto esto es un trabajo muy profesional en este sentido en la presente investigación los principios éticos si corresponde porque se respetó a todos los autores que se extrajo la información, a través de las citas bibliográficas, y las referencias bibliográficas acorde al APA. Asimismo al respeto a la Universidad a por apoyarnos en todo sentido de la palabra hasta lograr mi objetivo que es el título profesional.

V. Resultados

5.1.Resultado

Presentación.

Los resultados que presentamos a continuación es producto del estudio con un diseño de investigación correlacional entre las variables juegos matematicos infantiles como estrategia didáctica y noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 Satipo-2018.

5.1.1. Análisis e interpretación de datos de la variable juegos matematicos como estrategia didáctica y sus dimensiones.

Las tablas que presentamos contienen los resultados obtenidos de la muestra de estudiantes que participaron en el estudio de variables juegos matemáticos infantiles como estrategia didáctica y noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54-2018.

Las tablas presentadas son en base al presente baremo

Las tablas que presentamos más adelante fueron diseñadas en base al baremo que presentamos a continuación:

Baremos de variables

Nivel	Escala
Inicio	15 al 29
Proceso	30 al 44
Satisfactorio	45 al 60

Baremos de dimensiones

Nivel	Escala
Inicio	5 al 9
Proceso	10 al 14
Satisfactorio	15 al 20

Tabla N° 03: Dimensión juego piolino en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo – 2018

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido Inicio	16	55,2	55,2
En proceso	10	34,5	89,7
Satisfactorio	3	10,3	100,0
Total	29	100,0	

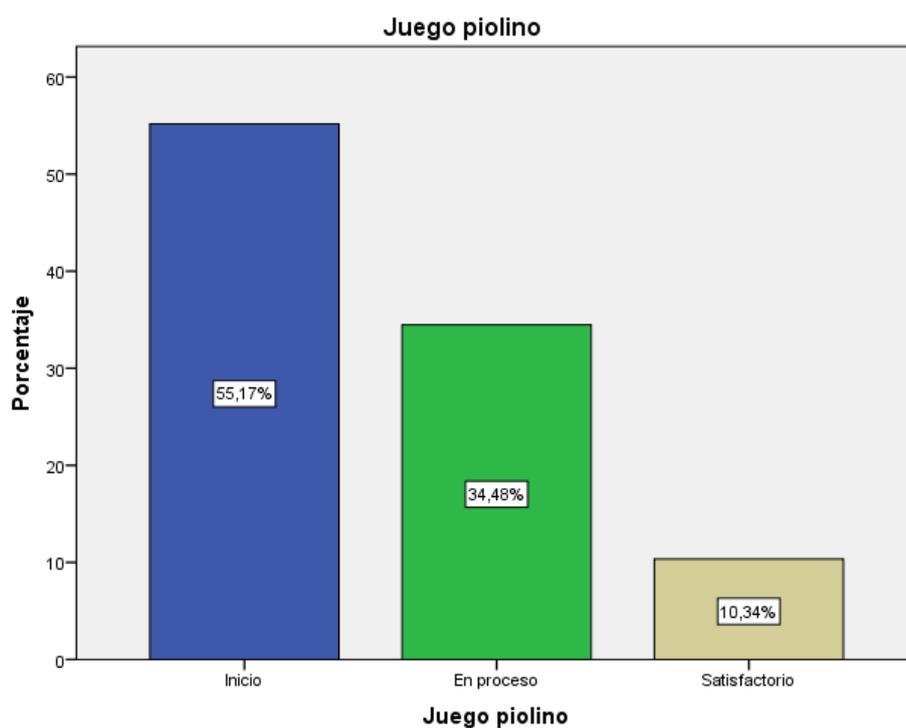
Fuente: Aplicación de instrumentos.

Interpretación

La tabla N° 03 nos muestra los resultados obtenidos del Juego piolino observando que 16 estudiantes que representaron el 55.2% del total se encuentran en una etapa inicial al desarrollar los juego de mesa entre niños para desarrollar la reflexión y la lógica en base a tres criterios que son forma, color y tamaño, 10 estudiantes que representaron al 34.5% del total se encuentran en proceso al desarrollar los juegos piolino entres sus compañeros, solo 3 alcanzan un nivel satisfactorio al desarrollar los juegos piolino que representaron el 10.3% teniendo un un total de 29 estudiantes que representan al 100% de muestra.

Para poder analizar los porcentajes de una manera ilustrativa se elabora el siguiente gráfico:

Grafico N°1: Dimensión Juego piolino en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo – 2018.



Fuente: Aplicación de instrumentos.

El diagrama de porcentajes nos muestra los resultados obtenidos del Juego piolino observando que el 55.2% del total se encuentran en una etapa inicial al desarrollar los juegos de mesa entre niños para desarrollar la reflexión y la lógica en base a tres criterios que son forma, color y tamaño, el 34.5% del total se encuentran en proceso al desarrollar los juegos piolino entre sus compañeros, solo 10.3% alcanzan un nivel satisfactorio al desarrollar los juegos piolino.

Tabla N° 04: Dimensión Juego math dice jr en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo – 2018.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	16	55,2	55,2
	En proceso	11	37,9	93,1
	Satisfactorio	2	6,9	100,0
	Total	29	100,0	

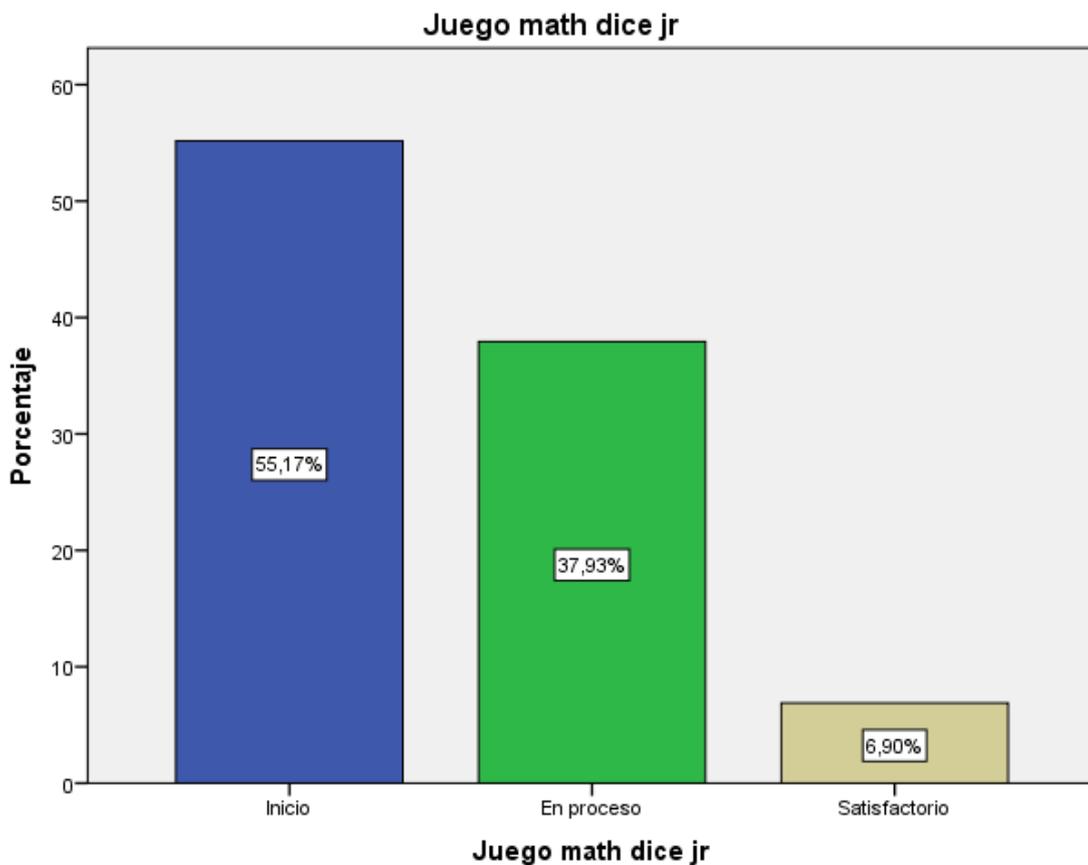
Fuente: Aplicación de instrumentos.

Interpretación

La tabla N° 04 nos muestra los resultados obtenidos del Juego math dice jr observando que 16 estudiantes que representaron el 55.2% del total se encuentran en una etapa Inicial al practicar el cálculos mentales, usando sumas / restas combinando los valores de los dados para alcanzar el número objetivo, 11 estudiantes que representaron el 37.9% del total se encuentran en proceso al poder realizar las sumas y restas con el uso de los valores de los dados en el Juego math dice jr, solo 2 alcanzan un nivel Satisfactorio al realizar con destreza los cálculos mentales en el Juego math dice jr que representaron el 6.9%, teniendo un total de 29 estudiantes que representan al 100% de muestra.

Para poder analizar los porcentajes de una manera ilustrativa se elabora el siguiente gráfico:

Grafico N°2: Dimensión Juego math dice jr en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo – 2018.



Fuente: Aplicación de instrumentos.

El diagrama de porcentajes nos muestra los resultados obtenidos del Juego math dice jr observando que el 55.2% del total se encuentran en una etapa Inicial al practicar el cálculos mentales, usando sumas, restas combinando los valores de los dados para alcanzar el número objetivo, el 37.9% del total se encuentran en proceso al poder realizar las sumas y restas con el uso de los valores de los dados en el Juego math dice jr, solo el 6.9% alcanzan un nivel Satisfactorio al realizar con destreza los cálculos mentales en el Juego math dice jr .

Tabla N° 05: Dimensión Juego dominó en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo - 2018

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido Inicio	14	48,3	48,3
En proceso	12	41,4	89,7
Satisfactorio	3	10,3	100,0
Total	29	100,0	

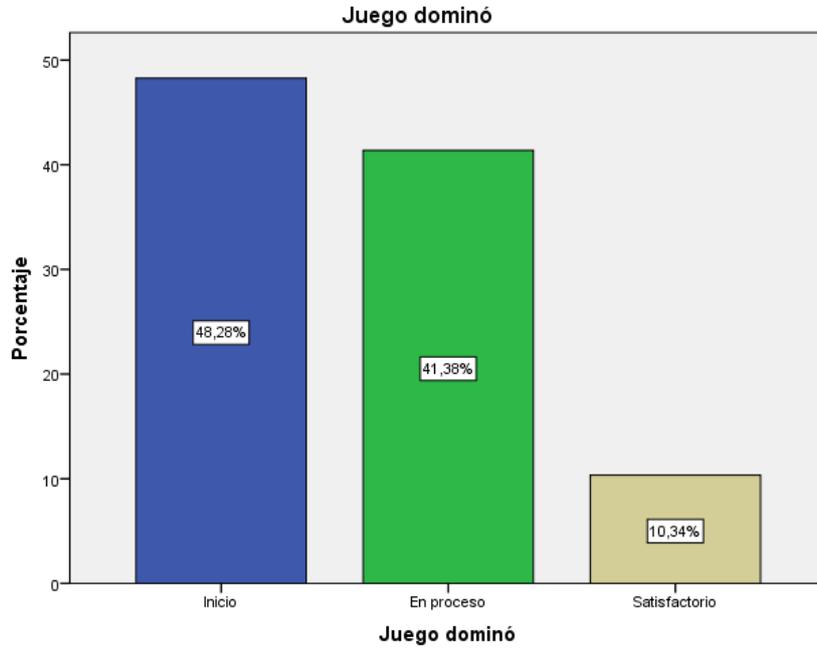
Fuente: Aplicación de instrumentos.

Interpretación

La tabla N° 05 nos muestra los resultados obtenidos en el Juego de dominó observando que 14 estudiantes que representaron el 48.3% del total se encuentra en una etapa inicial al Realizan los juegos del dominó con los materiales utilizando las fichas de madera con colores diferentes para desarrollar el cálculo mental, 12 estudiantes que representaron el 41.4% del total se encuentran en proceso al ejecutar los juegos del dominó con los materiales, solo 3 alcanzan una ejecución satisfactorio de los juegos de dominio que representaron el 10.3%, teniendo un total de 29 estudiantes que representan al 100% de muestra.

Para poder analizar los porcentajes de una manera ilustrativa se elabora el siguiente gráfico:

Grafico N°3: Dimensión Juego dominó en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo - 2018



Fuente: Aplicación de instrumentos.

El diagrama de porcentajes nos muestra los resultados obtenidos en el Juego de dominó observando que el 48.3% del total se encuentra en una etapa inicial al Realizan los juegos del dominó con los materiales utilizando las fichas de madera con colores diferentes para desarrollar el cálculo mental, el 41.4% del total se encuentran en proceso al ejecutar los juegos del dominó con los materiales, solo el 10.3% alcanzan una ejecución satisfactorio de los juegos de dominio.

