



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA DE EDUCACIÓN

TALLER DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL ÁREA DE  
MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA DESPERTAR TRUJILLO, 2017.

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO  
DE BACHILLER EN EDUCACIÓN.

AUTORA

Villarruel Olivares Ana Lucia.

ASESOR

Mgtr. Azabache Gutiérrez Pablo Isaac

TRUJILLO-PERÚ  
2018

**TALLER DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL  
ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 4 AÑOS  
EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DESPERTAR  
TRUJILLO, 2017.**

## **JURADO EVALUADOR DE TESIS**

**Dr. Domingo Pascual Mendoza Reyes**

**Presidente**

**Mgtr. Elsa Margot Zavala Chávez**

**Secretaria**

**Dra. Luz María Paredes Clemente**

**Miembro**

**Mg. Azabache Gutiérrez Pablo**

**Asesor**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios, por darme fuerzas y ánimo día a día y mi angelito de toda mi vida por ser mi fuente inspiración.

A mi mami, por su comprensión y apoyo en todo momento para cumplir mis metas.

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, por permitir que logre mis sueños que tanto deseaba.

## **DEDICATORIA**

A Dios por lograr uno de mis  
objetivos, y a toda mi familia  
especialmente a mi madre porque  
es pilar de mi formación y las  
ganas de seguir adelante.

A los docentes por su apoyo  
profesional y sembrar el espíritu  
por la Investigación



## RESUMEN

El presente proyecto de investigación tuvo como objetivo general Describir los talleres de juegos didácticos en el área matemática en los niños de 4 años institución educativa privada Despertar Trujillo 2017. El proyecto consta de una sola variable independiente los juegos didácticos, el tipo de investigación fue cuantitativo de nivel descriptivo no experimental, de un diseño descriptivo simple. En el taller se utilizó las secciones de aprendizaje. Tuvo una población general 75 estudiantes de ambos sexos y una muestra 20 estudiantes de ambos sexos 4 años "A". Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación y el instrumento de evaluación la lista de cotejo El análisis y el procedimientos de datos se utilizó la estadística inferencial con tablas y figuras para la contratación de la hipótesis utilizando el Microsoft Excel 2010 demostrando los resultados del Pretest de la investigación de la influencia del taller juegos didácticos en el área de matemática, obteniendo conclusiones y recomendaciones.

Concluyendo que los juegos didáctico es una de las herramientas más poderosas para motivar el desarrollo de los niños considerando una disciplina de enseñanza y aprendizaje con el fin de conseguir otra mirada del educando .De tal motivo nos ayudar en el desarrollo cognitivo e intelectual, siendo una gran ayuda para las maestra para transmitir conocimiento a través del juego y dar confianza en sí mismo desarrollando un aprendizaje significativo en el área de matemática mostrando habilidades, destrezas y razonamiento.

Palabras claves: aprendizaje, área matemática, juegos didácticos.

## SUMMARY

the main objective of this research project was to describe the didactic games workshops in the area of mathematics for children of four years old. Despertar Trujillo two thousand and seventeen private educational in situation. The project consists of a single independent variable, the didactic games; the type of research was quantitative of non-experimental descriptive level, of a simple descriptive design. The learning sections were used in the workshop. It had a general population seventy-five students of both sexes and one sample twenty students of both sexes four years "A". For the collection of data the observation technique and the evaluation instrument were used. The checklist The analysis and the data procedures we used the inferential statistics with tables and figures for the hiring of the hypothesis using the Microsoft Excel two thousand and ten demonstrating the Pretest results of the investigation of the influence of the didactic games workshop in the area of mathematics, obtaining conclusions and recommendations.

Concluding that the didactic games is one of the most powerful tools to motivate the development of children considering a teaching and learning discipline in order to get another view of the learner. For this reason we help in the cognitive and intellectual development, being a great help for the teacher to transmit knowledge through the game and give self-confidence developing significant learning in the area of mathematics showing skills, skills and reasoning.

