



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO MATEMÁTICO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE
CINCO AÑOS DE LA I.E. N° 261 "LA CASITA DEL SABER"
DEL DISTRITO DE JUANJUI, PROVINCIA DE MARISCAL
CÁCERES, REGIÓN SAN MARTÍN-2017.**

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

AUTORA: ELENA JEANETT AMASIFUEN ROJAS

ASESORA: Dra. GRACIELA PÉREZ MORÁN

CHIMBOTE - PERÚ

2018

JURADO EVALUADOR

Mgr. Andrés Zavaleta Rodríguez

Presidente

Mgr. Sofia Carhuanina Calahuala

Miembro

Dra. Lita Jiménez López

Miembro

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por la vida que dio, a mis padres que con sus esfuerzos y sus valores me inculcaron a seguir adelante , que ante la adversidad no desesperarse y saber evitar los obstáculos con sabiduría, gracias a ellos.

DEDICATORIA

Dedico esta investigación a todos los niños de nuestra patria, aquellos que se encuentran lejos, aquellos que luchan por adquirir o tener el acceso a una educación más digna, de contar por lo menos con los recursos básicos y poder encaminar sus saberes.

A los docentes de educación inicial que se esfuerzan a pesar de las dificultades y obstáculos que se presenta en el quehacer diario.

A ellos con mucho aprecio.

Resumen

La presente investigación titulada: Juegos educativos en el desarrollo del pensamiento matemático de los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 261 “la casita del saber” del distrito de Juanjui, provincia de Mariscal Cáceres, Región San Martín-2017. Tiene por finalidad de desarrollar el pensamiento matemático a través de los juegos educativos, de tal manera que se ha planteado como objetivo general: Determinar si los Juegos educativos desarrolla el pensamiento matemático de los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 261 “la casita del saber” del distrito de Juanjui, provincia de Mariscal Cáceres, Región San Martín-2017. De la misma manera, se ha considerado dentro de la metodología el nivel de investigación cuantitativo por expresar los resultados en cantidades, el nivel de investigación se consideró descriptivo- explicativo por la razón que se observa y se describe la variable, en cuanto al diseño se a considerado un diseño pre – experimental por la razón que se ha trabajado con un solo grupo de niños de cinco años, además la elección de la muestra fue de manera no pro balística ; es decir a intereses del investigador. En cuanto a los resultados obtenidos en el post test fue de el 83,3% han obtenido un nivel “A”; es decir nivel de logro. En conclusión, los juegos didácticos realizados con los estudia antes de cinco años de la institución educativa de inicial N° 261 “La casita del Saber” ha logrado resultados favorables.

Palabras clave: Juegos educativos, enfoque, cognitivo, pensamiento, matemático

Abstract

This research entitled: Educational games through the cognitive approach in the development of mathematical thinking learning of children of five years of the I.E. N° 261 "the casita del saber" of the district of Juanjui, province of Mariscal Cáceres, San Martín Region, 2017. Its purpose is to develop mathematical thinking through educational games, in such a way that it has been proposed as a general objective: Determine if the Educational Games through the cognitive approach develops the learning of mathematical thinking of children of five years of EI No. 261 "the house of knowledge" of the district of Juanjui, province of Mariscal Cáceres, San Martín Region-2017. In the same way, it has been considered within the methodology the level of quantitative research by expressing the results in quantities, the level of research was considered descriptive-explanatory for the reason that the variable is observed and described, in terms of design has been considered a pre - experimental design for the reason that it has been worked with a single group of children of five years, in addition to the choice of the Ours was in a non-ballistic way; that is, the interests of the researcher. As for the results obtained in the post test was 83.3% have obtained an "A" level; that is, level of achievement. In conclusion, the didactic games made with those studied before five years of the educational institution of initial No. 261 "La casita del Saber" has achieved favorable results.

Keywords: Educational games, approach, cognitive, thinking, mathematical

INDICE DE CONTENIDO

CARÁTULA	¡Error! Marcador no definido.
AGRADECIMIENTO	iii
DEDICATORIA	iv
Resumen	v
Abstract.....	vi
Contenido	¡Error! Marcador no definido.
Índice de Figuras	ix
Índice de tablas	x
I. Introducción.....	¡Error! Marcador no definido.
II. Revisión de literatura.....	52
2.1. Antecedentes	52
2.2. Bases teóricas	62
.2.6. Las capacidades en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.....	79
5.2.7. La formación del pensamiento objetivo-simbólico.	82
5.2.8. La formación del pensamiento lógico-concreto.	82
III. Hipótesis	83

IV.	Metodología	83
	4.1 Diseño de la investigación.....	83
	4.2 Población y muestra	84
	4.2.1. Población.....	85
	4.2.2. Muestra.....	86
	4.3. Definición y operacionalización de variables.....	87
	4.4. Definición y operacionalización de la variable e indicadores	88
	4.5.Técnicas e instrumentos de recolección de datos	89
	4.5.1. La Observación:.....	90
	4.5.2.- Lista de Cotejo:	90
	4.6 Plan de análisis	91
	4.7 Matriz de consistencia.....	49
	4.8 Principios éticos	50
V.	Resultados.....	52
	5.1. 5.1 Resultados	52
	5.2 Análisis de resultados.....	69
6.	Conclusiones.....	74
	Referencias bibliográficas	76
	Anexos.....	80

Índice de Figuras

Figura 1. Resultado del Pre test.....	52
Figura 2. Resultado de la primera sesión.....	54
Figura 3.Resultado de la segunda sesión.....	55
Figura 4.Resultado de la tercera sesión	¡Error! Marcador no definido.
Figura 5.Resultado de la cuarta sesión	¡Error! Marcador no definido.
Figura 6.Resultado de la quinta sesión	58
Figura 7.Resultado de la sexta sesión.....	59
Figura 8.Resultado de la sétima sesión.....	60
Figura 9.Resultado de la octava sesión.....	61
Figura 10.Resultado de la novena sesión	62
Figura 11.Resultado de la décima sesión	63
Figura 12.Resultado de la décima primera sesión	64
Figura 13.Resultado de la décima segunda sesión	65
Figura 14.Resultado del pos test.....	66
Figura 15.Consolidado de las sesiones.....	67
Figura 16.Comparación entre el pre test y pos test	68

Índice de tablas

Tabla 1.población de estudio de los niños del nivel inicial.....	86
Tabla 2.Muestra de estudio de los niños de 5 años de la I.E: N° 261- San Martín	87
Tabla 3. matriz de operacionalización de la variable	88
Tabla 4.Resultados del pre test aplicado a los niños y niñas de 5 años de la I.E: N° 261 ...	52
Tabla 5.Resultados de la primera sesión	53
Tabla 6.Resultados de la segunda sesión.....	54
Tabla 7.Resultados de la tercera sesión.....	55
Tabla 8.Resultados de la cuarta sesión	56
Tabla 9.Resultados de la quinta sesión.....	57
Tabla 10.Resultados de la sexta sesión.....	58
Tabla 11.Resultados de la séptima sesión	59
Tabla 12.Resultados de la octava sesión	60
Tabla 13.Resultados de la novena sesión	61
Tabla 14.Resultados de la décima sesión	62
Tabla 15.Resultados de la décima primera sesión.....	63
Tabla 16.Resultados de la décima segunda sesión	64
Tabla 17.Resultados obtenidos al aplicar el pos test.	65
Tabla 18.Consolidado de las doce sesiones de aprendizaje.	66
Tabla 19.Consolidado de las doce sesiones de aprendizaje.	67
Tabla 20. Estadístico de la prueba.....	69

Introducción

Actualmente se considera en cualquier parte del mundo que el estudio de las estrategias y metodologías para trabajar el juego y contribuir al desarrollo del pensamiento matemático de los niños y niñas es importante puesto que las actividades matemáticas se consideran como procesos mentales para el razonamiento, para obtener información y tomar decisiones, así mismo la comunicación entre individuos se ve favorecida por el lenguaje matemático, pues los números, la geometría, la estadística y las probabilidades, son conocimientos que permiten a individuos de otras culturas y de otros idiomas diferentes poderse comunicar en este mundo globalizado; la adquisición de conocimientos relevantes conectan lo que se aprende en la escuela con el medio en que se desenvuelven los niños y niñas.

Es decir, de la matemática debe desarrollarse de manera divertida desde pequeños, no hacerlo de manera impositiva, es por ello que los juegos es una alternativa para desarrollar de manera lúdica y generar la reflexión en los infantes, la creatividad, generar los procesos cognitivos en poder desarrollar obstáculos y aún más generar una cultura de estudio por la matemática.

Ballester (2002) nos dice que:

La enseñanza de la matemática tiene por finalidad incorporar valores y desarrollar actitudes en el niño, de manera que obtenga un concepto claro y amplio y para ello se requiere el uso de materiales organizados en una zona didáctica dentro del salón de clase que permita desarrollar las capacidades para percibir, comprender, asociar, analizar e interpretar los conocimientos adquiridos para enfrentar su entorno, de tal manera que estas actividades que ayuda a los niños a desarrollar sus aprendizajes debe ser o empezar por lo más sencillo, asegurándose que desarrollen aprendizajes significativos, aprendizaje para la vida.(p12)

A lo manifestado por el autor (Ballester; 2002) nos refiere que toma la importancia también los materiales que se debe de emplear para el trabajo con los infantes, evitar el trabajo abstracto; es decir no solamente registrar las actividades en una pizarra de clase, sino que debe de hacerse de manera lúdica y divertida pero para ello se debe demostrar con los materiales didácticos que sean acorde con las actividades a desarrollar.

Al respecto, como señala Merino (2017) que, para el desarrollo del pensamiento, es base para el área lógica matemático de los niños y de las niñas, en el cual debe ser estimulado de forma oportuna por los docentes.

En nuestro país, se considera que el docente debe proporcionar a los niños y niñas una orientación general sobre la matemática, con el objeto de facilitar y orientar el estudio donde versará su vida cotidiana; debe proveer al alumno de un lugar acondicionado a fin de poder aplicar adecuadamente los métodos de razonamiento básico, requerido así mismo, para plantear algunos ejercicios a resolver cuya ejecución le permitirá afianzar sus conocimientos.

Desde 2006 el Perú cuenta con un Proyecto Educativo Nacional al 2021, elaborado por el Consejo Nacional de Educación, y que es un instrumento tanto para la formulación como para la ejecución de políticas públicas. Dicho documento incluye objetivos estratégicos, así como resultados esperados para cada uno de ellos. De otro lado, como ente organizador se cuenta con el Ministerio de Educación del Perú (Minedu), organismo encargado de establecer la política educativa del país y normar la labor educativa, cuyos objetivos fundamentales son:

Generar oportunidades y resultados educativos de igual calidad para todos; garantizar que estudiantes e instituciones educativas logren sus aprendizajes pertinentes y de calidad; lograr una educación superior de calidad como factor favorable para el desarrollo y la competitividad

nacional, así como promover una sociedad que educa a sus ciudadanos y los compromete con su comunidad. (Perú, 2009: 45).

Camarena y Martínez (2015). En sus aportes nos describe que en los últimos años se han iniciado programas de perfeccionamiento docente a través de estudios de maestría en educación, en particular de maestrías de enseñanza de las matemáticas; es decir ya el docente también tiende a profesionalizarse o a seguir estudiando con la finalidad de brindar un mejor servicio a los estudiantes, pero por parte del estado también hay programas que contribuye a la mejora de la formación de los docentes , como también se promueve becas son asignadas a través de concursos de méritos a docentes de toda la nación.

Para complementar la descripción de la situación actual del sistema educativo peruano, cabe señalar que existe una entidad técnica denominada Sistema Nacional de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad Educativa (Sineace), cuya función es establecer los criterios, estándares y procesos de evaluación, acreditación y certificación que legitimen los niveles básicos de eficacia que deben ofrecer las instituciones educativas en el Perú.

En otras palabras, se está trabajando por mejorar la educación en el Perú y aún más por parte de los docentes de igual manera trabaja por afrontar una mejor competitividad y ser más competentes tanto en el aula como en su formación profesional.

Con respecto al contexto local, al visitar la institución educativa de educación inicial de nuestra localidad, entre ellas “La Casita del Saber”, para desarrollar el trabajo

de investigación se tuvo acceso al aula de cinco años en donde se observó ciertas deficiencias en los niños en el reconocimiento o en el trabajo orientado a propiciar el aprendizaje del pensamiento matemático; es decir es necesario que los niños y niñas desde su edad deben de ir realizando nociones matemáticas; es decir saber los procesos, reconocer números, contar, explicar los objetos que se presenta entre otros aspectos relacionado al proceso matemático.

Muchas veces, las deficiencias en la enseñanza es uno de los problemas, así como los recursos educativos muchas de las veces no se tienen a disponibilidad, a eso se añade el trabajo articulado del docente, niño y padre de familia; es decir en casa los estudiantes proviene de lugares de bajo recursos y a la vez comparten las actividades de casa, escuela y el campo.

De esta manera, se observó que los niños y niñas no reciben oportuna estimulación en cuanto al desarrollo del pensamiento matemático; en consecuencia, los procesos matemáticos no ejecutados o no concluidos producirán problemas de razonamiento lógico. Aspecto necesario e imprescindible para la vida de los seres humanos.

Ante la situación, de acuerdo a la realidad en donde se centra la investigación nos planteamos la siguiente interrogante: ¿Cómo los Juegos educativos desarrolla el pensamiento matemático de los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 261 “la casita del saber” del distrito de Juanjui, provincia de Mariscal Cáceres, Región San Martín- 2017?

Frente a este problema nos planteamos el objetivo general: Determinar si los

Juegos educativos desarrolla el pensamiento matemático de los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 261 “la casita del saber” del distrito de Juanjui, provincia de Mariscal Cáceres, Región San Martín-2017.

Para este objetivo general se plantearon objetivos específicos como:

Evaluar el aprendizaje del pensamiento matemático de los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 261, la Casita del Saber del distrito de Juanjui mediante un pre test. Aplicar los juegos educativos mediante el enfoque cognitivo a los niños de cinco años de la I.E. N° 261 La casita del Saber del distrito de Juanjui. Evaluar el aprendizaje del pensamiento matemático de los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 261, la Casita del Saber del distrito de Juanjui mediante un pos test.

La presente investigación se justifica porque tiene una estrecha relación con la inteligencia lógico matemática (Howar Gardner), tiene que ver con la habilidad de trabajar y pensar en términos de números y la capacidad de emplear el razonamiento lógico.

Pretendemos que con la teoría y los resultados de la presente investigación los docentes comprendan la importancia de la estimulación para el desarrollo de diferentes capacidades, saber que éstas se pueden y deben entrenar, puesto que con una estimulación adecuada se consiguen importantes logros y beneficios. En el estudio del tema se profundizará en el conocimiento de las variables cuyos resultados servirán de fuente de información a futuros investigadores y los resultados que se obtengan servirán de aporte didáctico para la mejora de logros de aprendizaje en el aula, por lo tanto, el

aporte teórico será significativo.

En cuanto a la práctica, se establece que el juego, no es aplicado adecuadamente en la clase de matemática, ya que no se cumplen con todos los procesos que posibilitan hacerlo apropiadamente. Los hallazgos teóricos servirán de marcos orientadores a los docentes y futuros docentes. Se presentarán actividades lúdicas que permiten trabajar con tres operaciones mentales: comparar, seriar y clasificar propiciando la comunicación matemática, se proporcionará también actividades para la ejecución de contenidos correspondientes al II nivel de educación inicial, como pautas y estrategias que permiten conectar el juego con el pensamiento lógico matemático.

Obviamente estas pautas no serán un recetario sino un referente que el docente puede considerar en su ejercicio pedagógico en el aula, de esta manera se orientará a los docentes a través de un Manual Didáctico de Juegos Lógicos, que le permitan al estudiante desarrollar su imaginación, creatividad, habilidad y razonamiento.

Así mismo, los estudiantes van a tener la capacidad de desenvolverse con autonomía lo que logrará que aprendan a valorarse, amarse, apreciarse y aceptarse a sí mismo y a los demás porque la autoestima es un aspecto muy importante de la personalidad y del logro de la identidad de una adaptación a la sociedad.

En el desarrollo metodológico, el nivel de investigación fue cuantitativo, el nivel de investigación se consideró descriptivo- explicativo por la razón que se observa y se describe la variable, en cuanto al diseño se ha considerado un diseño pre – experimental por la razón que se trabajó con un solo grupo de niños de cinco años, además la elección de la muestra fue de manera no pro balística; es decir a intereses del investigador. En cuanto a los resultados

obtenidos en el post test fue del 83,3% han obtenido un nivel “A”; es decir nivel de logro. En conclusión, los juegos didácticos realizados con los estudiad antes de cinco años de la institución educativa de inicial N° 261 “La casita del Saber” ha logrado resultados favorables.

II. Revisión de literatura

1.1. Antecedentes

Garcia (2013) en su investigación El juego educativo, es propuesto para cumplir un fin didáctico, que amplíe la atención, memoria, y demás habilidades del pensamiento; es una técnica participativa de la enseñanza, que desarrolla métodos de dirección y conducta correcta, para estimular la disciplina, con un adecuado nivel y contribuir al logro de la motivación por las asignaturas; que brinda una gran variedad de procedimientos para el aprendizaje.

Tales juegos educativos fueron aplicados para el aprendizaje de la matemática a 30 estudiantes del tercer grado básico sección “B” del Instituto Nacional Mixto Nocturno de Educación Básica INMNEB Totonicapán, quienes oscilan entre las edades de 15 y 18 años; que pertenecen a la clase trabajadora pues durante el día y la tarde laboran en distintos oficios, para ayudar al sostén económico de su familia y estudios, frecuentemente llegan cansados al establecimiento debido a la jornada de trabajo que han desempeñado, por lo que se hace necesario implementar estrategias de aprendizaje, como los juegos educativos para promover el interés por la asignatura y facilitar el pensamiento lógico para la resolución de problemas matemáticos.

El objetivo del estudio, es determinar el progreso en el nivel de conocimientos de los

estudiantes, al utilizar juegos educativos, para el aprendizaje de la matemática; luego de su aplicación se comprueba la hipótesis H1 la cual expresa que: los juegos educativos mejoran el aprendizaje de los alumnos, por tanto existe progreso en el nivel de aprendizaje, pues, genera motivación y mayor disponibilidad para aprender contenidos de esta área catalogada como memorística y difícil.

Contreras, Chacc & Espinoca(2018). Los autores de origen chileno, en su investigación pretende “proponer elementos del juego, desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitan implementarlo como una estrategia pedagógica, en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago”.

El estudio es de tipo exploratorio. Su diseño metodológico es mixto, dividiéndose en dos etapas, a saber: “etapa de categorización” y “etapa de propuesta”; la primera consideró un diseño no experimental transeccional descriptivo con una muestra conformada por 39 educandos, de ambos sexos, y la segunda, un diseño experimental (preprueba-postprueba con grupo control), cuya muestra contó con los mismos sujetos que la etapa anterior, pero dividida en dos grupos escogidos al azar.

En la etapa de categorización los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron registros de observación semi-estructurada y entrevistas individuales, y los datos obtenidos se vaciaron en tablas de contenido que luego se analizaron cualitativamente. En la etapa de propuesta, la recolección de datos se realizó a través de pruebas (pre y post test), listas de cotejo, registros de observación, registros anecdóticos y un plenario. El análisis de los datos se hizo de modo cuantitativo y cualitativo,

considerando los grupos control y experimental antes y después de la aplicación de la propuesta pedagógica. En las conclusiones se da cuenta del logro de los objetivos propuestos inicialmente y del proceso de la investigación.

Con todo, en el presente estudio se realizó una categorización de aquellos elementos del juego que son significativos para niños y niñas de un 2º año de educación básica y que sirven de base a nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje en diversas áreas educativas. Además, se elaboró, desarrolló y aplicó una propuesta pedagógica en el subsector de Educación Matemática, en base al juego y desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitió verificar y validar, empíricamente, los resultados obtenidos en la primera parte de la investigación y aportar, de este modo, conclusiones y orientaciones a futuras propuestas e investigaciones que consideren el juego como una estrategia pedagógica.

Tarazona (2017). Juegos lúdicos con enfoque socio cognitivo para mejorar el desarrollo de la capacidad de seriación y clasificación en los estudiantes de 5 años en la I.E.I N° 321 de Huacllan – Aija 2016. El presente estudio tiene que ver con el valor que asumen las actividades lúdicas en el desarrollo de la educación pre escolar. Tiene como objetivo general determinar de qué manera las actividades lúdicas influyen en el aprendizaje de la pre-matemática en niños y niñas de educación inicial. La muestra de estudio estuvo conformada por los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 321, del distrito de Huacllán – provincia de Aija, en el departamento de Ancash, que a la

fecha viene contando con 02 docentes y 14 estudiantes entre niños y niñas. En la investigación, la técnica de recolección de datos fue la observación, y su instrumento fue la Guía de Observación. Los resultados muestran que, del grupo total de estudiantes evaluados, un grupo de 53 % son los que lograron el más alto nivel, considerado como satisfactorio; asimismo encontrándose que otro grupo conformado por el 47 se ubicó en el nivel de logro en proceso, no encontrándose a ningún niño o niña en el nivel bajo. Con los resultados obtenidos, se concluye que la vida de los niños y niñas se encuentra inmerso dentro del mundo del juego; por lo que los docentes deben utilizar la metodología del juego infantil como un medio que permita a la vez viabilizar el proceso de enseñanza aprendizaje de la matemática aprovechando las actividades lúdicas para lograr las nociones elementales de la matemática.

Respecto al tema tenemos varias investigaciones que nos dan soporte teórico, una es la realizada por Ovalle, (2015). En su investigación “Metodología de rincones de aprendizajes para el fortalecimiento del pensamiento lógico matemático” de la revista digital Innovación y Experiencias Educativas, en el artículo Rincones en el Aula de Educación Infantil. El autor expresa que la construcción de aprendizajes reveladores es trascendental la organización de los espacios de forma individual y colectiva, la programación del tiempo, la selección de los recursos didácticos y materiales a través de Rincones de Aprendizaje, se debe tener en cuenta su fundamentación psicopedagógica en los principios de Piaget y de la escuela nueva los cuales responden a la idea de que los y las alumnas estén en constante actividad permitiéndoles así el perfeccionamiento de procesos mentales, de observación, de clasificación, reflexión y el progreso de

habilidades a través de diferentes estrategias, los Rincones de Aprendizaje son espacios delimitados, organizados y adecuados para el desarrollo de actividades lúdicas que favorecen al niño y a la niña en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que se puede realizar las acciones de manera libre o dirigida y de forma individual o grupal.

Por otro lado Gómez (2012) en su tesis doctoral, “Didáctica de la matemática basada en el diseño curricular de Educación Inicial – Nivel Preescolar”, busco desarrollar una propuesta programática para la adquisición de la noción de número en el niño, dirigida a los docentes, para ser aplicadas en el nivel de preescolar. Para darle soporte teórico a su investigación identifiqué como la principal función de la matemática, el desarrollo del pensamiento lógico, de tal forma que interpretar y comprender la realidad sea una forma de lenguaje.

En este sentido, al trabajar con niños de preescolar, su propuesta busca formar las estructuras del pensamiento lógico matemático, acorde con la edad, es decir la seriación y clasificación, lo cual se constituyó en un referente importantísimo, para la investigación desarrollada en la Institución Educativa Técnica el Jardín, de la ciudad de Ibagué.

Cisne, Rogel y Díaz (2010) en su investigación titulada, “¿Cómo incide la aplicación del juego educativo en el aprendizaje lógico matemático de los niños del jardín Pequeños Amigos?”, tiene como objetivo investigar la incidencia de la limitada aplicación de los juegos educativos y el aprendizaje lógico matemático de los niños de dicha institución. Los autores diseñan y aplican unos instrumentos adecuados para el desarrollo de la tesis, pudiendo establecer conclusiones y recomendaciones en donde se plantea una propuesta

de solución, la cual contempla una actualización docente en aplicación de juegos educativos que van a servir para fortalecer la metodología de los maestros en este nivel y que pueden emplear con los niños para lograr aprendizajes significativos en matemáticas.

Esta investigación, se convirtió en uno de los referentes utilizados a la hora de diseñar y aplicar los instrumentos de recolección de información.

Alejandro C. (2008) Tesis “Desarrollo del Pensamiento Matemático” Concluye que la Matemática en la escuela tiene como objetivo el desarrollo del pensamiento matemático. Este es muy complejo dado que intervienen diferentes factores en su proceso de formación. Uno de los principales problemas que enfrenta el alumno en la escuela secundaria es el deficiente desarrollo de su pensamiento, lo que influye en el rendimiento escolar y ocasiona deserción y fracaso escolar en edades muy tempranas, aspecto que preocupa a padres y profesores.

Otero (2015) . El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Pala. La presente investigación tuvo como propósito determinar la relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao. Es un estudio de tipo cuantitativo y se empleó un diseño correlacional. La muestra estuvo conformada por 75 estudiantes, utilizándose la técnica de observación. Los instrumentos aplicados fueron elaborados por la autora y consideraron el juego libre en los sectores en sus momentos de planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación, así como, las habilidades comunicativas orales en sus dimensiones de hablar y de escuchar. Estos aspectos

respondieron, a las actuales tendencias y enfoques educativos planteados por el Ministerio de Educación. La confiabilidad de estos instrumentos fue hallada por el coeficiente de Kuder Richardson 20 y la validez de contenido se obtuvo con el criterio de jueces. Los resultados obtenidos de la investigación reportaron que existe una relación significativa entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales, así también, con sus dimensiones de hablar y de escuchar.

Rosario (2018)El presente plan de acción “Los juegos tradicionales para la mejora de los aprendizajes de la matemática de los estudiantes del nivel inicial de la I.E.I. N°350 del distrito de puente piedra “, tiene por finalidad de mejorar la aplicación de estrategias didácticas en la resolución de problemas del área de matemática en la Institución Educativa Inicial N° 350 porque se ha evidenciado un deficiente desarrollo de las competencias de resolución de problemas de cantidad en el área de matemática en los niños y niñas del II ciclo de la Institución mencionada; la misma que se puede observar en las actas finales de evaluación y en SIAGIE los resultados de logros de aprendizaje de los estudiantes de la institución. Por otro lado este plan de acción tiene como objetivo aportar con la alternativa de solución al problema priorizado de otros que aún tiene la institución. Para ello se tuvo que recopilar información mediante el uso de varios instrumentos tales como ficha de monitoreo y la técnica de grupo de discusión. El plan de acción se implementará en el II ciclo del nivel inicial de la Institución Educación Inicial N° 350 de La Ensenada, la cual cuenta en la actualidad con 208 niños y niñas de 3 a 5 años de edad los mismos que han sido distribuidos en 08 aulas en el único turno por edad. Para que este plan se ejecute y se resuelva la problemática se proponen las siguientes

estrategias : GIA con los docentes sobre el uso de los materiales educativos, Talleres formativos sobre los juegos tradicionales como una estrategia de aprendizaje del área de matemática y de esta manera se permitirá cumplir con el objetivo de mejorar los aprendizajes en el área de matemática, estableciendo un impacto positivo en el mejorar el desarrollo de las competencias de resolución de problemas de cantidad en el área de matemática en los niños y niñas del II Ciclo de la IEI. N° 350 el mismo que servirá de base para plantearnos otras nuevas estrategias.

Prada (2015). Estrategias lúdicas utilizadas por las docentes en la resolución de problemas matemáticos en la Institución Educativa Inicial N° 20395 Chancay. La presente investigación tuvo como propósito explicar las estrategias lúdicas utilizadas por las docentes, en la resolución de problemas matemáticos en las aulas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 20395- de la ciudad de Chancay. La muestra estuvo conformada por dos docentes de aula nivel inicial con estudiantes de 5 años de edad. El diseño de la investigación, consistió en un estudio de caso y los instrumentos aplicados, fueron la guía de entrevista, y la guía de observación, considerando como categorías en las estrategias lúdicas las etapas vivencial, concreta, gráfica y simbólica en la resolución de problemas matemáticos. Se concluye que las docentes no utilizan las estrategias lúdicas en las etapas concreta, gráfico y simbólico en el proceso de aprendizaje en resolución de problemas matemáticos.

Fernández B. (2005) “Lógica, pensamiento y lenguaje” El pensamiento lógico infantil se enmarca en el aspecto sensomotriz y se desarrolla, principalmente, a través de los sentidos. La multitud de experiencias que el niño realiza -consciente de su percepción

sensorial- consigo mismo, en relación con los demás y con los objetos del mundo circundante, transfieren a su mente unos hechos sobre los que elabora una serie de ideas que le sirven para relacionarse con el exterior. Estas ideas se convierten en conocimiento, cuando son contrastadas con otras y nuevas experiencias, al generalizar lo que “es” y lo que “no es”. La interpretación del conocimiento matemático se va consiguiendo a través de experiencias en las que el acto intelectual se construye mediante una dinámica de relaciones, sobre la cantidad y la posición de los objetos en el espacio y en el tiempo.

Piaget (1985) En su libro “seis estudios de Psicología” concluye que los juegos ayudan a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño una asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla. De tal modo el juego es esencialmente de asimilación de la realidad por el yo.