Tabla N° 06: Resultados porcentuales de la variable Juegos matemáticos en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo – 2018

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	18	62,1	62,1	62,1
	En proceso	9	31,0	31,0	93,1
	Satisfactorio	2	6,9	6,9	100,0
	Total	29	100,0	100,0	

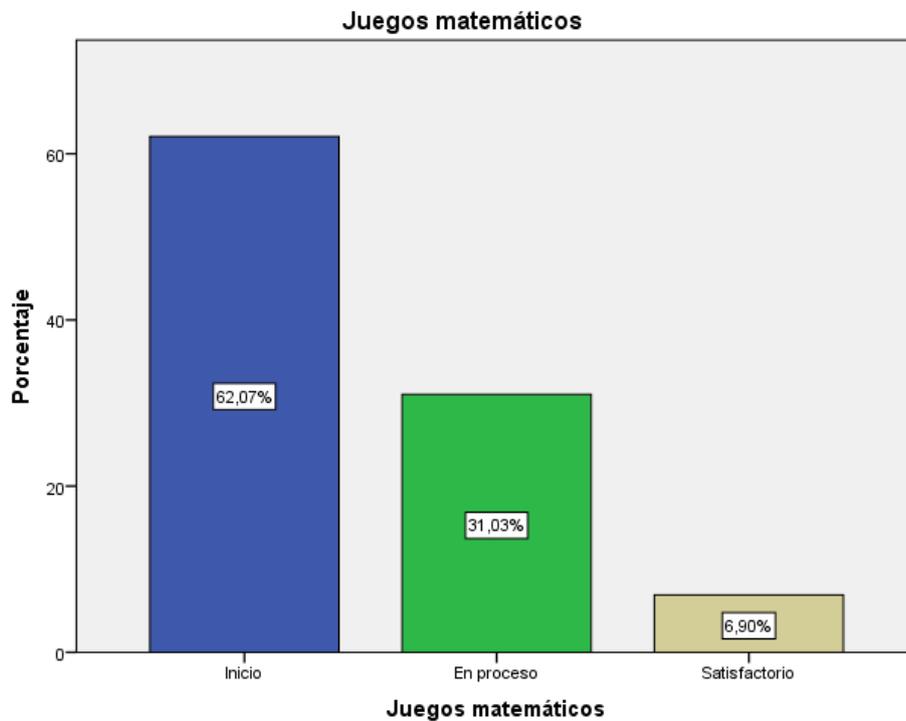
Fuente: Aplicación de instrumentos.

Interpretación

La tabla N° 06 nos muestra los resultados obtenidos de la variable Juegos matemáticos observando que 18 estudiantes que representaron el 62.1% del total se encuentran en una etapa inicial al aprovechar los recursos que se utilizan con la intención de que los niños aprendan de las oportunidades de la diversión libre transformándolo posteriormente representar a través de los diversos lenguajes: oral escrito, grafico, plástico y matemático, el material didáctico habilita para la socialización entre los niños les permite autoformarse conocer sus habilidades y limitaciones, 9 estudiantes que representaron al 31.0% del total se encuentran en proceso al aprovechar los juegos matemáticos en su aprendizaje, solo 2 alcanzan un nivel Satisfactorio que representa el 6.9% en el aprovechamiento de los juegos matemáticos, teniendo un total de 29 estudiantes que representan al 100% de muestra.

Para poder analizar los porcentajes de una manera ilustrativa se elabora el siguiente gráfico:

Grafico N°4: Resultados porcentuales de la variable Juegos matemáticos en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo - 2018



Fuente: Aplicación de instrumentos.

El diagrama de porcentajes nos muestra los resultados obtenidos de la variable Juegos matemáticos observando que el 62.1% del total se encuentran en una etapa inicial al aprovechar los recursos que se utilizan con la intención de que los niños aprendan de las oportunidades de la diversión libre transformándolo posteriormente representar a través de los diversos lenguajes: oral escrito, grafico, plástico y matemático, el material didáctico habilita para la socialización entre los niños les permite autoformarse conocer sus habilidades y limitaciones, el 31.0% del total se encuentran en proceso al aprovechar los juegos matemáticos en su aprendizaje, solo el 6.9% alcanzan un nivel Satisfactorio en el aprovechamiento de los juegos matemáticos.

Las tablas que presentamos contienen los resultados obtenidos de la muestra de estudiantes que participaron. La variable Noción de número estuvo operacionalizada en tres dimensiones: Cuantificadores, Comparación y Correspondencia.

Las tablas que presentamos fueron diseñadas en base al baremo que presentamos a continuación:

Baremos de variables		Baremos de dimensiones	
Nivel	Escala	Nivel	Escala
Inicio	15 al 29	Inicio	5 al 9
Proceso	30 al 44	Proceso	10 al 14
Satisfactorio	45 al 60	Satisfactorio	15 al 20

Tabla N° 07: Dimensión Cuantificadores en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo – 2018

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	4	13,8	13,8
	En proceso	11	37,9	51,7
	Satisfactorio	14	48,3	100,0
	Total	29	100,0	

Fuente: Aplicación de instrumentos.

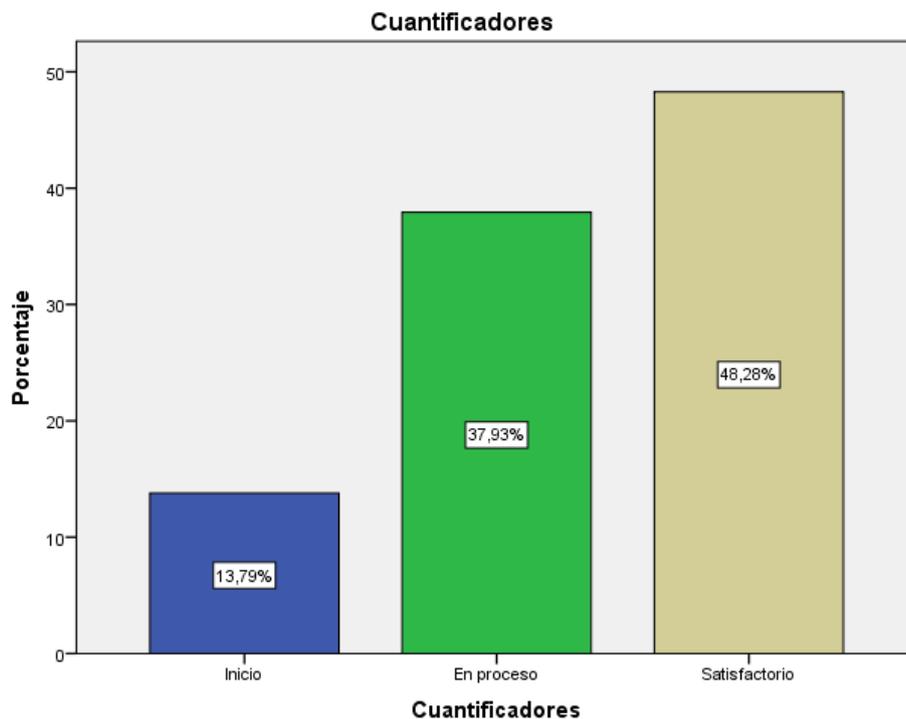
Interpretación

La tabla N° 07 nos muestra los resultados obtenidos del desarrollo de los Cuantificadores observando que 4 estudiantes que representaron el 13.8% del total se encuentran en una etapa inicial al desarrollar los cuantificadores con los materiales tratando de identificar muchos pocos ninguno, más que, menos que, 11 estudiantes que representaron al 37.9% del total se encuentran en proceso al desarrollar los cuantificadores, 14 estudiantes que representaron

el 48.3% desarrollan los cuantificadores de una manera satisfactoria, teniendo un total de 29 estudiantes que representan al 100% de muestra.

Para poder analizar los porcentajes de una manera ilustrativa se elabora el siguiente gráfico:

Grafico N°5: Dimensión cuantificadores en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo – 2018



Fuente: Aplicación de instrumentos.

En el gráfico de porcentajes nos muestra los resultados obtenidos del desarrollo de los Cuantificadores observando que el 13.8% del total se encuentran en una etapa inicial al desarrollar los cuantificadores con los materiales tratando de identificar muchos pocos ninguno, más que, menos que, el 37.9% del total se encuentran en proceso al desarrollar los cuantificadores, el 48.3% desarrollan los cuantificadores de una manera satisfactoria.

Tabla N° 08: Dimensión comparación en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo – 2018

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido Inicio	5	17,2	17,2
En proceso	9	31,0	48,3
Satisfactorio	15	51,7	100,0
Total	29	100,0	

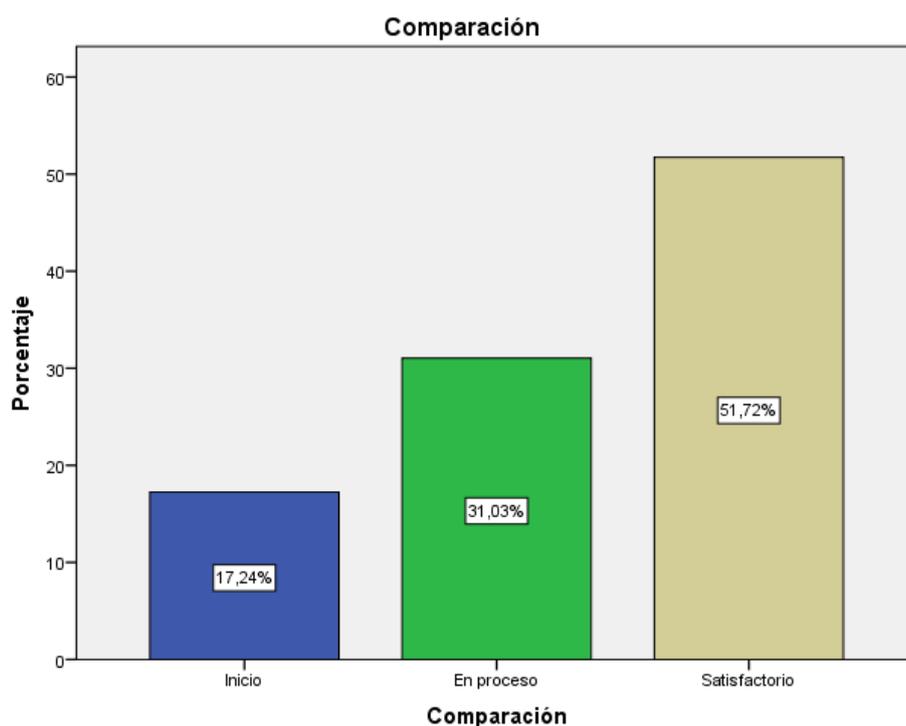
Fuente: Aplicación de instrumentos.

Interpretación

La tabla N° 08 nos muestra los resultados obtenidos del desarrollo del Comparación observando que 5 estudiantes que representaron el 17.2% del total se encuentran en una etapa inicial al Desarrollar la comparación matemática buscando la diferencia grande pequeño, alto bajo, largo corto, lleno vacío, y duro blando, 9 estudiantes que representaron al 31.0% del total se encuentran en proceso al desarrollar la comparación, 15 estudiantes que representan el 51.7% del total de estudiantes demostraron un desarrollo de comparación satisfactorio, teniendo un total de 29 estudiantes que representan al 100% de muestra.

Para poder analizar los porcentajes de una manera ilustrativa se elabora el siguiente gráfico:

Grafico N°6: Dimensión Comparación en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo – 2018



Fuente: Aplicación de instrumentos.

En el diagrama de porcentajes nos muestra los resultados obtenidos del desarrollo del Comparación observando que el 17.2% del total se encuentran en una etapa inicial al Desarrollar la comparación matemática buscando la diferencia grande pequeño, alto bajo, largo corto, lleno vacío, y duro blando, el 31.0% del total se encuentran en proceso al desarrollar la comparación, el 51.7% del total de estudiantes demostraron un desarrollo de comparación satisfactorio.