Keywords: learning, mathematical area, didactic games, reasoning

# INDICE

1. Título de la tesis .....	1
2. Hoja de firma del jurado y asesor .....	2
3. Hoja de agradecimiento .....	3
<b>3.1</b> Dedicatoria.....	4
4. Resumen.....	1
<b>4.1</b> abstract.....	2
5. Contenido.....	3
6. Índice.....	7
<b>I.</b> Introducción.....	8
<b>II.</b> Revisión de literatura.....	12
<b>2.1</b> Antecedentes.....	12
<b>2.1.1</b> Nivel Internacional.....	12
<b>2.1.2</b> Nivel Nacional.....	16
<b>2.1.3</b> Nivel Local.....	17
<b>2.2</b> Bases teóricas de la investigación.....	20
<b>2.2.1</b> Juegos didácticos.....	20
<b>2.2.1.1</b> Definición .....	20
<b>2.2.2</b> Área de matemática.....	21
<b>2.2.3</b> Teoría social del juego de Vigostky.....	22
<b>2.2.4</b> Teoría de Piaget .....	22
<b>2.2.5</b> Objetivos de los juegos didácticos.....	23
<b>2.2.5.1</b> Intelectual- Cognitivo .....	23
<b>2.2.5.2</b> Volitivo – conductual.....	23
<b>2.2.5.3</b> Afectivo – motivacional.....	24
<b>2.2.6</b> Características de los juegos didácticos.....	24
<b>2.2.7</b> Fases de los juegos didácticos.....	25
<b>2.2.7.1</b> Introducción .....	25
<b>2.2.7.2</b> Desarrollo.....	25

2.2.7.3	Culminación.....	25
2.2.8	Importancia del juego didáctico.....	25
2.2.9	Clasificación de los juegos didácticos.....	26
2.2.9.1	Juegos de destrezas.....	27
2.2.9.2	Juegos de estrategias.....	27
2.2.10	Tipos de juegos.....	27
2.2.10.1	Juegos de construcción.....	28
2.2.10.2	Juegos recreativos.....	28
2.2.10.3	Juegos motores.....	28
2.2.10.4	Juegos psíquicos.....	29
2.2.10.4.1	Juegos intelectuales.....	29
2.2.10.4.2	Juegos afectivos.....	29
2.2.10.4.3	Juegos sociales.....	30
2.2.10.5	Juegos simbólicos.....	30
2.2.10.6	Juegos de actividad motriz.....	30
2.2.10.7	Juegos de mesa.....	30
2.2.11	Ventajas de los juegos didácticos.....	31
2.2.12	Beneficios del juego.....	31
III.	Hipótesis.....	32
IV.	Metodología.....	32
4.1	Diseño de la investigación.....	32
4.1.1	Tipo de investigación.....	32
4.1.2	Nivel de investigación.....	32
4.2	Población y muestra.....	33
4.2.1	Población.....	33
4.2.2	Muestra.....	34
4.3	Definición y oprealización de variables e indicadores.....	35
4.4	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	37
4.4.1	Observación.....	38
4.4.2	Lista de cotejo.....	38
4.5	Plan de análisis.....	39

<b>4.6</b> Matriz de consistencia.....	41
<b>4.7</b> Principios éticos.....	44
<b>V.</b> Resultados... ..	45
<b>5.1</b> Resultados.....	45
<b>5.2</b> Análisis de resultados .....	58
<b>VI.</b> Conclusiones... ..	59
<b>6.1</b> Recomendaciones... ..	60
<b>6.2</b> Referencias bibliográficas.....	61

ANEXOS

## Índice Tablas

Tabla 01 Población.....	33
Tabla 02 Muestra.....	34
Tabla 03 Matriz de Operacional.....	36
Tabla 04 Instrumento de evaluación .....	38
Tabla 05 Matriz de Consistencia.....	41
Tabla 06 Distribución de nivel de logro de aprendizaje Sesión N°1 .....	45
Tabla 07 Distribución de nivel de logro de aprendizaje Sesión N°2 .....	46
Tabla 08 Distribución de nivel de logro de aprendizaje Sesión N°3 .....	47
Tabla 09 Distribución de nivel de logro de aprendizaje Sesión N°4 .....	48
Tabla 10 Distribución de nivel de logro de aprendizaje Sesión N°5 .....	49
Tabla 11 Distribución de nivel de logro de aprendizaje Sesión N°6 .....	50
Tabla 12 Distribución de nivel de logro de aprendizaje Sesión N°7 .....	51
Tabla 13 Distribución de nivel de logro de aprendizaje Sesión N°8 .....	52
Tabla 14 Distribución de nivel de logro de aprendizaje Sesión N°9 .....	53
Tabla 15 Distribución de nivel de logro de aprendizaje Sesión N°10 .....	54
Tabla 16 Distribución de nivel de logro de aprendizaje Sesión N°11 .....	55
Tabla 17 Distribución de nivel de logro de aprendizaje Sesión N°12 .....	56