Ortiz (2018). El proceso didáctico mejora el pensamiento matemático de los niños de cinco años de la I.E. N° 003 Nuestra Señora del Rosario. Se ha estructurado el siguiente plan de acción denominado “Los procesos didácticos mejora el pensamiento matemático de los niños de cinco años de la I.E. N° 003 Nuestra Señora del Rosario”, se ha elaborado a partir de la problemática detectada en la inadecuada aplicación de procesos didácticos del área de Matemática dificulta el desarrollo del pensamiento matemático de los niños de cinco años de la I.E. N° 003 Nuestra Señora del Rosario, teniendo como causas el poco conocimiento de los procesos didácticos del área en mención, otra causa es el escaso monitoreo, acompañamiento y evaluación. Y, finalmente el desconocimiento de estrategias de solución de conflictos. Ante este diagnóstico se propone: Fortalecer el

desarrollo de procesos didácticos para mejorar el pensamiento matemático de los estudiantes de cinco años de la I.E. N° 003 Nuestra Señora del Rosario, perteneciente a San Martín de Porres, dentro del ámbito de la unidad de gestión educativa local, para ello se ha diseñado el presente plan de acción que permitirá la ejecución de diferentes actividades vinculadas al logro de los objetivos propuestos.

Contreras(2018). Procesos didácticos mejora los aprendizajes en la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática en estudiantes de 5 años, del nivel inicial de la i.e.i 0314 túpac amaru del distrito de independencia. hemos diseñado el siguiente plan de acción denominado “procesos didácticos mejora los aprendizajes en la competencia actua y piensa matematicamente en situaciones de cantidad del área de matemática en estudiantes de 5 años, del nivel inicial de la iei 0314 tupac amaru del distrito de independencia ”, se ha elaborado a partir de la problemática detectada en el insuficiente logro de aprendizaje en la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de la iei 0314 túpac amaru. ante este diagnóstico se propone incrementar el logro de aprendizaje en la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en el área de matemática en una convivencia sana con acompañamiento pedagógico, para ello se ha diseñado el presente plan de acción que permitirá la ejecución de diferentes actividades vinculadas al logro de los objetivos propuestos.

Cardoso, E. (2008) “Desarrollo de competencias matemáticas en la primera infancia” Revista Iberoamericana de educación. Concluye la propuesta metodológica para

la adquisición de las competencias matemáticas es a través del diseño de situaciones didácticas que generen un ambiente creativo en las aulas, considerando que el aprendizaje no es un proceso receptivo sino activo de elaboración de significados, que es más efectivo cuando se desarrolla con la interacción con otras personas, al compartir e intercambiar información y solucionar problemas colectivamente. Por tanto, dichas situaciones es recomendable que consideren lo que los niños ya saben acerca del objeto de conocimiento con la finalidad de que lo utilicen y así pongan en juego sus conceptualizaciones y les planteen desafíos que los inciten a producir nuevos conocimientos...

1.2. Bases teóricas

Al respecto tenemos a Karl G. (1902), en donde señala referente al Juego, manifiesta que:

“desarrolla el pensamiento y de la actividad” (p.13).

Es decir, a sus aportes que como actividad esta orientada a desarrollar dinamismo en las personas, orientada a el desarrollo de las actividades motriciales, del pensamiento, es decir los niños y niñas hacen un proceso mental de cómo desarrollar sus actividades, hacen bosquejo de cómo realizar las actividades, buscan estrategias para desarrollar sus acciones, en otras palabras el juego propicia desde ya desde temprana edad procesos mentales, psicológico, de tal manera que los demás procesos se van integrando con la finalidad de ir reforzando su personalidad.

Para Groos, citado en Contreras (2004). En donde manifiesta que mediante el juego se manifiesta como acciones de socialización, en donde los niños van adquiriendo ciertas

destrezas con la finalidad de ir desarrollando sus estados emocionales y el desarrollo personal de cada uno de ellos, así mismo, como lo manifiesta el autor que las actividades que realiza se refleja cuando los niños y niñas se encuentran en una edad mayor; es decir, demuestran dinamismo, compromiso, trabajo en equipo, motiva así mismo y se motiva a los demás de su entorno.

De esta manera, Contreras (2004), describe que para el aprendizaje de matemática, el juego cumple una función interesante, es decir el docente tiene que relacionar las actividades mediante las estrategias en este caso mediante el juego; es decir de la representación concreta a la representación simbólica, como establece el autor:

“Esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida” (p.21)

Piaget J. (1956), Contreras (2018). En sus aportes de investigación manifiesta que los juegos forman o contribuye en el desarrollo de la inteligencia de los niños, de tal manera que mediante las diversas actividades que realiza los infantes deben ser programadas o adecuadas, así tenemos que al momento de demostrar las actividades mediante los diversos juegos se manifiesta en dos formas; es decir un juego espontáneo o concurrente y otro juego que es planificado u orientado para el desarrollo netamente didáctico, a este tipo de juego se le conoce como un juego más formal o actividades formales que se declara dentro las actividades o programaciones curriculares.

Piaget (s/) citado en Contreras, Chacc & Espinoza. (2018). Establece que mediante el juego se asocia o desarrolla tres estructuras básicas del juego como:

“El juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo) (p.32).

De los aportes se desprende que el juego contribuye al desarrollo de tres aspectos muy importantes como el alma, es decir en la parte interna de los niños se genera una satisfacción de participar, se motiva con los demás, del mismo modo mediante el juego simbólico; orientado al desarrollo de su personalidad, mediante representaciones o ideales de querer ser, es por ello que mediante el juego se escenifica, se proyecta mediante las actividades de juego de roles; es decir los infantes asumen papeles protagónicos en el desarrollo de las actividades y cuando hablamos un juego colectivo, está orientado a un trabajo en donde todos participan, es por ello se propicia la integración, la interrelación, el compañerismo, el trabajo en equipo y aun más el compromiso y confianza en las actividades.

Vigotski (1966) y Elkonin (1980) explican las acciones motivacionales constituye y desarrolla las actividades, posibilitando la creación de zonas de desarrollo próximo. La acción lúdica partiría de deseos insatisfechos que, mediante la creación de una situación fingida, se pueden resolver. Así mismo, en el juego el niño conoce a él mismo y a los demás. El juego es una actividad fundamentalmente social.

Claparede (1959) señala que “no es evidente en modo alguno que un ejercicio tan constante como el juego pueda tener como consecuencia debilitar y no reforzar las actividades que son su objeto” porque entonces el juego sería un “instrumento fabricante” y no un “instrumento eliminador” de conductas. Igualmente Piaget se contrapone a la Teoría de la Recapitulación al aceptar los postulados de Leman y Witty, quienes formulan que el contenido de los juegos varía según el medio físico y social del

niño”.

Múgina (1983) en Otero (2015) en donde nos describe que las actividades que realiza los infantes, es en donde dedican más tiempo en ellas, para ello es necesario que en este proceso se afianza o se refuerce con las indicaciones necesarias; además hacer que los estudiantes o infantes explique qué actividades a realizado , que significa las actividades y como se siente el al jugar, de esta manera no solamente los niños juegan o se divierte en el juego sino que ellos van tomando importancia del juego es por ello que deben de explicar o fundamentar y de esta manera se está desarrollando otra capacidad expresiva producto del juego.

Cantoral (2000), manifiesta que para desarrollar el pensamiento Matemático en los estudiantes es necesario diseñar situaciones donde:“(i) Los alumnos se responsabilicen en la organización de su actividad para tratar de resolver el problema propuesto... (ii) La actividad de los alumnos esté orientada hacia la obtención de un resultado preciso, previamente hecho explícito por el profesor y que pueda ser identificado por los propios alumnos... (iii) La resolución del problema planteado implica la toma de múltiples decisiones por parte de los alumnos, y la posibilidad de conocer directamente las consecuencias de sus decisiones a fin de modificarlas para adecuarlas al logro del objetivo perseguido...(iv)

Los alumnos pueden recurrir a diferentes estrategias para resolver el problema planteado, estrategias que corresponden a diversos puntos de vista sobre el problema...” (Cantoral, 2000, p.56). Las acciones antes descritas de Cantoral, exigen participación activa de los estudiantes, desde el trabajo organizado y reflexivo que deben ejecutar para

llegar a la solución de los problemas planteados, hasta la validación que debe hacer de sus propios resultados.

Gallardo & Fernández, (2010). Atendiendo a la literatura de los conceptos de juego podemos ver que tiene un carácter multidimensional. Se puede enfocar a perspectivas diferentes según el autor al que hagamos referencia.

Gallardo & Fernández, (2010). Nos dice que una acción libre ejecutada es necesario contar con los recursos o medios para desarrollar, al manipular los materiales, el estudiante va asimilando más, es decir interactúa con su entorno, esta interacción lo realiza mediante los diversos actos, de tal manera que los niños y niñas sientan ese placer de las actividades, también se dice que las acciones realizadas por los estudiantes deben ser controladas o dosificadas, es decir juegos que corresponda propia de su edad, es por ello que las actividades lúdicas van de manera dosificada y que responda a las necesidades o temas que se desea trabajar con los estudiantes, por decir; si él docente quiere que los niños aprendan a contar, es necesario introducir juegos con palmadas; es decir una palma será el número uno, dos palmadas cantaremos el número dos y así sucesivamente.

Prada (2015), en sus actividades de investigación describe que para los profesionales de la salud mental manifiesta que el juego constituye una fuente muy importante en el periodo de los niños; es decir en la etapa sensorio-motriz pre operacional, de esta manera se ejercita

todos los órganos del cuerpo humano de los infantes, los niños y niñas toman como relevancia las actividades motrices, actividades lúdicas, actividades sensorio motrices; es decir al conjunto de actividades contribuye a desarrollar las habilidades cognitivas, motriciales e intelectuales en cada uno de ellos.

Rosario (2018) manifiesta que:

“Las actividades mediante los juegos deben de complementarse con actividades de tipo productivo, como el dibujo y la construcción, están muy relacionadas con el juego” (p.34).

En el juego colectivo, por otra parte, los niños asimilan el lenguaje de la comunicación y aprenden a coordinar sus acciones con las de los demás.

La interacción de los niños y niñas con sus contemporáneos y los adultos en el seno familiar y sus docentes en el jardín forman y moldean al niño; manifestándola de diferentes formas, aprendiendo Juegos donde se demuestra la capacidad de observación y percepción de formas. Ideal para desarrollar la memoria visual; La teoría de Piaget provee las bases para fomentar el desarrollo de la inteligencia a través de la selección de objetos o materiales con sentido educativo apropiados para el nivel de desarrollo de los niños.

"El niño es un organismo que construye conocimiento activamente" (Teoría de desarrollo cognoscitivo de Jean Piaget).

Contreras Beltrán, J.M.; Duarte Tosso, I. Núñez Valdés, J. (2013) establece que:

En los aportes describe que las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólica y de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia (p.54)

Corbalán, F. (1994) citado en García (2013) hace mención que los juegos contribuye al desarrollo de las transformaciones de la personalidad de los niños y niñas, de esta manera, ellos (niños y niñas) describe que los juegos experimentan estructuras intelectuales, desarrollando sus habilidades, sus capacidades y destrezas mediante el desarrollo de las actividades lúdicas mediante el juego.

Lujan (2015). En sus aportes manifiesta que las actividades que realiza los niños y niñas deben de orientarse a fortalecer el autoestima de los niños, además describe que se debe considerar actividades lúdicas en el juego para aquellos niños y niñas que tiene o presentan dificultad de integrarse a grupo, además, nos manifiesta que estas actividades les genera experiencias en ellos, desarrolla estructuras cognitivas en donde se va almacenando de manera progresiva.

En el Portal educativo (2016). considera que las actividades mediante los juegos incrementan la comunicación, las relaciones entre iguales, además en el portal (2016) nos dice que:

“Es necesario aprender Jugando, es decir que el juego se convierte ya como un recurso en el proceso del aprendizaje” (p.26)

Desde la más temprana infancia, los niños aprenden principalmente jugando. A través del juego, los niños utilizan con entusiasmo todas las “herramientas” que tienen a

su disposición. Sus cuerpos, la relación con su familia y amigos, y el mundo que les rodea. El juego estimula, más que cualquier otra actividad, el desarrollo sano de los niños pequeños. La mayor parte del primer aprendizaje infantil se realiza mediante juegos.

Los niños juegan porque es divertido. Se puede jugar de muchas maneras pero la esencia del juego es placer. Y el placer viene acompañado por un fuerte impulso de repetir esas actividades. El dominio es el resultado de la repetición. El dominio proporciona una sensación de logro y confianza. El juego es un modo de acción, de expresión y de vivencia de experiencias altamente desarrollado e insustituible para el desarrollo intelectual de los niños y niñas. Toma diversas formas a través de las etapas de la vida de las personas y de su entorno histórico, social y tecnológico. El juego y los juguetes son los procesos y los instrumentos con los cuales los niños desarrollan naturalmente su mente.

El tiempo que compartimos con nuestros niños es precioso porque tenemos muy poco tiempo y oportunidades para estar juntos. Jugar juegos educativos es una manera de divertirse y a la vez ayudar a su niño a aprender. Los niños no necesitan juguetes educativos caros para aprender. Lo que ellos necesitan es que sus padres compartan enseñándoles como sus mejores y primeros maestros. Los juguetes añaden magia y emoción al aprendizaje de la vida, de cómo funcionan las cosas y de cómo llevarnos bien con los demás. El seleccionar juguetes que promuevan el juego sano contribuye al desarrollo cognoscitivo, físico y social de los niños, los estimulan a ser creativos e imaginativos suelen ser con los que, por lo general, se juega una y otra vez.

El juego es una actividad necesaria para los seres humanos en especial para los

niños teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo. Los juegos educativos generan procesos de diferentes cortes que posibilitan o limitan la interacción que se da entre los niños y aquel; este elemento adquiere vida, color, alegría en quien lo siente, en quien lo goza, en este caso los niños; pero adquiere mayor virtud en función de todo lo que puede representar socialmente cuando el niño encuentra en él “trascendencias”, “sentidos” más allá de lo que es plausible para él en términos materiales, es cuando el objeto material y la imaginación logran compenetrarse de tal manera que permiten al niño un desarrollo no solo de su imaginación y creatividad, sino de su papel en el mundo a través de su propia experiencia, de su propia interacción.

Freud en Merino (2017). En el juego, genera un cambio en donde los niños después de estar en un estado pasivo pasan aun estado más activo, para ello es necesario que los docentes quienes trabajan en la formación de los infantes deben responder a las necesidades de los educandos, es decir que estos contenidos deben ser de manera gradual y sistemática.

El pensamiento lógico del niño evoluciona en una secuencia de capacidades evidenciadas cuando el niño manifiesta independencia al llevar a cabo varias funciones especiales como son las de clasificación, simulación, explicación y relación. Sin

embargo, estas funciones se van rehaciendo y complejizando conforme a la adecuación de las estructuras lógicas del pensamiento, las cuales siguen un desarrollo secuencial, hasta llegar al punto de lograr capacidades de orden superior como la abstracción. Es en esa secuencia, que el pensamiento del niño abarca contenidos del campo de las matemáticas, y que su estructura cognoscitiva puede llegar a la comprensión de la naturaleza deductiva (de lo general a lo particular) del pensamiento lógico.

Piaget concibe la inteligencia como la capacidad de adaptación al medio que nos rodea. Esta adaptación consiste en un equilibrio entre dos mecanismos: la acomodación y la asimilación. El desarrollo cognitivo comienza cuando el niño va realizando un equilibrio interno entre la acomodación y el medio que lo rodea y la asimilación de esta misma realidad a sus estructuras. Este desarrollo va siguiendo un orden determinado, que incluye cuatro periodos o estadios de desarrollo, el sensorio-motriz, el pre operacional, el concreto y el formal, cada uno de estos periodos está constituido por estructuras originales, las cuales se irán construyendo a partir del paso de un estado a otro. El desarrollo de la inteligencia de los niños no consiste en saturar la mente de los niños con la información que nosotros consideramos necesaria, sino favorecer la utilización de sus potenciales intelectuales de manera gradual, respetuosa y armoniosa a los procesos naturales, es una verdadera posibilidad de hacerse con habilidades de pensamiento adecuados para resolver problemas matemáticos y no matemáticos bajo un esquema de pensamiento lógico.

Es importante tener en cuenta que las diferencias y las semejanzas entre los objetos solo existen en la mente de aquel que pueda crearlas. Por eso el conocimiento lógico no

puede enseñarse de forma directa. En cambio, se desarrolla mientras el juego interactúa con el medio ambiente. Las habilidades que incluye el pensamiento lógico en general son una diversidad de factores, indispensables que se van creando.

Algunas de estas habilidades son : analizar, sintetizar, comparar, determinar lo esencial, abstraer, caracterizar, definir, identificar, clasificar, ordenar, generalizar, observar, describir, relatar, ilustrar, valorar criticar, relacionar, interpretar, argumentar, explicar, demostrar, aplicar etc.

Los educadores, deben propiciar una diversidad de experiencias, actividades, juegos y proyectos que permita a los niños y a las niñas desarrollar su pensamiento lógico mediante, la observación, la exploración, la comparación y la calcificación de los objetos.

Principios pedagógicos del juego

Moyles (1990) enuncia una serie de principios para el juego entre los que hemos seleccionado los siguientes: El juego debe aceptarse como un proceso, no necesariamente como un producto pero con capacidad de tener alguno si lo desea el participante. El juego es necesario para niños y adultos. El juego no es la antítesis de trabajo: ambos son parte de la totalidad de nuestras vidas. El juego siempre está

estructurado por el entorno, los materiales y el contexto en el que se produce. El juego adecuadamente dirigido asegura al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimientos y destrezas. El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje.

Recomienda, dicho autor, que en la escuela el juego se organice de forma significativa y no como se puede hacer en cualquier otro lugar. Esto hará que los padres y, en general, la sociedad le conceda la importancia que en realidad tiene. Hace una clasificación del juego atendiendo a la manera de realizarlo el niño que recogemos en el cuadro siguiente: Los juegos pueden hacerse individualmente o en grupo si bien los juegos colectivos son más idóneos para la construcción del conocimiento lógico-matemático por las razones siguientes: Fomenta la interacción social entre los participantes. Proporcionando un feed-back entre los niños que constituye una fuente de respuestas correctas. Se negocian reglas y se toman decisiones conjuntamente observando las consecuencias que pueden producir dichas reglas. Los niños son más activos mentalmente cuando los juegos que realizan han sido escogidos y propuestos por ellos mismos.

2.1.1. Principios del desarrollo del razonamiento lógico - matemático:

Constance K (2009) en su libro "El número en la educación preescolar", enuncia seis principios que favorecen el desarrollo de las capacidades encaminadas a conseguir el

desarrollo del razonamiento lógico - matemático: Creación de todo tipo de relación. Animar al niño a estar atento y a establecer todo tipo de relaciones entre toda clase de objetos, acontecimientos y acciones. La cuantificación de objetos: animar al niño a pensar sobre los números y las cantidades de objetos cuando tienen significado para él. Animar al niño a cuantificar objetos lógicamente y a comparar conjuntos (más que animarle a contar). Animar al niño a que construya conjuntos con objetos móviles.

Interacción social con compañeros y maestros: animar al niño a intercambiar ideas con sus compañeros. Comprender cómo está pensando el niño e intervenir de acuerdo con lo que parece que está sucediendo en su cabeza. Si todas las actividades de la vida diaria proporcionan ocasión para clasificar, comparar, formar series, establecer relaciones, la escuela es precisamente un medio de lo más idóneo, las situaciones de la vida escolar están llenas de posibilidades: los juegos de construcción, los rompecabezas, la ordenación de material al terminar las actividades, la formación de grupos para realizar los tipos de trabajos, o incluso tareas más sencillas como ponerse los mandilones, son momentos naturales para realizar todo este tipo de actividades y establecer todo tipo de relaciones.

Pero solo esto no sería suficiente para ayudar a nuestros alumnos. Hay que posibilitar momentos de reflexión que sirvan para tomar conciencia de lo adquirido, plantear problemas, comparar los procedimientos que utilizamos para resolverlos, en una

palabra: aprender a razonar. Las actividades encaminadas a conseguir esto deben considerarse como situaciones vitales que están inmersas, de manera natural, en el conjunto de los acontecimientos de la clase. La necesidad de estimular al niño en su totalidad física, afectiva e intelectual, la necesidad de poner en su camino todo tipo de dificultades que le motiven a interrogarse y que le lleven a elaborar una solución, son las que deben impregnar la programación del aula de Educación Infantil. Todo esto sin olvidar que solamente los aprendizajes significativos serán los que se consolidarán como verdaderos aprendizajes.

2.1.2. Características del pensamiento lógico-matemático

El pensamiento lógico infantil se enmarca en el aspecto sensomotriz y se desarrolla, principalmente, a través de los sentidos. La multitud de experiencias que el niño realiza - consciente de su percepción sensorial- consigo mismo, en relación con los demás y con los objetos del mundo circundante, transfieren a su mente unos hechos sobre los que elabora una serie de ideas que le sirven para relacionarse con el exterior. Estas ideas se convierten en conocimiento, cuando son contrastadas con otras y nuevas experiencias, al generalizar lo que “es” y lo que “no es”. La interpretación del conocimiento matemático se va consiguiendo a través de experiencias en las que el acto intelectual se construye mediante una dinámica de relaciones, sobre la cantidad y la posición de los objetos en el

espacio y en el tiempo. El desarrollo de cuatro capacidades favorece el pensamiento lógico-matemático:

La observación: Se debe potenciar sin imponer la atención del niño a lo que el adulto quiere que mire. La observación se canalizará libremente y respetando la acción del sujeto, mediante juegos cuidadosamente dirigidos a la percepción de propiedades y a la relación entre ellas. Esta capacidad de observación se ve aumentada cuando se actúa con gusto y tranquilidad y se ve disminuida cuando existe tensión en el sujeto que realiza la actividad. Según Krivenko, hay que tener presentes tres factores que intervienen de forma directa en el desarrollo de la atención: El factor tiempo, el factor cantidad y el factor diversidad.

La imaginación. Entendida como acción creativa, se potencia con actividades que permiten una pluralidad de alternativas en la acción del sujeto. Ayuda al aprendizaje matemático por la variabilidad de situaciones a las que se transfiere una misma interpretación.

La intuición: Las actividades dirigidas al desarrollo de la intuición no deben provocar técnicas adivinatorias; el decir por decir no desarrolla pensamiento alguno. La arbitrariedad no forma parte de la actuación lógica. El sujeto intuye cuando llega a la verdad sin necesidad de razonamiento. Ciertamente, esto no significa que se acepte como verdad

todo lo que se le ocurra al niño, sino conseguir que se le ocurra todo aquello que se acepta como verdad.

El razonamiento lógico: El razonamiento es la forma del pensamiento mediante la cual, partiendo de uno o varios juicios verdaderos, denominados premisas, llegamos a una conclusión conforme a ciertas reglas de inferencia. Para Bertrand Russell la lógica y la matemática están tan ligadas que afirma: "la lógica es la juventud de la matemática y la matemática la madurez de la lógica". La referencia al razonamiento lógico se hace desde la dimensión intelectual que es capaz de generar ideas en la estrategia de actuación, ante un determinado desafío. El desarrollo del pensamiento es resultado de la influencia que ejerce en el sujeto la actividad escolar y familiar.

Con estos cuatro factores hay que relacionar cuatro elementos que, para Vergnaud, ayudan en la conceptualización matemática: Relación material con los objetos. Relación con los conjuntos de objetos. Medición de los conjuntos en tanto al número de elementos. Representación del número a través de un nombre con el que se identifica.

Construcción del Conocimiento Matemático.

Se debe de entender que los niños, desde el día que nacen, son matemáticos, es una de las características construye el conocimiento cuando interactúan mentales, física y socialmente con su ambiente y con los demás.

Gutiérrez (2012) manifiesta que:

“Aunque los niños pequeños no puedan sumar o restar, las relaciones que hacen y su interacción con un entorno estimulante promueven en ellos la construcción de los cimientos y el armazón de lo que serán en el futuro los conceptos matemáticos” (p.38)

De la misma manera el autor (Gutiérrez; 2012) establece que:

“El pensamiento lógico-matemático hay que entenderlo desde tres categorías básicas: Capacidad para generar ideas cuya expresión e interpretación sobre lo que se concluya sea: verdad para todos o mentira para todos” (p.43).

De esta manera, el conjunto de representaciones en donde hace referencia a las ideas para entender el entorno que se rodea y poder aplicar conceptos aprendidos.

Formación de la competencia desde la primera infancia

Goñi (2000). Manifiesta que los docentes deben de coincidir que las matemáticas como el desarrollo de hábitos y actitudes positivas, así como la capacidad de formular conjeturas racionales y de asumir retos basados en el descubrimiento y en situaciones didácticas que les permitan contextualizar a los contenidos como herramientas susceptibles de ser utilizadas en

la vida.

De la misma manera, Goñi (2000) citado en Gutiérrez (2012) en donde nos manifiesta que:

Es importante porque la sociedad actual genera continuamente una gran cantidad de información, la cual se presenta de diversas formas: gráfica, numérica, geométrica y se encuentra acompañada de argumentaciones de carácter estadístico y probabilístico. Por tanto, es importante que desde la infancia se desarrolle el pensamiento lógico matemático en el niño basado en la construcción de un conjunto de competencias que le permitan utilizarlas en cualquier situación que se le presente ya sea escolar o no (p.37)

Así mismo, las actividades suelen la forma; así, por ejemplo, escuchamos:

“El dos es un patito” o “La culebra es una curva” o Tales expresiones puede desarrollar el reconocimiento y genera asociación de ideas, de experiencias de los infantes; por ejemplo: realizamos la suma de frutas contrastamos relacionamos la cantidad de frutas y comparamos con su entorno, su realidad; con los objetos para poder contar.

.2.6. Las capacidades en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Lahora, C. (1996) citado en Lujan (2015) nos manifiesta que:

El pensamiento lógico infantil se enmarca en el aspecto sensomotriz y se desarrolla, principalmente, a través de los sentidos, de esta manera, la multitud de experiencias que el niño

realiza -consciente de su percepción sensorial- consigo mismo, en relación con los demás y con los objetos del mundo circundante, transfieren a su mente unos hechos sobre los que elabora una serie de ideas que le sirven para relacionarse con el exterior (p.34)

Asimismo, manifiesta que las ideas adquiridas se convierten en conocimiento, cuando son contrastadas con otras y nuevas experiencias, al generalizar lo que “es” y lo que “no es”.

De esta manera, la interpretación del pensamiento matemático se construye o se forma mediante experiencias; es decir en donde los infantes lo practica, lo recrean en el día a día en donde el acto intelectual se construye mediante una dinámica de relaciones, sobre la cantidad y la posición de los objetos en el espacio y en el tiempo.

Mediante este proceso se desarrolla cuatro capacidades en donde va a favorecer el pensamiento lógico matemático, así como:

De la misma manera; Lahora, C. (1996) citado en Lujan (2015) considera cuatro etapas importantes en donde el niño logra a desarrollar, así como:

La observación

La observación se canalizará libremente y respetando la acción del sujeto, mediante juegos cuidadosamente dirigidos a la percepción de propiedades y a la relación entre ellas, de la misma manera, esta capacidad de observación se ve aumentada cuando se actúa con gusto y tranquilidad y se ve disminuida cuando existe tensión en el sujeto que realiza la actividad. Según Krivenko,

hay que tener presentes tres factores que intervienen de forma directa en el desarrollo de la atención: El factor tiempo, el factor cantidad y el factor diversidad (p.3)

La imaginación

Entendida como acción creativa, se potencia con actividades que permiten una pluralidad de alternativas en la acción del sujeto. Ayuda al aprendizaje matemático por la variabilidad de situaciones a las que se transfiere una misma interpretación (p.3)

La intuición

Las actividades dirigidas al desarrollo de la intuición no deben provocar técnicas adivinatorias; el decir por decir no desarrolla pensamiento alguno. La arbitrariedad no forma parte de la actuación lógica. El sujeto intuye cuando llega a la verdad sin necesidad de razonamiento. Ciertamente esto, no significa que se acepte como verdad todo lo que se le ocurra al niño, sino conseguir que se le ocurra todo aquello que se acepta como verdad (p.4)

El razonamiento lógico

El razonamiento es la forma del pensamiento mediante la cual, partiendo de uno o varios juicios verdaderos, denominados premisas, llegamos a una conclusión conforme a ciertas reglas de inferencia. Para Bertrand Russell la lógica y la matemática están tan ligadas que afirma: "la lógica es la juventud de la matemática y la matemática la madurez de la lógica". La referencia al razonamiento lógico se hace desde la dimensión intelectual que es capaz de generar ideas en la

estrategia de actuación, ante un determinado desafío. El desarrollo del pensamiento es resultado de la influencia que ejerce en el sujeto la actividad escolar y familiar (p.4)

5.2.7. La formación del pensamiento objetivo-simbólico.

En Ortiz (2018) en sus aportes nos describe que:<z007A

“La transición de la conducta sensomotora al pensamiento propiamente dicho está ligada a la función de representación o simbolización, es decir, a la posibilidad de sustituir una acción o un objeto por un signo” (p.23).

Con esto nos da entender que una palabra y a paralelo a eso se refleja una imagen, un sonido; es decir estos tres elementos se encuentra en el desarrollo de la formación del pensamiento objetivo simbólico, además, hace referencia en su trabajo de investigación no todos desarrollas el pensamiento dialógico o de análisis en el proceso investigación y en los conceptos lógicos va construyendo de apoco.

5.2.8. La formación del pensamiento lógico-concreto.

De la misma manera, Sánchez, C. (2007). citado en Tarazona (2017) manifiesta que durante el desarrollo de los infantes produce cambios decisivos en su pensamiento: es decir hay características que queda para siempre o alojado en el sub conciente, de esta manera el niños es capaz de realizar operaciones -concretas, puede formar con los objetos concretos, tanto clases como relaciones.