Tabla N° 09: Dimensión Correspondencia en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo - 2018

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido Inicio	3	10,3	10,3
En proceso	11	37,9	48,3
Satisfactorio	15	51,7	100,0
Total	29	100,0	

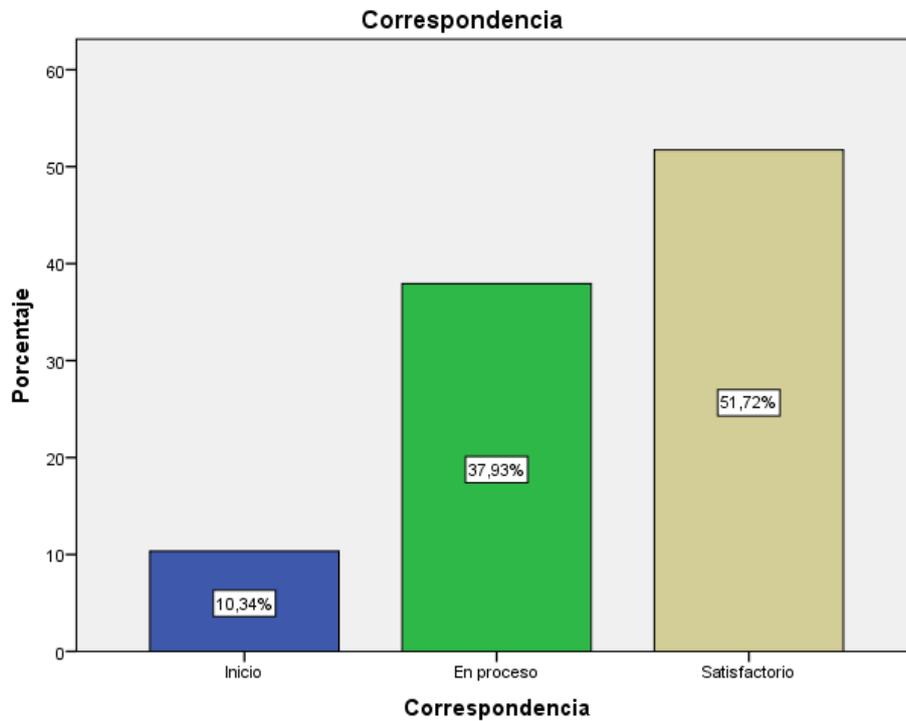
Fuente: Aplicación de instrumentos.

Interpretación

La tabla N° 09 nos muestra los resultados obtenidos del desarrollo de Correspondencia observando que 3 estudiantes que representaron el 10.3% del total se encuentran en una etapa inicial al desarrollar la correspondencia en un elemento de una colección que se le vincula con un elemento de otra colección. es la base para determinar el cuantos, se realiza la correspondencia univoca donde permite comparar dos colecciones una a una mediante la percepción, 11 estudiantes que representaron al 37.9% del total se encuentran en proceso al desarrollar la correspondencia, 15 estudiantes que representaron al 51.7% alcanzan un desempeño satisfactorio al desarrollar la correspondencia por medio de actividades que vinculan con la colección de los materiales, teniendo un total de 29 estudiantes que representan al 100% de muestra.

Para poder analizar los porcentajes de una manera ilustrativa se elabora el siguiente gráfico:

Grafico N°7: Dimensión Correspondencia en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo - 2018



Fuente: Aplicación de instrumentos.

En el diagrama de porcentajes los nos muestra los resultados obtenidos del desarrollo de Correspondencia observando que el 10.3% del total se encuentran en una etapa inicial al desarrollar la correspondencia en un elemento de una colección que se le vincula con un elemento de otra colección. Es la base para determinar el cuantos, se realiza la correspondencia univoca donde permite comparar dos colecciones una a una mediante la percepción, el 37.9% del total se encuentran en proceso al desarrollar la correspondencia, el 51.72% de los estudiantes alcanzan un desempeño satisfactorio al desarrollar la correspondencia por medio de actividades que vinculan con la colección de los materiales.

Tabla N°10: Resultados de la variable Noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo – 2018

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	4	13,8	13,8
	En proceso	11	37,9	51,7
	Satisfactorio	14	48,3	100,0
	Total	29	100,0	

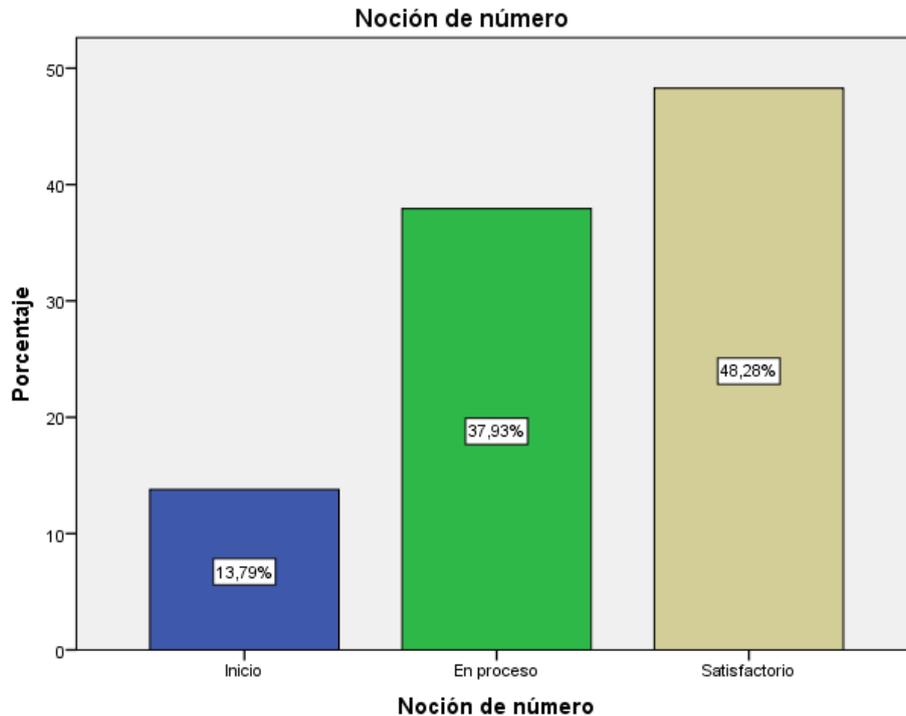
Fuente: Aplicación de instrumentos.

Interpretación

La tabla N° 10 nos muestra los resultados obtenidos de la variable Noción de número observando que 4 estudiantes que representaron el 13.8% del total se encuentran en un nivel inicial al tener noción de los números que son abstractos y se usa para representar situaciones de la vida real, en este sentido para definir número se debe tener en cuenta lo cardinal: que está referido a la cantidad de elementos de una colección, 11 estudiantes que representaron al 37.9% del total se encuentran en proceso de al tener noción de número por medio de situaciones de la vida real, 14 estudiantes que representaron al 48.3% han alcanzado un desarrollo satisfactorio que representan al 100% de muestra.

Para poder analizar los porcentajes de una manera ilustrativa se elabora el siguiente gráfico:

Grafico N°8: Resultados de la variable Noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo – 2018.



Fuente: Aplicación de instrumentos.

En el diagrama de porcentajes nos muestra los resultados obtenidos de la variable Noción de número observando que el 13.8% del total se encuentran en un nivel inicial al tener noción de los números que son abstractos y se usa para representar situaciones de la vida real, en este sentido para definir número se debe tener en cuenta lo cardinal: que está referido a la cantidad de elementos de una colección, el 37.9% del total se encuentran en proceso de al tener noción de número por medio de situaciones de la vida real, el 48.3% han alcanzado un desarrollo satisfactorio.

5.1. Estudio correlacional

Las variables fueron operacionalizadas por dimensiones y estas variables fueron medidas con escala intervalar, este supuesto permite aplicar el coeficiente de correlación r de Pearson, mediante la siguiente tabla se interpretarán los resultados obtenidos.

Interpretación del coeficiente de correlación	
Valor	Significado
1.00 – 0.81	Correlación positiva perfecta
0.80 – 0.61	Correlación positiva muy fuerte
0.60 – 0.41	Correlación positiva fuerte
0.40 – 0.20	Correlación positiva moderada
0.20 – 0.00	Correlación positiva débil
0.00	Probablemente no existe correlación

El siguiente análisis correlacional está basado en función a los objetivos propuestos en la presente investigación

Estudio de las correlaciones según objetivos generales.

Planteamiento y prueba de Hipótesis general.

La prueba de hipótesis y su análisis fue realizado en base un grado de significancia del 5% (0.05), en tal sentido se planteó la hipótesis y su respectiva prueba con la ayuda del software estadístico SPSS Versión 23.

Planteamiento de la hipótesis

H_a: Existe una relación directa entre juegos matemáticos y noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018.

H₀: No existe una relación directa entre juegos matemáticos y noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018.

Se utiliza el software estadístico SPSS versión 23 para la toma de decisión con respecto a la hipótesis y observar el grado de la correlación entre ambas variables:

		Correlaciones	
		Juegos matemáticos	Noción de número
Juegos matemáticos	Correlación de Pearson	1	0,838**
	Sig. (bilateral)		1,3626E-8
	N	29	29
Noción de número	Correlación de Pearson	0,838**	1
	Sig. (bilateral)	1,3626E-8	
	N	29	29

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación

Siendo el valor de $P= 0,0004571$ podemos mencionar que la probabilidad de error es 0,04571% al afirmar que existe una relación directa entre

Juegos matemáticos y Noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018.

Respondiendo a la hipótesis:

Observando que existe una baja probabilidad de error podemos afirmar que, sí existe una relación entre ambas variables, esto nos lleva a rechazar nuestra H_0 y aceptar la H_1 , podemos concluir:

Sí existe una relación directa entre juegos matemáticos y noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018.

A continuación, se medirá el grado de relación con que cuentan estas 2 variables:

Objetivo general

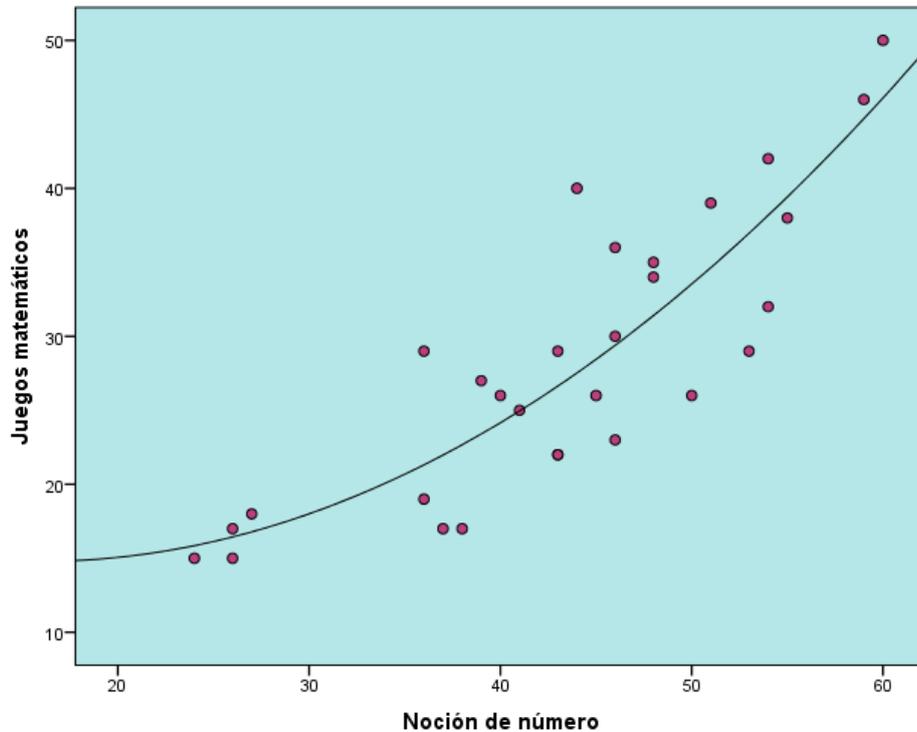
Determinar la relación que existe entre juegos matemáticos y noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018

Para poder terminar la relación existente a un grado de significancia del 5% (0.05) se toma los datos de la tabla de correlación 01:

Con una probabilidad de error del 0.04571% se puede afirmar que existe correlación entre los Juegos matemáticos y la noción de número.

El coeficiente hallado $r= 0.838$ que cuantificó la relación entre la variable Juegos matemáticos y la noción de número, ha concluido que ambas variables se relacionaron de manera positiva perfecta, Se determinó que los Juegos matemáticos tuvo una correlación positiva perfecta en la noción de número en

los estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018 en un 70.22%.



El gráfico de dispersión que ha sido elaborado en base a la variable Juegos matemáticos y la Noción de número pudiendo observar la tendencia de la relación, en este caso es positiva perfecta.

Estudio de las correlaciones según objetivos específicos

Planteamiento y prueba de hipótesis específica 01

La prueba de hipótesis y su análisis fue realizado en base un grado de significancia del 5% (0.05), en tal sentido se planteó la hipótesis y su respectiva prueba con la ayuda del software estadístico SPSS Versión 23.