## Índice Gráficos

Grafico N°1.....	45
Distribución porcentual Sesión N°1	
Grafico N°2.....	46
Distribución porcentual Sesión N°2	
Grafico N°3.....	47
Distribución porcentual Sesión N°3	
Grafico N°4.....	48
Distribución porcentual Sesión N°4	
Grafico N°5.....	49
Distribución porcentual Sesión N°5	
Grafico N°6.....	50
Distribución porcentual Sesión N°6	
Grafico N°7.....	51
Distribución porcentual Sesión N°7	
Grafico N°8.....	52
Distribución porcentual Sesión N°8	
Grafico N°9.....	53
Distribución porcentual Sesión N°9	
Grafico N°10.....	54
Distribución porcentual Sesión N°10	
Grafico N°11.....	55
Distribución porcentual Sesión N°11	
Grafico N°12.....	56
Distribución porcentual Sesión N°12	

## I. INTRODUCCIÓN

Al nivel mundial existen líneas de investigación sobre la enseñanza de las matemáticas, para indagar y para mejorar la resolución de problemas a través de los juegos didácticos. En el Perú siempre se ha buscado superar las deficiencias en los niños y niñas en la resolución de problemas y como enseñar las matemáticas en un aprendizaje significativo.

Calero (2012) en el nivel nacional las enseñanzas en la gran mayoría son expositivos y tradicionales y muy pocas estrategias didácticas sin hacer uso de material concreto ni juegos didácticos en su desarrollo de sus sesiones de aprendizaje de clases, es así, como las maestras todavía laboran sus clases de manera tradicional donde los niños reciben información, memoritas ni motivados aprender y con gran dificultad para resolver problemas matemáticos.

Castro (2008) se expresa “A nivel regional y provincial los juegos didácticos son una pérdida de tiempo, ya que la creencia errónea de los padres y maestras, es que los niños se llenen de conocimiento y contenido lo cual trasmite de manera pasiva evitando el desarrollo cognitivo de sus habilidades y destrezas”

Según MIEDU (2016) nuestro sistema educativo nacional en los últimos años ha mejorado notablemente en sus nuevas propuestas de la forma y manera de enseñar a la vez como se desarrolla cada clase, buscando un nuevo enfoque de indagación queriendo que el niño comprenda, analice y busque la manera de lograr la resolución del problema.

Para lograr que el niño sea autónomo y pueda resolver problemas de la vida cotidiana para conseguir desarrollar habilidades, destrezas y actitudes, siendo una de la mejor estrategia el juego logrando la atención ,creatividad ,pensamiento matemático , destrezas matemáticas y sobre todo aprender conocimiento matemático de manera dinámica y divertida

A través de los juegos didácticos utilizando material concreto, los niños puedan practicar y desarrollar de pensamientos matemático, destrezas y habilidades para comprender el problema y poder encontrar los datos, resolución y encontrar la respuesta a nuestro problema.

FLORES (2003).” El juego es una actividad natural siendo útil como estrategia didáctica para transmitir el interés y el entusiasmo en el niño y niña. Las maestras peruanas no arriesgamos ni nos capacitamos para innovar el juego en la enseñanza de sus alumnos y no logran así familiarizarles con los procesos de las matemáticas”.

BISHOP (2013). “Mediante el uso de juegos didácticos permite al niño interactuar con su entorno de una manera libre ,espontánea ya sea para resolver un problema o cumplir un objetivo, haciendo uso flexible y creativo de los conocimientos, las habilidades, las destrezas, la información o las herramientas que tengan disponibles y considere pertinentes a la situación provista”.