II. Hipótesis

H0. los Juegos educativos no desarrolla significativamente el pensamiento matemático de los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 261 “la casita del saber” del distrito de Juanjui, provincia de Mariscal Cáceres, Región San Martín-2017

H1. los Juegos educativos si desarrolla significativamente el pensamiento matemático de los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 261 “la casita del saber” del distrito de Juanjui, provincia de Mariscal Cáceres, Región San Martín-2017

III. Metodología

3.1. 4.1 Diseño de la investigación

Morales (2012) menciona que las investigaciones de tipo explicativa, llamadas también investigaciones explicativas. Consiste, fundamentalmente, en caracterizar un fenómeno o situación concreta indicando sus rasgos más peculiares o diferenciadores.

El objetivo de la investigación explicativa consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción y explicación exacta de las actividades, objetos, procesos y personas, en este caso representado en las variables de estudio.

El nivel de la investigación es cuantitativo, porque se recogen y analizan datos cuantitativos o numéricos sobre variables y estudia el estado, la asociación o relación entre

dichas variables.

Según Fernández & Díaz (2012) la investigación cuantitativa trata de determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia a una población de la cual toda muestra procede.

Como lo remarca Campbell, D. y Stanley, J. (1978). En donde pone de manifiesto que el diseño experimental se manipula en este caso la variable, de la misma manera que tras el estudio de la asociación o correlación pretende, a su vez, hacer inferencia causal que explique por qué las cosas suceden o no de una forma determinada.

El nivel de la presente investigación es cuantitativo.

El presente ideograma queda definido de la siguiente manera:

O1X.....O2

O1: Observación del pre test

X: Estrategia de los juegos verbales.

O2: Observación del pos test.

3.2. 4.2 Población y muestra

Arnau (1986) citado en Lujan (2015) define a un diseño de investigación como "un procedimiento de asignación de sujetos a las condiciones experimentales, así como la selección de las técnicas estadística de análisis adecuadas"(p.23).

Para Kerlinger (1999), "El diseño de investigaciones es el plan de estructura de las investigaciones concebidas de manera que se pueden obtener respuestas a las preguntas de investigación"(p.32). El diseño de investigación es un plan, dado que esta específica lo que investiga hará al plantearse su o sus hipótesis y las manipulaciones necesarias o para la recolección de datos.

Asimismo, es la estructura de la investigación, porque organiza se configura todos elementos del estudio relacionándolos de manera específica, es decir, entre sí. En resumen, para Kerlinger (1999) citado en Merino (2016), describe que un "diseño expresa la estructura del problema, así como el plan de la investigación, para obtener evidencia empírica sobre las relaciones buscadas" (p.34).

4.2.1. Población

Según Pineda et al (1994) citado en Merino (2016). Es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación.

Azorín (1970) nos dice que:

"El universo o población puede estar constituido por personas, animales, registros médicos, los nacimientos, las muestras de laboratorio, los accidentes viales entre otros"(p34)

En nuestro campo pueden ser artículos de prensa, editoriales, películas, videos, novelas, series de televisión, programas radiales y por supuesto personas.

Tabla 1. población de estudio de los niños del nivel inicial

Edad	Institución Educativa	UGEL	Niños(as)		Total
			H	M	
5 años : Los loritos	N° 261	San Martín	8	9	15
5 años: Las abejitas			11	7	18
Total					33

Fuente: Registro de matrícula

4.2.2. Muestra

Una muestra debe ser adecuada en cantidad y en calidad. En relación con el primer aspecto, existen procedimientos estadísticos para saber cuál es el número mínimo de elementos que debemos incluir en el estudio para obtener resultados válidos. La calidad involucra el concepto de representatividad de la muestra.

Se dice que una muestra es representativa de la población cuando es un reflejo de ella, es decir cuando reúne las características principales de la población en relación con la variable en estudio (Azorín, 1970).

El tipo de muestreo que se utilizara el muestreo probabilístico que es una técnica de muestreo en virtud de la cual las muestras son recogidas en un proceso que brinda a todos los individuos de la población las mismas oportunidades de ser seleccionados. En este caso, por ser la población de tan solo 18 niños, la muestra será igual.

Tabla 02

Tabla 2. Muestra de estudio de los niños de 5 años de la I.E: N° 261- San Martín

Edad	Institución Educativa	Distrito	Niños(as)		Total
5 años: Las abejitas	N° 261	Juanjui	11	7	18
Total					18

Fuente: Registro de estudiantes

Criterios de Inclusión

Al respecto, se considera criterios de inclusión a todos los sujetos que han participado de la investigación; en este caso han participado los 18 niños, en donde evidenciaron una asistencia permanente en la investigación.

Criterios de exclusión

Dentro los criterios de exclusión, no se han considerado estudiantes de otras aulas o secciones, estudiantes con problemas de discapacidad o con asistencia irregular.

3.3. 6.5. Definición y operacionalización de variables

Variable Independiente

Juegos Educativos: El juego ha sido una estrategia efectiva para el aprendizaje infantil, del mismo modo se caracterizan por ser interactivos ofrecen una innovadora y divertida manera para construir las bases educativas de los pequeños mientras adquieren competencias, habilidades básicas en los que lo practican. (Portal educativo;2017)

Variable dependiente.

Aprendizaje del pensamiento matemático: El pensamiento matemático se tiene

como prioridad el ayudar a los niños de preescolar a desarrollar su pensamiento lógico, resolviendo problemas numéricos que generen la búsqueda de diversas soluciones, que realice la representación de problemas numéricos, que recopile información de situaciones familiares y sociales representándolo por medio de objetos, dibujos, símbolos o números (González y Medina: 2012)

3.4. 4.3. Definición y operacionalización de la variable e indicadores

Tabla 3. matriz de operacionalización de la variable

VARIABLES	OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos Educativo	Actividades dinámicas que motivan el aprendizaje y permiten el desarrollo de la creatividad, la imaginación, la deducción e inducción de los temas o de las cosas planteadas.	Juegos	Lúdicos. Rompecabezas. Fichas de dominó.
		Enfoque cognitivo	Realiza inferencias. Ordena, agrupa, selecciona los objetos. Clasifica los objetos.
		Actividades	Se agrupa en las actividades. Participa de los juegos. Realiza o manipula materiales.

Variable dependiente	Conceptualización de la variable.	Dimensiones	Indicadores
Aprendizaje del pensamiento matemático	Actividades para desarrollar el aprendizaje del Pensamiento Matemático y tener una sistematización en el proceso de adquisición de nociones matemáticas.	Operación de clasificación	Juntar por semejanzas. Separar por diferencias. Identificar y seleccionar por color y forma. Agrupa de manera ascendente y descendente. Ordena de mayor a menos.
		Operación por seriación	Establece relaciones entre los elementos. Realiza seriación creciente y decreciente.

3.5. 4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para recoger información de la unidad de análisis de los docentes del nivel inicial sobre la variable Los juegos verbales en donde se pone en manifiesto un juego de palabras como el trabalenguas, la poesía o palabras intercaladas, esto ayudara al docente a generar más práctica en el ámbito educativo.

Martínez (2013) manifiesta que “las técnicas más comunes que se utilizan en la investigación social son la observación, la encuesta y la entrevista” (p.21).

Luego de haber seleccionado el diseño de investigación y la muestra en función de los objetivos que pretende alcanzar la investigación, se procedió a escoger la técnica de recolección de datos. Las técnicas de recolección de datos, son las distintas formas de

obtener información los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información.

4.4.1. La Observación:

Salkind, N. (1999). La técnica utilizada estuvo referida a la aplicación de la observación, siendo la lista de cotejo el instrumento que se utilizó, lo cual permitió recoger información sobre el nivel de la producción de textos narrativos de los niños de la Institución Educativa “República Federal Socialista de Yugoslavia”. La técnica de observación consiste en un proceso que requiere atención voluntaria e inteligencia, orientando por un objetivo terminal y organizador y dirigido hacia un objeto con el fin de obtener información. Es decir, este tipo de prueba convierte al encuestado en el agente activo del proceso de medición.

4.4.2.- Lista de Cotejo:

Sierras, M. (2002). El instrumento que se utilizó en la aplicación del programa de estrategias didácticas es la lista de cotejo, que consiste en una serie de enunciados o preguntas sobre el aspecto a evaluar en la que hay emitir un juicio de si las características a observar se producen o no. Es decir, son instrumentos útiles para evaluar aquellas destrezas que para su ejecución pueden dividirse en una serie de indicadores claramente definidos.

3.6. 4.5 Plan de análisis

Iglesias, J. & Sánchez, C. (2007). Una vez recopilados los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, es necesario procesarlos, ya que la cuantificación y su tratamiento estadístico nos permitirán llegar a conclusiones en relación con la hipótesis planteada, no hasta con recolectar los datos, ni con cuantificarlos adecuadamente. Una simple colección de datos no constituye una investigación. Es necesario analizarlos, compararlos y presentarlos de manera que realmente lleven a la confirmación o el rechazo de la hipótesis.

Iglesias, & Sánchez, C. (2007). El procesamiento de datos, cualquiera que sea la técnica empleada para ello, no es otra cosa, que el registro de los datos obtenidos, por los instrumentos empleados, mediante una técnica analítica en la cual se comprueba la hipótesis y se obtienen las conclusiones.

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

El procesamiento, implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de estimar si la aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de Matemática de los estudiantes de la muestra.

3.7. 4.6 Matriz de consistencia

los juegos educativos en el desarrollo del pensamiento matemático de los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 261 “la casita del saber” del distrito de Juanjui, provincia de Mariscal Cáceres, región San Martín-2017.

Formulación del Problema	Objetivos	Variables	Hipótesis	Metodología
¿Cómo los Juegos educativos desarrolla el pensamiento matemático de los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 261 “la casita del saber” del distrito de Juanjui, provincia de Mariscal Cáceres, Región San Martín-2017?	<p>Objetivo General: Determinar si los Juegos educativos desarrolla el pensamiento matemático de los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 261 “la casita del saber” del distrito de Juanjui, provincia de Mariscal Cáceres, Región San Martín-2017.</p> <p>Objetivos específicos: Evaluar el aprendizaje del pensamiento matemático de los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 261, la Casita del Saber del distrito de Juanjui mediante un pre test.</p> <p>Aplicar los juegos educativos mediante el enfoque cognitivo a los niños de cinco años de la I.E. N° 261 La casita del Saber del distrito de Juanjui.</p> <p>Evaluar el aprendizaje del pensamiento matemático de los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 261, la Casita del Saber del distrito de Juanjui mediante un pos test.</p>	<p>Variable independiente</p> <p>Juegos educativos</p>	<p>H0. los Juegos educativos no desarrolla significativamente el pensamiento matemático de los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 261 “la casita del saber” del distrito de Juanjui, provincia de Mariscal Cáceres, Región San Martín-2017</p>	<p>Tipo: explicativo Nivel: cuantitativo Diseño: Pre experimental</p> <p>O1X.....O2</p> <p>O1: Observación del pre test X: Estrategia de los juegos verbales. O2: Observación del pos test.</p> <p>Técnica: La encuesta y la observación. Instrumento: La lista de cotejo.</p> <p>Población: 62 niños de 3,4 y 5 años. Muestra: 18 niños y niñas de cinco años.</p> <p>Procesamiento de los datos: Aplicación del programa Excel y la prueba de wilcoxon para contrastar la hipótesis.</p>
		<p>Variable dependiente.</p> <p>Aprendizaje del pensamiento matemático</p>	<p>H1. los Juegos educativos desarrolla significativamente el pensamiento matemático de los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 261 “la casita del saber” del distrito de Juanjui, provincia de Mariscal Cáceres, Región San Martín-2017</p>	

3.8. 4.7 Principios éticos

Según el Manual de ética de la Uladech (2016) manifiesta que la aceptabilidad ética de un proyecto de investigación se Guía por cinco principios éticos en cuanto se involucre a seres humanos o animales.

Estos principios éticos tienen como base legal a nivel Internacional: el Código de Nuremberg, la Declaración de Helsinki y la Declaración Universal sobre bioética y derechos Humanos de la UNESCO. En el ámbito nacional, se reconoce la legislación peruana para realizar trabajos de investigación.

Así como Protección a las personas. La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio.

Así mismo, refiere el manual de ética en la Investigación (2016) en donde describe que:

En el ámbito de las investigaciones en las cuales se trabaja con personas, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no solamente implicará que las personas que son sujetos de investigación participen voluntariamente en la investigación y dispongan de información adecuada, sino también involucrará el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular si se encuentran en situación de especial vulnerabilidad (p.3)

Las concepciones científicas consideran que el conocimiento científico de las acciones y organizaciones sociales permite deducir los fines racionales que los seres

humanos deben elegir y las maneras de procurarlos, deploran la influencia creciente de las ciencias en el ámbito de las decisiones éticas y políticas, pues tal influencia representa una amenaza a la libertad de los individuos y los ciudadanos, Sañudo (2005).

A esta tendencia Camps (2003) la llama la fundamentación empírica y frente a ella los pensadores no aceptan la ley moral desvinculada de la experiencia.

Las normas éticas son asumidas por la conciencia individual, que es autónoma, y las normas éticas nos las imponemos libremente a nosotros mismos (Camps, 2003). Las decisiones éticas y políticas tienen su propio ámbito de autonomía. Este ámbito corresponde a lo que Max Weber llama ética de la convicción.

Sin embargo Max Weber no es un defensor del decisionismo radical de los políticos, ni considera que la ética de la convicción sea la única que deban profesar los políticos. Por el contrario, Weber considera que una persona madura tiene que conjugar de manera equilibrada en cada decisión la ética de la convicción en sus valores con la ética de la responsabilidad por las consecuencias de sus acciones y decisiones (Velasco, 2003: 265).

Resultados

3.9. 5.1 Resultados

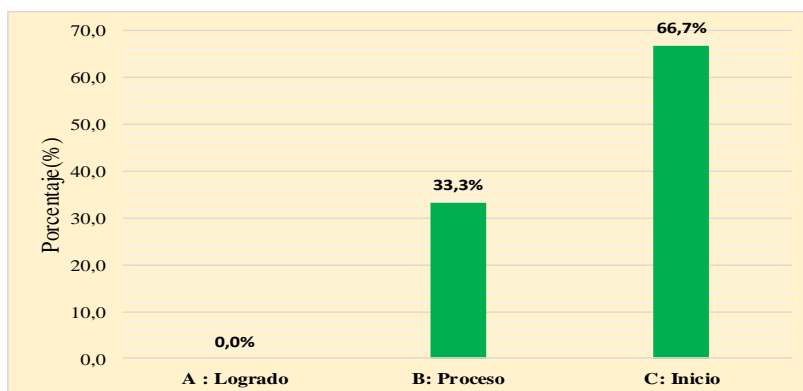
5.1.1. Evaluar el aprendizaje del pensamiento matemático de los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 261, la Casita del Saber del distrito de Juanjui mediante un pre test.

Tabla 4. Resultados del pre test aplicado a los niños y niñas de 5 años de la I.E: N° 261

	<i>f</i>	%
A : Logrado	0	0,0
B: Proceso	6	33,4
C: Inicio	12	66,6
Total	18	100,0

Fuente: Lista de cotejo del pre test

Figura 1. Resultado del Pre test



Fuente: Tabla 4

En la tabla 4 y figura 1; ante los resultados obtenidos en el pre test tenemos que: el 33,4 % alcanzaron un nivel “B” y el 66,6% alcanzaron un nivel “C”. En conclusión, se evidencia que los niños y niñas presentan deficiencias en sus aprendizajes del pensamiento matemático.

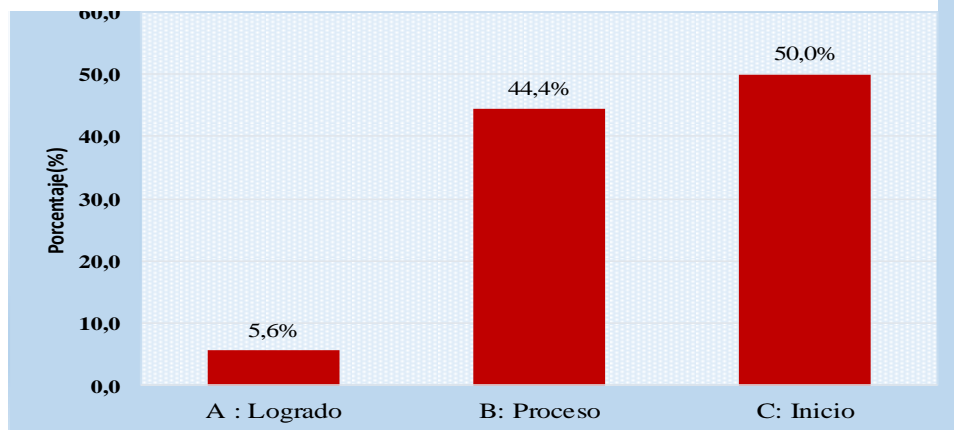
5.1.2. Aplicar los juegos educativos mediante el enfoque cognitivo a los niños de cinco años de la I.E. N° 261 La casita del Saber del distrito de Juanjui.

Tabla 5.Resultados de la primera sesión

	<i>f</i>	%
A : Logrado	1	5,6
B: Proceso	8	44,4
C: Inicio	9	50,0
Total	18	100,0

Fuente: Lista de cotejo de la sesión

Figura 2. Resultado de la primera sesión



Fuente: Lista de cotejo del pre test

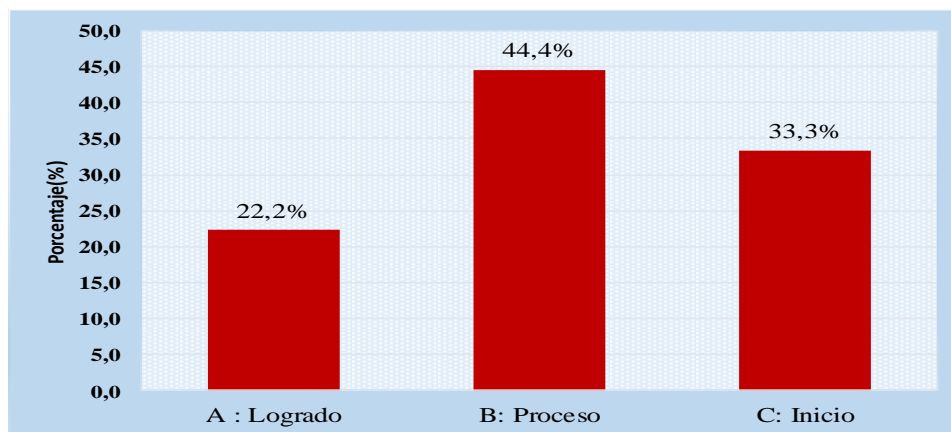
En la tabla 5 y figura 2; ante los resultados obtenidos en la primera sesión tenemos que: el 50,0 % alcanzaron un nivel “C” , el 44,4% alcanzaron un nivel “B” y el 5,5% alcanzaron un nivel “A”; es decir nivel de logro. Por lo tanto, se percibe que aún presenta dificultades en sus aprendizajes.

Tabla 6. Resultados de la segunda sesión

	<i>f</i>	%
A : Logrado	4	22,2
B: Proceso	8	44,4
C: Inicio	6	33,3
Total	18	100,0

Fuente: Lista de cotejo de la sesión

Figura 3. Resultado de la segunda sesión



Fuente: Lista de cotejo del pre test

En la tabla 6 y figura 3; ante los resultados obtenidos en la segunda sesión tenemos que: el 33,3 % alcanzaron un nivel “C”, el 44,4% alcanzaron un nivel “B” y el 22,2% alcanzaron un nivel “A”; es decir nivel de logro. Como se percibe en esta sesión el mayor porcentaje se concentra en un nivel “B”.

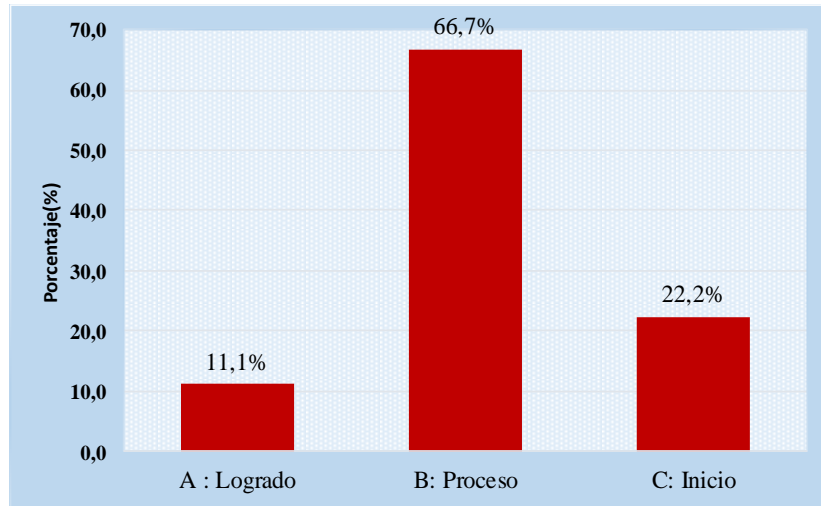
Tabla 7. Resultados de la tercera sesión

	<i>f</i>	%
A : Logrado	2	11,1
B: Proceso	12	66,7
C: Inicio	4	22,2
Total	18	100,0

Fuente: Lista de cotejo de la sesión

Figura 4. Resultado de la tercera sesión

Figura 5.Resultado de la tercera sesión



Fuente: Lista de cotejo de la sesión

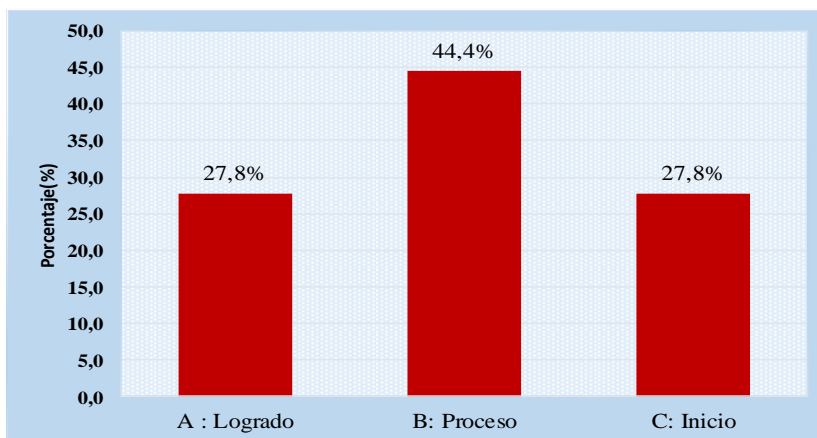
En la tabla 7 y figura 4; ante los resultados obtenidos en la tercera sesión tenemos que: el 22,2 % alcanzaron un nivel “C”, el 66,7 % alcanzaron un nivel “B” y el 11,1% alcanzaron un nivel “A”; es decir nivel de logro. Por lo tanto, se percibe que los resultados se concentran en un nivel “B”.

Tabla 8.Resultados de la cuarta sesión

	<i>f</i>	%
A : Logrado	5	27,8
B: Proceso	8	44,4
C: Inicio	5	27,8
Total	18	100,0

Fuente: Lista de cotejo de la sesión

Figura 6.Resultado de la cuarta sesión



Fuente: Lista de cotejo de la sesión

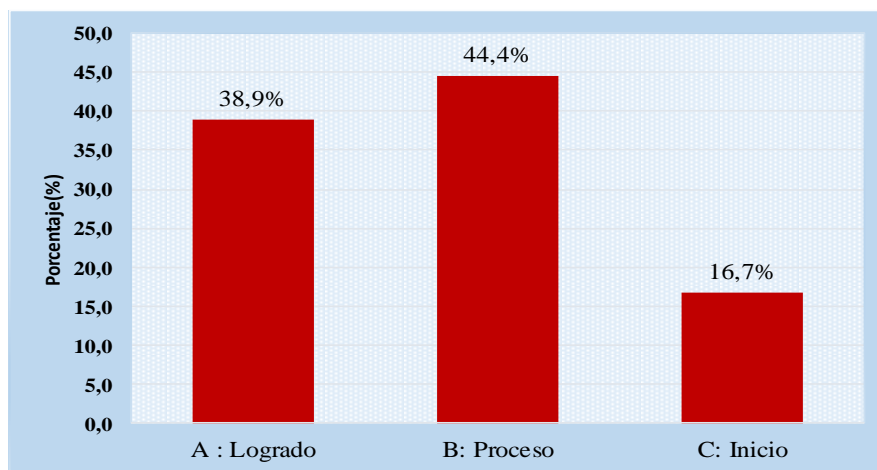
En la tabla 8 y figura 5; ante los resultados obtenidos en la cuarta sesión tenemos que: el 27,8 % alcanzaron un nivel “C”, el 44,4% alcanzaron un nivel “B” y el 27,8% alcanzaron un nivel “A”; es decir nivel de logro. Por lo tanto, se percibe que los resultados se concentran en un nivel “B”.

Tabla 9.Resultados de la quinta sesión

	<i>f</i>	%
A : Logrado	7	38,9
B: Proceso	8	44,4
C: Inicio	3	16,7
Total	18	100,0

Fuente: Lista de cotejo de la sesión

Figura 7.Resultado de la quinta sesión



Fuente: Lista de cotejo de la sesión

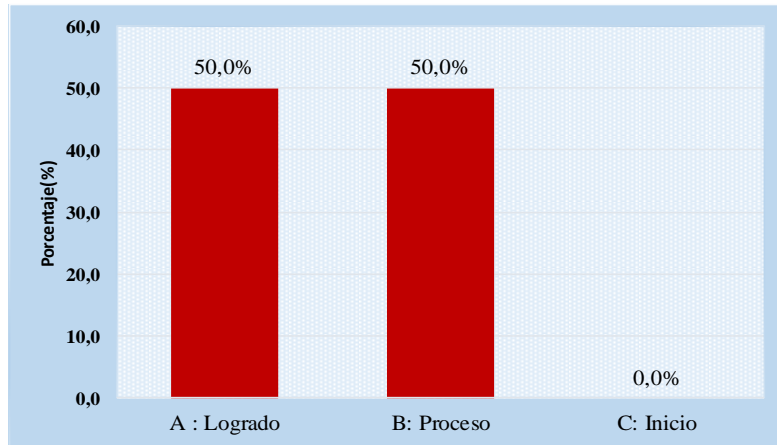
En la tabla 9 y figura 6; ante los resultados obtenidos en la quinta sesión tenemos que: el 16,7 % alcanzaron un nivel “C”, el 44,4% alcanzaron un nivel “B” y el 38,9 % alcanzaron un nivel “A”; es decir nivel de logro. Por lo tanto, se percibe que los resultados se concentran en un nivel “B”.

Tabla 10.Resultados de la sexta sesión

	<i>f</i>	%
A : Logrado	9	50,0
B: Proceso	9	50,0
C: Inicio	0	0,0
Total	18	100,0

Fuente: Lista de cotejo de la sesión

Figura 8.Resultado de la sexta sesión



Fuente: Lista de cotejo de la sesión

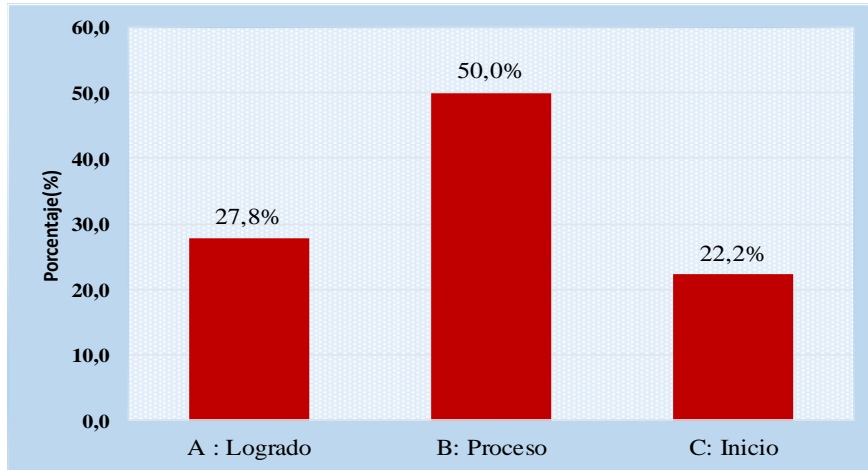
En la tabla 10 y figura 7; ante los resultados obtenidos en la cuarta sesión tenemos que: el 50,0 % alcanzaron un nivel “B” y el 50,0 % alcanzaron un nivel “A”; es decir nivel de logro. Por lo tanto, se percibe que los resultados se concentran entre el nivel “A” y el nivel “B”.

Tabla 11.Resultados de la séptima sesión

	<i>f</i>	%
A : Logrado	5	27,8
B: Proceso	9	50,0
C: Inicio	4	22,2
Total	18	100,0

Fuente: Lista de cotejo de la sesión

Figura 9.Resultado de la séptima sesión



Fuente:

Lista de cotejo de la sesión

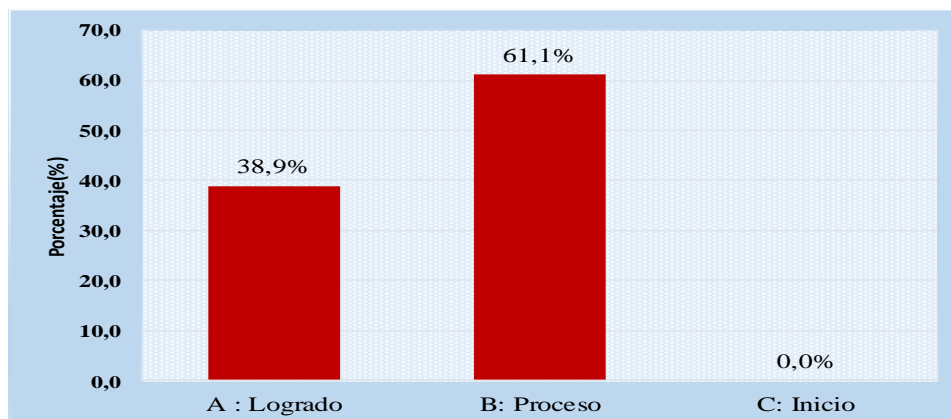
En la tabla 11 y figura 8; ante los resultados obtenidos en la séptima sesión tenemos que: el 22,2 % alcanzaron un nivel “C”, el 50,0 % alcanzaron un nivel “B” y el 27,8% alcanzaron un nivel “A”; es decir nivel de logro. Por lo tanto, se percibe que los resultados se concentran en un nivel “B”; es decir las estrategias hace efectos.