Planteamiento de la hipótesis

H₁: Existe una relación directa entre piolino y cuantificadores en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018

H₀: No existe una relación directa entre piolino y cuantificadores en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018

Se utiliza el software estadístico SPSS versión 23 para la toma de decisión con respecto a la hipótesis y observar el grado de la correlación entre ambas dimensiones:

		Juego piolino	Cuantificadores
Juego piolino	Correlación de Pearson	1	0,822**
	Sig. (bilateral)		4,5532E-8
	N	29	29
Cuantificadores	Correlación de Pearson	0,822**	1
	Sig. (bilateral)	4,5532E-8	
	N	29	29

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación

Siendo el valor de $P = 0,001527$ podemos mencionar que la probabilidad de error es 0,15274 % al afirmar que existe una relación directa entre juego piolino y Cuantificadores en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018 .

Respondiendo a la hipótesis:

Observando que existe una baja probabilidad de error podemos afirmar que, sí existe una correlación entre ambas variables, esto nos lleva a rechazar nuestra H₀ y aceptar la H₁ se concluyó:

Sí existe una relación directa entre piolino y cuantificadores en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018

A continuación, se midió el grado de relación con que cuentan estas dos dimensiones:

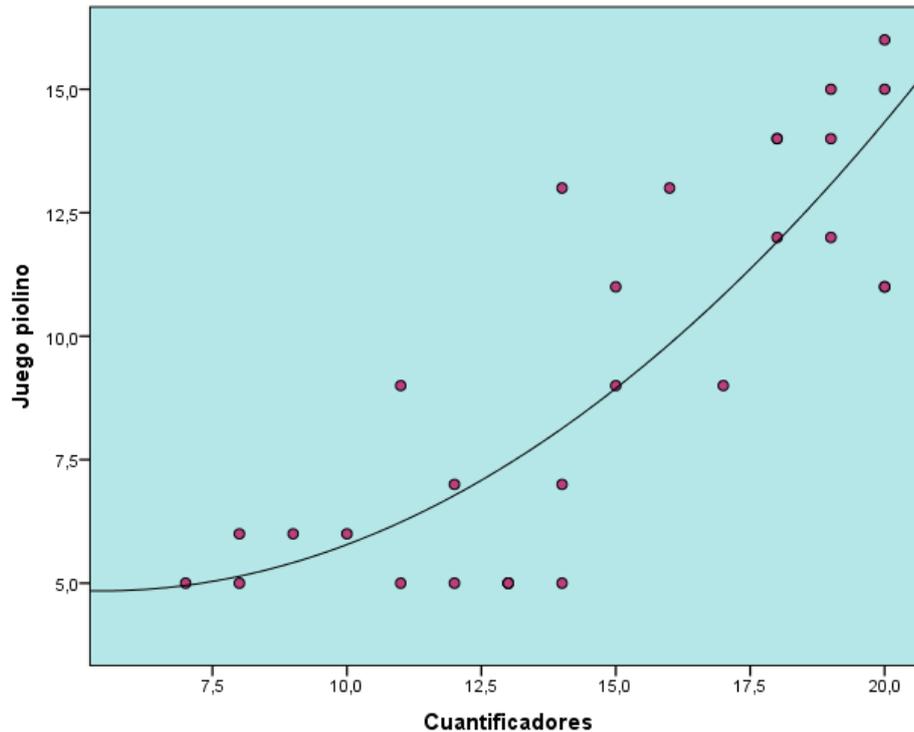
Objetivo específico 1

Determinar la relación que existe entre piolino y cuantificadores en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018.

Para poder terminar la relación existente a un grado de significancia del 5% (0.05) se toma los datos de la tabla de correlación:

Con una probabilidad de error del 0,15274 % podemos afirmar que sí existe relación entre las dimensiones Juego piolino y Cuantificadores.

El coeficiente hallado $r= 0.822$ cuantificó la relación entre la dimensión Juego piolino y Cuantificadores, ha concluido que ambas dimensiones se relacionaron de manera positiva perfecta, se determinó que el juego piolino tuvo una correlación positiva perfecta en el desarrollo de los cuantificadores en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018 en un 67.57%.



El gráfico de dispersión que ha sido generado en base a la dimensión Juego piolino y cuantificadores; nos muestra la tendencia de la relación, en este caso es positiva perfecta.

Planteamiento y prueba de hipótesis específica 02.

La prueba de hipótesis y su análisis fue realizado en base un grado de significancia del 5% (0.05), en tal sentido de se planteó la hipótesis y su respectiva prueba con la ayuda del software estadístico SPSS Versión 23.

Planteamiento de la hipótesis

H_a : Existe una relación directa entre math dice jr y comparación en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018.

H_0 : No existe una relación directa entre math dice jr y comparación en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018.

Se utilizó el software estadístico SPSS versión 23 para la toma de decisión con respecto a la hipótesis y observar el grado de la correlación entre ambas dimensiones:

		Juego math dice jr	Comparación
Juego math dice jr	Correlación de Pearson	1	0,822**
	Sig. (bilateral)		4,4121E-8
	N	29	29
Comparación	Correlación de Pearson	0,822**	1
	Sig. (bilateral)	4,4121E-8	
	N	29	29

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación

Siendo el valor de $P = 0,001480$ podemos mencionar que la probabilidad de error es 0.1480% al afirmar que existe una relación directa entre el Juego math dice jr y comparación en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018.

Respondiendo a la hipótesis:

Observando que existe una baja probabilidad de error podemos afirmar que sí existe una correlación entre ambas variables, esto nos lleva a rechazar nuestra H_0 y aceptar la H_1 podemos concluir:

Sí existe una relación directa entre math dice jr y comparación en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018.

A continuación, se medirá el grado de relación con que cuentan estas 2 variables:

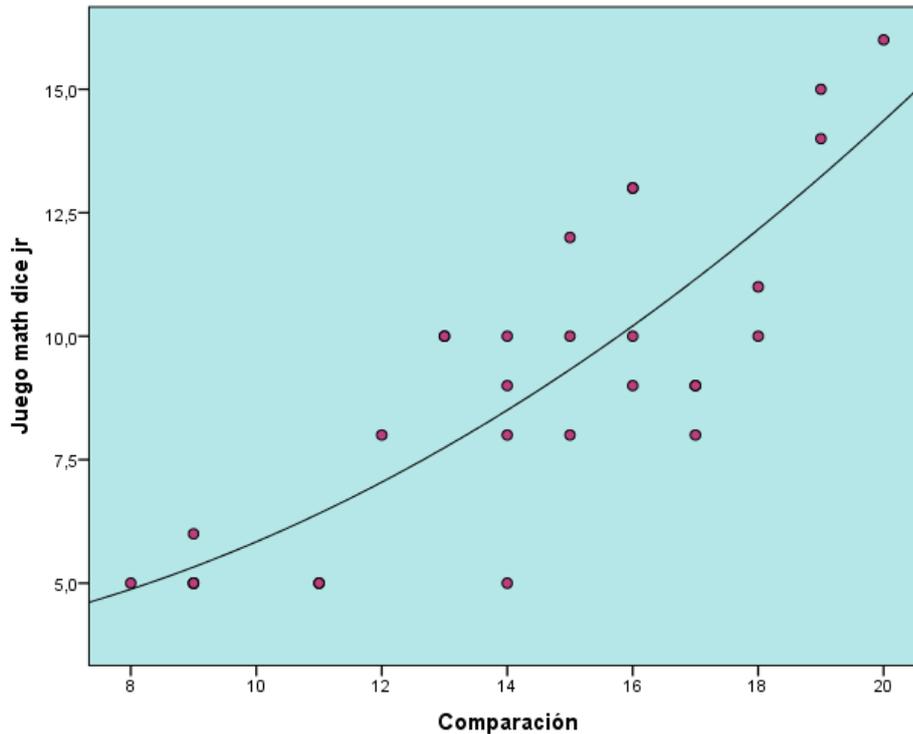
Objetivo específico 2

Fijar la relación que existe entre math dice jr y comparación en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018

Para poder establecer la relación existente a un grado de significancia del 5% (0.05) se toma los datos de la tabla de correlación 03:

Con una probabilidad de error del 0.1480% podemos afirmar que existe relación entre la dimensión Juego math dice jr y la comparación.

El coeficiente hallado $r= 0.822$ cuantificó la relación entre la dimensión Juego math dice jr y comparación, ha concluido que ambas dimensiones se relacionaron de manera positiva perfecta, Se determinó que el juego math dice jr tuvo una correlación positiva perfecta desarrollo de la comparación en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018 en un 67.57%.



El gráfico de dispersión que ha sido generado en base a la dimensión Juego math dice jr y comparación pudiendo observar la tendencia de la relación, en este caso es positiva perfecta.

Planteamiento y prueba de hipótesis específica 03.

La prueba de hipótesis y su análisis fue realizado en base un grado de significancia del 5% (0.05), en tal sentido de se planteó la hipótesis y su respectiva prueba con la ayuda del software estadístico SPSS Versión 23.

Planteamiento de la hipótesis

H_a : Existe una relación directa entre dominó y correspondencia en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018.

H_0 : No Existe una relación directa entre dominó y correspondencia en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018.

Se utilizó el software estadístico SPSS versión 23 para la toma de decisión con respecto a la hipótesis y observar el grado de correlación entre ambas dimensiones:

Correlaciones			
		Juego dominó	Correspondencia
Juego dominó	Correlación de Pearson	1	0,828**
	Sig. (bilateral)		3,0068E-8
	N	29	29
Correspondencia	Correlación de Pearson	0,828**	1
	Sig. (bilateral)	3,0068E-8	
	N	29	29

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación

Siendo el valor de $P = 0,0010086$ podemos mencionar que la probabilidad de error es 0,1009% al afirmar que existe una relación directa entre la dimensión Juego dominó y Correspondencia en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018.

Respondiendo a la hipótesis:

Observando que existe una baja probabilidad de error podemos afirmar que, sí existe una correlación entre ambas variables, esto nos lleva a rechazar nuestra H_0 y aceptar la H_1 ha concluido:

Sí existe una relación directa entre dominó y correspondencia en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018.

A continuación, se midió el grado de relación con que cuentan estas dos dimensiones:

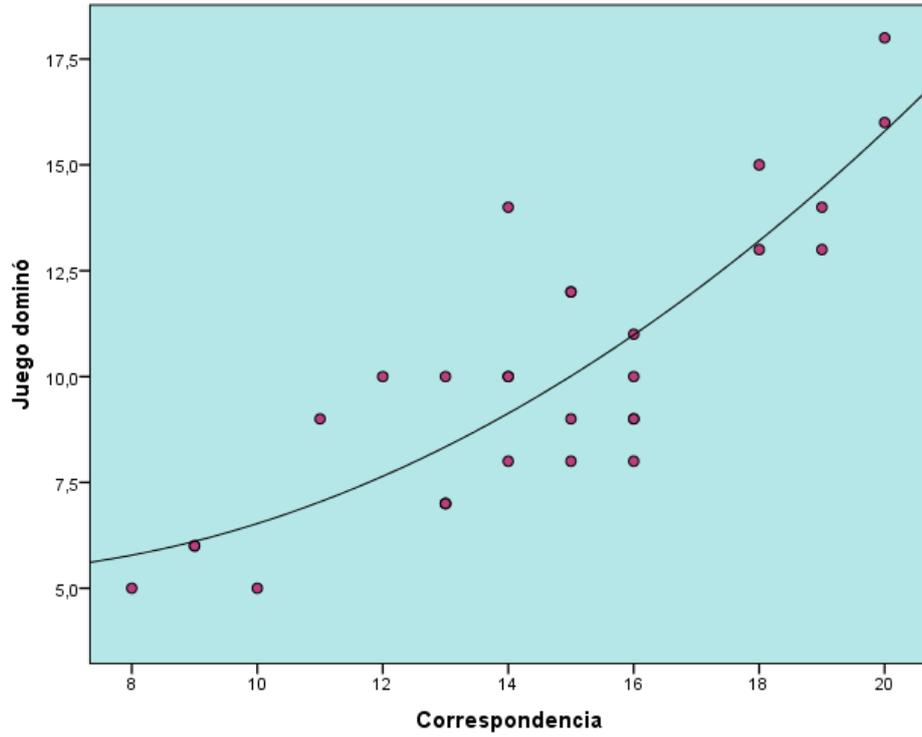
Objetivo específico 3

Estipular la relación que existe entre dominó y correspondencia en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018.

Para poder establecer la relación existente a un grado de significancia del 5% (0.05) se toma los datos de la tabla de correlación 04:

Con una probabilidad de error del 0,1009% podemos afirmar que existe correlación entre la dimensión juego dominó y la correspondencia.

El coeficiente hallado $r= 0.828$ cuantificó la relación entre el Juego dominó y el desarrollo de correspondencia, ha concluido que ambas dimensiones se relacionaron de manera positiva perfecta, se determinó que el Juego dominó tuvo una correlación positiva perfecta en el desarrollo de la Correspondencia en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018 en un 68.56%.