Ministerio de Educación (2016) la educación es una de las principales preocupaciones en todos los países del mundo, que apuntan a un verdadero desarrollo. Sin embargo, existe un notable deterioro en su proceso en los países de menor desarrollo como es el caso del Perú, donde los

gobiernos de turno dejan o posponen su mejoramiento a través del tiempo. Sin embargo, en 12 estos últimos años, se ha dado una serie de Reformas para elevar la calidad educativa, a través del Plan de Mejoramiento de la Educación y otros similares. Se ha priorizado el implementar una serie de Capacitaciones en base a concepciones constructivistas - cognitivas para enfrentar los desafíos de la enseñanza y el ánimo de colocar en práctica una estrategia de enseñanza motivadora en el área matemática, crea los intereses por los cuales nace la disposición de encontrar soluciones que reduzcan el rechazo y los bajos logros de aprendizaje de parte de los estudiantes frente al Área de Educación Matemática, observando a nivel local la falta de aprendizaje significativo en el área de matemática carecen de aplicar y enseñar a través de juegos didácticos . Ante la situación problemática descrita se formula el siguiente enunciado del problema ¿De qué manera influyen los talleres de juegos didácticos en el área matemática en niños de 4 años institución educativa privada Despertar Trujillo 2017?

Por la cual se formuló como objetivo general de la investigación es Determinar la influencia de los talleres de juegos didácticos en el área matemática en niños de 4 años institución educativa privada Despertar Trujillo 2017 Y como objetivo específicos:  
Identificar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años de institución educativa privada Despertar Trujillo 2017  
Conocer y describir los juegos didácticos en los niños de 4 años institución educativa privada Despertar Trujillo 2017  
.Establecer los beneficios que se obtienen mediante la utilización de juegos educativos en los niños de 4 años institución educativa privada Despertar Trujillo 2017

El propósito de este proyecto es para ayudar a contribuir al desarrollo del juego didáctico en el área de matemáticas para facilitar la enseñanza en nuestras aulas y que formar a nuevos niños exploradores y autónomos e independientes para resolver problemas de la vida cotidiana.

Esperamos que este proyecto de investigación nos sirva a muchas maestras y la llevemos a la práctica para conseguir una calidad de educación través del juego didáctico en el área de matemática. Por qué así ayudara en el desarrollo cognitivo e intelectual en sus habilidades y destrezas en resolución de conflictos, confianza en sí mismo, imaginación y aumenta la creatividad.

ÁLVAREZ (2002) por ello “Lo que se busca fundamentalmente es lograr que el aprendizaje de las matemáticas sea a partir de juegos didácticos donde elaboren y resuelvan problemas con autonomía donde sea teoría y práctica. Este tipo de trabajo debe ser un reto para el logro de los propósitos y metas de cada niño y lograr desarrollar un aprendizaje significativo”

## II REVISIÓN LITERARIA

### 2.1 ANTECEDENTES

#### 2.1.1 NIVEL INTERNACIONAL

Ruesga R.M.P. (2012) en la tesis Educación del razonamiento lógico matemático en educación infantil, Tesis Doctoral. Universidad de Barcelona. El diseño corresponde con el de una investigación cuasi experimental multivariada, con grupo piloto. Se trabajó con 203 niños y niñas de 3 a 5 años. Entre las conclusiones, señala las siguientes:

La clara diferencia en el porcentaje de acierto que presenta la tarea de clasificación en modo directo frente a las demás, apoya la afirmación piagetiana que considera la clasificación como una de las actividades lógico-relacionales de más temprana aparición en el ser humano. Y más concretamente, los resultados hallados en la tarea de clasificación en modo directo, muestran que este tipo de actividad es accesible a todos los niños.

A partir de los resultados, conjetura que las múltiples formas en las que los sujetos identifican ubicaciones (colocación de los triángulos y tarjetas código) en la tabla condicionadas por la situación de los dos triángulos-dato, de las cuales los árboles de solución son algunos ejemplos, se corresponden con la diversidad de situaciones vinculadas con la determinación de condiciones suficientes.

A) La igualdad de respuesta de todos los grupos de edad ante la tarea de clasificación en modo directo y la seguridad con la que abordan la solución y que pone de manifiesto el proceso resolutorio, permite plantear la conveniencia de revisar los contenidos de las actividades de razonamiento lógico-matemático y orientarlos hacia actividades con otros niveles de dificultad no necesariamente vinculados con la edad

b) Esta práctica reflexiva, no es habitual en las aulas de Educación Infantil, más allá de la vinculada a la acción. Sin embargo, los resultados obtenidos en la investigación permiten conjeturar que la práctica habitual mejoraría los resultados escolares actuales