Tabla 12.Resultados de la octava sesión

	<i>f</i>	%
A : Logrado	7	38,9
B: Proceso	11	61,1
C: Inicio	0	0,0
Total	18	100,0

Fuente: Lista de cotejo de la sesión

Figura 10.Resultado de la octava sesión



Fuente: Lista de cotejo de la sesión

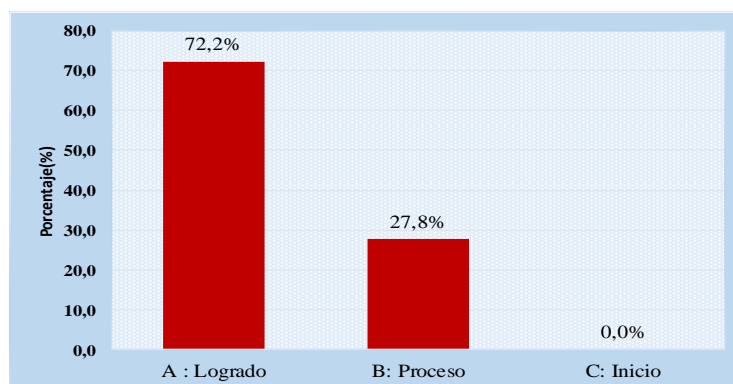
En la tabla 12 y figura 9; ante los resultados obtenidos en la octava sesión tenemos que: el 61,1 % alcanzaron un nivel “B” y el 38,9% alcanzaron un nivel “A”; es decir nivel de logro. Por lo tanto, se percibe que los resultados se concentran en un nivel “B”.

Tabla 13.Resultados de la novena sesión

	<i>f</i>	%
A : Logrado	13	72,2
B: Proceso	5	27,8
C: Inicio	0	0,0
Total	18	100,0

Fuente: Lista de cotejo de la sesión

Figura 11. Resultado de la novena sesión



Fuente: Lista de cotejo de la sesión

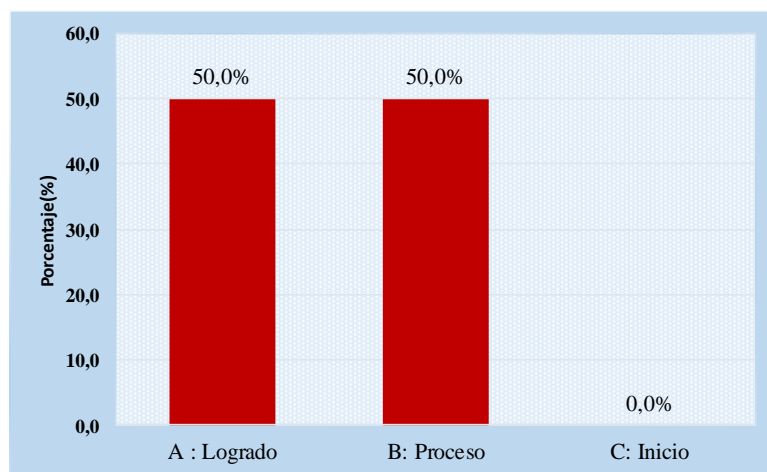
En la tabla 13 y figura 10; ante los resultados obtenidos en la novena sesión tenemos que: el 27,8 % alcanzaron un nivel “B” y el 72,2 % alcanzaron un nivel “A”; es decir nivel de logro. Por lo tanto, que el desarrollo en esta sesión los resultados han sido favorables.

Tabla 14. Resultados de la décima sesión

	<i>f</i>	%
A : Logrado	9	50,0
B: Proceso	9	50,0
C: Inicio	0	0,0
Total	18	100,0

Fuente: Lista de cotejo de la sesión

Figura 12.Resultado de la décima sesión



Fuente: Lista de cotejo de la sesión

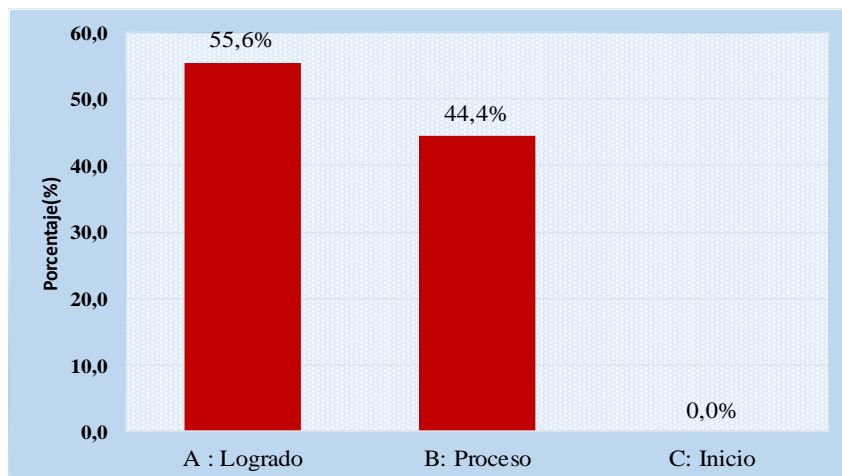
En la tabla 14 y figura 11; ante los resultados obtenidos en la décima sesión tenemos que: el 50 % alcanzaron un nivel “A” y el 50,0 % alcanzaron un nivel “B”. Por lo tanto, se percibe que los resultados se concentran entre un nivel “A” y el nivel “B”.

Tabla 15.Resultados de la décima primera sesión

	<i>f</i>	%
A : Logrado	10	55,6
B: Proceso	8	44,4
C: Inicio	0	0,0
Total	18	100,0

Fuente: Lista de cotejo de la sesión

Figura 13. Resultado de la décima primera sesión



Fuente: Lista de cotejo de la sesión

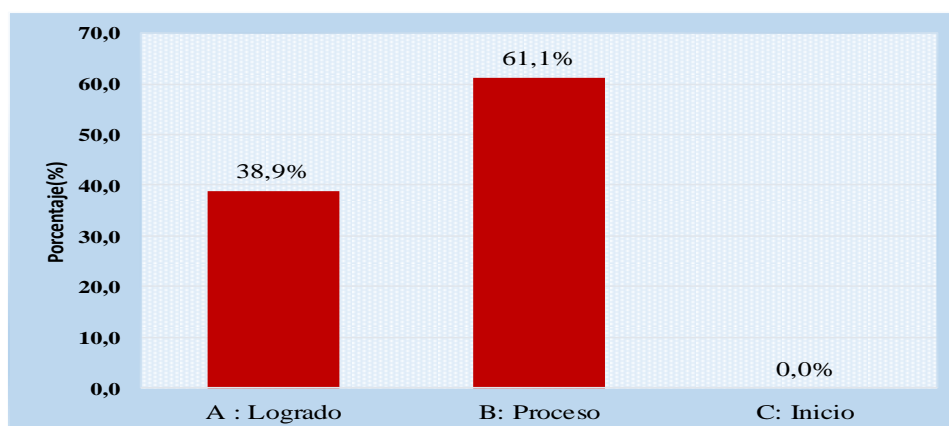
En la tabla 15 y figura 12; ante los resultados obtenidos en la décima primera sesión tenemos que: el 55,6 % alcanzaron un nivel “A” y el 44,4 % alcanzaron un nivel “B”. Por lo tanto, se percibe que los resultados se concentran entre un nivel “A” y el nivel “B”.

Tabla 16. Resultados de la décima segunda sesión

	<i>f</i>	%
A : Logrado	7	38,9
B: Proceso	11	61,1
C: Inicio	0	0,0
Total	18	100,0

Fuente: Lista de cotejo de la sesión

Figura 14. Resultado de la décima segunda sesión



Fuente: Lista de cotejo de la sesión

En la tabla 16 y figura 13; ante los resultados obtenidos en la décima segunda sesión tenemos que: el 38,9 % alcanzaron un nivel “A” y el 61,1 % alcanzaron un nivel “B”. Por lo tanto, se percibe que los resultados se concentran en el nivel “B”.

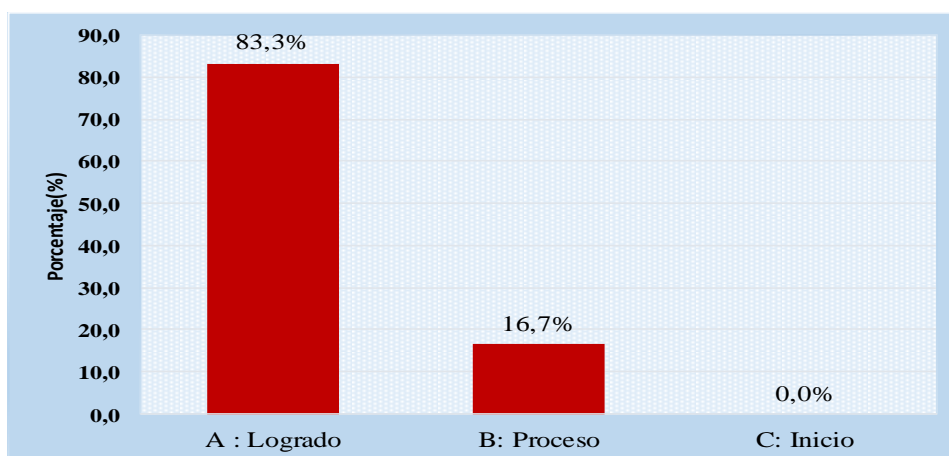
5.1.3. Evaluar el aprendizaje del pensamiento matemático de los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 261, la Casita del Saber del distrito de Juanjui mediante un pos test.

Tabla 17. Resultados obtenidos al aplicar el pos test.

	<i>f</i>	%
A : Logrado	15	83,3
B: Proceso	3	16,7
C: Inicio	0	0,0
Total	18	100,0

Fuente: lista de cotejo de la sesión

Figura 15. Resultado del pos test



En la tabla 17 y figura 14; ante los resultados obtenidos mediante el post test tenemos que: el 83,3 % alcanzaron un nivel “A” y el 16,7 % alcanzaron un nivel “B”. Por lo tanto, se percibe que las actividades mediante los juegos educativos han llegado a desarrollar las capacidades del pensamiento matemático.

Resumen de las doce sesiones de aprendizaje realizado con los niños y niñas de 5 años

Tabla 18. Consolidado de las doce sesiones de aprendizaje.

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Porcentaje de las sesiones	<i>f</i>	<i>f</i>	<i>f</i>	<i>f</i>	<i>f</i>	<i>f</i>	<i>f</i>	<i>f</i>	<i>f</i>	<i>f</i>	<i>f</i>	<i>f</i>
A	1	4	2	5	7	9	5	7	13	9	10	7
B	8	8	12	8	8	9	9	11	5	9	8	11
C	9	6	4	5	3	0	4	0	0	0	0	0

Fuente: Resultado de las doce sesiones

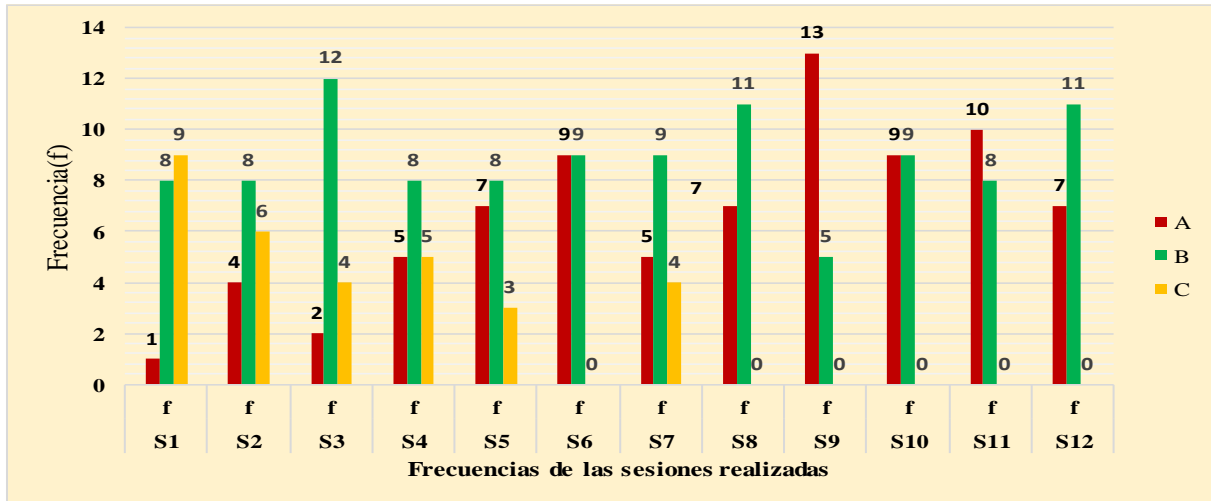


Figura 16. Consolidado de las sesiones

En la tabla 18 y figura 15; se percibe el resumen de las doce sesiones de aprendizaje, en donde las sesiones 9,10 y 11 se han obtenido resultados favorables ubicándose en un nivel “A”, mientras que en el nivel “B” se han destacado las sesiones 3,6,7,8,11 y 12.

Comparación entre el pre test y Pos test.

Tabla 19. Consolidado de las doce sesiones de aprendizaje.

	Pre test		Pos test	
	f	%	f	%
A: Logrado	0	0,0	15	83,3
B: proceso	6	33,3	3	16,7
C: Inicio	12	66,7	0	0,0
Total	18	100	18	100

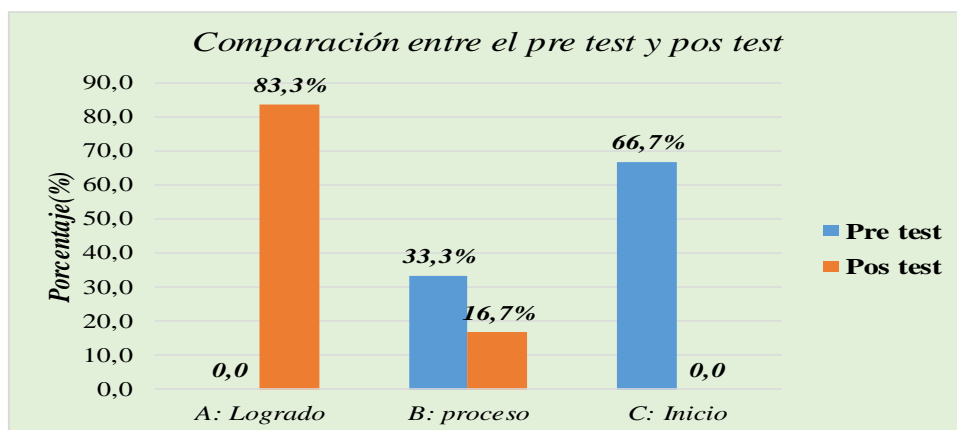


Figura 17. Comparación entre el pre test y pos test

En la tabla 19 y figura 16; si hacemos la comparación entre el pre y pos test tenemos que en el pre test los niños se encuentra en un nivel de inicio con 66,7 % ,mientras en el pos test se obtuvo cero, en el nivel “B” ,los resultados del pre test fue 33,3 % y en el pos test fue de 16,7%, finalmente, en el pre test en el nivel “A” se obtuvo 0% y en el post test se obtuvo 83,3%.

Contrastación de hipótesis

A. Hipótesis

La aplicación de Juegos educativos mediante el enfoque cognitivo desarrolla significativamente el pensamiento matemático de los niños y niñas de cinco años de la I.E: N° 261 La casita del saber, distrito de Juanjui, Provincia Mariscal Cáceres, Región San Martín-2017

B. Nivel de significancia: 0,05

C. Estadístico de prueba:

Tabla 20. Estadístico de la prueba

Rangos			
	N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTEST - Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
PRETEST Rangos positivos	12 ^b	14,50	331,00
Empates	0 ^c		
Total	18		

a. POSTEST < PRETEST

Estadísticos de contraste b

	POSTEST - PRETEST
Z	-4,604a
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Basado en los rangos negativos.

b. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

D. CONCLUSIÓN

Con $p < 05$; se concluye que existe diferencia significativa entre las calificaciones de los alumnos obtenidas en el pretest y posttest, siendo mayores en el posttest.

5.2 Análisis de resultados

5.2.1. **Evaluar el aprendizaje del pensamiento matemático de los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 261, la Casita del Saber del distrito de Juanjui mediante un pre test.**

Los resultados encontrados demuestran que el 33,4 % alcanzaron un nivel “B” y el 66,6% alcanzaron un nivel “C”. En donde se puede deducir que los niños y niñas

presentan deficiencias en sus aprendizajes del pensamiento matemático, en el cual se requiere de actividades o estrategias para desarrollar sus capacidades.

Estos resultados, contrastamos con los estudios de Reyes (2016).en donde en su investigación se planteó a demostrar la influencia del programa Juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de Personal Social en los niños y niñas de la institución educativa Niño Jesús de Praga de la ciudad de Huarmey en el año 2015. En el desarrollo de sus actividades, se concluye que el programa Juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de Personal Social en los niños y niñas de 5 años de educación inicial Niño Jesús de Praga de la ciudad de Huarmey en el año 2015. Mejora significativamente el logro del aprendizaje en el área de Personal Social.

5.2.2. Aplicar los juegos educativos mediante el enfoque cognitivo a los niños de cinco años de la I.E. N° 261 La casita del Saber del distrito de Juanjui.

Al desarrollar las doce sesiones de aprendizaje con los estudiantes de 5 años, se evidenció que conforme se iba desarrollando los niños adquieran las competencias necesarias, tal es así que si hacemos el análisis de dos sesiones, en este caso ; por ejemplo en los resultados de la sesión 03 fueron: el 22,2 % alcanzaron un nivel “C”, el 66,7 % alcanzaron un nivel “B” y el 11,1% alcanzaron un nivel “A”; es decir nivel de logro. Por lo tanto, se percibe que los resultados se concentran en un nivel “B”.

De la misma manera, hacemos el contraste con la novena sesión tenemos que: el 27,8 % alcanzaron un nivel “B” y el 72,2 % alcanzaron un nivel “A”; es decir nivel

de logro. Por lo tanto, que el desarrollo en esta sesión los resultados han sido favorables.

Como se evidencia los logros han sido de manera progresiva y de manera favorables.

Ante estos resultados, contrastamos con Yarasca (2015). En donde su investigación pretende indagar cuáles son las estrategias que las maestras de las Instituciones “A” y “B” utilizan para trabajar las nociones lógico matemáticas con niños de 3 años, en el cual se planteó el objetivo principal “Identificar las estrategias metodológicas que se implementan en la enseñanza del área de lógico matemática en las aulas de 3 años de las Instituciones educativas “A” y “B”. De tal manera, para poder investigar en este tema se utilizaron las técnicas de la encuesta y observación, con los instrumentos específicos de entrevista y guía de observación. Estos permitieron investigar acerca de las estrategias que utilizan las maestras de las instituciones “A” y “B” en el área de lógico matemática. Por último, se encuentran las conclusiones que dan a conocer los resultados y hallazgos más importantes de esta investigación manifiesta que la motivación por parte del docente es importante y además los juegos desarrollados por el docente de igual manera propicia la interacción, la participación de los educandos, a esto se relaciona con el estudio de la matemática; es decir desarrollar actividades matemáticas mediante juegos recreativos.

5.2.3. Evaluar el aprendizaje del pensamiento matemático de los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 261, la Casita del Saber del distrito de Juanjui mediante un pos test.

En los resultados encontrados, tenemos que el 83,3 % alcanzaron un nivel “A” y el 16,7 % alcanzaron un nivel “B”. Por lo tanto, se percibe que las actividades mediante los juegos educativos han llegado a desarrollar las capacidades del pensamiento matemático, de esta manera se dice que los docentes debemos de motivar y aplicar estrategias pertinentes para el logro de los aprendizajes.

A lo manifestado por Gonzales y Medina (2012).Manifiesta que los fundamentos del pensamiento matemático están presentes desde edades tempranas. Como consecuencia de los procesos de desarrollo y experiencias que viven al interactuar con su entorno, los niños desarrollan nociones numéricas, espaciales y temporales que les permiten avanzar en la construcción de nociones matemáticas más complejas.

El ambiente natural, cultural y social en que viven los provee de experiencias que, de manera espontánea, los llevan a realizar actividades de conteo, que son una herramienta básica del pensamiento matemático. En sus juegos o en otras actividades separan objetos, reparten dulces o juguetes entre sus amigos; cuando realizan estas acciones, y aunque no son conscientes de ello, lo empiezan a poner en práctica de manera implícita. El desarrollo de las capacidades de razonamiento en los niños preescolares se propicia cuando se realizan acciones que le permiten comprender un problema, reflexionar sobre lo que buscan, estimar posibles resultados, buscar, distintas formas de solución, comparar resultados, expresar ideas, explicaciones y confrontarlas con sus compañeros. Ellos no significa apresurar el aprendizaje formal de las

matemáticas, si no potenciar las formas de pensamiento matemático que los niños poseen, de ahí el niño podrá pasar a la expresión gráfica representando sobre papel lo que cuenta.

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

6. Conclusiones

Al respecto, las conclusiones están orientadas a dar respuesta a los objetivos específicos planteados, de los cuales tenemos:

Que los resultados obtenidos mediante el pre test con relación al desarrollo de la capacidad del pensamiento matemático de los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 261, fueron el 33,4 % alcanzaron un nivel “B” y el 66,6% alcanzaron un nivel “C”. De tal manera que se evidencia deficiencias en sus aprendizajes del pensamiento matemático.

Al aplicar las doce sesiones relacionada a los juegos educativos mediante el enfoque cognitivo a los niños de cinco años de la I.E. N° 261 , se obtuvieron resultados favorables.

Los resultados obtenidos mediante el pos test al momento de evaluar el aprendizaje del pensamiento matemático fueron: el 83,3 % alcanzaron un nivel “A” y el 16,7 % alcanzaron un nivel “B”. Por lo tanto, se percibe que las actividades mediante los juegos educativos han llegado a desarrollar las capacidades del pensamiento matemático.

Finalmente, al contrastar la hipótesis, se obtiene que $p < 05$; se concluye que existe diferencia significativa entre las calificaciones de los alumnos obtenidas en el pretest y postest, siendo mayores en el postest.

Recomendaciones

Se recomienda a los docentes ser motivadores dentro y fuera del aula; es necesario que la enseñanza de la matemática debe basarse en actividades lúdicas y participativas.

Es necesario que el docente propicie estrategias de integración, de socialización y de aprendizaje en las matemáticas, con la finalidad de hacer las actividades más dinámicas y productivas.

Es necesario que los recursos sean pertinentes a las actividades, es decir deben ser diversificado de acuerdo a su contexto, es decir los recursos didácticos deben de ir de acuerdo a los temas a desarrollar y por ende las actividades deben ser mas dinámicas.

Referencias bibliográficas

- Alejandro C. (2008) “Desarrollo del Pensamiento Matemático”.
- Arrollo, D. (1995) Las Estrategias Didácticas y las incidencias en los logros de aprendizajes en Ausubel, Novak y Hanesian.
- Arnau, G (1986). Diseños experimentales en Psicología y Educación . México, Edit. Trillas
- Azorín, F. (1970) Curso de muestreo y aplicaciones. 2ª ed. Caracas: Instituto de Investigaciones Económicas, Dirección de Publicaciones.
- Ballester, A. (2002) “El aprendizaje significativo en la práctica. Cómo hacer el aprendizaje significativo
- Beltrán J. & Bueno J. (1995) Psicología de la educación. Barcelona: Boixareu universitaria.
- Cardoso, E. (2008) “Desarrollo de competencias matemáticas en la primera infancia.
- Camarena y Martínez (2015). La educación matemática en el siglo XXI. Recuperado de: <file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Documents/peru.pdf>
- Camps, A. (2005). *Hablar en clase, aprender lengua*. Universidad de Barcelona, España recuperado de http://scholar.google.es/scholar?q=Anna+Camps%2C+hablar+en+clase+aprender+lengua&btnG=&hl=es&as_sdt=0%2C5.
- Campbell, D. y Stanley, J. (1978). Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social. Buenos Aires, Amorrourtu Editores.

- Campos, Chac y Galvez 82006) . El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa.
- Cisne, Rogel y Díaz (2010) “¿Cómo incide la aplicación del juego educativo en el aprendizaje lógico matemático de los niños del jardín Pequeños Amigos?
- Contreras (2018). Procesos didácticos mejora los aprendizajes en la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en estudiantes de 5 años, del Nivel Inicial de la I.E.I 0314 Túpac Amaru del distrito de Independencia. Recuperado de. <http://repositorio.upch.edu.pe/handle/upch/1763g>
- Contreras, Chacc & Espinoza.(2018).El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa.Recuperado de: file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Documents/campos_m.pdf
- Fernández B. (2005) “Lógica, pensamiento y lenguaje”. Recuperado de: https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000727.pdf
- Garcia(2013). Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática. Recuperado de: <file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Documents/Garcia-Petrona.pdf>
- Gómez (2012).“Didáctica de la matemática basada en el diseño curricular de Educación Inicial – Nivel Preescolar.
- Gonzales y Medina (2012). El desarrollo del pensamiento matemático en el niño de preescolar. Recuperado de: <file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Documents/28930.pdf>
- Iglesias, J. &.Sánchez, C. (2007).Análisis de los datos estadísticos; el procesamiento y

la interpretación. España.

Lujan (2015). Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la institución educativa Cruz Blanca, Otuzo en el año 2014

Martínez V (2013) Métodos, técnicas e instrumentos de investigación. Academia Edu.
Recuperado de
http://www.academia.edu/6251321/M%C3%A9todos_t%C3%A9cnicas_e_instrumentos_de_investigaci%C3%B3n

Ministerio de Educación (2007). Orientaciones para el trabajo pedagógico. Lima: Ministerio de Educación.

Merino (2017). Los juegos de roles basado en el enfoque significativo utilizando títeres mejora la expresión oral en los niños de 04 años de la institución educativa School Kinder King del distrito de Nepeña – 2015. Recuperado de:
<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000043388>

Otero (2015) . El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao recuperado de: <http://repositorio.upch.edu.pe/handle/upch/259>

Ortiz (2018). El proceso didáctico mejora el pensamiento matemático de los niños de cinco años de la I.E. N° 003 Nuestra Señora del Rosario. Recuperado de: <http://repositorio.upch.edu.pe/handle/upch/2115>

Pineda de Alvarado, Eva.; De Canales, F. (1994) Metodología de la investigación, manual para el desarrollo de personal de salud, Segunda edición. Organización Panamericana de la Salud. Washington. Recuperado de: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012

Prada (2015). Estrategias lúdicas utilizadas por las docentes en la resolución de problemas matemáticos en la Institución Educativa Inicial N° 20395 Chancay. Recuperado de : <http://repositorio.upch.edu.pe/handle/upch/418>

Portal educativo (2016). Aprender Jugando. Recuperado de: <https://arbolabc.com/>.

Reyes (2016) Los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de personal social, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa “Niño Jesús de Praga 1538”, distrito de Huarmey-2015. Recuperado de: <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000039662>

Rosario (2018) Los juegos tradicionales para la mejora de los aprendizajes de la matemática de los estudiantes del nivel inicial de la I.E.I. N°350 del distrito de Puente Piedra. recuperado de: <http://repositorio.upch.edu.pe/handle/upch/3306>

- Sañudo, E.(2005). La ética en la investigación educativa. Recuperado de:
file:///e:/archivos-2017/a_asesorias_proye-
inform%202017/3b_angela%20huarmey/etic%20en%20la%20inves.pdf
- Tarazona (2017). Juegos lúdicos con enfoque socio cognitivo para mejorar el desarrollo de la capacidad de seriación y clasificación en los estudiantes de 5 años en la I.E.I N° 321 de Huacllan – Aija 2016.Recueprado de:
<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000045005>
- Universidad Católica Los Angeles de Chimbote (2016). Código de ética para la investigación. Recuperado de:
<https://www.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2016/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v001.pdf>
- Velasco, Ambrosio, (2003). “Ética en las ciencias sociales y humanas”. En: IBARRA y OLIVÉ (Eds.). Cuestiones éticas en ciencia y tecnología en el siglo XXI. Madrid: OEI, pp. 245-276.
- Yarasca(2015). “Estrategias metodológicas utilizadas para trabajar el área Lógico Matemática con niños de 3 años en dos instituciones de Surquillo y Surco”. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/54226943.pdf>

Anexos

ANEXO

ANEXO 3. PRE TEST Y POSTEST DEL ÁREA COMUNICACIÓN. LISTA DE COTEJO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: **EDAD:** **SECCIÓN:**

DOCENTE INVESTIGADOR: **FECHA:**

Nombre y Apellido	Agrupa objetos según su tamaño		Ordena números de manera ascendente y descendente		Clasifica o agrupa objetos		Relaciona mayor o menor "que"		Resuelve operaciones básica		Señala cantidades y número		Cuenta del uno al diez		Infiere de las cantidades		Expresa e interpreta nociones matemáticas		Escribe cantidades en su cuaderno	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
N1																				
N2																				
N3																				
N4																				
N5																				
N6																				
N7																				
N8																				

N9																				
N10																				
N11																				
N12																				
N13																				

LEYENDA
SI = (1) **NO = (0)**

ANEXO 4. PRE TEST Y POSTEST DEL ÁREA COMUNICACIÓN. LISTA DE COTEJO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: **EDAD:**..... **SECCIÓN:**

DOCENTE INVESTIGADOR: **FECHA:**

No.	Apellidos y Nombres	INDICADORES																	
		1				3		4		5		6		7.		8.		Promedio	
		.Escuchan y observan los movimientos	. Mueve las partes de su cuerpo	.Señalan la ubicación de las articulaciones	. Observan y escuchan la canción	. Señalan la ubicación de las articulaciones	. Reconocen objetos para construir un robot.	Ordena los palitos del más grande al más pequeño	Identifican tamaños de grande a pequeño										
i	o	i	o	i	o	i	o	i	o	i	o	i	o	i	o				
0																			
1																			

2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
0																			
1																			
2																			
3																			

LEYENDA
SI = (1)

“Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional”

Solicito: Permiso para aplicar mi proyecto de investigación

Señora director(a) de la I.E. N° 261 “La casita del saber” del Distrito de
Juanjuí-Provincia de Mariscal Cáceres-Departamento de San Martín.