El gráfico de dispersión que ha sido generado en base a juego dominó y el desarrollo correspondencia pudiendo observar la tendencia de la relación, en este caso es positiva perfecta

5.2. Análisis de resultado

En presente trabajo de investigación se ha realizado el análisis de resultado en forma exhaustivo en función comparación con los trabajos previos de la investigación.

Planteado el problema general: ¿Qué relación existe entre juegos matemáticos y noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54? Satipo-2018? Respondiendo al problema y teniendo como resultado de acuerdo al análisis estadístico en el programa SPSS 2018 ha sido que el coeficiente hallado $r = 0.838$ que cuantificó la relación entre la variable Juegos matemáticos y la noción de número, ha concluido que ambas variables se relacionaron de manera positiva perfecta, se determinó que los Juegos matemáticos tuvo una correlación positiva perfecta en la noción de número en los estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018 en un 70.22% teniendo coincidencia con las conclusiones de los trabajos previos de Vara, E. (2010) en su trabajo de investigador de *“La lógica matemática en educación infantil”* Universidad de Valladolid España donde concluyó El niño desde que nace va desarrollando el pensamiento lógico matemática tienen como misión que el alumno aprenda recitar y escribir de los primeros números, así como la composición y descomposición, en la formación de la edad temprana hay dos tipos de diferentes los naturales y los formales también existe una cronología preconceptos, conceptos contrastados con la realidad y conceptos reales,

es muy importante que en la educación infantil se usen palabras usuales para identificar los conceptos ya que así será más fácil para la comprensión de los niños estos conceptos no han de formarse todos a la vez, sino que deben ir creándose sucesivamente. Asimismo teniendo la coincidencia con las conclusiones del trabajo de Sánchez, N. (2013) en su trabajo de investigatorio de *“El juego y la matemática. Juegos de matemáticas para el alumnado del primer ciclo de E. primaria.”* Universidad de Valladolid España donde concluyó conclusiones: los docentes utilizan el juego como una forma de premiar al alumnado cuando han aprendido lo que se explica significa que el alumno aprende más con el juego, el juego es un detonante de la curiosidad hacia nuevos conceptos procedimientos y métodos matemáticos. Es importante conocer el tipo de estrategia usadas el aula hay que tener en cuenta que los conceptos que se ven en estas edades en el área de matemática son consideradas básicas y esenciales ya que serán importantes y necesarios de cara al aprendizaje de los nuevos conceptos que se verán en etapas posteriores.

Planteado el problema específico uno: ¿Qué relación existe entre piolino y cuantificadores en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54? Satipo-2018? Respondiendo a problema teniendo como resultado de acuerdo al programa SPSS donde se ha llegado a la conclusión que el coeficiente hallado $r= 0.822$ cuantificó la relación entre la dimensión Juego piolino y Cuantificadores, ha concluido

que ambas dimensiones se relacionaron de manera positiva perfecta, se determinó que el juego piolino tuvo una correlación positiva perfecta en el desarrollo de los cuantificadores en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018 en un 67.57%. Teniendo coincidencia con las conclusiones del trabajo de investigación de Cueva, K. (2010) en su trabajo de investigatorio de *“Elaboración de una guía metodológica para el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en niños y niñas de 5 años de edad de la escuela Juan Montalvo de la provincia Pichincha Cantón Rumiñahui durante el periodo 2009-2010”* Universidad de Cotopaxi Ecuador donde concluyo que la actividad lúdica produce en los párvulos un mejoramiento de sus capacidades intelectuales, cognitiva y afectivas aspectos que favorecen indudablemente al proceso educativo dentro del aula, los materiales que no rodea permite desarrollar algo de las capacidades del ser humano a través de la elaboración de juguetes caseros al alcance de todo bolsillo, la actividad lúdica permite al niño a desarrollar las capacidades para la resolución de problemas.

Planteado el problema específico dos: ¿Qué relación existe entre math dice jr y comparación en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018? Respondiendo a problema teniendo como resultado de acuerdo al programa SPSS donde se ha llegado a la conclusión que el coeficiente hallado $r= 0.822$ cuantificó la relación entre la dimensión Juego math dice jr y comparación, ha

concluido que ambas dimensiones se relacionaron de manera positiva perfecta, Se determinó que el juego math dice jr tuvo una correlación positiva perfecta desarrollo de la comparación en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018 en un 67.57%. Comparado y teniendo coincidencia con el trabajo de investigación de Gómez, M. E. (2012) en su trabajo de investigador de *“Didáctica de la matemática basada en el diseño curricular de educación inicial nivel preescolar”* Universidad de León España en que concluyó que la evaluación permitió que el grupo control 57% y grupo experimental 93% se evidencia la influencia positiva de la aplicación de la propuesta programática, grupo control 60% grupo experimental 59% relativamente se encuentran en el mismo nivel.

Planteado el problema específico tres: ¿Qué relación existe entre dominó y correspondencia en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018? Respondiendo a problema teniendo como resultado de acuerdo al programa SPSS donde se ha llegado a la conclusión que el coeficiente hallado $r= 0.828$ cuantificó la relación entre el Juego dominó y el desarrollo de correspondencia, ha concluido que ambas dimensiones se relacionaron de manera positiva perfecta, se determinó que el Juego dominó tuvo una correlación positiva perfecta en el desarrollo de la Correspondencia en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018 en un 68.56%. Teniendo coincidencia con el trabajo de investigación de García,

P. (2013), en su tesis titulada *Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática* Universidad Rafael Landívar Guatemala donde concluyó que en el grupo control donde no se aplicaron juegos para el aprendizaje de la matemática hubo carencia de estimulación para que el alumno desarrollara al máximo sus habilidades de pensamiento. Pues en este caso el promedio muestral del grupo control se encuentra en 44.96 mientras que el grupo experimental punteo 59.6, con una diferencia de 14.64, entre ambos grupos. La ponderación mayor obtenida por el grupo control está entre 58 y 61 puntos lo cual equivale al 13% de la muestra, en el grupo experimental la ponderación se encuentra entre 69 y 71 puntos equivalente al 20% de los estudiantes, existe entre ambos grupos una diferencia del 7% respecto a la cantidad de estudiantes y alrededor de 10 puntos de diferencia lo cual nuevamente comprueba que los juegos educativos han logrado su fin formativo, haciendo énfasis que solamente se trabajó durante un bimestre. Asimismo teniendo coincidencia con el trabajo de investigación Cueto, M. (2016) en su tesis titulada “*Influencia de la estrategia matemática lúdica en el desarrollo de capacidades en niños/as de 04 años de la institución Educativa N° 304 del distrito de la banda de Shilcayo, provincia y región San Martín*” Universidad Cesar Vallejo Perú donde llegó a la conclusión La aplicación de la estrategia matemática lúdica influye en el desarrollo de capacidades matemáticas muy significativamente en niños y niñas de 04 años desarrollando capacidades de orden, equivalencia y comparación a través de estrategias lúdicas identificando y entendiendo el rol que juegan las matemáticas en

la creatividad y la reflexión demostrada vía experimentación. La aplicación la estrategia “Matemática Lúdica” desarrolla significativamente la capacidad de equivalencia en niños y niñas de 04 Años de nivel inicial teniendo una gran importancia por dos razones: por un lado, son los que inician a los niños en la aceptación de reglas; por el otro, les permiten comenzar a tratar colecciones de objetos desde el punto de vista cuantitativo, percibiendo los conceptos de número, espacio, volumen, peso y tiempo. La aplicación la estrategia “Matemática Lúdica” desarrolla significativamente la capacidad de comparación en niños y niñas de 04 Años de nivel inicial, demostrando nociones intuitivas de comparar volúmenes, superficie, longitud y otros atributos que eventualmente aprenderán a medir, explorando la realidad constantemente que le lleva a la experiencia en la resolución de problemas, demostrada vía experimentación.

VI. Conclusiones y recomendaciones

6.1. Conclusiones

Luego de haber hecho la aplicación de los instrumentos que consistió en una escala de Likert para observar la relación de juegos matemáticos y noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018 y el resultado y análisis se ha llegado a las siguientes conclusiones.

En relación al objetivo general que es: Determinar la relación que existe entre juegos matemáticos y noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018 El coeficiente hallado $r= 0.838$ que cuantificó la relación entre la variable Juegos matemáticos y la noción de número, ha concluido que ambas variables se relacionaron de manera positiva perfecta, se determinó que los Juegos matemáticos tuvo una correlación positiva perfecta en la noción de número en los estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018 en un 70.22%.

En relación al primer objetivo específico: Determinar la relación que existe entre juego de piolino y cuantificadores en estudiantes de la

Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018 El coeficiente hallado $r= 0.822$ cuantificó la relación entre la dimensión Juego piolino y Cuantificadores, ha concluido que ambas dimensiones se relacionaron de manera positiva perfecta, se determinó que el juego piolino tuvo una correlación positiva perfecta en el desarrollo de los cuantificadores en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018 en un 67.57%.

En relación al segundo objetivo específico: Fijar la relación que existe entre math dice jr y comparación en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018. El coeficiente hallado $r= 0.822$ cuantificó la relación entre la dimensión Juego math dice jr y comparación, ha concluido que ambas dimensiones se relacionaron de manera positiva perfecta, Se determinó que el juego math dice jr tuvo una correlación positiva perfecta desarrollo de la comparación en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018 en un 67.57%.

En relación al tercer objetivo específico: Estipular la relación que existe entre dominó y correspondencia en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018 El coeficiente hallado $r= 0.828$ cuantificó la relación entre el Juego dominó y el desarrollo de correspondencia, ha concluido que ambas dimensiones se

relacionaron de manera positiva perfecta, se determinó que el Juego dominó tuvo una correlación positiva perfecta en el desarrollo de la Correspondencia en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018 en un 68.56%.

6.2.Recomendaciones

En el presente trabajo de investigación llegado a las conclusiones y habiendo obtenido una correlación de manera positiva perfecta Juegos matemáticos y noción de número en los estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018 en un 70.22%.

Se recomienda a la Institución Educativa y los maestros utilizar las estrategias de los juegos matemáticos con los niños del nivel inicial de todas las instituciones educativas a fin de mejorar el aprendizaje en las matemáticas.

Se recomienda a los progenitores a utilizar las estrategias de los juegos matemáticos para el aprendizaje de la matemática de los niños del nivel inicial y estudiantes del nivel primarias.

Se recomienda a los estudiantes utilizar las estrategias de los juegos matemáticos a fin de que logren su aprendizaje en el área de matemática

Se recomienda a todos los directores de las instituciones educativas del nivel inicial a utilizar las estrategias de los juegos matemáticos para facilitarle el aprendizaje del área.

Se recomienda a los investigadores a hacer más trabajos de investigación con respecto a los juegos matemáticos a fin de encontrarlos beneficios

Se recomienda al público en general a practicar los juegos matemáticos con los niños del nivel inicial a fin de brindarles el soporte emocional para aprender las matemáticas sin miedo.