Gómez M. (2012) En la tesis Didáctica de la matemática basada en el diseño curricular de educación inicial – nivel preescolar, para obtener el Grado Doctoral en la Universidad de León. Venezuela. El objetivo general fue determinar la situación actual en la Didáctica de la Matemática en educación inicial, a fin de desarrollar una propuesta programática para la adquisición de la noción de número en el niño, dirigida a los docentes, de educación inicial – nivel preescolar, adscritos a Instituciones Privadas del Estado Aragua, Municipio Girardot. Trabajó con una población de 100 docentes y una muestra Intencional censal de 100 Docentes. (50 Control y 50 experimental). Entre las conclusiones, considera las siguientes:

a) En cuanto a las debilidades encontradas posterior a la aplicación del pretest, el porcentaje más bajo, entre 51% a 56% corresponde a la categoría denominada trabajo del docente en la Didáctica de la matemática, por lo que se evidencia ante las preguntas realizadas en el instrumento, que el profesorado tiene poca claridad referida a este tema. En general hay un 60% de respuestas asertivas, puntaje muy bajo si nos detenemos en la importancia que tiene para todo docente saber identificar las fuentes que contienen la información que realmente se requiere, para interpretarla, seleccionarla, relacionarla, organizarla y, sobre todo, aplicarla con pertinencia, tanto a nuestras expectativas como a las características de la situación que se busca modificar.

B) La propuesta, realmente fue una experiencia enriquecedora tanto como para la investigadora como para el profesorado participante ya que supone una contribución al desarrollo y al aprendizaje de los niños desde sus primeros años de vida, en un aspecto tan importante como es la 10. Matemática, pues se trató de ofrecer al profesorado situaciones didácticas interesantes para el trabajo sobre el pensamiento lógico de los niños, así como otras con problemas numéricos; logrando que relacionaran los contenidos teóricos con dichos juegos.

C) La aplicación de la propuesta programática fue de gran influencia en la formación y actualización del profesorado, la cual se desarrolló a través de estrategias pedagógicas que involucraron el diálogo y propiciaron situaciones en las cuales todas participaron libremente y con gran interés. Resulta claro que la formación permanente debe ocuparse de dar a los docentes las posibilidades de cambiar sus puntos de vista iniciales y de establecer espacios de reflexión sobre el saber y sobre el modo de hacerlo interesante y comprensible. En el proceso de formación de los docentes se debe reflexionar sobre los procesos lógicos matemáticos y la importancia para la vida. Es necesario promover la investigación en las distintas ocasiones en que el maestro se enfrenta en su praxis diaria

Edo y Deulofeu (2015), en su tesis: "Investigación sobre juegos, interacción y construcción de conocimientos matemáticos", realizado con la finalidad de obtener el grado de Doctor en Educación en la Universidad Autónoma de Barcelona. Este estudio fue realizado en una población de 150 niños y una muestra de 45 niños del 3º de ciclo medio de la Educación General Básica.

Asimismo, el diseño empleado fue el descriptivo-comparativo han llegado a las conclusiones siguientes:

- a. En los segmentos de preparación de la partida, de desarrollo de la partida y de conclusión de la partida, el contenido matemático se relaciona con las tareas específicas del juego (reparto y organización del material; cálculos necesarios para realizar la jugada, estrategias para mejorar el juego, recuento y comparación final de las puntuaciones)
- b. En el segmento de concreción de la tarea y de recapitulación, los contenidos matemáticos presentes en los diálogos (cálculos y estrategia) se desvinculan de la situación concreta en la que se generaron y, conducidos por la maestra, se convierten en materia colectiva de reflexión.

Díaz Díaz (2015), en su tesis: "El grado de abstracción en la resolución de problemas de cambio de suma y resta en contextos rural y urbano\*", realizado con la finalidad de obtener el grado de doctor en Educación en la Universidad Complutense de Madrid. Este estudio fue realizado en una población de 192 niños y una muestra de 96 niños del tercero, cuarto y quinto de primaria.

Asimismo, el diseño empleado fue experimental han llegado a las conclusiones siguientes:

- a) Los problemas en los niveles inferiores (concreto y pictórico) se realizan de manera eficaz por los alumnos de primero y segundo curso
- b) Existe una fase de transición entre la suma y la resta en los niños de segundo curso que manifiestan en los problemas verbales como la situación cognitiva de expresión de su conocimiento aritmético informal.

### **2.1.2 NIVEL NACIONAL**

Camacho (2012), denominada “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años”, realizada para optar el grado de maestría en educación a nombre de la Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, que se realizó con el método cuantitativo, diseño pre experimental, aplicando como instrumentos guías de observación y encuestas; y, en la cual concluye que el juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades.