Presente.

Elena Jeanett Amasifuen Rojas, con D.N.I. N° 43362478, con código de estudiante N°
1705092017, bachiller de educación de la Universidad Católica Los Ángeles de
Chimbote, ante Ud. con respeto y expongo:

Que, encontrándome realizando mi taller de investigación para la titulación,
solicito permiso a su persona para aplicar mis sesiones de aprendizaje a los estudiantes
de 5 años del nivel inicial de su institución que Ud. Preside, cuyo título de mi tesis es:

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

APELLIDOS Y NOMBRES: RENGIFO CHANCHARI HANUCLA
FORMACIÓN ACADÉMICA: LIC: EDUCACION INICIAL
CARGO ACTUAL: DOCENTE COORDINADORA PRONOEI II CICLO

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.			
2	El instrumento propuesto responde al(los) objetivos(os) de estudio.			
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable			
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento			
6	Los ítems son claros y entendibles.			
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación			
8	Presenta coherencia y objetividad en la formulación de las preguntas			
9	El instrumento está expresado en situaciones observables.			
10	La estrategia responde a la pregunta de investigación.			

OBSERVACIONES:

FIRMA

D.N.I. 46192427



PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

APELLIDOS Y NOMBRES: *Ordoñez Zuta Rosa Flor*
 FORMACIÓN ACADÉMICA: *Lic: Educación Inicial*
 CARGO ACTUAL: *Docente de zuta I.E. IN: 135 Nuevo Jaén.*

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.			
2	El instrumento propuesto responde			

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

APELLIDOS Y NOMBRES: *Díaz Vázquez Doris*
 FORMACIÓN ACADÉMICA: *Lic. Educación Inicial*
 CARGO ACTUAL: *Directora - Docente I.E. N° 1179 Alta Sacanhe*

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	✓		
2	El instrumento propuesto responde al(los) objetivo(s) de estudio.	✓		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable	✓		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento	✓		
6	Los ítems son claros y entendibles.	✓		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación	✓		
8	Presenta coherencia y objetividad en la formulación de las preguntas	✓		
9	El instrumento está expresado en situaciones observables.	✓		
10	La estrategia responde a la pregunta de investigación.	✓		

OBSERVACIONES:

FIRMA

D.N.I. *00864458*



PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

APELLIDOS Y NOMBRES: Hidalgo Panduro Rossany
FORMACIÓN ACADÉMICA: Lic. Educación Inicial
CARGO ACTUAL: Directora - Docente I.E. N° 174 - Yacusisá

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de	✓		

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

APELLIDOS Y NOMBRES: Páez Haza Estelita Sunny
FORMACIÓN ACADÉMICA: Lic. Educación Inicial
CARGO ACTUAL: Docente Coordinadora PromovEI

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.			
2	El instrumento propuesto responde al(los) objetivo(s) de estudio.			
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable			
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento			
6	Los ítems son claros y entendibles.			
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación			
8	Presenta coherencia y objetividad en la formulación de las preguntas			
9	El instrumento está expresado en situaciones observables.			
10	La estrategia responde a la pregunta de investigación.			

OBSERVACIONES:

FIRMA

D.N.I. 43884381



DESARROLLO DE SESIONES DE APRENDIZAJE

SESION DE APR.ENDIZAJE



✚ DATOS INFORMATIVO:

- **I.E.I** : N° 261 “LA CASITA DEL SABER”
- **ESTUDIANTE** : ELENA JEANETT AMASIFUEN ROJAS
- **DIRECTOR(A)** : NANCY MEZA VELA
- **EDAD** : 5 AÑOS
- **ACTIVIDAD** : “CIRCULOS Y MAS CIRCULOS”
- **N° DE NIÑOS** : 20

✚ SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES:

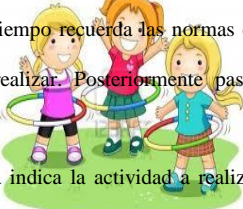
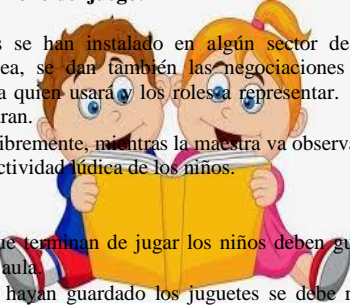
AREA	COMPETE NCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
MATEMA TICA	ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAM	Actúa y piensa matemáticamente	Ubicación y desplazamiento Representa el recorrido o desplazamiento y ubicación de personas, los


	ENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD	en situaciones de forma, movimiento y localización.	objetos en forma vivencial y pictórica.
--	---------------------------------	---	---

 ACTIVIDADES A DESARROLLAR.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	Materiales y/o recursos	Hora
RECIBIMIENTO DE LOS NIÑOS	Recibimiento a los niños que llegan al jardín con mucho afecto, invitándoles a pasar para jugar con los materiales de juegos tranquilos del aula hasta que lleguen sus compañeros.	Profesora , niños y niñas	7:30 a 8: 00
ACTIVIDADES PERMANENTES	Los niños al llegar en forma autónoma van marcando la asistencia, recordamos las responsabilidades, las normas de convivencia, acuerdos del día, la noticia del día y dar gracias a Dios. aprendemos una rima “EL FERROCARRIL”	Carteles del aula	8:00 a :30
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD	<p>PROPÓSITO: que los niños y niñas construyan la noción de cantidad y espaciales armando sus propias figuras con los círculos de papel.</p> <p><u>COMPRESION DEL PROBLEMA:</u></p> <p><u>MOTIVACIÓN:</u> sentados sobre los cojines y en semicírculo La profesora motiva y propone la clase con la dinámica “ritmo gogo”, explicamos cómo se realizara el juego, pero antes dice a los niños que observen los objetos que hay en el salón. Empieza uno diciendo “ritmo gogo” diga usted nombres de objetos que tengan nombres de círculos; por ejemplo mesa, plato, anillos, flores, llantas, etc. Damos indicaciones a los niños para que ellos comprendan el juego, luego invitamos a que lo pueda hacer un niño voluntario, comprendiendo sus experiencias y los saberes que tiene para no presionarlo. Luego la docente pregunta: ¿A qué jugamos?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué mencionamos? ➤ ¿Cuántos objetos mencionaron? ¿Qué forma tuvieron? <p><u>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Una vez terminado el juego la profesora dice a los niños que recuerden el juego, a aquellos objetos que mencionaron y que tienen forma circular y dice a los niños que pueden buscar esos materiales y tocarlos, en un papelógrafo lo vamos dibujando procurando que todos los niños participen. <p><u>REPRESENTACIÓN</u></p> <p>La crea expectativas preguntándoles si podríamos armar algunas figuras con círculos de papel: ¿Cómo creen que lo podríamos hacer? ¿Qué figuras podríamos hacer con círculos de papel? ¿Todos los círculos deben ser del mismo tamaño? ¿Cuántos</p>	Fichas troquelados con círculos, goma, colores, plumones, etc.	a 9:15

	<p>círculos necesitamos para armar un pollo, un carro o una flor? ¿Qué les gustaría armar con los círculos?</p> <p>Entregamos a los niños troquelados de círculos. Les preguntamos ¿para qué creen que nos servir esto? ¿Lo entendemos? Después conversamos sobre los círculos: ¿Cuántos hay? ¿Todos son del mismo tamaño? ¿Todos son del mismo color? ¿Para qué nos servirá? Los invitamos a pintar los círculos con el color que quieran, luego los niños lo desprenden y van armando sobre sus mesas objetos que recuerdan o los que inventen con su creatividad.</p> <p>Pide a los niños voluntarios para que verbalicen el trabajo realizado.</p> <p><u>FORMALIZACION</u></p> <p>La docente juntamente con los niños dialoga haciendo preguntas sobre el concepto sobre noción de cantidad y espaciales, reforzando su aprendizaje.</p> <p>¿Cuándo es una noción de cantidad?</p> <p><u>REFLEXION:</u></p> <p>➤ La docente pregunta: ¿Qué hicimos durante la clase? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Que no les gusto? ¿Por qué? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p> <p><u>TRANSFERENCIA:</u></p> <p>Comenta en casa con papá y mamá lo realizado y los invita a jugar a armar con los círculos.</p>		
--	--	--	--

<p>TALLER PSICOMOTRIZ</p>	<p>Capacidad: Demuestra agilidad, coordinación, equilibrio postural y un adecuado control de sus movimientos.</p> <p>Indicador: Disfruta al competir con sus compañeros.</p> <p>Inicio: La profesora indica a los niños y niñas que saldrán al patio para realizar la actividad y al mismo tiempo recuerda las normas de comportamiento que tendrán durante la actividad a realizar. Posteriormente pasan hacer el respectivo calentamiento.</p>  <p>Desarrollo: La profesora indica la actividad a realizar, luego forma grupos con la canción “el rey pide”, una vez agrupados el docente da las indicaciones de cómo se realizara el ejercicio. Luego hace un punto de partida de donde los niños empezaran y donde es el fin, cada niño correrá lo más rápido que pueda para dar punto a su grupo.</p> <p>Relajación: La profesora llama a los niños a sentarse en un lugar fresco, luego les pide que se echen y cierren los ojos para contarles una anécdota.</p>	<p>Tizas, colores, plumones, crayones.</p>	<p>10 a 15</p>
<p>ASEO, REFRIGERIO</p>	<p>Representación: La profesora entrega una hoja en blanco a los niños y niñas para que grafiquen lo realizado para que luego lo verbalicen.</p> <p>Cierre: Los niños comentan lo realizado. Posteriormente les dice que se dirijan al baño para lavarse, para luego pasar al salón</p> <ul style="list-style-type: none"> -Los niños salen a asearse con orientación de la maestra para practicar los hábitos de higiene personal. -Se orienta a los niños de como ingerir nuestros alimentos y como utilizar sus utensilios. -En el aula bendicen los alimentos y degustan su refrigerio. 	<p>Jabón, agua, toalla, cepillo, pasta dental, lonchera</p>	<p>10 a 15</p>
<p>JUEGO AL AIRE LIBRE</p>	<p>Los niños salen al patio a jugar al aire libre.</p>	<p>Juegos recreativos</p>	<p>15 a 20</p>
<p>LA HORA DE JUEGO EN LOS SECTORES</p>	<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra se sienta en el suelo formando un círculo al centro del salón por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un dialogo y conversan. • Dialogamos con los niños sobre lo que haremos en ese momento pedagógico (jugar) orientaremos sobre las normas de juego. <p>Ejecución Desarrollo del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando los niños se han instalado en algún sector del juego empiezan a desarrollar su idea, se dan también las negociaciones con respeto de los juguetes que cada quien usará y los roles a representar. eligen libremente el sector donde jugaran. • Los niños juegan libremente, mientras la maestra va observando y registrando el desarrollo de la actividad lúdica de los niños. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En el momento que terminan de jugar los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. • Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar una pequeña asamblea: <p>Socialización:</p> 	<p>Sectores del aula</p>	<p>10 A 15</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Los niños empiezan a verbalizar lo que jugaron. ¿A qué jugaron? ¿Con quién? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué pasó durante el juego? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente da la oportunidad de que los niños y niñas formen individual o grupal representen mediante la pintura, dibujo o modelado lo que jugaron. 		
SALIDA	<p>despedida de  los niños(as)</p> <p>Formación y</p>		1:50 A 2:00
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR

MATEMÁTICA	actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Matematiza Situaciones	Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, con una forma tridimensional.			
			Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, con una forma bidimensional			
		Comunica Y Representa Ideas Matemáticas	Expresa características perceptuales de los objetos de su entorno			
			Representa los objetos de su entorno en forma tridimensional, a través del modelado o con material concreto.			
			Representa la medida de longitud de los objetos usando su cuerpo: dedos, manos, pies, pasos y objetos como, clip, eslabones, lápices, crayolas, palillos.			
			Expresa la longitud de dos objetos de su entorno al compararlos, empleando expresiones " es más largo que", "es más corto que".			
			Representa los objetos de su entorno en forma bidimensional o plana, con material gráfico plástico y concreto.			
			Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones: al lado de, cerca de, lejos de.			
			Expresa con su cuerpo los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando: hacia la derecha, hacia izquierda "hacia adelante o hacia atrás".			
			Representa el recorrido o desplazamientos y ubicación de personas, los objetos pictórica.			
		Elabora Y usa Estrategias	Emplea materiales concretos para construir objetos del entorno con formas tridimensionales con el modelo presente.			
			Emplea materiales concretos para construir objetos del Entorno con formas bidimensionales con el modelo presente.			
			Usa su cuerpo y objetos como unidad de medida arbitraria, para medir, estimar y comparar longitudes, en situaciones cotidianas.			
			Usa estrategias de ensayo y error entre pares o Pequeños grupos para resolver problemas de desplazamientos y ubicación.			
			Emplea croquis simples al resolver problemas de			

			Localización.			
		Razona Y	Explica las características que tienen las formas de los objetos que agrupó.			
		Argumenta				
		Generando Ideas	Explica con su propio lenguaje lo que hizo para medir y comparar la longitud de los objetos.			
		Matemáticas	Explica con su propio lenguaje sobre desplazamientos recorridos a partir de una experiencia vivencial o lúdica			

SESION DE APRENDIZAJE



✚ DATOS INFORMATIVO:

- **I.E.I** : N° 261 "LA CASITA DEL SABER"
- **ESTUDIANTE** : ELENA JEANETT AMASIFUEN ROJAS
- **DIRECTOR(A)** : NANCY MEZA VELA
- **EDAD** : 5 AÑOS
- **ACTIVIDAD** : "JUGANDO CON LAS CARTAS"
- **N° DE NIÑOS** : 20

✚ **SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES:**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
MATEMÁTICA	ACTUANDO Y PENSANDO MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD	COMUNICANDO Y REPRESENTANDO IDEAS MATEMÁTICAS	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones "muchos", "pocos", "ninguno", "más que", o "menos que"

✚ **ACTIVIDADES A DESARROLLAR.**

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	Materiales	Hora
RECIBIMIENTO DE LOS NIÑOS	Recibimiento a los niños que llegan al jardín con mucho afecto, invitándoles a pasar para jugar con los materiales de juegos tranquilos del aula hasta que lleguen sus compañeros.	Profesora, niños y niñas	7:30 a 8:00
ACTIVIDADES PERMANENTES	Los niños al llegar en forma autónoma van marcando la asistencia, recordamos las responsabilidades, las normas de convivencia, acuerdos del día, la noticia del día y dar gracias a Dios. Escuchamos un cuento "EL PATITO FE0"	Carteles, Imágenes del aula.	8:00 a 8:20
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD	PROPÓSITO: que los niños y niñas construyan la noción de cantidad de objetos jugando a las cartas. <u>COMPRESION DEL PROBLEMA:</u> ➤ <u>MOTIVACIÓN:</u> la docente motiva a los niños y les dice que Jugaran en el patio con pelotas, los invitamos a jugar libremente en grupos de dos, tres o cuatro niños y elegir las pelotas con las que jugaran, luego de un momento de juego libre,	Cartas con imágenes.	8 :20 a 9:05

nos sentamos formando un semicírculo, descansamos, respiramos profundamente y llamamos su atención con las preguntas: ¿Qué grupos se conformaron?, ¿Quién quiere contar? cuantos niños conformaron su grupo?, ¿Cuántas pelotas utilizaron? Hacemos comparaciones entre los conformantes de cada grupo y entre el número de pelotas.

BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS:

➤ Se forman voluntariamente grupos de dos o tres jugadores a partir de sus propios intereses, les entregamos las 10 cartas a cada niño, cada niño con las cartas en sus manos, las observa y las relaciona por propia iniciativa según sus características perceptuales. Les preguntamos ¿Cuántas cartas tiene cada uno? ¿muchas o pocas? ¿serán todas las cartas iguales? ¿tendrán la misma cantidad? Como jugaremos con las cartas? Escuchamos sus respuestas.

➤ Luego los motivamos para que elijan entre ellos los turnos para jugar y al jugador que repartirá las cartas. Los invitamos a poner sus cartas sobre la mesa y el jugador elegido reparte 4 cartas a cada niño. Pone 3 sobre la mesa, indicando a cada jugador que busque entre las cartas que tiene en sus manos si hay alguna igual a las de la mesa. Si el primer jugador, según el turno, tiene una carta igual se lleva la que está en la mesa. Si no tiene ninguna, bota una de sus cartas a la mesa y así continúan sucesivamente, con el resto de jugadores. Cada vez que se llega al primer jugador, quien reparte nuevamente, lo hace como al principio, mientras tanto, la docente va acompañando a los niños si es necesario explicando y orientando hasta que comprendan como se juega con las cartas.

➤ El juego concluye cuando un jugador tiene el total de las cartas o la mayoría de estas. Al término, cada jugador contara cuantas cartas tiene dejamos a los niños recuperar sus cartas con sus propias estrategias y con las observaciones que haga cada uno de ellos.

REPRESENTACIÓN



Luego pide a los niños voluntarios para que verbalicen el trabajo realizado, expresan espontáneamente sus intereses, necesidades, gustos y dudas que tienen sobre el juego en el que participaron.

FORMALIZACION

La docente juntamente con los niños dialoga haciendo preguntas sobre el concepto de la selección reforzando su aprendizaje.

¿Cuándo es una cantidad?

	<p>REFLEXION:</p> <p>➤ La docente pregunta: ¿Qué hicimos durante la clase? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Que no les gusto? ¿Por qué? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>TRANSFERENCIA:</p> <p>Llevan el juego a casa para jugar con su familia y comentan lo realizado.</p>		
LA HORA DE JUEGO EN LOS SECTORES	<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> La maestra se sienta en el suelo formando un circulo al centro del salón por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un dialogo y conversan. Dialogamos con los niños sobre lo que haremos en ese momento pedagógico (jugar) orientaremos sobre las normas de juego. <p>Ejecución Desarrollo del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuando los niños se han instalado en algún sector del juego empiezan a desarrollar su idea, se dan también las negociaciones con respeto de los juguetes que cada quien usará y los roles a representar. eligen libremente el sector donde jugaran. Los niños juegan libremente, mientras la maestra va observando y registrando el desarrollo de la actividad lúdica de los niños. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> En el momento que terminan de jugar los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar una pequeña asamblea: <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños empiezan a verbalizar lo que jugaron. ¿A qué jugaron? ¿Con quién? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué pasó durante el juego? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente da la oportunidad de que los niños y niñas formen individual o grupal representen mediante la pintura, dibujo o modelado lo que jugaron. 	Sectores del aula	<p>9</p> <p>:05a</p> <p>1</p> <p>0:05</p> <p>0:05</p> <p>0:2</p>
ASEO, REFRIGERIO	<p>-Los niños salen a asearse con orientación de la maestra para practicar los hábitos de higiene personal.</p> <p>-Se orienta a los niños de como ingerir nuestros alimentos y como utilizar sus utensilios.</p> <p>-En el aula bendicen los alimentos y degustan su refrigerio.</p>	Jabón, agua, toalla, cepillo, pasta dental, lonchera	0

 			
JUEGO AL AIRE LIBRE	Los niños salen al patio a jugar al aire libre.	Juegos recreativos	10:20 a 11:05
TALLER PSICOMOTRICIDAD	<p>Asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se invita a los niños a sentarse en semicírculo, se va explicando las normas a tener en cuenta durante el juego: no pelear, no empujarse. <p>Desarrollo o expresividad motriz:</p> <ul style="list-style-type: none"> Hacemos calentamiento. Luego explicamos a los niños y niñas de qué manera consiste el juego. La profesora hace preguntas, saberes previos, ¿alguna vez han escuchado el juego de la salta soga? una vez escuchado los comentarios de los niños, la profesora explica lo siguiente. Formaremos dos grupos de niños y niñas, primero moverán la soga el primer grupo para que el primer grupo salte la soga pero saltaran la soga uno por uno. Los niños forman un círculo y parados sacuden las piernas, los brazos para relajarlos. <p>Expresión gráfico plástico:</p> <ul style="list-style-type: none"> Un compañero (a) entrega a los niños tiza para que dibujen en el piso lo que más les gusto de la actividad de psicomotriz. <p>Cierre.</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas presentan su trabajo, algunos de ellos nos cuentan lo que dibujaron, se estimula con aplausos su participación 	Materiales de psicomotricidad	11:05 A 11:50
SALIDA	Formación y despedida de los niños(as)		11:50 A 12:00



AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR			
M ATEMA TICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Matematiza a Situaciones	Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto			
		Comunica Y Representa Ideas Matemáticas	Agrupar objetos con un solo criterio ¹² y expresa la acción realizada.			
			Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado.			
			Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.			
			Expresa en forma oral los números ordinales ¹³ en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el quinto lugar.			
			Expresa cantidades ¹⁴ de hasta diez objetos usando su propio lenguaje.			
			Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que” o “menos que”.			
			Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.			
			Expresa la duración de eventos usando las palabras basadas en acciones “antes”, “después”, “ayer”, “hoy” o “mañana”, con apoyo concreto o imágenes de acciones (calendario o tarjetas de secuencias temporales).			
			Expresa el peso de dos objetos al compararlos, usando las palabras: “este pesa más que” o “este pesa menos que”.			
			Expresa con sus propias palabras lo que comprende del problema			
		Elabora Y usa Estrategias	Propone acciones para contar hasta 10, comparar u ordenar con cantidades hasta 5 objetos.			
			Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para resolver problemas para contar hasta 10, comparar u ordenar cantidades hasta 5 con apoyo de material concreto.			
			Emplea procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implican comparar el peso de los objetos usando unidades de medida arbitrarias.			
			Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.			
			Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, el conteo para resolver situaciones aditivas, con apoyo de material concreto.			
Razona Y Argumenta Generando Ideas Matemáticas	Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y agrupar objetos.					
	Explica con su propio lenguaje sus procedimientos y resultados.					

SESION DE APR.ENDIZAJE



✚ DATOS INFORMATIVO:

- **I.E.I** : N° 261” LA CASITA DEL SABER”
- **ESTUDIANTE** : ELENA JEANETT AMASIFUEN ROJAS
- **DIRECTOR(A)** : NANCY MEZA VELA
- **EDAD** : 5 AÑOS
- **ACTIVIDAD** : “QUE PODEMOS HACER CON LAS FORMAS”
- **N° DE NIÑOS** : 20



✚ SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
matematica	actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	• matematiza situaciones	relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, con una forma bidimensional

✚ ACTIVIDADES A DESARROLLAR.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	Materiales	Hora
RECIBIMIENTO DE LOS NIÑOS	Recibimiento a los niños que llegan al jardín con mucho afecto, invitándoles a pasar para jugar con los materiales de juegos tranquilos del aula hasta que lleguen sus compañeros.	Profesora, niños y niñas	7:30 a 8:00
ACTIVIDADES PERMANENTES	Los niños al llegar en forma autónoma van marcando la asistencia, recordamos las responsabilidades, las normas de convivencia, acuerdos del día, la noticia del día y dar gracias a Dios. Aprendemos la canción: “EL POLLITO LITO”	Carteles del aula	8:00 a 8:30
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD	<p>PROPOSITO: que los niños relacionen características perceptuales de los objetos de su entorno mediante sus construcciones.</p> <p>MOTIVACION: Nos ubicamos con los niños fuera del aula y jugamos con ellos a hacer rondas, los invitamos a hacer rondas grandes y rondas pequeñas, así podemos jugar con ellos a girar las rondas hacia un lado y hacia el otro, procuremos la participación espontánea y entusiasta de todos los niños.</p>	Bloques de madera, conos de cartón, botellas, cajas, muñecos, objetos pequeños, carritos, animalitos entre otros, goma, plumones, crayolas, equipo y CD con músicas infantiles.	8:30 a 9:15


	<p style="text-align: center;">COMPRESION DEL PROBLEMA:</p> <p>Búsqueda de estrategias: en asamblea mostramos a los niños en material recolectado, la observan, la manipulan y describen sus características (forma, color, tamaño, etc.) les preguntamos: ¿Qué podremos hacer con estos materiales? ¿Qué podremos construir? ¿Han visto alguna vez una de estas formas? ¿En dónde? ¿Conocen sus nombres? ¿A qué otros objetos que ustedes conocen se parecen? Escuchamos sus intervenciones y ellos escuchan y comprenden los mensajes e intervienen en diálogos cortos.</p> <p style="text-align: center;">BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS:</p> <p>Se organizan de manera voluntaria en grupos de 4 o 5 niños y se integran. Les damos algunas pautas para que todos puedan compartir los materiales, los motivamos a planificar su proyecto y darnos su nombre anotándolo en un papelografo, les damos el tiempo necesario para que puedan observar, establecer relaciones entre los objetos que tienen y luego construir. Nos acercamos a cada grupo y si es pertinente les preguntamos: ¿Qué están construyendo? ¿Necesitan algún otro material?</p> <p style="text-align: center;">REPRESENTACION:</p> <p>Concluido el trabajo los invitamos a observar sus creaciones, a reconocer el nombre de su trabajo en el papelografo y a dictar sus características, podemos ayudarlos preguntando: ¿Qué materiales necesitaron? ¿Qué hicieron para construir? ¿Serán todas las construcciones iguales? ¿Qué formas tienen los materiales que han utilizado? También podemos pedirles que nos digan algunas posiciones: arriba, abajo, cerca de..., lejos de..., dentro de....., entre otras.</p> <p style="text-align: center;">FORMALIZACION:</p> <p>La docente dialoga con los niños sobre las semejanzas y diferencias que encuentran en sus creaciones reforzando su aprendizaje y les pregunta: ¿Cuándo podemos decir que establecemos relaciones espaciales? ¿Les gusto construir?</p> <p style="text-align: center;">REFLEXION:</p>		
--	---	--	--

	<p>La docente pregunta: ¿Qué hicimos durante la clase? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Que no les gusto? ¿Por qué? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto construir?</p> <p><u>TRANSFERENCIA:</u> Comentan en casa lo realizado en clase.</p>		
<p>TALLER PSICOMOTRIZ</p> <p>ASEO,</p>  <p>REFRIGERIO</p>	<p>Capacidad: Demuestra agilidad, coordinación, equilibrio postural y un adecuado control de sus movimientos.</p> <p>Indicador: Disfruta al competir con sus compañeros.</p> <p>Inicio: La profesora indica a los niños y niñas que saldrán al patio para realizar la actividad y al mismo tiempo recuerda las normas de comportamiento que tendrán durante la actividad a realizar. Posteriormente pasan hacer el respectivo calentamiento.</p>  <p>Desarrollo: La profesora indica la actividad a realizar, luego forma grupos con la canción “el rey pide”, una vez agrupados el docente da las indicaciones de cómo se realizara el ejercicio. Luego hace un punto de partida de donde los niños empezaran y donde es el fin, cada niño correrá lo más rápido que pueda para dar punto a su grupo.</p> <p>Relajación: La profesora llama a los niños a sentarse en un lugar fresco, luego les pide que se echen y cierren los ojos para contarles una anécdota.</p> <p>Representación: La profesora entrega una hoja en blanco a los niños y niñas para que grafiquen lo realizado para que luego lo verbalicen.</p> <p>Cierre: Los niños comentan lo realizado. Posteriormente les dice que se dirijan al baño para lavarse, para luego pasar al salón</p> <p>-Los niños salen a asearse con orientación de la maestra para practicar los hábitos de higiene personal.</p> <p>-Se orienta a los niños de como ingerir nuestros alimentos y como utilizar sus utensilios.</p> <p>-En el aula bendicen los alimentos y degustan su refrigerio.</p>	<p>Materiales de psicomotricidad, tizas, colores, plumones, crayones.</p> <p>Jabón, agua, toalla, cepillo, pasta dental, lonchera.</p>	<p>9:15a</p> <p>10:00</p> <p>0:00</p> <p>10:20</p>
<p>JUEGO AL AIRE LIBRE</p>	<p>Los niños salen al patio a jugar al aire libre.</p>	<p>Juegos recreativos</p>	<p>10:25 a</p> <p>11:00</p>

<p>LA HORA DE JUEGO EN LOS SECTORES</p>	<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra se sienta en el suelo formando un círculo al centro del salón por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un dialogo y conversan. • Dialogamos con los niños sobre lo que haremos en ese momento pedagógico (jugar) orientaremos sobre las normas de juego. <p>Ejecución Desarrollo del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando los niños se han instalado en algún sector del juego empiezan a desarrollar su idea, se dan también las negociaciones con respeto de los juguetes que cada quien usará y los roles a representar. eligen libremente el sector donde jugaran. • Los niños juegan libremente, mientras la maestra va observando y registrando el desarrollo de la actividad lúdica de los niños. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En el momento que terminan de jugar los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. • Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar una pequeña asamblea: <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños empiezan a verbalizar lo que jugaron. ¿A qué jugaron? ¿Con quién? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué pasó durante el juego? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente da la oportunidad de que los niños y niñas formen individual o grupal representen mediante la pintura, dibujo o modelado lo que jugaron. 	<p>Sectores del aula</p>	<p>10:50 A 11:50</p>
<p>SALIDA</p>	<p>Formación y despedida de los niños(as)</p>		<p>11:50 A 12:00</p>



AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR			
MATEMÁTICA	actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Matematiza Situaciones	Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, con una forma tridimensional.			
			Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, con una forma bidimensional			
		Comunica Y Representa Ideas Matemáticas	Expresa características perceptuales de los objetos de su entorno			
			Representa los objetos de su entorno en forma tridimensional, a través del modelado o con material concreto.			
			Representa la medida de longitud de los objetos usando su cuerpo: dedos, manos, pies, pasos y objetos como, clip, eslabones, lápices, crayolas, palillos.			
			Expresa la longitud de dos objetos de su entorno al compararlos, empleando expresiones " es más largo que", "es más corto que".			
			Representa los objetos de su entorno en forma bidimensional o plana, con material gráfico plástico y concreto.			
			Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones: al lado de, cerca de, lejos de.			
			Expresa con su cuerpo los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando: hacia la derecha, hacia izquierda "hacia adelante o hacia atrás".			
			Representa el recorrido o desplazamientos y ubicación de personas, los objetos pictórica.			
			Elabora Y usa Estrategias	Emplea materiales concretos para construir objetos del entorno con formas tridimensionales con el modelo presente.		
		Emplea materiales concretos para construir objetos del Entorno con formas bidimensionales con el modelo presente.				
		Usa su cuerpo y objetos como unidad de medida arbitraria, para medir, estimar y comparar longitudes, en situaciones cotidianas.				
		Usa estrategias de ensayo y error entre pares o Pequeños grupos para resolver problemas de desplazamientos y ubicación.				
		Emplea croquis simples al resolver problemas de Localización.				