VII. Referencias bibliográficas

- Aguilera, P, & Ponce, J. & Silva, V. (2012) en su trabajo investigatorio “*uso del material concreto en el sector de matemática en primer año básico*” Universidad Academia De humanismo cristiano Chile.
https://www.google.com.pe/search?ei=He8XWpS_FabHjwTutqWIBw&q=tesis+en+materiales+concretos&oq. Recuperado 10/11/17.
- Araujo, R. L. en su texto (2010) *Teorías contemporáneas del aprendizaje* Editorial Magister Lima Perú.
- Ávila, L. (2012), tesis *El material didáctico y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes* Universidad Tecnológica Equinoccial Ecuador
- Bahamonde, S. & Vicuña, J. (2011) “*Resolución de problemas matemáticos*” Universidad de Magallanes Chile
- Blanes, A. (s.f.) Las teorías de las inteligencias múltiples
https://www.google.com.pe/search?ei=He8XWpS_FabHjwTutqWIBw&q=tesis+en+materiales+concretos&oq. Recuperado 10/11/17.
- Carrasco, S. (2009) *Metodología de la investigación científica* Editorial San Marcos Lima Perú.
- CPES Universidad de la Habana (s.f.) *Su concepción del aprendizaje y de la enseñanza de Vigotski* <https://www.google.com.pe/webhp?source>
- Cueto, M. (2016) en su tesis titulada “*Influencia de la estrategia atemática lúdica en el desarrollo de capacidades en niños/as de 04 años de la institución Educativa N° 304 del distrito de la banda de Shilcayo, provincia y región San Martín*” Universidad Cesar Vallejo Perú

- Domínguez, J. (2015). *Manual de la investigación científica* Chimbote Perú:
Editorial Grafica Real
- Domínguez, J. (2008). *Dinámica de tesis* Editorial Grafica Real Chimbote
Perú.
- Flores, P. et al (2011) *Materiales y recursos en el aula de matemáticas*
Univesidad de Granada Editorial <https://www.google.com.pe>
- García, P. (2013), en su tesis titulada *Juegos educativos para el aprendizaje de
la matemática* Universidad Rafael Landivar Guatemala.
<https://www.google.com.pe>
- Gervasi, M.L. (s.f) *La enseñanza de la matemática en el nivel inicial*
<https://www.google.com.pe>
- Gomez, M.E. (2012) en su investigación *Didáctica de la matemática basada
en el diseño curricular de educación inicial nivel preescolar*
Universidad de León España. <https://www.google.com.pe>
- Lachi, R. A. (2015) en su tesis titulada “*Juegos tradicionales como estrategia
didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones
en niños(as) de cinco años*” Universidad San Ignacio De Loyola
Perú
- Lee, M. I. (2018) *como los juegos matematicos pueden ayudar a los niños
que tienen dificultades en matemática* [https://www.understood.org/es-
mx/school-learning/le](https://www.understood.org/es-mx/school-learning/le)
- Martinez, J. & Ochoa, P. (2010), *Influencia del uso del material didáctico
en el aprendizaje de matemática para la asimilación de contenidos del
segundo ciclo de educación básica en el primer semestre del 2010 del*

centro escolar Rodrigo J. Leiva. Universidad de el Salvador.

https://www.google.com.pe/search?ei=He8XWpS_FabHjwTutqWIBw

[_____&q=tesis+en+materiales+concretos&oq](https://www.google.com.pe/search?ei=He8XWpS_FabHjwTutqWIBw). Recuperado 10/11/17.

Martínez, L. N. et-al (2010) en su tesis titulada “*El juego como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la adición y la sustracción primero de las Instituciones Educativas la Ceiva, Gallinazo y Diamante del municipio de puerto Guzman- Putumayo*” Universidad de la Amazonía del Perú

Pérez, J. (2017) *Definición de la didáctica general* <https://definición.de/didáctica-general/>

Perú, Ministerio de Educación. (2008) *Diseño curricular básico de la Educación básica regular* Lima Perú. Editorial World Color Perú.

Perú, Ministerio de Educación. (2012) *Materiales educativos para los niños y niñas de 0-3 años* Editorial Nazca estudio grafico S.A.C Lima Perú.

Perú, Ministerio de Educación. (2016) *Evaluación censal de estudiantes* Lima Perú. Editorial World Color Perú.

https://www.google.com.pe/search?ei=He8XWpS_FabHjwTutqWIBw

[_____&q=tesis+en+materiales+concretos&oq](https://www.google.com.pe/search?ei=He8XWpS_FabHjwTutqWIBw). Recuperado 10/11/17.

Perú, Ministerio de Educación en su texto (2013) “*Rutas del aprendizaje comprensión y expresión de textos orales III ciclo fascículo 2 primaria*” Lima Perú. Editorial World Color Perú.

Perú, Ministerio de Educación en su texto (2013) “*Rutas del aprendizaje qué y cómo aprenden nuestros niños II desarrollo del pensamiento*

matemático ciclo fascículo 1 inicial” Editorial Navarrete Lima Perú.

Perú, Ministerio de Educación en su texto (2013) “*Rutas del aprendizaje hacer uso de saberes matematicos para afrontar desafíos*” Editorial Grafica Navarrete S.A. Lima Perú.

Perú, Ministerio de Educación (2015) “*Buenas practicas docentes en desarrollo del pensamiento lógico matemático ciudadanía democrática, intercultural bilingüe, ciclo básico con atención a estudiantes con discapacidad*” Editorial CARTOLAN EDITORES Lima Perú.

Perú Ministerio de Educación. (2007) *catálogo de recursos y materiales educativos materiales de Educación Básica Regular nivel de educación inicial.*

<https://es.scribd.com/doc/90654946/MATERIALES->

Perú Ministerio de Educación. (2007) fascículo 11 *estrategias meta cognitivas Educación Básica Regular nivel de educación primaria.* <https://www.google.com.pe>

Perú, Ministerio de Educación (2013) *Rutas del aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden matemática nuestros niños y niñas? números y operaciones cambio y relaciones* fascículo 1 Editorial Grafica Navarrete S.A. Lima Perú

- Perú, Ministerio de educación (2013) *Rutas de aprendizaje desarrollo del pensamiento matemático II ciclo 3, 4 y 5 años educación inicial*. Fascículo 1 Editorial Grafica Navarrete S.A. Lima Perú
- Ramírez, R. (2008) en su trabajo científico “*Estrategias de enseñanza de la resolución de problemas matemáticos. Fundamentos teóricos y metodológicos*” Universidad Pedagógica Experimental Libertador Venezuela <https://www.google.com.pe>
- Roldan, M. J. (s.f.) *trucos para incentivar a los niños al aprendizaje de matemática en los niños* <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/trucos-para-incentivar-a-los-ninos-en-el-aprendizaje-de-las-matematicas/>
- Téllez, A. (2002) *Atención aprendizaje y memoria* Editorial Trillas S.A. México
- Valderrama, S. (2015) *pasos para elaborar proyectos de investigación científica* Editorial San Marcos San Juan de Lurigancho Lima Perú.
- Varela, P. (2012) en su trabajo de investigador de “*La resolución de problemas en la enseñanza de las ciencias aspectos didácticos*” Universidad Complutense de Madrid España
- Venezuela, Ministerio de Educación (2005) *Educación Inicial procesos matemáticos* Editorial Noriega Caracas Venezuela.

ANEXOS

BASE DE DATOS

Estudiante	Variable Juegos matemáticos	dimensión Juego piolino	Dimensión Juego math dice jr	Dimensión Juego dominó	variable Noción de número	Dimensión Cuantificadores	Dimensión Comparación	Dimensión Correspondencia
1	36	14	10	12	46	18	13	15
2	29	11	5	13	43	15	9	19
3	19	5	5	9	36	11	14	11
4	42	15	13	14	54	19	16	19
5	17	5	5	7	37	13	11	13
6	35	14	9	12	48	19	14	15
7	18	6	6	6	27	9	9	9
8	30	12	8	10	46	18	14	14
9	22	5	8	9	43	13	15	15
10	26	7	10	9	45	14	15	16
11	32	11	10	11	54	20	18	16
12	22	5	9	8	43	12	16	15
13	50	16	16	18	60	20	20	20
14	29	11	8	10	53	20	17	16
15	15	5	5	5	26	7	9	10

16	46	15	15	16	59	20	19	20
17	38	12	11	15	55	19	18	18
18	34	13	14	7	48	16	19	13
19	17	6	5	6	26	8	9	9
20	23	5	9	9	46	13	17	16
21	40	13	13	14	44	14	16	14
22	17	5	5	7	38	14	11	13
23	29	9	10	10	36	11	13	12
24	15	5	5	5	24	8	8	8
25	25	9	8	8	41	15	12	14
26	39	14	12	13	51	18	15	18
27	27	7	10	10	39	12	14	13
28	26	6	10	10	40	10	16	14
29	26	9	9	8	50	17	17	16

Definición y operacionalización de variables juegos matemáticos y noción de número en estudiantes de la Institución Educativa

Integrado N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2018

VARIABLES	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
JUEGOS MATEMÁTICOS	<p>Son recursos que se utilizan con la intención de que los niños aprendan de las oportunidades de la diversión libre transformándolo posteriormente representar a través de los diversos lenguajes: oral escrito, grafico, plástico y matemático, el material didáctico habilita para la socialización entre los niños les permite autoformarse conocer sus habilidades y limitaciones. Perú MINEDU (2007)</p>	<p>Se desarrollarán el juego del piolino con los materiales por color forma tamaño con la presencia de la maestra en el salón de clases</p> <p>Se desarrollarán el juego math dice Jr. Haciendo las sumas y restas con el uso de los valores de los dados en el salón de clases con la presencia de la maestra</p> <p>Se desarrollarán los juegos del dominó con los materiales utilizando las fichas de madera con colores diferentes para desarrollar el cálculo mental en el salón de clases</p>	<p>PIOLINO: juego de mesa de 2 a 4 niños para desarrollar la reflexión y la lógica en base a tres criterios que son forma, color y tamaño. MATH DICE Jr.: juego para practicar el cálculo mental, usando sumas / restas combinando los valores de los dados para alcanzar el número objetivo DOMINÓ: fichas de madera en forma rectangular a la derecha plantea el problema u operación y a la izquierda el resultado con un color diferente para desarrollar el cálculo mental</p> <p>https://aprendiendomatematicas.com/25-juegos-para-disfrutar-y-aprender-matematicas-en-verano/</p>	<p>Desarrollan el juego del piolino con los materiales por color forma tamaño con la presencia de la maestra.</p> <p>Realizan el juego math dice Jr. Haciendo las sumas y restas con el uso de los valores de los dados en el salón de clases</p> <p>Realizan los juegos del dominó con los materiales utilizando las fichas de madera con colores diferentes para desarrollar el cálculo mental en el salón de clases</p>	
NOCIÓN DE NÚMEROS	<p>El concepto de número es abstracto se usa para representar situaciones de la vida real, en este sentido para definir número se debe tener en cuenta lo cardinal: que está referido a la cantidad de elementos de una</p>	<p>Se desarrollará los cuantificadores con los materiales tratando de identificar muchos pocos ninguno, más que, menos que. Con la presencia de la maestra. en el salón de clases</p> <p>Se desarrollará la comparación</p>	<p>CUANTIFICADORES: por medio de las actividades diarias los niños y con la interacción del material concreto pueden identificar distintas cantidades como por ejemplo; muchos, pocos, ninguno, más que, menos que. COMPARACIÓN: es la observación de</p>	<p>Desarrolla los cuantificadores con los materiales tratando de identificar muchos pocos ninguno, más que, menos que. Con la presencia de la maestra.</p> <p>Desarrolla la comparación matemática buscando la</p>	Intervalar

	<p>colección ejemplo tres lápices, tres borradores. Ordinal: se refiere al orden que ocupa un elemento dentro de una colección ordenada como por ejemplo 5 en un orden se ubica en quinto lugar después de 4 y antes de 6. Inclusión jerárquica está referido al último número como por ejemplo al terminar de contar del 1, 2, 3, 4 y 5 expreso que tengo 5 pelotitas y 4 está incluido en 5. Numeral: es la representación convencional del número como se puede representar cinco bolitas con el número 5.</p> <p>Perú, Ministerio de educación (2013) rutas de aprendizaje desarrollo del pensamiento matemático II ciclo 3, 4 y 5 años educación inicial. (p.33)</p>	<p>matemática buscando la diferencia grande pequeño, alto y bajo largo corto, lleno vacío, duro y blando. Con la supervisión de la maestra en el salón de clase con presencia de los padres de familia.</p> <p>Se desarrolla las actividades de correspondencia con la colección de los materiales con la presencia de la maestra en el salón de clases con presencia de los padres de familia.</p>	<p>semejanzas y diferencias entre los objetos porque comparar es poner en atención a dos o más características de los objetos para establecer relaciones y definir semejanzas como por ejemplo; igual y diferente, grande pequeño, alto y bajo largo corto, lleno vacío, duro y blando.</p> <p>CORRESPONDENCIA: es que un elemento de una colección se le vincula con un elemento de otra colección. Es la base para determinar el cuantos, se realiza la correspondencia univoca donde permite comparar dos colecciones una a una mediante la percepción.</p> <p>Perú, Ministerio de educación (2013) rutas de aprendizaje desarrollo del pensamiento matemático II ciclo 3, 4 y 5 años educación inicial. (p.34)</p>	<p>diferencia grande pequeño, alto y bajo largo corto, lleno vacío, duro y blando. Con la supervisión de la maestra.</p> <p>Desarrolla las actividades de correspondencia con la colección de los materiales con la presencia de la maestra</p>	
--	--	---	--	---	--

Matriz de consistencia de las variables juegos matemáticos y noción de números en estudiantes de la institución educativa