López (2014) en su tesis titulada: “Déficit de atención e Hiperactividad en infantes de nivel inicial del distrito Tambo-Huancayo” de la Universidad Nacional Centro del Perú, planteó como objetivo determinar si existen diferencias de DA e hiperactividad en infantes del nivel inicial entre la zona urbana y rural del distrito de El Tambo – Huancayo, su diseño de investigación fue descriptivo comparativo, con una población conformada por los infantes del nivel inicial del distrito de El Tambo – Huancayo y muestra constituida aproximadamente por el 30% del universo poblacional, concluyendo que existen diferencias de DA e hiperactividad en infantes de nivel inicial entre la zona urbana y rural del distrito de El Tambo - Huancayo.

Gil (2007). Desarrolló un trabajo titulado: "El Juego como Estrategia Didáctica para mejorar la enseñanza de las Matemáticas en niños de Arequipa con dificultad de aprendizaje del 3° grado de educación básica". Utilizando en dicho trabajo la investigación cualitativa y trabajando con una muestra conformada por 13 mujeres y 7 hombres: estudiantes del 4° año básico.

Planteándose el siguiente objetivo: proponer el juego como estrategia didáctica para la enseñanza de las matemáticas en niños con dificultad de aprendizaje del 3er grado de educación básica llegando finalmente a las siguientes conclusiones:

- El juego beneficia el crecimiento evolutivo del niño permitiéndole desarrollar su motricidad tanto fina como gruesa. Así mismo, es a través de su intelecto que el niño conoce, aprende y piensa sobre una experiencia para poder asimilar e incorporar su estructura mental. A través del juego su lenguaje se incrementa mejorando su desarrollo. Igualmente favorece su progreso socio-emocional, ya que concede desarrollar la identidad del niño, la capacidad de expresar sus sentimientos, la confianza en el sí mismo, así como su autonomía y amplía aún más su integración social.

### **2.1.3 NIVEL LOCAL**

Estrada E. y Zavaleta L. (2012) en la tesis "Programa de matemática recreativa "Matemática Kits" para desarrollar la noción de numeral en los niños de 5 años de la i.e. N° 1678 "Josefina Pinillos de Larco" de la ciudad de Trujillo en el año 2012. (Tesis de Licenciatura) en EAP de Educación Inicial. Tiene como objetivo principal; abordar la problemática que presentan los niños en la edad de pre escolar en lo que concierne al área de Matemática, específicamente en lo que es Noción de Numeral. Aplicó el diseño cuasi experimental con pre y postes. Trabajaron con 33 niños y niñas de educación inicial. Entre las conclusiones consideran:

a) Los niños del grupo experimental según el post test lograron desarrollar la noción de numeral. La elaboración del programa, estuvo contextualizado al problema que presentaron los niños para poder desarrollar la noción de numera

b) La aplicación del programa de matemática recreativa “Matemática Kids” sirve para desarrollar la noción de numeral en los niños de 5 años, materia de nuestra investigación.

C) La ejecución de las actividades del programa de matemática recreativa, realizadas al grupo experimental lograron desarrollar significativamente la noción del numeral en los niños en relación a los niños del grupo control puesto haciendo una diferencia entre ambos de 6.49 que equivale al 32.44%. d) Los resultados estadísticos que anteceden, nos confirma que el programa de matemática recreativa “Matemática Kids” permitió desarrollar significativamente la noción de numeral en los niños 5 años de la I.E. N°1678 – Josefina Pinillos de Larco

VASQUEZ (2014), realizo una tesis titulada” Programa de actividades de aprendizaje significativo para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años de edad de la I.E N°253 de la ciudad de Trujillo; Dicho estudio fue realizado con un total de 19 niños . Siendo esta una investigación pre-experimental. Usando como instrumento guía de entrevista y concluyendo en lo siguiente:

- a) A través de programa de actividades de aprendizaje significativo se ha logrado desarrollar un máximo porcentaje en las nociones de corto, largo, bajo, lleno y vacío, mas, menos, ancho y angosto en un cien por ciento.
- b) Percepción visual en 100%reproducción de figuras y secuencias en un 1000% reconocimiento y producción de numero 100%y cardinalidad 100%

ALVA (2013) titulado” Progrma de matematica recreativos para mejorar el aprendizaje de los numeros y la numeracion en los niños de 5 años del C.E.I N°1615 de Trujillo; dicho pogrma lo realizo con 20 niños de 5 años utilizando el diseño de investigación pre experimental de pre-test y pos- test y se concluyo en lo siguiente .