		<p>Razona Y Argumenta Generando Ideas Matemáticas</p>	<p>Explica las características que tienen los objetos que</p>  <p>características las formas de los agrupó.</p>			
			<p>Explica con su propio lenguaje lo que hizo para medir y comparar la longitud de los objetos.</p>			
			<p>Explica con su propio lenguaje sobre desplazamientos recorridos a partir de una experiencia vivencial o lúdica</p>			

SESION DE APRENDIZAJE



✚ DATOS INFORMATIVO:

- **I.E.I** : N° 261 “LA CASITA DEL SABER”
- **ESTUDIANTE** : ELENA JEANETT AMASIFUEN ROJAS
- **DIRECTOR(A)** : NANCY MEZA VELA
- **EDAD** :5 AÑOS
- **ACTIVIDAD** : “JUGANDO AL DOMINO”
- **N° DE NIÑOS** : 20

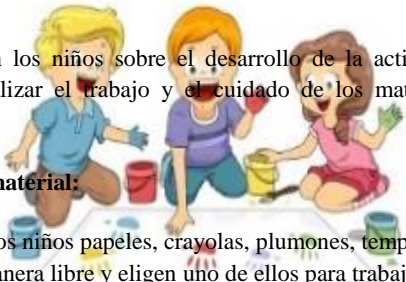
✚ SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Razona y argumenta generando ideas matemáticas	Explica con su propio lenguaje sus procedimientos y resultados.

✚ ACTIVIDADES A DESARROLLAR.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	Materiales	Horas
RECIBIMIENTO DE LOS NIÑOS	Recibimiento a los niños que llegan al jardín con mucho afecto, invitándoles a pasar para jugar con los materiales de juegos tranquilos del aula hasta que lleguen sus compañeros.	Profesora, niños y niñas	7:30 a 8:00
ACTIVIDADES PERMANENTES	Los niños al llegar en forma autónoma van marcando la asistencia, recordamos las responsabilidades, las normas de convivencia, acuerdos del día, la noticia del día y dar gracias a Dios. APRENDEMOS LA CANCION “LA SEMILLITA”	Carteles, Imágenes, Papelotes	8:00 a 8:30

		e.	
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD	<p>PROPOSITO: que los niños construyan la noción de cantidad jugando al domino.</p> <p>MOTIVACION: en asamblea presentamos el juego domino grande y motivamos a los niños a jugar.</p> <p>COMPRESION DEL PROBLEMA:</p> <p>Salimos afuera del aula y nos colocamos en círculo. Pedimos a los niños que cojan una ficha del domino y nosotras colocamos la ficha doble en el piso, empezamos en juego preguntando: ¿Qué figuras tienen? Los escuchamos y refiriéndonos a la ficha que se encuentra en el piso preguntamos: ¿Qué ficha será la que continúa? Dejamos que ellos mismos descubran que ficha corresponde y pedimos al niño que la tiene que la coloque en uno de los lados de la ficha. Motivamos con preguntas: ¿Quién tiene la figura que continúa? Escuchamos sus intervenciones, el juego finaliza cuando hemos colocado todas las fichas.</p> <p>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS:</p> <p>Durante el juego podemos establecer comparaciones mediante el conteo de cantidades. Por ejemplo: “mi ficha tiene tres gallinas y cuatro pollitos”, “yo he tirado una ficha que tiene un loro y dos tortugas”, permitimos a los niños expresar sus ideas con relación a las cantidades que contienen sus fichas.</p> <p>Una vez en el aula les entregamos las fichas para que observen, comiencen a jugar en pares, si son 2 jugadores cada uno tendrá 5 fichas. Se sortea al primer jugador y se pone sobre la mesa la ficha doble, luego el siguiente jugador busca entre sus fichas alguna que sea igual a la de la mesa, la coloca; el segundo jugador procede igual que el primero colocando la ficha que corresponde y así sucesivamente, formando una línea, el juego concluye cuando se acomodan todas las fichas. Pueden colocar las fichas en ambos extremos, cambiar juegos, encontrando la ficha que continúa, etc.</p> <p>REPRESENTACION:</p> <p>Los niños representan en una hoja bond lo que realizaron jugando con las fichas de dominó para luego sustentarlo.</p> <p>FORMALIZACION:</p>	<p>Dominó grande, tarjetas de domino</p>	<p>8:30 a 9:15</p>

	<p>Comentamos en asamblea sobre las cantidades que tienen sus fichas, si les gusta el juego, como lo jugaron, con quien, si se han respetado las reglas del juego.</p> <p>REFLEXION:</p> <p>La docente pregunta: ¿Qué hicimos durante la clase? ¿Les gusta la clase de hoy? ¿Que no les gusta? ¿Por qué? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>TRANSFERENCIA: Comentan en casa lo realizado en clase y los invitamos a llevarlo a casa para jugar en familia.</p>		
<p>TALLER GRAFICO PLASTICO</p>	<p>Capacidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> Utiliza diversos materiales y recursos del medio para la expresión plástica al utilizar las diferentes técnicas. <p>• Asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se conversa con los niños sobre el desarrollo de la actividad, se plantea las normas para realizar el trabajo y el cuidado de los materiales que vamos a utilizar. <p>• Exploración del material:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se presenta a los niños papeles, crayolas, plumones, tempera, para que exploren de manera libre y eligen uno de ellos para trabajar. <p>• Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> A partir del material elegido los niños(as) trabajan pintando el dibujo de la labor de mamá. <p>• Verbalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños explican lo que hicieron su trabajo: ¿cómo los hicieron?, ¿Qué aprendieron en los niños? 	<p>Hoja de aplicación, colores, plumones, crayolas.</p>	<p>9 :15a 1 0:00</p>
<p>ASEO, REFRIGERIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños salen a asearse con orientación de la maestra para practicar los hábitos de higiene personal. -Se orienta a los niños de cómo ingerir nuestros alimentos y cómo utilizar sus utensilios. -En el aula bendicen los alimentos y degustan su refrigerio. 	<p>Jabón, agua, toalla, cepillo, pasta</p>	

		dental, lonchera	0:0 0 0:2 0
JUEGO AL AIRE LIBRE	Los niños salen al patio a jugar al aire libre.	Juegos recreativos	1 0:25 a 1 1:00
LA HORA DE JUEGO EN LOS SECTORES	<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> La maestra se sienta en el suelo formando un círculo al centro del salón por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un diálogo y conversan. Dialogamos con los niños sobre lo que haremos en ese momento pedagógico (jugar) orientaremos sobre las normas de juego. <p>Ejecución Desarrollo del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuando los niños se han instalado en algún sector del juego empiezan a desarrollar su idea, se dan también las negociaciones con respeto de los juguetes que cada quien usará y los roles a representar. eligen libremente el sector donde jugarán. Los niños juegan libremente, mientras la maestra va observando y registrando el desarrollo de la actividad lúdica de los niños. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> En el momento que terminan de jugar los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar una pequeña asamblea: <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños empiezan a verbalizar lo que jugaron. ¿A qué jugaron? ¿Con quién? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué pasó durante el juego? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente da la oportunidad de que los niños y niñas formen individual o grupal representen mediante la pintura, dibujo o modelado lo que jugaron. 	Sectores del aula	1 0:50 A 1 1:50
SALIDA	Formación y despedida de los niños(as)		1:50 A 12:00

AREA	COMPETENCI A	CAPACIDAD	INDICADOR			
M	Actúa y	Matematiza	Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto			



ATEM ATICA	piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Situaciones					
		Comunica Y Representa Ideas Matemáticas	Agrupar objetos con un solo criterio ¹² y expresa la acción realizada.				
			Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado.				
			Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.				
			Expresa en forma oral los números ordinales ¹³ en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el quinto lugar.				
			Expresa cantidades ¹⁴ de hasta diez objetos usando su propio lenguaje.				
			Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que” o “menos que”.				
			Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.				
			Expresa la duración de eventos usando las palabras basadas en acciones “antes”, “después”, “ayer”, “hoy” o “mañana”, con apoyo concreto o imágenes de acciones (calendario o tarjetas de secuencias temporales).				
			Expresa el peso de dos objetos al compararlos, usando las palabras: “este pesa más que” o “este pesa menos que”.				
			Expresa con sus propias palabras lo que comprende del problema				
		Elabora Y usa Estrategias	Propone acciones para contar hasta 10, comparar u ordenar con cantidades hasta 5 objetos.				
			Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para resolver problemas para contar hasta 10, comparar u ordenar cantidades hasta 5 con apoyo de material concreto.				
			Emplea procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implican comparar el peso de los objetos usando unidades de medida arbitrarias.				
			Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.				
			Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, el conteo para resolver situaciones aditivas, con apoyo de material concreto.				
		Razona Y Argumenta Generando Ideas Matemáticas	Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y agrupar objetos.				
			Explica con su propio lenguaje sus procedimientos y resultados.				

SESION DE APRENDIZAJE



✚ DATOS INFORMATIVO:

- **I.E.I** : N° 261 “LA CASITA DEL SABER”
- **ESTUDIANTE** : ELENA JEANETT AMASIFUEN ROJAS
- **DIRECTOR(A)** : NANCY MEZA VELA
- **EDAD** : 5 AÑOS
- **ACTIVIDAD** : “JUGAMOS AL ENCUENTRO DE UN AMIGO”
- **N° DE NIÑOS** : 20

✚ SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMATICAS	Expresa con su cuerpo los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando: “hacia la derecha o hacia la izquierda”, “hacia adelante o hacia atrás”(5 AÑOS)

✚ ACTIVIDADES A DESARROLLAR.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	Materia les	hora	H
RECIBIMIENTO DE LOS NIÑOS	Recibimiento a los niños que llegan al jardín con mucho afecto, invitándoles a pasar para jugar con los materiales de juegos tranquilos del aula hasta que lleguen sus compañeros.	Profesora, niños y niñas	:30 a :00	7 8
ACTIVIDADES PERMANENTES	Los niños al llegar en forma autónoma van marcando la asistencia, recordamos las responsabilidades, las normas de convivencia, acuerdos del día, la noticia del día y dar gracias a Dios. APRENDEMOS ADIVINANZAS DE LOS ANIMALES.	Carteles Imágenes Papelote.	:00 a :30	8 8
ACTIVIDAD DE LA	PROPOSITO: que los niños expresa con su cuerpo los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro MOTIVACION: creamos un ambiente motivador, pedimos a los niños que	Kit de solidos geométricos, crayolas, colores, tizas	:30 a 9:15	8

<p>UNIDAD</p>	<p>se pongan cómodos para escuchar una narración.</p> <p>Bertha y Mariza eran dos amigas que se querían mucho, los padres de Bertha tuvieron que viajar e irse a otra ciudad lejana y ella debía ir con ellos, al saber esto Mariza se puso muy triste, hasta lloro. Se despidieron con un abrazo y se prometieron seguir siendo amigas por siempre. Pasan muchos años y ellas se quieren encontrar.</p> <p>Nos detenemos y hacemos preguntas: ¿Qué eran Bertha y Mariza? ¿Qué pueden hacer para encontrarse?, etc.</p> <p>COMPRESION DEL PROBLEMA:</p> <p>Les decimos a los niños que Bertha y Mariza quieren encontrarse Y nosotros trazaremos el camino para que se encuentren, entre muchos obstáculos que tienen que superar y nosotros las ayudaremos.</p> <p>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS:</p> <p>Salen al patio y cada niño dibuja su casa con una tiza y en otra zona distante, la casa de su amigo, luego con la tiza traza libremente caminos entre los obstáculos (solidos geométricos, cajones, mesas pequeñas, etc.) para llegar a la casa del amigo. Cuando han concluido los reunimos y conformamos grupos de 3 o 4 niños y les indicamos que cuando suene la pandereta los niños se pondrán en el lugar donde dibujaron su casa; luego recorren el camino trazado hacia la casa de su amigo (si el amigo está en el grupo puede ponerse en la casa dibujada).</p> <p>REPRESENTACION:</p> <p>Colocamos nuestros trabajos en el “mural de mis trabajos”, los observamos y dialogamos sobre los caminos recorridos.</p> <p>FORMALIZACION:</p> <p>Escuchamos su intervenciones y conversamos de cómo se sintieron cuando Bertha y Mariza pudieron encontrarse nuevamente y llegamos a la conclusión de que la amistad que tenemos con un amigo es muy importante para sentirnos bien ¿Qué más pudieron hacer ustedes para encontrar a ese amigo? ¿Cómo?</p> <p>REFLEXION:</p> <p>La docente pregunta: ¿Qué hicimos durante la clase? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Que no les gusto? ¿Por qué? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto el juego?</p> <p><u>TRANSFERENCIA:</u> Comentan en casa lo realizado en clase.</p>	<p>de color, pandereta.</p>	
----------------------	---	-----------------------------	--

<p>TALLER GRAFICO PLASTICO</p> <p>ASEO, REFRIGERIO</p>	<p>Capacidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> Utiliza diversos materiales y recursos del medio para la expresión plástica al utilizar las diferentes técnicas. <p>Asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se conversa con los niños sobre el desarrollo de la actividad, se plantea las normas para realizar el trabajo y el cuidado de los materiales que vamos a utilizar. <p>Exploración del material:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se presenta a los niños papeles, crayolas, plumones, tempera, para que exploren de manera libre y eligen uno de ellos para trabajar. <p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> A partir del material elegido los niños(as) trabajan pintando el dibujo de la labor de mama. <p>Verbalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños explican los que hicieron su trabajo: ¿cómo los hicieron?, ¿Qué aprendieron en los niños? <p>-Los niños salen a asearse con orientación de la maestra para practicar los hábitos de higiene personal.</p> <p>-Se orienta a los niños de como ingerir nuestros alimentos y como utilizar sus utensilios.</p> <p>-En el aula bendicen los alimentos y degustan su refrigerio.</p>	<p>Témperas, papel crepe, papel lustre, goma, tijeras, etc.</p> <p>Jabón, agua, toalla, cepillo, pasta dental, lonchera</p>	<p>9:15a</p> <p>10:00</p> <p>10:00</p> <p>10:20</p>
<p>JUEGO AL AIRE LIBRE</p>	<p>Los niños salen al patio a jugar al aire libre.</p>	<p>Juegos recreativos</p>	<p>10:25 a</p> <p>11:00</p>
<p>LA HORA DE JUEGO EN LOS SECTORES</p>	<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> La maestra se sienta en el suelo formando un círculo al centro del salón por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un dialogo y conversan. Dialogamos con los niños sobre lo que haremos en ese momento pedagógico (jugar) orientaremos sobre las normas de juego. <p>Ejecución Desarrollo del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuando los niños se han instalado en algún sector del juego empiezan a desarrollar su idea, se dan también las negociaciones con respeto de los juguetes que cada quien usará y los roles a representar. eligen libremente el sector donde jugaran. Los niños juegan libremente, mientras la maestra va observando y registrando el desarrollo de la actividad lúdica de los niños. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> En el momento que terminan de jugar los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar una pequeña 	<p>Sectores del aula</p>	<p>10:50 A</p> <p>11:50</p>

	<p>asamblea:</p> <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños empiezan a verbalizar lo que jugaron. ¿A qué jugaron? ¿Con quién? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué pasó durante el juego? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente da la oportunidad de que los niños y niñas formen individual o grupal representen mediante la pintura, dibujo o modelado lo que jugaron. 		
SALIDA	Formación y despedida de los niños(as)		11:50 A 12:00

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR			
ATE MA TIC A	actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Matematiza Situaciones	Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, con una forma tridimensional.			
			Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, con una forma bidimensional			
		Comunica Y Representa Ideas Matemáticas	Expresa características perceptuales de los objetos de su entorno			
			Representa los objetos de su entorno en forma tridimensional, a través del modelado o con material concreto.			
			Representa la medida de longitud de los objetos usando su cuerpo: dedos, manos, pies, pasos y objetos como, clip, eslabones, lápices, crayolas, palillos.			
			Expresa la longitud de dos objetos de su entorno al compararlos, empleando expresiones " es más largo que", "es más corto que".			
			Representa los objetos de su entorno en forma bidimensional o plana, con material gráfico plástico y concreto.			
			Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones: al lado de, cerca de, lejos de.			
			Expresa con su cuerpo los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando: hacia la derecha, hacia izquierda "hacia adelante o hacia atrás".			
			Representa el recorrido o desplazamientos y ubicación de personas, los objetos pictórica.			
		Elabora Y usa Estrategias	Emplea materiales concretos para construir objetos del entorno con formas tridimensionales con el modelo presente.			
			Emplea materiales concretos para construir objetos del Entorno con formas bidimensionales con el modelo presente.			
			Usa su cuerpo y objetos como unidad de medida arbitraria, para medir, estimar y comparar longitudes, en situaciones cotidianas.			
			Usa estrategias de ensayo y error entre pares o Pequeños grupos para resolver problemas de desplazamientos y ubicación.			
			Emplea croquis simples al resolver problemas de Localización.			
		Razona Y Argumenta Generando Ideas Matemáticas	Explica las características que tienen las formas de los objetos que agrupó.			
			Explica con su propio lenguaje lo que hizo para medir y comparar la longitud de los objetos.			
			Explica con su propio lenguaje sobre desplazamientos recorridos a partir de una experiencia vivencial o lúdica			



SESION DE APRENDIZAJE



✚ DATOS INFORMATIVO:

- **I.E.I** : N° 261 “LA CASITA DEL SABER”
- **ESTUDIANTE** : ELENA JEANETT AMASIFUEN ROJAS
- **DIRECTOR(A)** : NANCY MEZA VELA
- **EDAD** : 5 AÑOS
- **ACTIVIDAD** : “JUGANDO AL LOTO”
- **N° DE NIÑOS** : 20

✚ SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
MATEMATICA	ACTUA Y PIENSA EN SITUACIONES DE CANTIDAD	COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMATICAS	Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.

✚ ACTIVIDADES A DESARROLLAR.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	Materiales Y/O RECURSOS	Hora
RECIBIMIENTO DE LOS NIÑOS	Recibimiento a los niños que llegan al jardín con mucho afecto, invitándoles a pasar para jugar con los materiales de juegos tranquilos del aula hasta que lleguen sus compañeros.	Profesora, niños y niñas	7:30 a 8:00
ACTIVIDADES PERMANENTES	Uso de los SS.HH: Los niños (a) con ayuda de la maestra se dirigirán a los SS.HH. Actividades permanentes Se realiza las actividades permanentes con la participación de los niños (a) y acompañado de canciones (saludo, Oración, asistencia, tiempo, calendario, responsabilidad y acuerdos). NOTICIA DEL DIA.- Los niños mencionan a sus compañeros sobre alguna experiencia o sobre algo que escucharon.	Carteles Imágenes	8:00 a 8:30
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD	PROPOSITO: que los niños realiza representaciones de cantidades con objetos MOTIVACION: invitamos a los niños a salir fuera del aula, los motivamos a jugar algún juego que conocen y les gusta, y acordamos tomar en cuenta algunas acciones a realizar para evitar hacernos daño durante el juego. COMPRESION DEL PROBLEMA: BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS: Fuera del aula, comentamos con los niños que al sonar la pandereta podremos bailar, saltar, etc. Y que al detenerse, se agrupan libremente ya sea dentro de las cajas, dentro del hula, hula o estirando el elástico. Procuramos que el grupo de niños este junto, pueden juntarse hasta 10 niños por grupo. Vuelve a sonar la pandereta y todos los niños salen de sus grupos y se desplazan libremente. Cuando se detiene la pandereta, otra vez se buscan y se agrupan. Corroboramos mediante el procedimiento de “conteo con soporte” la cantidad de niños en cada grupo. Conforme se va avanzando en el juego podemos ir retirando los elementos de juego para desafiar a los niños. Preguntamos a los niños que hicieron para agruparse y reconocer las cantidades. Ya en el aula les entregamos las tarjetas, 6 tarjetas de juego y su ficha de control. Damos un tiempo para que conozcan sus tarjetas y se fijen en lo que	Cajas grandes de colores, hula, hula, o tiras largas de elástico, pandereta, cartillas de loto, tarjetas.	8:30 a 9:15

	<p>tienen dibujado. Luego organizamos a los niños para jugar en pares y dejamos que entre ellos acuerdan el turno, comentamos que cada niño entra al juego con sus 6 tarjetas y su ficha de control, observan nuevamente el material dándose cuenta que las instrucciones se repiten, comienzan el juego poniendo todas las tarjetas volteadas, para que cada jugador, respetando el turno, saque una tarjeta si coincide con lo que está en su ficha de control la pone encima donde corresponda. De no corresponde, voltea la tarjeta que saco y la coloca al final de la fila de las tarjetas. El juego termina cuando hayan correspondido, todas las divisiones de la ficha de control.</p> <p>REPRESENTACION: Los niños grafican a lo que jugaron para después exponer su trabajo.</p> <p>FORMALIZACION: Durante el juego nos acercamos y representación nos acercamos a cada mesa, les hacemos preguntas que corroboren la cantidad de sus tarjetas y se fijen en que tarjetas les faltan para llenar la cartilla y preguntamos ¿de qué otra manera podemos jugar?</p> <p>REFLEXION: La docente pregunta: ¿Qué hicimos durante la clase? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Que no les gusto? ¿Por qué? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto jugar al loto?</p> <p>TRANSFERENCIA: Comentamos en asamblea las impresiones del juego y lo que hicieron para reconocer la cantidad y saber que ficha corresponde. Los animamos a llevar el juego completo a casa y jugar con su familia</p>		
<p>TALLER GRAFICO PLASTICO</p> <p>ASEO, REFRIGERIO</p>	<p>TITULO: SOY UN ARTISTA</p> <p>Capacidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> Utiliza diversos materiales y recursos del medio para la expresión plástica al utilizar las diferentes técnicas. Asamblea: <p>• Se conversa con los niños sobre el desarrollo de la actividad, se plantea las normas para realizar el trabajo y el cuidado de los materiales que vamos a utilizar.</p> <p>• Exploración del material:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se presenta a los niños papeles, crayolas, plumones, tempera, para que exploren de manera libre y eligen uno de ellos para trabajar. <p>• Desarrollo de la actividad:</p> <p>• A partir del material elegido los niños(as) trabajan pintando el dibujo de la labor de mama.</p> <p>• Verbalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños explican los que hicieron su trabajo: ¿cómo los hicieron?, ¿Qué aprendieron en los niños? <p>-Los niños salen a asearse con orientación de la maestra para practicar los hábitos de higiene personal. -Se orienta a los niños de como ingerir nuestros alimentos y como utilizar sus utensilios. -En el aula bendicen los alimentos y degustan su refrigerio.</p>	<p>Cartulinas, moldes, goma, tijera, temperas, colores, plumones, acuarelas.</p> <p>jabón, agua, toalla, cepillo, pasta dental, lonchera</p>	<p>15a 0:00</p> <p>10:00 10:20</p>
<p>JUEGO AL AIRE LIBRE</p>	<p>Los niños salen al patio a jugar al aire libre.</p>	<p>Juegos recreativos</p>	<p>10:25 a</p>



			11:00
LA HORA DE JUEGO EN LOS SECTORES	<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra se sienta en el suelo formando un círculo al centro del salón por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un dialogo y conversan. • Dialogamos con los niños sobre lo que haremos en ese momento pedagógico (jugar) orientaremos sobre las normas de juego. <p>Ejecución Desarrollo del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando los niños se han instalado talado en algún sector del juego empiezan a desarrollar su idea, se dan también las negociaciones con respeto de los juguetes que cada quien usará y los roles a representar. eligen libremente el sector donde jugaran. • Los niños juegan libremente, mientras la maestra va observando y registrando el desarrollo de la actividad lúdica de los niños. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En el momento que terminan de jugar los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. • Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar una pequeña asamblea: <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños empiezan a verbalizar lo que jugaron. ¿A qué jugaron? ¿Con quién? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué pasó durante el juego? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente da la oportunidad de que los niños y niñas formen individual o grupal representen mediante la pintura, dibujo o modelado lo que jugaron. 	Sectores del aula	10:50 A 11:50
S ALIDA	Formación y despedida de los niños(as)		1 1:50 A 1 2:00



AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR			
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Matematiza Situaciones	Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto			
		Comunica Y Representa Ideas Matemáticas	Agrupar objetos con un solo criterio ¹² y expresa la acción realizada.			
			Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado.			
			Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.			
			Expresa en forma oral los números ordinales ¹³ en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el quinto lugar.			
			Expresa cantidades ¹⁴ de hasta diez objetos usando su propio lenguaje.			
			Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que” o “menos que”.			
			Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.			
			Expresa la duración de eventos usando las palabras basadas en acciones “antes”, “después”, “ayer”, “hoy” o “mañana”, con apoyo concreto o imágenes de acciones (calendario o tarjetas de secuencias temporales).			
			Expresa el peso de dos objetos al compararlos, usando las palabras: “este pesa más que” o “este pesa menos que”.			
			Expresa con sus propias palabras lo que comprende del problema			
		Elabora Y usa Estrategias	Propone acciones para contar hasta 10, comparar u ordenar con cantidades hasta 5 objetos.			
			Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para resolver problemas para contar hasta 10, comparar u ordenar cantidades hasta 5 con apoyo de material concreto.			
			Emplea procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implican comparar el peso de los objetos usando unidades de medida arbitrarias.			
			Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.			
			Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, el conteo para resolver situaciones aditivas, con apoyo de material concreto.			
		Razona Y Argumenta Generando Ideas Matemáticas	Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y agrupar objetos.			
			Explica con su propio lenguaje sus procedimientos y resultados.			

SESION DE APR.ENDIZAJE

✚ DATOS INFORMATIVO:

- **I.E** : N° 261 “LA CASITA DEL SABER”
- **ESTUDIANTE** : ELENA JEANETT AMASIFUEN ROJAS
- **DIRECTOR(A)** : NANCY MEZA VELA
- **EDAD** : 5 AÑOS
- **ACTIVIDAD** : “DESCUBRIMOS Y JUGAMOS CON CUANTIFICADORES”
- **N° DE NIÑOS** : 20



SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES:EA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
MATEMATICA	ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD	• COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMATICAS	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que” o “menos que”.(5 AÑOS)

✚ ACTIVIDADES A DESARROLLAR.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	Materiales Y/O RECURSOS	Hora
RECIBIMIENTO DE LOS NIÑOS	Recibimiento a los niños que llegan al jardín con mucho afecto, invitándoles a pasar para jugar con los materiales de juegos tranquilos del aula hasta que lleguen sus compañeros.	Profesora, niños y niñas	7:30 a 8:00
ACTIVIDADES PERMANENTES	Uso de los SS.HH: Los niños (a) con ayuda de la maestra se dirigirán a los SS.HH. Actividades permanentes Se realiza las actividades permanentes con la participación de los niños (a) y acompañado de canciones (saludo, Oración, asistencia, tiempo, calendario, responsabilidad y acuerdos).	Carteles Papelote.	8:00 a 8:30
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD	PROPÓSITO: que los niños y niñas <i>Expresen la</i> comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que” o “menos que”. MOTIVACIÓN: Motivamos a los niños entonando una canción de Muchos- pocos: “cuando yo diga Muchos, cuando yo diga muchos, ustedes dicen pocos; Muchos, muchos, muchos, pocos, pocos, pocos,... Realizamos el juego la ronda de los alimentos, donde todos los niños se convierten en frutas y verduras, eligiendo ellos la fruta o	Ficha de frutas y verduras, pelotas de trapo, canastas grandes, Hoja bond, Colores, plumones.	8:30 a 9:15

verdura que ellos desean, la docente da la señal, cantamos y cuando dice “stop” se plantan en cualquiera de los 4 círculos que están a los lados. Para ver en cuál de los círculos hay muchos o pocas frutas y muchas o pocas verduras.