Integrado 30001-54 de la provincia de Satipo-2018

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE E INDICADORES	METODOLOGÍA	TECNICAS E INSTRUMENTOS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Qué relación existe entre juegos matemáticos y noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018?</p> <p>ESPECÍFICOS 1.- ¿Qué relación existe entre piolino y cuantificadores en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018?</p> <p>2.- ¿Qué relación existe entre math dice jr y comparación en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018?</p> <p>3.- ¿Qué relación existe entre dominó y correspondencia</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la relación que existe entre juegos matemáticos y noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018</p> <p>ESPECÍFICOS 1.- Determinar la relación que existe entre piolino y cuantificadores en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018</p> <p>2.- Fijar la relación que existe entre math dice jr y comparación en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018</p> <p>3.- Estipular la relación que existe entre dominó y correspondencia en</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL H1. Existe una relación directa entre juegos matemáticos y noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018 .</p> <p>ESPECÍFICOS H1.-Existe una relación directa entre piolino y cuantificadores en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018</p> <p>H2.- Existe una relación directa entre math dice jr y comparación en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018</p> <p>H3.- Existe una relación directa entre dominó y correspondencia en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018</p>	<p>VARIABLE 1 JUEGOS MATEMATICOS Desarrollan el juego del piolino con los materiales por color forma tamaño con la presencia de la maestra.</p> <p>Realizan el juego math dice Jr. Haciendo las sumas y restas con el uso de los valores de los dados en el salón de clases</p> <p>Realizan los juegos del dominó con los materiales utilizando las fichas de madera con colores diferentes para desarrollar el cálculo mental en el salón de clases</p> <p>VARIABLE 2 NOCIÓN DE NÚMERO Desarrolla los cuantificadores con los materiales tratando de identificar muchos pocos ninguno, más que, menos que. Con la presencia de la maestra. Desarrolla la comparación matemática buscando la diferencia grande pequeño, alto y bajo largo</p>	<p>Tipo de Investigación : Aplicada. Según su alcance temporal: Transversal Según la orientación que asume: Orientada a la comprobación Diseño de la investigación Correlacional</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <pre> graph TD M --- O1 M --- O2 O1 --- R O2 --- R </pre> </div> <p>Donde: M = Muestra O1 = Variable 1 O2 = Variable 2 R = Relación de variable</p>	<p>Variable 1 O1: JUEGOS MATEMATICOS Técnica Observación Instrumentos: Escala de Likert</p> <p>Variable 2 O2: NOCIÓN DE NÚMERO Técnica Observación Instrumentos Escala de Likert</p>	<p>POBLACIÓN La población de estudio está constituida por 114 estudiantes 3-4-5-años de la. Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018</p> <p>MUESTRA La muestra la constituyen 29 de edad de 3 años sección Margarita estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018</p>

<p>en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018?</p>	<p>estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 30001-54. Satipo-2018</p>		<p>corto, lleno vacío, duro y blando. Con la supervisión de la maestra.</p> <p>Desarrolla las actividades de correspondencia con la colección de los materiales con la presencia de la maestra</p>			
---	---	--	--	--	--	--



PERÚ

Ministerio de
Educación

Dirección Regional de Junín

"AÑO DEL DIALOGO Y LA RECONCILIACION NACIONAL"

Satipo, 26 de abril del 2018

OFICIO N° 01 -FRM-SATIPO-2018

SEÑOR : DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 30001-54 – EL PROGRESO

ASUNTO : SOLICITO AUTORIZACION PARA APLICAR LA INVESTIGACION

Es grato dirigirme a Ud. A fin de expresarle los cordiales saludos. Que teniendo que elaborar un trabajo de investigación, solicito la autorización para aplicar la investigación en su institución educativa.

Sin otro en particular aprovecho la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente


.....
FLORIMELA RAMOS MERCADO
DNI: 41743600





PERÚ

Ministerio
de Educación



Unidad de Gestión
Educativa Local
Satipo

Institución Educativa Integrado
N° 30001-54
El Progreso - Satipo



AUTORIZACION

El director de la Institución Educativa integrado N° 30001-54 El Progreso, Comprensión de la UGEL N° 302, Dirección Regional de Educación Junín.

Autoriza:

A la Bachiller en educación inicial RAMOS MERCADO Florimela con DNI: 41743600, aplicar los instrumentos para el recojo de información dentro de su trabajo de investigación científica para sustentar su tesis de titulación.

Se le expide a petición escrita para los fines convenientes.

Satipo, 03 de mayo del 2018



Prof. Raúl Rondal Vázquez Cotera
DIRECTOR



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Institución Educativa Integrado N° 30001-54 El Progreso – Satipo

Nombres y Apellidos:

N°	ITEMS	REGULA	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
		1	2	3	4
01	Ordena figuras geométricas teniendo en cuenta sus formas				
02	Mediante el juego clasifica los objetos teniendo en cuenta los colores				
03	Atraves del juego ubica los objetos según su tamaño grande pequeño				
04	Jugando con los dados suman las cantidades				
05	Diferencia cantidades de conjuntos indicando muchos, pocos, ninguno				
06	Forman un conjunto con los colores y cuentan				
07	Representa número del uno al cinco y determina el número que continua				
08	En los conjuntos indican donde hay más que, menos que				
09	Forman conjuntos con los animales conservando los colores rojos, verde, amarillo				
10	Grafica colorea lo que ha agrupado con 3 elementos				
11	Forma conjuntos combinando colores				
12	Explica el criterio de agrupación				
13	Compara cantidades en un conjunto de objetos				
14	Representa cantidades numéricas del 1 al 5 a través del juego				
15	Diferencia objetos de acuerdo a su textura				


Eugenio Salomé Condori
Dr en Ciencias de la Educación


Mta. Amelita Flores Sotelo, Mgr. Mgr. Mgr.
COORDINADORA ESCUELA DE EDUCACIÓN


Mg. John W. Huamantla, C. Huamantla
Coordinador de Responsabilidad Social
PLUZI SATIPO



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Institución Educativa Integrado N° 30001-54 El Progreso – Satipo

Nombres y Apellidos:

N°	ITEMS	REGULA	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
		1	2	3	4
01	Ordena figuras geométricas teniendo en cuenta sus formas	1			
02	Mediante el juego clasifica los objetos teniendo en cuenta los colores		2		
03	Atraves del juego ubica los objetos según su tamaño grande pequeño				4
04	Jugando con los dados suman las cantidades	1			
05	Diferencia cantidades de conjuntos indicando muchos, pocos, ninguno	1			
06	Forman un conjunto con los colores y cuentan	1			
07	Representa número del uno al cinco y determina el número que continua			3	
08	En los conjuntos indican donde hay más que, menos que		2		
09	Forman conjuntos con los animales conservando los colores rojos, verde, amarillo				4
10	Grafica colorea lo que ha agrupado con 3 elementos	1			
11	Forma conjuntos combinando colores			3	
12	Explica el criterio de agrupación	1			
13	Compara cantidades en un conjunto de objetos		2		
14	Representa cantidades numéricas del 1 al 5 a través del juego			3	
15	Diferencia objetos de acuerdo a su textura		2		

Eugenio Salomé Condori
Dr en Ciencias de la Educación

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
M^{te}. Zuleta María Salda Nino
Coordinadora de la Escuela de Educación

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
M^{te}. John W. Huamanazo Chuapin
Coordinador de Participación Social
FACULTAD SATIPO

UNIDAD DE APRENDIZAJE

“UTILIZAMOS CUANTIFICADORES EN NUESTROS JUEGOS”

JUEGOS MATEMÁTICOS Y NOCIÓN DE NÚMERO EN ESTUDIANTES DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 30001-54 DE LA
PROVINCIA DE SATIPO-2018

1.- DATOS INFORMATIVOS:

UGEL:	Satipo
I.E.E.	30001-54
DIRECTOR:	Red Ronhad Vazquez Cotera
PROFESORA:	Florimela Ramos Mercado
SECCION:	Sala margarita

2.- SITUACIÓN DE CONTEXTO:

Los niños no hacen uso correcto de los cuantificadores por ello no se expresan de manera adecuada al comparar o cuantificar cantidades.

En nuestra vida cotidiana todas las personas utilizamos cuantificadores sin darnos cuenta de ello. Los niños necesitan aprender estos términos, es decir, comprenderlos y utilizarlos en su vocabulario, tal como cualquier otro concepto que les permita enunciar necesidades, intereses, etc. para comunicarse con otros, en las diversas acciones que realiza, porque ello les permite expresar cantidades indefinidas o relativas.

3.- **DURACION:** Del 07 al 11 de mayo del 2018.

4.- **GRUPO DE ESTUDIANTES:** Niños y niñas de 3 años.

5.- ¿QUÉ APRENDIZAJES PROMOVEREMOS?

Área	Competencias	Capacidades	Indicadores de Desempeño
C	1. Comprende textos orales	1.1 Escucha activamente diversos textos orales.	- Presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral.

	2. Se expresa oralmente	2.2 Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	- Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.
	3. Comprende textos escritos	3.2 Recupera información de diversos textos escritos.	- Localiza información en textos que combinan imágenes y palabras
		3.3 Reorganiza información de diversos textos escritos.	- Dice, con sus propias palabras, el contenido de diversos tipos de textos que le leen.
	6. Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	6.3. Explora y experimenta con los materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte, utilizando sus sentidos y su cuerpo.	- Baila libremente, con y sin elementos, explorando distintos movimientos, posturas y desplazamientos con distintas melodías y ritmos musicales.
PS	2. Construye su corporeidad	2.1 Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	- Realiza acciones motrices básicas, como correr, trepar y saltar desde cierta altura, deslizarse, girar, etcétera, en sus actividades cotidianas y juegos libres. - Reconoce las partes de su cuerpo en las vivencias y acciones cotidianas que realiza.
		2.5 Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	- Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el equilibrio en sus posturas, desplazamientos y juegos, y utilizando diversos objetos, como cuerdas, telas, pelotas, entre otros.
	5. Convive respetándose a sí mismo y a los demás	5.2 Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos.	- Menciona las normas establecidas por el grupo para su aula. - Cumple con las normas de su aula.
	10. Testimonio de la vida en la formación cristiana.	10.2 Identifica los miembros de la familia de Jesús.	- Identifica a María como madre de Dios y madre nuestra.
M	1. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. *(CE)	1.1. Comunica y representa ideas matemáticas	- Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada. - Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”.

		1.2 Comunica y representa ideas matemáticas expresando la comparación de cantidades de objetos.	- Propone acciones para contar hasta 5, comparar u ordenar con cantidades hasta 3 objetos. - Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para resolver problemas para contar hasta 5, comparar u ordenar cantidades hasta 3 con apoyo de material concreto.
		1.3. Razona y argumenta generando ideas matemáticas.	- Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y agrupar objetos.

*(CE): Competencia Eje

6.- ACTIVIDADES PREVISTAS:

LUNES 07	MARTES 08	MIÉRCOLES 09	JUEVES 10	VIERNES 11
<ul style="list-style-type: none"> ¡Cuanticamos: Muchos, Pocos, Uno, ¡Ninguno! 	<ul style="list-style-type: none"> ¡Cuanticamos lleno y vacío! 	<ul style="list-style-type: none"> ¡Cuanticamos: más que y menos que! 	<ul style="list-style-type: none"> ¡Cuanticamos: Mayor que, Menor que, ¡Igual que! 	<ul style="list-style-type: none"> ¡Jugamos a repartir: ¡Noción de distribución!

7.- DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:

Sesion de aprendizaje

* TITULO DE LA SESIÓN:	¡Cuanticamos: Muchos, Pocos, Uno, ¡Ninguno!
* INTENCIÓN PEDAGÓGICA DEL DÍA:	<ul style="list-style-type: none"> * Utilizan de forma correcta los cuanticadores: Muchos, pocos, uno y ninguno. * Utilizan de forma correcta los cuanticadores: todos, algunos, ninguno.
* ANTES DE LA ACTIVIDAD:	Preveamos los materiales indicados y necesarios.
* FECHA:	Lunes 07 de mayo del 2018

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
M	1. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	1.1. Comunica y representa ideas matemáticas	- Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”.

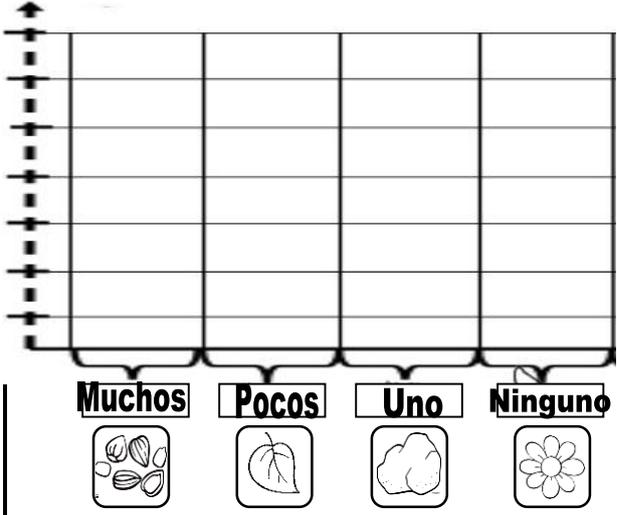
APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	2. Construye su corporeidad	2.1 Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	- Realiza acciones motrices básicas, como correr, trepar y saltar desde cierta altura, deslizarse, girar, etcétera, en sus actividades cotidianas y juegos libres.

SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas		Actividades Permanentes de Entrada <ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños. - Formación - Saludo a Dios - Saludo a la bandera - Entonan canciones - Actualización sus carteles. 	CD Bandera Carteles

Juego Libre en Sectores		Utilización Libre de los Sectores: - Acciones de Rutina.	Materiales
ACTIVIDADES DE LA UNIDAD:			
Inicio ¡Cuantificamos: Muchos, pocos, ¡uno y ninguno!	Motivación/ Interés	<ul style="list-style-type: none"> - Decimos a los niños que saldremos de visita al parque. - Recordamos las normas para que la visita sea agradable y evitemos accidentes. - Salimos al parque y dejamos que los niños exploren el espacio. - Decimos a los niños que observen bien todo lo que hay en el parque. - Preguntamos ¿Qué observan? ¿Qué les gusta del parque? ¿En dónde se puede jugar? ¿Cómo debemos tratar lo que está en el parque? 	Normas Parque
	Saberes Previos	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Cuántos árboles hay en este parque? ¿Cuántos resbalones hay? ¿Cuántos niños vinieron al parque? 	
	Problematización	<ul style="list-style-type: none"> - Si queremos nombrar la cantidad de cosas que hay en el parque ¿Qué palabras debemos utilizar? 	
	Propósito del Día	<ul style="list-style-type: none"> - Damos a conocer el propósito del día, indicando que hoy aprenderemos a utilizar las palabras: muchos, pocos, uno y ninguno, cuando agrupamos objetos de nuestro entorno. 	
Desarrollo	Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias	<p>Situación de Juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos con los niños acerca de estas palabras y preguntamos ¿Qué significa que hay muchos? ¿Cuánto es uno? ¿Cuánto es ninguno? ¿Qué significa que hay pocos? - Decimos que vamos a descubrirlas recolectando algunos materiales que hay en el parque. - Pedimos que junten muchas semillas, pocas hojas, una piedrita y ninguna flor. - Los niños cumplen las consignas dadas. - Nos muestran sus agrupaciones y las cuantifican. 	Piedritas Semillas Hojas
		<p>Manipulación de Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> - De regreso al jardín, proporcionamos materiales para que realicen sus agrupaciones libremente en forma grupal. - Luego pasamos por sus lugares y nos explican cómo cuantifican muchos, pocos, uno y ninguno en sus agrupaciones. - Entregamos siluetas de diversos objetos 	Tapas Bloques Fichas
		<p>Representación Gráfica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En hojas dibujan las representaciones que 	Hojas

		<p>hicieron de los 4 cuantificadores.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabajan las fichas de la sesión del libro. 	<p>Crayones Fichas</p>
		<p>Representación Simbólica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En un gráfico de barras, registran la información que obtuvieron de las agrupaciones que realizaron en el parque con los objetos recolectados. - Entregamos un papelote a cada grupo con el gráfico de barras y completan el registro.  <p>Muchos Pocos Uno Ninguno</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salen a exponer adelante cómo realizaron el trabajo y verbalizan utilizando los cuantificadores aprendidos. 	<p>Papelote Gráfico</p> <p>Plumones Siluetas</p>
		<p>Verbalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños explican qué formas aprendieron a cuantificar cantidades y cómo trabajaron. 	
Cierre	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - En asamblea dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron. - Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? 	
TALLER DE PSICOMOTRICIDAD			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio ¡Todos, algunos y ninguno!	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos. - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. 	
	Calentamiento	<ul style="list-style-type: none"> - Para el calentamiento juegan a lanzar las pelotas y atraparlas con ambas manos. 	Pelotas
	Exploración	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos los materiales con los que 	

	del Material	trabajarán: telas y pelotas - Los manipulan y juegan con ellos libremente.	
Desarrollo	Expresividad Motriz	<ul style="list-style-type: none"> - Explicamos que vamos a jugar utilizando las expresiones: “todos, algunos y ninguno” en el juego que vamos a realizar. - Para ello recordamos algunas normas que se deberán cumplir durante el juego. - Forman grupos y se les entrega una tela. - La colocan en el piso y se paran alrededor. - Todos deberán estar atentos a la consigna que daremos: <ul style="list-style-type: none"> * Todos deben correr alrededor de la tela sin pisarla. * Solo algunos niños se sientan sobre la tela. * Ningún niño debe estar parado. * Todos corren lejos de la tela. * Algunas niñas se paran cerca de las telas, etc. - Junto con las telas utilizamos pelotas de trapo y decimos: <ul style="list-style-type: none"> * Corran todos con la tela llevando las pelotas en ella. * Lancen algunas pelotas sobre la tela. * Que ningún niño salte con pelota, etc. - Luego del juego, los niños proponen otras consignas utilizando los cuantificadores todos, algunos y ninguno. 	Telas Pelotas
	Relajación	- Para la relajación imitan el movimiento de las aves y vuelan suavemente por todo el patio.	
Cierre	Verbalización	<ul style="list-style-type: none"> - Guardamos los materiales. - Verbalizamos lo realizado. - Trabajan las fichas del libro sobre estos cuantificadores. 	Fichas
Rutinas		<p>Actividades Permanentes de Salida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. <p>Nota: Para mañana solicitamos que cada niño traiga una botella de gaseosa descartable limpia de medio litro.</p> <p>Salida.</p>	

Sesion de aprendizaje

* TITULO DE LA SESIÓN:	¡Cuantificamos lleno y vacío!
* INTENCIÓN PEDAGÓGICA DEL DÍA:	<ul style="list-style-type: none"> * Utilizan de forma correcta los cuantificadores: lleno y vacío. * Celebran el Día del Folclore nacional.
* ANTES DE LA ACTIVIDAD:	Preveamos los materiales indicados y necesarios.
* FECHA:	Martes 08 de mayo del 2018

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
M	1. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	1.2 Comunica y representa ideas matemáticas expresando la comparación de cantidades de objetos.	- Propone acciones para contar hasta 5, comparar u ordenar con cantidades hasta 3 objetos.

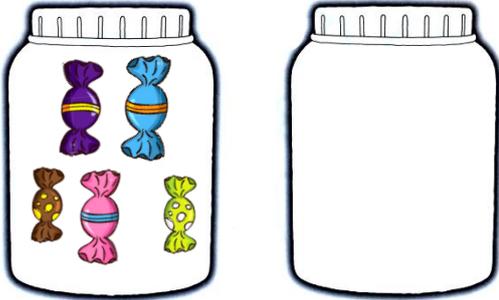
APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
C	6. Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	6.3. Explora y experimenta con los materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte, utilizando sus sentidos y su cuerpo.	- Baila libremente, con y sin elementos, explorando distintos movimientos, posturas y desplazamientos con distintas melodías y ritmos musicales.

SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas		Actividades Permanentes de Entrada - Acciones de rutina.	
Juego Libre en Sectores		Utilización Libre de los Sectores: - Acciones de Rutina.	Materiales
ACTIVIDADES DE LA UNIDAD:			
Inicio ¡Cuantificamos lleno y vacío!	Motivación/ Interés	<ul style="list-style-type: none"> - Pedimos a los niños que saquen las botellas que solicitamos el día anterior. - Juegan con ellas libremente y nos comentan qué podemos hacer con ellas. - Decimos a los niños que vamos a hacer un juego divertido con estas botellas. 	Botellas descartables de medio litro

	Problematización	<ul style="list-style-type: none"> - Nos imaginaremos que vamos a ir de paseo y que para este paseo necesitamos llevar gaseosas para refrescarnos cuando tengamos sed. - Preguntamos ¿Cómo debemos llevar las botellas a nuestro paseo para calmar nuestra sed? ¿Cómo quedarán las botellas cuando nos tomemos la gaseosa? 	
	Propósito del Día	<ul style="list-style-type: none"> - Damos a conocer el propósito del día, indicando que hoy aprenderemos a utilizar las palabras: lleno y vacío. 	
	Saberes Previos	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Cómo están las botellas ahora? ¿Con qué podemos llenarlas? ¿Qué necesitaremos? 	
Desarrollo	Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias	<p>Situación de Juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preparamos los materiales para nuestro juego: embudos del MED, botellas baldes, agua, pintura. - Se forman grupos y con sus materiales buscan un lugar en el patio. - Decimos que para realizar este juego debemos recordar las normas y así evitar molestarnos o sufrir algún accidente. - Explicamos que deben llenar las botellas hasta la tapita y que si no están así de llenas entonces esas botellas no se contarán, ya que ganará el grupo que llene más botellas para el paseo. - Al primer silbato el juego empezará y al segundo silbato todos deben detenerse. - Ganará el juego, el equipo que logre llenar más botellas de refresco. - Se inicia el juego mientras vamos observando cómo realizan el trabajo de equipo. - Vamos preguntando cuantas botellas van llenando, si muchas, pocas, etc. - Terminado el tiempo, los grupos deben colocar sus botellas llenas en la parte de adelante, aquellas que no lo están las sacamos. - Con cada grupo seleccionamos las que están llenas y desechamos las que no lo están. - Preguntamos ¿Qué grupo ganó? ¿Quién tiene más botellas llenas? ¿Qué grupo tiene pocas botellas? ¿Lograron llenar todas las botellas o solo algunas? - Premiamos al grupo ganador con unas medallas. 	<p>Embudos Botellas Agua Baldes</p> <p>Silbato</p> <p>Medallas</p>
		<p>Manipulación de Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el patio observan lo que hay alrededor y 	Entorno

		<p>verbalizan “El jardín está lleno de...” “El baño está...”, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el aula buscan cosas que estén llenas y otras vacías. - En depósitos cuantifican llenando y vaciándolos de materiales. 	<p>Depósitos Tapas Fideos Plumones</p>
		<p>Representación Gráfica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibujan las representaciones que realizaron con el material. - Trabajan las fichas de la sesión del libro. 	<p>Hojas Plumones Fichas</p>
		<p>Representación Simbólica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregamos plantillas de frascos de caramelos y siluetas de caramelos. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Pedimos que llenen algunos frascos con caramelos y dejen uno vacío. 	<p>Plantillas Siluetas</p>
		<p>Verbalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños explican qué formas aprendieron y cómo trabajaron. 	
Cierre	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - En asamblea dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron. - Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? 	
Rutinas		<p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. 	
TALLER DE DANZA			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio ¡Celebremos el día del folclore nacional!	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Nos reunimos en asamblea y les contamos a los niños que hoy en nuestro Perú se celebra el Día del Folclore Nacional, es decir el día de nuestra música peruana y por eso debemos celebrar bailándola. - Proponemos a los niños bailar nuestra música peruana. - Establecemos las normas para el desarrollo de la actividad. 	

	Exploración del Material	<ul style="list-style-type: none"> - Salimos al patio y presentamos los materiales: pañoletas. - Los niños manipulan explorando el material libremente. 	
Desarrollo	Expresividad Corporal	<ul style="list-style-type: none"> - Escuchamos las canciones que bailaremos (podemos hacer un mix de música de la costa, sierra y selva) - Preguntamos ¿Les gusta nuestra música? ¿Qué instrumentos escuchan en las canciones? ¿Cómo les gustaría bailarla? - Dejamos que los niños bailen libremente sintiendo la música. - Luego decimos que bailaremos haciendo una pequeña coreografía. - Explicamos la secuencia de la coreografía y alentamos a los niños a corregir o aumentar movimientos, podemos dibujarla en un papelote con muñequitos de palo para que comprendan mejor los niños. - Seguimos la coreografía que trazamos con los niños: <ul style="list-style-type: none"> * Se forman en 2 círculos: uno de niñas y otro de niños. * Bailan moviendo sus cinturitas y cabecitas. * Giran los círculos dos veces. * Los niños abren su círculo y dejan ingresar a las niñas que se ponen frente a los niños. * Se toman de las manos y bailan al ritmo de la música. * Se sueltan y vuelven a sus círculos: las niñas mirando dentro y los niños fuer. * Giran en sentido contrario y luego vuelven al inicio de sus círculos. - Ensayamos nuestra coreografía otra vez caminado. - Ponemos la música y bailamos al ritmo de ella. 	<p>Grabadora Cd</p> <p>Papelote Plumones</p> <p>Pañoletas</p>
Cierre	Verbalización	<ul style="list-style-type: none"> - Guardamos los materiales. - Verbalizamos lo realizado y cómo se sintieron bailando nuestra música peruana. - Para cerrar la actividad complementamos diciendo que está bien que nos guste la música de otros lugares, pero primero debemos valorar y bailar nuestra música que forma parte de nuestra identidad nacional. 	
Rutinas		Actividades Permanentes de Salida	
		<ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. 	

		Salida.	
--	--	---------	--