Interrogantes: ¿Qué juego realizamos?, ¿Cuántos círculos hay?, ¿Qué cantidad de frutas habrá en cada círculo? ¿Cuántas verduras hay en el otro círculo?, ¿habrá muchos o pocos?, ¿les gusto el juego? etc.

COMPRESION DEL PROBLEMA:

EXPLORACIÓN Y MANIPULACIÓN DEL MATERIAL CONCRETO:

La docente les muestra a los niños muchas pelotas de trapo y en la otra mano pocas pelotas, para que los niños logren descubrir e identificar el cuantificador de muchos-pocos.

Preguntas: ¿Qué tengo en mis manos?, ¿Qué cantidad de pelotas hay en mi mano derecha? ¿Qué cantidad habrá en mi mano izquierda?, etc.

Presentamos dos canastas, donde los niños van a lanzar las pelotas de trapo. Luego contamos las pelotas para que los niños logren identificar donde hay muchas y pocas pelotas.

Preguntas: ¿Qué lanzamos en las cajas?, ¿Qué cantidad habrá en esta caja?, ¿qué cantidad en la otra?

REPRESENTACIÓN

La profesora entrega a los niños unas fichas de frutas y verduras, los niños lo observan y lo manipulan, los niños juegan a cuantificar la ficha de acuerdo a su criterio perceptual. Luego pide a los niños voluntarios para que verbalicen el trabajo realizado.

FORMALIZACION

La docente juntamente con los niños dialoga haciendo preguntas sobre el concepto reforzando su aprendizaje.

¿Cuándo y cómo sera cuantificar?


REFLEXION:

La docente pregunta: ¿Qué hicimos durante la clase? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Que no les gusto? ¿Por qué? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?

TRANSFERENCIA:

Comenta en casa con papá y mamá lo realizado.



<p>TALLER PSICOMOTRIZ</p>  <p>SEO, REFRIGERIO</p>	<p>Asamblea: Se les recuerda las normas que deben cumplir durante la actividad que vamos a realizar.</p> <p>Desarrollo expresividad motriz: salimos al patio a realizar diversos movimientos Nos sentamos y luego la profesora hace preguntas, saberes previos, ¿alguna vez han escuchado el juego de la salta sogas? una vez escuchado los comentarios de los niños. la profesora explica lo siguiente.</p> <p>Formaremos dos grupos de niños y niñas, primero moverán la sogas el primer grupo para que el primer grupo salte la sogas pero saltaran la sogas uno por uno.</p> <p>Los niños forman un círculo y parados sacuden las piernas, los brazos para relajarlos.</p> <p>Relajación: descansamos un momento.</p> <p>Representación grafico plástico: Dibuja lo que más les gusto de la actividad.</p> <p>Cierre: Ubican su trabajo y exponen.</p> <p>-Los niños salen a asearse con orientación de la maestra para practicar los hábitos de higiene personal. -Se orienta a los niños de como ingerir nuestros alimentos y como utilizar sus utensilios. -En el aula bendicen los alimentos y degustan su refrigerio.</p>	<p>Materiales de psicomotricidad, sogas, tizas, colores, plumones, crayones.</p> <p>Jabón, agua, toalla, cepillo, pasta dental, lonchera</p>	<p>9:15a 10:00</p> <p>10:00 10:20</p>
<p>JUEGO AL AIRE LIBRE</p>	<p>Los niños salen al patio a jugar al aire libre.</p>	<p>Juegos recreativos</p>	<p>10:25 a 11:00</p>
<p>LA HORA DE JUEGO EN LOS SECTORES</p>	<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> La maestra se sienta en el suelo formando un círculo al centro del salón por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un dialogo y conversan. Dialogamos con los niños sobre lo que haremos en ese momento pedagógico (jugar) orientaremos sobre las normas de juego. <p>Ejecución Desarrollo del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuando los niños se han instalado en algún sector del juego empiezan a desarrollar su idea se dan también las negociaciones con respeto de los juguetes que cada quien usará y los roles a representar. eligen libremente el sector donde jugaran. Los niños juegan libremente, mientras la maestra va observando y registrando el desarrollo de la actividad lúdica de los niños. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> En el momento que terminan de jugar los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar una pequeña asamblea: <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños empiezan a verbalizar lo que jugaron. ¿A qué jugaron? ¿Con quién? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué pasó durante el juego? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente da la oportunidad de que los niños y niñas formen individual o grupal representen mediante la pintura, dibujo o modelado lo que jugaron. 	<p>Sector es del aula</p>	<p>10 :50 A 11 :50</p>

SALIDA	Formación y despedida de los niños(as)		11:50 A 12:00
---------------	--	--	------------------

ÀREA : MATEMATICA
ACTIVIDAD : DESCUBRIMOS Y JUGAMOS CON CUANTIFICADORES”
COMPETENCIA : ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD
CAPACIDAD : COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS
MATEMATICAS



NOMBRES APELLIDOS	Ex presa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones : “muchos”, “pocos”	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos” DEMOSTR ANDO SEGURIDAD Y AUTONOMIA AL EXPRESARSE.	- Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos” - Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”.				

PROF: ELENA JEANETT AMASIFUEN ROJAS

que del cielo se cayo
dormidita, dormidita en la tierra se quedó
donde está la dormilona
un niño preguntó
muy contenta respondió, una planta ya creció

SESION DE APR.ENDIZAJE

✚ DATOS INFORMATIVOS:

- **I.E.I** : N° 261 “LA CASITA DEL SABER”
- **ESTUDIANTE** : ELENA JEANETT AMASIFUEN ROJAS
- **DIRECTOR(A)** : NANCY MEZA VELA
- **EDAD** : 5 AÑOS
- **ACTIVIDAD** : “UN CAMINO DE COLORES PARA JUGAR”
- **N° DE NIÑOS** : 20



✚ SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMATICA	ACTUA Y PIENSA EN SITUACIONES DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACION	COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMATICAS	Expresa con su cuerpo los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando: “hacia la derecha” o “hacia la izquierda” “hacia adelante o hacia atrás”

✚ ACTIVIDADES A DESARROLLAR.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	Materiales y/o recursos	Horario
RECIBIMIENTO DE LOS NIÑOS	Recibimiento a los niños que llegan al jardín con mucho afecto, invitándoles a pasar para jugar con los materiales de juegos tranquilos del aula hasta que lleguen sus compañeros.	Profesora, niños y niñas	7:30 a 8:00
ACTIVIDADES PERMANENTES	Los niños al llegar en forma autónoma van marcando la asistencia, recordamos las responsabilidades, las normas de convivencia, acuerdos del día, la noticia del día y dar gracias a Dios. ESCUCHAMOS Y APRENDEMOS UNA RIMA “ TENGO, TENGO, TENGO”	Carteles Papelote.	8:00 a 8:20
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD	PROPÓSITO: que los niños y niñas expresa con su cuerpo los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro mediante el camino de colores. MOTIVACIÓN: en asamblea acordamos con los niños algunas acciones a realizar para evitarnos hacernos daño durante el juego, invitamos a los niños a	Dado grande, camino dividido con colores, semillas o	8:20 a 9:05

	<p>salir fuera del aula para relajar el cuerpo y después cantamos la canción de “los colores”.</p> <p><u>COMPRESION DEL PROBLEMA:</u> <u>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS:</u></p> <p>Fuera del aula mostramos el camino trazado y comentamos que jugaremos por turnos, solo la mitad de niños. Con el grupo que formamos primero formamos 3 equipos, dejamos que entre ellos elijan los turnos para tirar el dado y nos colocamos en la línea de inicio, el primer niño de cada equipo tira el dado y según el color que le salga va avanzando al espacio del camino pintado del mismo color, por ejemplo: se tira el dado y sale el color rojo, el niño se coloca en el espacio del color rojo del camino el siguiente en el azul y así sucesivamente, hasta determinar quién llegó primero, segundo o tercero. Luego le tocara al siguiente grupo jugar, luego pueden jugar por pares o tríos, etc.</p> <p><u>REPRESENTACIÓN</u></p> <p>La profesora entrega a los niños unas fichas donde se evidencia el camino de colores, elaboran un dado pequeño de colores, y entre pares comienzan el juego el primer niño tira el dado y busca el color del dado en el recorrido que tiene su ficha poniendo una semilla, así continúan hasta llegar al final; gana el que llega primero.</p> <p><u>FORMALIZACION</u></p> <p>La docente juntamente con los niños dialoga haciendo preguntas sobre el concepto, reforzando su aprendizaje.</p> <p>¿Cuándo decimos que hay nociones de cantidad y espacial? ¿Qué otro juego podríamos hacer?</p> <p><u>REFLEXION:</u></p> <p>La docente pregunta: ¿Qué hicimos durante la clase? ¿Les gusto el juego de hoy? ¿Que no les gusto? ¿Por qué? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p> <p><u>TRANSFERENCIA:</u></p> <p>Comenta en casa con papá y mamá lo realizado.</p>	piedritas.	
<p>TALLER DE PSICOMOTRICIDAD</p> <p>ASEO, REFRIGERIO</p>	<p>Capacidad: Demuestra agilidad, coordinación, equilibrio postural y un adecuado control de sus movimientos.</p> <p>Indicador: Disfruta al competir con sus compañeros.</p> <p>Inicio: La profesora indica a los niños y niñas que saldrán al patio para realizar la actividad y al mismo tiempo recuerda las normas de comportamiento que tendrán durante la actividad a realizar. Posteriormente pasan hacer el respectivo calentamiento.</p> <p>Desarrollo: La profesora indica la actividad a realizar, luego forma grupos con la canción “el rey pide” una vez agrupados el docente da las indicaciones de cómo se realizará el ejercicio. Luego hace un punto de partida de donde los niños empezaran y donde es el fin, cada niño correrá lo más rápido que pueda para dar punto a su grupo.</p> <p>Relajación: La profesora llama a los niños a sentarse en un lugar fresco, luego les pide que se echen y cierren los ojos para contarles una anécdota.</p> <p>Representación: La profesora entrega una hoja en blanco a los niños y niñas para que grafiquen lo realizado para que luego lo verbalicen.</p> <p>Cierre: Los niños comentan lo realizado. Posteriormente les dice que se dirijan al baño para lavarse, para luego pasar al salón</p> <p>Se orienta a los niños de cómo ingerir nuestros alimentos y como utilizar sus utensilios.</p> <p>-En el aula bendicen los alimentos y degustan su refrigerio.</p>	<p>Materiales de psicomotriz</p> <p>Jabón, agua, toalla, cepillo, pasta dental, lonchera</p>	<p>9:05a</p> <p>10:05</p> <p>0:05</p> <p>0:20</p>
<p>JUEGO AL</p>	<p>Los niños salen al patio a jugar al aire libre.</p>	<p>Patio</p>	<p>10:30^a</p>

AIRE LIBRE		de la I.E	11:00
LA HORA DE JUEGO EN LOS SECTORES	<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra se sienta en el suelo formando un círculo al centro del salón por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un dialogo y conversan. • Dialogamos con los niños sobre lo que haremos en ese momento pedagógico (jugar) orientaremos sobre las normas de juego. <p>Ejecución Desarrollo del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando los niños se han instalado en algún sector del juego empiezan a desarrollar su idea, se dan también las negociaciones con respeto de los juguetes que cada quien usará y los roles a representar. eligen libremente el sector donde jugaran. • Los niños juegan libremente, mientras la maestra va observando y registrando el desarrollo de la actividad lúdica de los niños. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En el momento que terminan de jugar los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. • Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar una pequeña asamblea: <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños empiezan a verbalizar lo que jugaron. ¿A qué jugaron? ¿Con quién? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué pasó durante el juego? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente da la oportunidad de que los niños y niñas formen individual o grupal representen mediante la pintura, dibujo o modelado lo que jugaron. 	Sector es del aula	10:00 A 11:45
SALIDA	Formación y despedida de los niños(as)		11:45 A
A			12:00





AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR			
ATEM ATIC A	actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Matematiza Situaciones	Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, con una forma tridimensional.			
			Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, con una forma bidimensional			
		Comunica Y Representa Ideas Matemáticas	Expresa características perceptuales de los objetos de su entorno			
			Representa los objetos de su entorno en forma tridimensional, a través del modelado o con material concreto.			
			Representa la medida de longitud de los objetos usando su cuerpo: dedos, manos, pies, pasos y objetos como, clip, eslabones, lápices, crayolas, palillos.			
			Expresa la longitud de dos objetos de su entorno al compararlos, empleando expresiones " es más largo que", "es más corto que".			
			Representa los objetos de su entorno en forma bidimensional o plana, con material gráfico plástico y concreto.			
			Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones: al lado de, cerca de, lejos de.			
			Expresa con su cuerpo los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando: hacia la derecha, hacia izquierda "hacia adelante o hacia atrás".			
			Representa el recorrido o desplazamientos y ubicación de personas, los objetos pictórica.			
		Elabora Y usa Estrategias	Emplea materiales concretos para construir objetos del entorno con formas tridimensionales con el modelo presente.			
			Emplea materiales concretos para construir objetos del Entorno con formas bidimensionales con el modelo presente.			
			Usa su cuerpo y objetos como unidad de medida arbitraria, para medir, estimar y comparar longitudes, en situaciones cotidianas.			
			Usa estrategias de ensayo y error entre pares o Pequeños grupos para resolver problemas de desplazamientos y ubicación.			
			Emplea croquis simples al resolver problemas de Localización.			
		Razona Y Argumenta Generando Ideas Matemáticas	Explica las características que tienen las formas de los objetos que agrupó.			
			Explica con su propio lenguaje lo que hizo para medir y comparar la longitud de los objetos.			
			Explica con su propio lenguaje sobre desplazamientos recorridos a partir de una experiencia vivencial o lúdica			

SESION DE APR.ENDIZAJE

✚ DATOS INFORMATIVOS:

- **LE.I** : N° 261 “LA CASITA DEL SABER”
- **ESTUDIANTE** : ELENA JEANETT AMASIFUEN ROJAS
- **DIRECTOR(A)** : NANCY MEZA VELA
- **EDAD** : 5 AÑOS
- **ACTIVIDAD** : “UN CAMINO DE COLORES PARA JUGAR”
- **N° DE NIÑOS** : 20



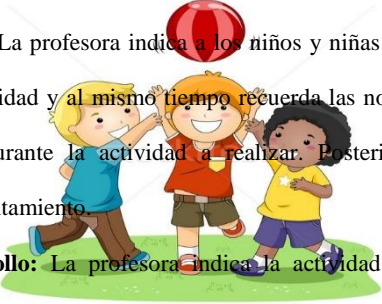
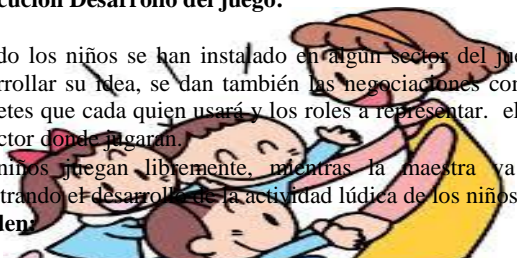
✚ **SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES:**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMATICA	actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización	comunica y representa ideas matemáticas	expresa con su cuerpo los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando: “hacia la derecha” o “hacia la izquierda” “hacia adelante o hacia atrás”

✚ **ACTIVIDADES A DESARROLLAR.**

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	Materiales y/o recursos	Horario
RECIBIMIENTO DE LOS NIÑOS	Recibimiento a los niños que llegan al jardín con mucho afecto, invitándoles a pasar para jugar con los materiales de juegos tranquilos del aula hasta que lleguen sus compañeros.	Profesora, niños y niñas	7:30 a 8:00
ACTIVIDADES PERMANENTES	Los niños al llegar en forma autónoma van marcando la asistencia, recordamos las responsabilidades, las normas de convivencia, acuerdos del día, la noticia del día y dar gracias a Dios. ESCUCHAMOS Y APRENDEMOS UNA RIMA “ TENGO, TENGO, TENGO”	Carteles Papelote.	8:00 a 8:20
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD	PROPÓSITO: que los niños y niñas expresa con su cuerpo los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro mediante el camino de	Dado grande, camino dividido con colores,	8:20 a 9:05

	<p>colores.</p> <p><u>MOTIVACIÓN:</u> en asamblea acordamos con los niños algunas acciones a realizar para evitarnos hacernos daño durante el juego, invitamos a los niños a salir fuera del aula para relajar el cuerpo y después cantamos la canción de “los colores”.</p> <p><u>COMPRESION DEL PROBLEMA:</u></p> <p><u>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS:</u></p> <p>Fuera del aula mostramos el camino trazado y comentamos que jugaremos por turnos, solo la mitad de niños. Con el grupo que formamos primero formamos 3 equipos, dejamos que entre ellos elijan los turnos para tirar el dado y nos colocamos en la línea de inicio, el primer niño de cada equipo tira el dado y según el color que le salga va avanzando al espacio del camino pintado del mismo color, por ejemplo: se tira el dado y sale el color rojo, el niño se coloca en el espacio del color rojo del camino el siguiente en el azul y así sucesivamente, hasta determinar quién llego primero, segundo o tercero. Luego le tocara al siguiente grupo jugar, luego pueden jugar por pares o tríos, etc.</p> <p><u>REPRESENTACIÓN</u></p> <p>La profesora entrega a los niños unas fichas donde se evidencia el camino de colores, elaboran un dado pequeño de colores, y entre pares comienzan el juego el primer niño tira el dado y busca el color del dado en el recorrido que tiene su ficha poniendo una semilla, así continúan hasta llegar al final; gana el que llega primero.</p> <p><u>FORMALIZACION</u></p> <p>La docente juntamente con los niños dialoga haciendo preguntas sobre el concepto, reforzando su aprendizaje.</p> <p>¿Cuándo decimos que hay nociones de cantidad y espacial? ¿Qué otro juego podríamos hacer?</p> <p><u>REFLEXION:</u></p> <p>La docente pregunta: ¿Qué hicimos durante la clase? ¿Les gusto el juego de hoy? ¿Que no les gusto? ¿Por qué? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p> <p><u>TRANSFERENCIA:</u></p> <p>Comenta en casa con papá y mamá lo realizado.</p>	<p>semillas o piedritas.</p>	
--	--	------------------------------	--

<p>TALLER DE PSICOMOTRICIDAD</p> <p>ASEO, REFRIGERIO</p>	<p>Capacidad: Demuestra agilidad, coordinación, equilibrio postural y un adecuado control de sus movimientos.</p> <p>Indicador: Disfruta al competir con sus compañeros.</p> <p>Inicio: La profesora indica a los niños y niñas que saldrán al patio para realizar la actividad y al mismo tiempo recuerda las normas de comportamiento que tendrán durante la actividad a realizar. Posteriormente pasan hacer el respectivo calentamiento.</p>  <p>Desarrollo: La profesora indica la actividad a realizar, luego forma grupos con la canción “el rey pide”, una vez agrupados el docente da las indicaciones de cómo se realizara el ejercicio. Luego hace un punto de partida de donde los niños empezaran y donde es el fin, cada niño correrá lo más rápido que pueda para dar punto a su grupo.</p> <p>Relajación: La profesora llama a los niños a sentarse en un lugar fresco, luego les pide que se echen y cierren los ojos para contarles una anécdota.</p> <p>Representación: La profesora entrega una hoja en blanco a los niños y niñas para que grafiquen lo realizado para que luego lo verbalicen.</p> <p>Cierre: Los niños comentan lo realizado. Posteriormente les dice que se dirijan al baño para lavarse, para luego pasar al salón</p> <p>Se orienta a los niños de cómo ingerir nuestros alimentos y como utilizar sus utensilios.</p> <p>-En el aula bendicen los alimentos y degustan su refrigerio.</p>	<p>Materiales de psicomotriz</p> <p>Jabón, agua, toalla, cepillo, pasta dental, lonchera</p>	<p>9:05a 10:05</p> <p>10:05 10:20</p>
<p>JUEGO AL AIRE LIBRE</p>	<p>Los niños salen al patio a jugar al aire libre.</p>	<p>Patio de la IE</p>	<p>10:30a 11:00</p>
<p>LA HORA DE JUEGO EN LOS SECTORES</p>	<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra se sienta en el suelo formando un círculo al centro del salón por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un diálogo y conversan. • Dialogamos con los niños sobre lo que haremos en ese momento pedagógico (jugar) orientaremos sobre las normas de juego. <p>Ejecución Desarrollo del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando los niños se han instalado en algún sector del juego empiezan a desarrollar su idea, se dan también las negociaciones con respeto de los juguetes que cada quien usará y los roles a representar. eligen libremente el sector donde jugarán. • Los niños juegan libremente, mientras la maestra va observando y registrando el desarrollo de la actividad lúdica de los niños. <p>Orden:</p> 	<p>Sector es del aula</p>	<p>10:00 A 11:45</p> <p>1</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • En el momento que terminan de jugar los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. • Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar una pequeña asamblea: Socialización: • Los niños empiezan a verbalizar lo que jugaron. ¿A qué jugaron? ¿Con quién? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué pasó durante el juego? • Representación: • La docente da la oportunidad de que los niños y niñas formen individual o grupal representen mediante la pintura, dibujo o modelado lo que jugaron. 		
SALIDA	Formación y despedida de los niños(as)		11:45 A 1 2:00

AREA	COMPETENCI A	CAPACIDAD	INDICADOR			
------	-----------------	-----------	-----------	--	--	--



MATEMÁTICA	actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Matematiza Situaciones	Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, con una forma tridimensional.			
			Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, con una forma bidimensional			
		Comunica Y Representa Ideas Matemáticas	Expresa características perceptuales de los objetos de su entorno			
			Representa los objetos de su entorno en forma tridimensional, a través del modelado o con material concreto.			
			Representa la medida de longitud de los objetos usando su cuerpo: dedos, manos, pies, pasos y objetos como, clip, eslabones, lápices, crayolas, palillos.			
			Expresa la longitud de dos objetos de su entorno al compararlos, empleando expresiones "es más largo que", "es más corto que".			
			Representa los objetos de su entorno en forma bidimensional o plana, con material gráfico plástico y concreto.			
			Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones: al lado de, cerca de, lejos de.			
			Expresa con su cuerpo los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando: hacia la derecha, hacia izquierda "hacia adelante o hacia atrás".			
			Representa el recorrido o desplazamientos y ubicación de personas, los objetos pictórica.			
		Elabora Y usa Estrategias	Emplea materiales concretos para construir objetos del entorno con formas tridimensionales con el modelo presente.			
			Emplea materiales concretos para construir objetos del Entorno con formas bidimensionales con el modelo presente.			
			Usa su cuerpo y objetos como unidad de medida arbitraria, para medir, estimar y comparar longitudes, en situaciones cotidianas.			
			Usa estrategias de ensayo y error entre pares o Pequeños grupos para resolver problemas de desplazamientos y ubicación.			
			Emplea croquis simples al resolver problemas de Localización.			
		Razona Y Argumenta Generando Ideas Matemáticas	Explica las características que tienen las formas de los objetos que agrupó.			
			Explica con su propio lenguaje lo que hizo para medir y comparar la longitud de los objetos.			
Explica con su propio lenguaje sobre desplazamientos recorridos a partir de una experiencia vivencial o lúdica						

SESION DE APRENDIZAJE

✚ DATOS INFORMATIVO:

- **I.E.I** : N° 261 “LA CASITA DEL SABER”
- **ESTUDIANTE** : ELENA JEANETT AMASIFUEN ROJAS
- **DIRECTOR(A)** : NANCY MEZA VELA
- **EDAD** : 5 AÑOS
- **ACTIVIDAD** : “EN BUSCA DEL TESORO”
- **N° DE NIÑOS** : 20



✚ SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES:


AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
MATEMATICA	ACTUA Y PIENSA MATEMATICAMENTE EN SITUACIONES DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACION.	COMUNICACION Y REPRESENTA IDEAS MATEMATICAS	Representa el recorrido o desplazamiento y ubicación de personas, los objetos en forma vivencial y pictórica.

✚ ACTIVIDADES A DESARROLLAR.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	Materiales Y/O RECURSOS	Horas
RECIBIMIENTO DE LOS NIÑOS	Recibimiento a los niños que llegan al jardín con mucho afecto, invitándoles a pasar para jugar con los materiales de juegos tranquilos del aula hasta que lleguen sus compañeros.	Profesora, niños y niñas	7:30 a 8:00
ACTIVIDADES PERMANENTES	Los niños al llegar en forma autónoma van marcando la asistencia, recordamos las responsabilidades, las normas de convivencia, acuerdos del día, la noticia del día y dar gracias a Dios. APRENDEMOS UNA CANCION: “PICA, PICA, POLLITO”	Carteles, Imágenes	8:00 a 8:30
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD INICIO	<p>PROPOSITO: que los niños y niñas represente el recorrido o desplazamiento y ubicación de personas, los objetos en forma vivencial y pictórica.</p> <p>MOTIVACION: Salimos con los niños al patio</p> <p>COMPRENCION DEL PROBLEMA:</p> <p>En asamblea les comunicamos a los niños que hemos traído juguetes para jugar la búsqueda de los tesoros en el aula, pero les decimos que no recordamos donde los hemos dejado ¿qué puedo hacer para encontrarlos? Escuchamos sus comentarios y les</p>	Mapa, 4 juguetes medianos, banderines de colores, plumones, colores y crayolas.	8:30 a 9:15

<p>DESARROLLO</p>	<p>invitamos a indagar y buscar en los posibles lugares donde se encontrarían los juguetes perdidos.</p> <p><u>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS:</u></p> <p>Observamos el croquis con atención y luego nos dirigimos donde creemos que esta el objeto escondido; podemos mediar para mantener el interés por la búsqueda, con palabras como: “me parece que los deje cerca de la puerta.....”, “después estuve por la biblioteca...”, “luego pase cerca del sector hogar.....”, etc.</p> <p>Desde el punto de referencia se va trazando con los niños una línea hasta encontrar el objeto, cuando encontramos el tesoro, decimos que encontramos el primer tesoro y lo dejamos visible para que sirva de punto de referencia, le colocamos un banderín focalizando su ubicación y así sucesivamente con cada uno de los tesoros que vamos encontrando.</p> <p>Escuchamos las intervenciones de los niños en todo momento, los motivamos a encontrar sus propias estrategias para encontrar los tesoros, conforme van encontrando lo tesoros se trazaran las líneas en el piso y luego en el croquis.</p> <p>Al concluir la actividad les preguntamos: ¿Qué tesoro encontraron primero? ¿Qué tesoro encontraron segundo? ¿Dónde estaba? Invitamos a los niños a que nos comuniquen sus desplazamientos y la ubicación de los objetos, ejemplo: la muleca estaba detrás de la ...(Puerta), el carrito estaba dentro del..., los cubos estaban debajo de la, damos la vuelta y caminamos unos pasos hacia adelante y encontramos otro tesoro, etc. Luego observamos el croquis completo y visible en el aula, comentamos con los niños las estrategias que utilizaron para encontrarlos.</p>		
<p>CIERRE</p>	<p><u>REPRESENTACION:</u></p> <p>Los niños colocan sus trabajos en el Mural.</p> <p><u>FORMALIZACION</u></p> <p>La docente juntamente con los niños dialoga haciendo preguntas sobre el concepto, reforzando su aprendizaje.</p> <p>¿Cuando decimos que hay nociones de cantidad y espacial? ¿Qué otro juego podríamos hacer?</p> <p><u>REFLEXION:</u></p> <p>Los invitamos a explicar lo que hicieron voluntariamente aprovechamos el</p>		

	<p>momento para hacer preguntas y reforzar lo aprendido: ¿Qué hicimos durante la clase? ¿Les gusto el juego de hoy? ¿Que no les gusto? ¿Por qué? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto el juego? ¿Cuántos tesoros encontramos? ¿Qué trazos han hecho? ¿Cuál fue el tesoro que encontraste primero? ¿Cuál fue el último? ¿Este tesoro estaba cerca o lejos de la puerta? ¿Qué tesoro estaba al lado de este otro?, etc.</p> <p><u>TRANSFERENCIA:</u></p> <p>Comenta en casa con papá y mamá lo realizado.</p>			
TALLER MUSICAL	<p>Asamblea: realizamos orientaciones teniendo en cuenta las normas que van a ayudar a la actividad musical y cuidado de los instrumentos musicales.</p> <p>Organización: se conversa con los niños(as) sobre la actividad a realizar, se plantea las normas de conducta.</p> <p>Motivación: los niños(as) escogen libremente las canciones de su preferencia.</p> <p>Verbalización: los niños(as) entonan las canciones que escogieron.</p> <p>La maestra pregunta ¿qué hicieron?, ¿les gusto este momento?</p>	<p>Instr umentos musicales del aula.</p>	<p>:15a 0:00</p>	<p>9 1</p>
ASEO, REFRIGERIO	<p>-Los niños salen a asearse con orientación de la maestra para practicar los hábitos de higiene personal.</p> <p>-Se orienta a los niños de como ingerir nuestros alimentos y como utilizar sus utensilios.</p> <p>-En el aula bendicen los alimentos y degustan su refrigerio</p>	<p>Jabó n, agua, toalla, cepillo, pasta dental, lonchera</p>	<p>0:00 0:20</p>	
JUEGO AL AIRE LIBRE	<p>Los niños salen al patio a jugar al aire libre.</p>	<p>Jueg os recreativos</p>	<p>0:25 a 1:00</p>	<p>1 1</p>
LA HORA DE JUEGO EN LOS SECTORES	<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> La maestra se sienta en el suelo formando un círculo al centro del salón por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un dialogo y conversan. Dialogamos con los niños sobre lo que haremos en ese momento pedagógico (jugar) orientaremos sobre las normas de juego. <p>Ejecución Desarrollo del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuando los niños se han instalado en algún sector del juego empiezan a desarrollar su idea, se dan también las negociaciones con respeto de los juguetes que cada quien usará y los roles a representar. eligen libremente el sector donde jugaran. Los niños juegan libremente, mientras la maestra va observando y registrando el desarrollo de la actividad lúdica de los niños. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> En el momento que terminan de jugar los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar una pequeña asamblea: <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños empiezan a verbalizar lo que jugaron. ¿A qué jugaron? ¿Con quién? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué pasó durante el juego? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente da la oportunidad de que los niños y niñas formen individual o grupal representen mediante la pintura, dibujo o modelado lo que jugaron. 	<p>Sect ores del aula</p>	<p>0:50 A 1:50</p>	<p>1 1</p>

SALIDA	Formación y despedida de los niños(as)		1 1:50 A 1 2:00

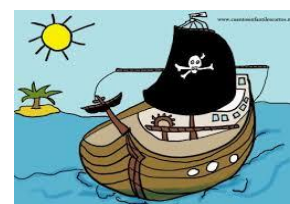
REA	COMP ETENCIA	CAPAC IDAD	INDICADOR			
------------	-------------------------	-----------------------	------------------	--	--	--

ATEM ATIC A	actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Matematiza Situaciones	Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, con una forma tridimensional.			
			Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, con una forma bidimensional			
		Comunica Y Representa Ideas Matemáticas	Expresa características perceptuales de los objetos de su entorno			
			Representa los objetos de su entorno en forma tridimensional, a través del modelado o con material concreto.			
			Representa la medida de longitud de los objetos usando su cuerpo: dedos, manos, pies, pasos y objetos como, clip, eslabones, lápices, crayolas, palillos.			
			Expresa la longitud de dos objetos de su entorno al compararlos, empleando expresiones " es más largo que", "es más corto que".			
			Representa los objetos de su entorno en forma bidimensional o plana, con material gráfico plástico y concreto.			
			Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones: al lado de, cerca de, lejos de.			
			Expresa con su cuerpo los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando: hacia la derecha, hacia izquierda "hacia adelante o hacia atrás".			
			Representa el recorrido o desplazamientos y ubicación de personas, los objetos pictórica.			
		Elabora Y usa Estrategias	Emplea materiales concretos para construir objetos del entorno con formas tridimensionales con el modelo presente.			
			Emplea materiales concretos para construir objetos del Entorno con formas bidimensionales con el modelo presente.			
			Usa su cuerpo y objetos como unidad de medida arbitraria, para medir, estimar y comparar longitudes, en situaciones cotidianas.			
			Usa estrategias de ensayo y error entre pares o Pequeños grupos para resolver problemas de desplazamientos y ubicación.			
			Emplea croquis simples al resolver problemas de Localización.			
		Razona Y Argumenta Generando Ideas Matemáticas	Explica las características que tienen las formas de los objetos que agrupó.			
			Explica con su propio lenguaje lo que hizo para medir y comparar la longitud de los objetos.			
			Explica con su propio lenguaje sobre desplazamientos recorridos a partir de una experiencia vivencial o lúdica			

SESION DE APRENDIZAJE

DATOS INFORMATIVO:

- **I.E.I** : N° 261 "LA CASITA DEL SABER"
- **ESTUDIANTE** : ELENA JEANETT AMASIFUEN ROJAS
- **DIRECTORA** : NANCY MEZA VELA
- **EDAD** : 5 AÑOS
- **ACTIVIDAD** : "JUGAMOS A AGREGAR Y QUITAR"
- **N° DE NIÑOS** : 20



SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
------	-------------	-----------	-----------

MATEMATICA	ACTUA Y PIENSA MATEMATICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD	MATEMATIZA SITUACIONES	Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto. (5 años)
------------	---	------------------------	--

🌈 ACTIVIDADES A DESARROLLAR.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	Materiales	Hora
RECIBIMIENTO DE LOS NIÑOS	Recibimiento a los niños que llegan al jardín con mucho afecto, invitándoles a pasar para jugar con los materiales de juegos tranquilos del aula hasta que lleguen sus compañeros.	Profesora, niños y niñas	7 :30 a 8 :00
ACTIVIDADES PERMANENTES	Los niños al llegar en forma autónoma van marcando la asistencia, recordamos las responsabilidades, las normas de convivencia, acuerdos del día, la noticia del día y dar gracias a Dios. Plan lector: aprendemos trabalenguas.	Carteles Imágenes del aula.	8 :00 a 8 :20
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD	PROPÓSITO: que los niños y niñas agrupen, agreguen y quiten con los elementos de la naturaleza con un solo criterio. MOTIVACIÓN: La profesora sale patio a jugar con los niños al “barco” para eso anteriormente dibujamos un barco con solo líneas en el piso, nos ponemos todos fuera	Pandereta, goma, colores, plumones.	8 :20 a 9:05

del dibujo y les indicamos que nosotros seremos el capitán esta vez. Les preguntamos ¿Cuántas personas creen que entran en este barco? ¿Cuántos creen ustedes que quieran bajar en el primer puerto? Escuchamos sus intervenciones. Luego se procede con el juego. Se comienza con una pandereta indicando que va a zarpar el barco y que tienen unos minutos para embarcarse, suena la pandereta y se embarca un niño y se pone dentro del barco, luego suena la pandereta y el barco llega a un puerto y bajan 4 niños. Y se pregunta: ¿A qué jugamos? ¿Cuántos niños embarcaron primero? ¿Cuántos subieron después? ¿Cuántos bajaron del barco? ¿Cuántos niños quedan en el barco? Que hicieron para saber cuántos niños se embarcaron y cuantos bajaron? Escuchamos sus intervenciones y continua el juego, invitando al niño que desee ser el captan o capitana. Alentamos y acompañamos a los niños durante el juego. Para hacer el momento divertido podemos cantar, emitir algunos sonidos que indican que se va el barco y que llega al puerto.(sirena)

COMPRESION DEL PROBLEMA:

BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS

En el aula los niños descubren en sus mesas las fichas con ilustraciones de barcos y los desglosan y arman, los motivamos a observar estas motivaciones y a conocer sus características, a establecer comparaciones y a hacer conteos en forma libre. Les preguntamos: ¿todos los barquitos son iguales? ¿Son muchos, pocos? ¿Todos son del mismo color?, etc.

REPRESENTACIÓN

La profesora entrega unas fichas y luego les decimos que ahora jugaremos en el “puerto” cada mesa será un puerto con cinco barquitos, que piden atención a la sirena del barco. Cuando la sirena toca primero, los niños contarán sus barcos, luego les diremos que partirán dos

	<p>barquitos. Les preguntamos: ¿Cuántos barquitos quedan en el puerto? Escuchamos sus intervenciones. Después, al sonar la sirena, llega un barquito más al puerto y les preguntamos: ¿Cuántos barquitos tenemos en el puerto ahora? Así continúan otros juegos respetando el rango numérico de 5, al momento de agregar y quitar. Luego grafican en su hoja barquitos en su puerto, si les interesa pueden colocar las cantidades en su nivel de escritura. Colocan los trabajos en el lugar determinado y los invitamos a que expongan sus trabajos voluntariamente.</p> <p style="text-align: center;"><u>FORMALIZACION</u></p> <p>La docente juntamente con los niños dialoga haciendo preguntas sobre el concepto de agregar y quitar reforzando su aprendizaje.</p> <p style="text-align: center;">¿Cuándo es agregar y quitar? ¿Podemos hacerlo de otra manera?</p> <p style="text-align: center;"><u>REFLEXION:</u></p> <p>La docente pregunta: ¿Qué hicimos durante la clase? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Que no les gusto? ¿Por qué? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p> <p style="text-align: center;"><u>TRANSFERENCIA:</u></p> <p>Comenta en casa con papá y mamá lo realizado.</p>		
--	--	--	--

<p>LA HORA DE JUEGO EN LOS SECTORES</p>	<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra se sienta en el suelo formando un círculo al centro del salón por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un diálogo y conversan. • Dialogamos con los niños sobre lo que haremos en ese momento pedagógico (jugar) orientaremos sobre las normas de juego. <p>Ejecución Desarrollo del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando los niños se han instalado en algún sector del juego empiezan a desarrollar su idea, se dan también las negociaciones con respeto de los juguetes que cada quien usará y los roles a representar. eligen libremente el sector donde jugaran. • Los niños juegan libremente, mientras la maestra va observando y registrando el desarrollo de la actividad lúdica de los niños. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En el momento que terminan de jugar los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. • Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar una pequeña asamblea: <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños empiezan a verbalizar lo que jugaron. ¿A qué jugaron? ¿Con quién? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué pasó durante el juego? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente da la oportunidad de que los niños y niñas formen individual o grupal representen mediante la pintura, dibujo o modelado lo que jugaron. 	<p>Sector es del aula</p>	<p>9 :05a 1 0:05</p>
<p>ASEO, REFRIGERIO</p>	<p>-Los niños salen a asearse con orientación de la maestra para practicar los hábitos de higiene personal.</p> <p>-Se orienta a los niños de como ingerir nuestros alimentos y como utilizar sus utensilios.</p> <p>-En el aula bendicen los alimentos y degustan su refrigerio.</p>	<p>Jabón, agua, toalla, cepillo, pasta dental, lonchera</p>	<p>0:05 0:20</p>

JUEGO AL AIRE LIBRE	Los niños salen al patio a jugar al aire libre.	Juegos recreativos	10:20 a 1 1:05
TALLER PSICOMOTRICIDAD	<p>Actividad: “JUGANDO CON MI CUERPO”</p> <p>Asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se invita a los niños a sentarse en semicírculo, se va explicando las normas a tener en cuenta durante el juego: no pelear, no empujarse. <p>Desarrollo o expresividad motriz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hacemos calentamiento. • Luego explicamos a los niños y niñas de qué manera consiste el juego. • La profesora hace preguntas, saberes previos, ¿alguna vez han escuchado el juego del cuerpo? una vez escuchado los comentarios de los niños. la profesora explica lo siguiente. • Formaremos dos grupos de niños y niñas, los niños forman un círculo y parados sacuden las piernas, los brazos para relajarlos. <p>Expresión gráfico plástico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un compañero (a) entrega a los niños tiza para que dibujen en el piso lo que más les gusto de la actividad de psicomotriz. <p>Cierre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas presentan su trabajo, algunos de ellos nos cuentan lo que dibujaron, se estimula con aplausos su participación 	Materiales de psicomotricidad	1 1:05 A 1 1:50
SALIDA	Formación y despedida de los niños(as)		11:50 A 12:00



AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR			
M ATEMATICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Matematiza Situaciones	Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto			
		Comunica Y Representa Ideas Matemáticas	Agrupar objetos con un solo criterio ¹² y expresa la acción realizada.			
			Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado.			
			Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.			
			Expresa en forma oral los números ordinales ¹³ en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el quinto lugar.			
			Expresa cantidades ¹⁴ de hasta diez objetos usando su propio lenguaje.			
			Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que” o “menos que”.			
			Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.			
			Expresa la duración de eventos usando las palabras basadas en acciones “antes”, “después”, “ayer”, “hoy” o “mañana”, con apoyo concreto o imágenes de acciones (calendario o tarjetas de secuencias temporales).			
			Expresa el peso de dos objetos al compararlos, usando las palabras: “este pesa más que” o “este pesa menos que”.			
			Expresa con sus propias palabras lo que comprende del problema			
		Elabora Y usa Estrategias	Propone acciones para contar hasta 10, comparar u ordenar con cantidades hasta 5 objetos.			
			Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para resolver problemas para contar hasta 10, comparar u ordenar cantidades hasta 5 con apoyo de material concreto.			
			Emplea procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implican comparar el peso de los objetos usando unidades de medida arbitrarias.			
			Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.			
			Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, el conteo para resolver situaciones aditivas, con apoyo de material concreto.			
		Razona Y Argumenta Generando Ideas Matemáticas	Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y agrupar objetos.			
Explica con su propio lenguaje sus procedimientos y resultados.						

SESION DE APRENDIZAJE

✚ DATOS INFORMATIVO:

- **I.E.I** : N° 261 “LA CASITA DEL SABER”
- **ESTUDIANTE** : ELENA JEANETT AMASIFUEN ROJAS
- **DIRECTOR(A)** : NANCY MEZA VELA
- **EDAD** : 5 AÑOS
- **ACTIVIDAD** : “EL PAIS DE LAS FORMAS”
- **N° DE NIÑOS** : 20



✚ SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
matemática	actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización	razona y argumenta generando ideas matemáticas	explica las características que tienen las formas de los objetos que agrupo

✚ ACTIVIDADES A DESARROLLAR.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	Materiales Y/O RECURSOS	hora	H
RECIBIMIENTO DE LOS NIÑOS	Recibimiento a los niños que llegan al jardín con mucho afecto, invitándoles a pasar para jugar con los materiales de juegos tranquilos del aula hasta que lleguen sus compañeros.	Profesora, niños y niñas	7:30 a 8:00	
ACTIVIDADES PERMANENTES	Los niños al llegar en forma autónoma van marcando la asistencia, recordamos las responsabilidades, las normas de convivencia, acuerdos del día, la noticia del día y dar gracias a Dios. JUGAMOS A ADIVINAR CON LOS ANIMALES.	Carteles, Imágenes	8:00 a 8:30	
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD INICIO	<p>PROPÓSITO: que los niños y niñas explica las características que tienen las formas de los objetos que agrupo en el juego.</p> <p>MOTIVACIÓN: Antes de contar el cuento organizamos a los niños en una asamblea de una manera que todos puedan escuchar y observar las ilustraciones, les mostramos la caratula, leemos el título y el nombre del autor. Procedemos a leer dándole una entonación clara y pausada para que los niños lo puedan comprender.</p>	Cuento “el país de las formas geométricas” bloques lógicos o siluetas, plumones, colores, crayones, papeles de colores, revistas.	8:30 a 9:15	

DESARROLLO	<p style="text-align: center;"><u>COMPRESION DEL PROBLEMA:</u></p> <p>Al terminar la lectura comentamos con los niños sobre las escenas del cuento y de la importancia de conocerse mejor y la convivencia con otros a pesar de nuestras diferencias. Corroboran sus predicciones con el contenido del texto.</p> <p style="text-align: center;"><u>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS:</u></p> <p>Nos organizamos con los niños para repartir bloques lógicos, o siluetas de figuras geométricas para que armen su propia ciudad. Luego los animamos a que en parejas, formen con los bloques lógicos lo que ha diseñado su compañero, de tal manera que uno de ellos le indica al otro “mi ciudad tiene 5 casas que están hechas con rectángulos y círculos, otras 5 con cuadrados y triángulos, por qué tiene cuadrados y triángulos”, etc. Cuando el niño haya terminado de armar lo que le dice su compañero comprueban con el diseño original, luego le toca el turno al otro niño. Los diseños no tienen que ser exactamente, el reto está en tratar de representar las construcciones que sus compañeros han elaborado. Podemos mediar cuando los niños lo requieran, sin interrumpir sus construcciones.</p> <p style="text-align: center;"><u>REPRESENTACION:</u></p> <p>Les entregamos a los niños fichas de figuras geométricas las cortan y con ellas arman sus construcciones de manera libre, las pueden decorar, hacer dibujos, etc.</p> <p>Después de guardar los materiales en una asamblea comentamos sobre el cuento y la importancia de conocerse para convivir con los otros.</p> <p>Colocan sus trabajos en el mural comparten sus producciones recordando las formas, colores, tamaños que utilizó y como hizo sus construcciones.</p> <p style="text-align: center;"><u>FORMALIZACION</u></p> <p>La docente juntamente con los niños dialoga haciendo preguntas sobre el concepto de agregar y quitar reforzando su aprendizaje.</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Cuándo es agregar y quitar? ¿Podemos hacerlo de otra manera?</p> <p style="text-align: center;"><u>REFLEXION:</u></p> <p>La docente pregunta: ¿Qué hicimos durante la clase? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Que no les gusto? ¿Por qué? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p> <p style="text-align: center;"><u>TRANSFERENCIA:</u></p> <p>Comenta en casa con papá y mamá lo realizado.</p>		
	TALLER MUSICAL	Asamblea: realizamos orientaciones teniendo en cuenta las normas que van a ayudar a la	Instr

<p>ASEO, REFRIGERIO</p>	<p>actividad musical y cuidado de los instrumentos musicales.</p> <p>Organización: se conversa con los niños(as) sobre la actividad a realizar, se plantea las normas de conducta.</p> <p>Motivación: los niños(as) escogen libremente las canciones de su preferencia.</p> <p>Verbalización: los niños(as) entonan las canciones que escogieron.</p> <p>La maestra pregunta ¿qué hicieron?, ¿les gusto este momento?</p>	<p>umentos musicales del aula.</p>	<p>10:00</p>
	<p>-Los niños salen a asearse con orientación de la maestra para practicar los hábitos de higiene personal.</p> <p>-Se orienta a los niños de como ingerir nuestros alimentos y como utilizar sus utensilios.</p> <p>-En el aula bendicen los alimentos y degustan su refrigerio.</p>	<p>Jabón, agua, toalla, cepillo, pasta dental, lonchera</p>	<p>10:00 10:20 10:20 10:00</p>
<p>JUEGO AL AIRE LIBRE</p>	<p>Los niños salen al patio a jugar al aire libre.</p>	<p>Juegos recreativos</p>	<p>10:25 a 11:00</p>
<p>LA HORA DE JUEGO EN LOS SECTORES</p>	<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> La maestra se sienta en el suelo formando un círculo al centro del salón por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un diálogo y conversan. Dialogamos con los niños sobre lo que haremos en ese momento pedagógico (jugar) orientaremos sobre las normas de juego. <p>Ejecución Desarrollo del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuando los niños se han instalado en algún sector del juego empiezan a desarrollar su idea, se dan también las negociaciones con respecto de los juguetes que cada quien usará y los roles a representar. eligen libremente el sector donde jugaran. Los niños juegan libremente, mientras la maestra va observando y registrando el desarrollo de la actividad lúdica de los niños. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> En el momento que terminan de jugar los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar una pequeña asamblea: <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños empiezan a verbalizar lo que jugaron. ¿A qué jugaron? ¿Con quién? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué pasó durante el juego? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente da la oportunidad de que los niños y niñas formen individual o grupal representen mediante la pintura, dibujo o modelado lo que jugaron. 	<p>Sectores del aula</p>	<p>10:50 A 11:50</p>
<p>SALIDA</p>	<p>Formación y despedida de los niños(as)</p>		<p>11:50 A 12:00</p>



REA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR			
MATEMÁTICA	actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Matematiza Situaciones	Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, con una forma tridimensional.			
		Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, con una forma bidimensional				
		Comunica Y Representa Ideas Matemáticas	Expresa características perceptuales de los objetos de su entorno			
			Representa los objetos de su entorno en forma tridimensional, a través del modelado o con material concreto.			
			Representa la medida de longitud de los objetos usando su cuerpo: dedos, manos, pies, pasos y objetos como, clip, eslabones, lápices, crayolas, palillos.			
			Expresa la longitud de dos objetos de su entorno al compararlos, empleando expresiones " es más largo que", "es más corto que".			

			Representa los objetos de su entorno en forma bidimensional o plana, con material gráfico plástico y concreto.			
			Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones: al lado de, cerca de, lejos de.			
			Expresa con su cuerpo los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando: hacia la derecha, hacia izquierda “hacia adelante o hacia atrás”.			
			Representa el recorrido o desplazamientos y ubicación de personas, los objetos pictórica.			
		Elabora Y usa Estrategias	Emplea materiales concretos para construir objetos del entorno con formas tridimensionales con el modelo presente.			
			Emplea materiales concretos para construir objetos del Entorno con formas bidimensionales con el modelo presente.			
			Usa su cuerpo y objetos como unidad de medida arbitraria, para medir, estimar y comparar longitudes, en situaciones cotidianas.			
			Usa estrategias de ensayo y error entre pares o Pequeños grupos para resolver problemas de desplazamientos y ubicación.			
			Emplea croquis simples al resolver problemas de Localización.			
		Razona Y Argumenta Generando Ideas Matemáticas	Explica las características que tienen las formas de los objetos que agrupó.			
			Explica con su propio lenguaje lo que hizo para medir y comparar la longitud de los objetos.			
			Explica con su propio lenguaje sobre desplazamientos recorridos a partir de una experiencia vivencial o lúdica			

SESION DE APRENDIZAJE

✚ **DATOS INFORMATIVO:**

- **I.E.I** : N° 261 “LA CASITA DEL SABER”
- **ESTUDIANTE** : ELENA JEANETT AMASIFUEN ROJAS
- **DIRECTOR(A)** : NANCY MEZA VELA
- **EDAD** : 5 AÑOS
- **ACTIVIDAD** : “CUÁNTAS COSAS TENEMOS”
- **N° DE NIÑOS** : 20




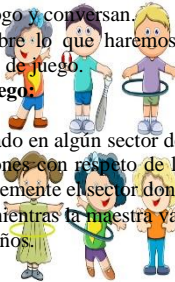
✚ **SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES:**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
MATEMATICA	ACTUA Y PIENSA MATEMATICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD	COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMATICAS	EXPRESA LA COMPARACION DE CANTIDADES DE OBJETOS MEDIANTE LAS EXPRESIONES: “MUCHOS”, “POCOS”, “MAS QUE”, “MENOS QUE”, “NINGUNO”

✚ **ACTIVIDADES A DESARROLLAR.**

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	Mate riales Y/O RECURSOS	Hora

RECIBIMIENTO DE LOS NIÑOS	Recibimiento a los niños que llegan al jardín con mucho afecto, invitándoles a pasar para jugar con los materiales de juegos tranquilos del aula hasta que lleguen sus compañeros.	Profesora, niños y niñas	7:30 a 8:00
ACTIVIDADES PERMANENTES	Los niños al llegar en forma autónoma van marcando la asistencia, recordamos las responsabilidades, las normas de convivencia, acuerdos del día, la noticia del día y dar gracias a Dios. APRENDEMOS Y LEEMOS UNA LECTURA: “LA MAMÁ GALLINA”	Carteles, Imágenes	8:00 a 8:30 8
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD INICIO DESARROLLO CIERRE	<p><u>PROPÓSITO:</u> que los niños y niñas expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “más que”, “menos que”, “ninguno”</p> <p><u>MOTIVACIÓN:</u> Salimos al patio, cada uno de los niños juega con una pelota (u otros objetos) de diferentes colores, se desplazan por todo el espacio cuidando de no interrumpir la actividad de sus compañeros.</p> <p><u>COMPRESION DEL PROBLEMA:</u> <u>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</u> Los reunimos y les decimos que jugaran a juntar las pelotas según el color que les corresponda en las cajas que ya están dispuestas en el patio diferenciadas por colores. Será cuando toquemos la pandereta o escuchemos una música. Ejemplo: al escuchar el sonido de la pandereta /música, los niños observan el color de su pelota, para algunos será de color rojo, por lo que deberán buscar la caja forrada e color rojo para colocarla dentro de esta, manteniendo el sentido del juego. Podemos dar otras consignas según el material que demos a los niños: por el color, tamaño, forma, el olor, la textura, indicándoles que podemos agruparlas de diversas formas. Al terminar la actividad trasladamos las cajas al aula. Ya en el aula y en asamblea conversamos sobre la actividad realizada preguntamos los criterio (color, forma, tamaño, etc.) con los que guardaron las pelotas u otros materiales, preguntamos: ¿recuerdan que hicimos en el patio?, ¿Cómo juntamos las pelotas? ¿Todas eran iguales? ¿Todas eran del mismo color? Alentamos la participación de los niños. Escuchamos sus intervenciones en cuanto a como hicieron las agrupaciones.</p> <p>Colocamos una caja (con las que jugamos) sobre cada mesa del grupo de niños y les pedimos sacar las pelotas (u otros objetos) que las observen y nos digan sus características (color, tamaño, textura) las contamos con ellos. Luego, un representante de cada grupo comenta a los demás cuantas pelotas u otros objetos han sacado. Les preguntamos: ¿Cómo podemos saber cuántas pelotas tenemos en total? Escuchamos sus intervenciones, les presentamos una tabla simple y les decimos que allí podemos anotar la cantidad de pelotas que tiene cada mesa para saber luego cuantas pelotas tenemos en total. Anotamos la información y así proceden todos los grupos.</p> <p>Los niños pueden trazar palotes u otros símbolos que ellos elijan para anotar las cantidades, y luego establecemos comparaciones de cantidad, les preguntamos haciendo énfasis en el uso de cuantificadores “muchos” “pocos”, “ninguno”, “más que” “menos que”: ¿en qué grupo hay muchas pelotas? ¿En qué grupo hay pocas? ¿Qué grupo tiene más pelotas que cajas? ¿Qué grupo tiene menos pelotas que cajas? ¿Hay algún grupo que no tiene ninguna pelota? Escuchamos sus intervenciones.</p> <p><u>REPRESENTACIÓN</u> Los niños en una hoja representan lo que jugaron, colocan sus trabajos en el lugar determinado, juntos recordamos el juego que realizamos, lo relacionamos con lo que han trabajado en los grupos. Exponen libremente lo que hicieron en su hoja.</p> <p><u>FORMALIZACION</u> La docente juntamente con los niños dialoga haciendo preguntas sobre el concepto de agregar y quitar reforzando su aprendizaje. ¿Cuándo es agregar y quitar? ¿Podemos hacerlo de otra manera?</p> <p><u>REFLEXION:</u> La docente pregunta: ¿Qué hicimos durante la clase? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Que no les gusto? ¿Por qué? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p> <p><u>TRANSFERENCIA:</u></p>	<p>PEL OTAS, PANDERET A, cajas forradas con diferentes colores, colores, plumones, lápices, fichas con números del 1 al 10.</p>	8:30 a 9:15

	Comenta en casa con papá y mamá lo realizado.		
TALLER MUSICAL	<p>Asamblea: realizamos orientaciones teniendo en cuenta las normas que van a ayudar a la actividad musical y cuidado de los instrumentos musicales.</p> <p>Organización: se conversa con los niños(as) sobre la actividad a realizar, se plantea las normas de conducta.</p>  <p>Motivación: los niños(as) escogen libremente las canciones de su preferencia.</p> <p>Verbalización: los niños(as) entonan las canciones que escogieron.</p> <p>La maestra pregunta ¿qué hicieron?, ¿les gusto este momento?</p>	Instr umentos musicales del aula.	9:15a10: 00
ASEO, REFRIGERIO			0:00
	<p>-Los niños salen a asearse con orientación de la maestra para practicar los hábitos de higiene personal.</p> <p>-Se orienta a los niños de como ingerir nuestros alimentos y como utilizar sus utensilios.</p> <p>-En el aula bendicen los alimentos y degustan su refrigerio.</p>	Jabón, agua, toalla, cepillo, pasta dental, lonchera	0:20
JUEGO AL AIRE LIBRE	Los niños salen al patio a jugar al aire libre.	Jueg os recreativos	1 0:25 a 1 1:00
LA HORA DE JUEGO EN LOS SECTORES	<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> La maestra se sienta en el suelo formando un círculo al centro del salón por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un diálogo y conversan. Dialogamos con los niños sobre lo que haremos en ese momento pedagógico (jugar) orientaremos sobre las normas de juego. <p>Ejecución Desarrollo del juego:</p>  <ul style="list-style-type: none"> Cuando los niños se han instalado en algún sector del juego empiezan a desarrollar su idea, se dan también las negociaciones con respecto de los juguetes que cada quien usará y los roles a representar. eligen libremente el sector donde jugaran. Los niños juegan libremente, mientras la maestra va observando y registrando el desarrollo de la actividad lúdica de los niños. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> En el momento que terminan de jugar los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar una pequeña asamblea: <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños empiezan a verbalizar lo que jugaron. ¿A qué jugaron? ¿Con quién? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué pasó durante el juego? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente da la oportunidad de que los niños y niñas formen individual o grupal representen mediante la pintura, dibujo o modelado lo que jugaron. 	Sect ores del aula	1 0:50 A 1 1:50
SALIDA	Formación y despedida de los niños(as)		11:50 A 12:00



AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR			
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Matematiza Situaciones	Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto			
		Comunica Y Representa Ideas Matemáticas	Agrupa objetos con un solo criterio ¹² y expresa la acción realizada.			
			Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado.			
			Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.			
			Expresa en forma oral los números ordinales ¹³ en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el quinto lugar.			
			Expresa cantidades ¹⁴ de hasta diez objetos usando su propio lenguaje.			
			Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que” o “menos que”.			
			Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.			
			Expresa la duración de eventos usando las palabras basadas en acciones “antes”, “después”, “ayer”, “hoy” o “mañana”, con apoyo concreto o imágenes de acciones (calendario o tarjetas de secuencias temporales).			
			Expresa el peso de dos objetos al compararlos, usando las palabras: “este pesa más que” o “este pesa menos que”.			
		Expresa con sus propias palabras lo que comprende del problema				
		Elabora Y usa Estrategias	Propone acciones para contar hasta 10, comparar u ordenar con cantidades hasta 5 objetos.			
			Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para resolver problemas para contar hasta 10, comparar u ordenar cantidades hasta 5 con apoyo de material concreto.			
			Emplea procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implican comparar el peso de los objetos usando unidades de medida arbitrarias.			
			Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.			
Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, el conteo para resolver situaciones aditivas, con apoyo de material concreto.						
Razona Y Argumenta Generando Ideas Matemáticas	Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y agrupar objetos.					
	Explica con su propio lenguaje sus procedimientos y resultados.					