- a) La matematica recreativa, aplicada en las actividades de aprendizaje con los niños de 5 años del C.E.I N°1615 de Trujillo , ha constitulo unaa estrategia didactica con alto motivador para el aprendizaje de las competencias seleccionadas del area logico matematico.
- b) Utilizando didactica y juegos ludicos , los estuidiantes tienen mayor posibilidad de demostrar las figuras geometricas.

## **2.2 BASES TEORICAS DE LA INVESTIGACIÓN.**

### **2.2.1 JUEGOS DIDACTICOS**

#### **2.2.1.1 Definición**

Sanuy (2008) es una estrategia didáctica que ayuda al desarrollo de los niños utilizando métodos y estrategias es decir, contribuye al logro de la motivación para el niño, o sea, constituye una forma de trabajo que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los niños en la toma de decisiones para la solución de diversos problemas y también propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, además contribuye al logro de la motivación.

En el marco educativo el juego didáctico es definido como aquel que “(...) propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades [...] el logro de la motivación [...] y la reflexión que conlleva a la valoración”. Arias y Domínguez, (2004:38). Por tanto, los juegos didácticos ofrecen a los maestros la posibilidad de orientar situaciones lúdicas, que junto a conocimientos y habilidades, permitan favorecer las orientaciones valorativas en los escolares.

García (2006) es un estructurado como un juego reglado los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad e imaginación y de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad

intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad.

Mallart (2000) nos dice “Los juegos didáctico se lo considera una disciplina de enseñanza y aprendizaje con el fin de conseguir otra mirada del educando”

De tal motivo nos ayudar en el desarrollo cognitivo e intelectual, siendo una gran ayuda para la maestra para trasmitir conocimiento y dar confianza en sí mismo.

### **2.2.2 Área de Matemática**

Tincopa (2009) la matemática forma parte del pensamiento humano se va estructurando desde los primeros años de vida en forma gradual y sistemática. El niño y la niña observan y exploran su entorno inmediato y los objetos que lo configuran, estableciendo relaciones entre ellos al realizar actividades concretas a través de la manipulación de materiales, participación en juegos didácticos, elaboración de esquemas gráficos, dibujos entre otros. Estas interacciones les permiten representar y evocar aspectos diferentes de la realidad vivida, interiorizarlas en operaciones mentales y manifestarlas utilizando símbolos como instrumentos de expresión, pensamiento y síntesis de las acciones que despliegan sobre la realidad, para luego ir aproximándose a niveles de abstracción.

Al empezar su escolaridad, los estudiantes ya poseen cierto nivel de desarrollo de sus estructuras cognitivas, llevan al aula una considerable experiencia matemática, a partir de la cual pueden seguir avanzando en la construcción de su conocimiento matemático, haber conjeturas y elaborar modelos.

### **2.2.3 Teoría social del juego Vigostky**

Vigostky (2006) “El juego es un lenguaje tanto de gestos, movimientos y mímica como de palabras es decir, el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás y jugando con otros amplía su capacidad de comprender la realidad”

Se caracteriza fundamentalmente porque en él se inicia el comportamiento conceptual del niño o niña, es la actividad donde transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego es principalmente imaginaria, es la naturaleza social de los papeles representados por el niño lo cual contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas donde el niño a través del juego se puede observar lo que el niño puede realizar actividades solo y lo que puede ser con otras personas, ya que la mediación de este proceso de interacción social y socialización y lograr que de diferentes formas desarrolle sus capacidades.

### **2.2.4 Teoría del juego de Piaget**

Piaget (2005) “Desarrolla gradualmente el uso del lenguaje y la capacidad para pensar en forma simbólica. El niño es capaz de pensar lógicamente en operaciones unidireccionales es la actividad egocentrismo y la fantasía con la que ven todo sus estructuras mentales se van desarrollando y ya son capaces de buscar soluciones a sus problemas”

Fase preoperacional el juego es la etapa donde se inventa amigos imaginarios con los que juega con roles complejos es autónomo creando una independencia.

“Operaciones concretas es el conocimiento lógico – matemático es el que construye el niño al relacionar las experiencias obtenidas en la manipulación de los objetos surgiendo de una abstracción reflexiva, ya que este conocimiento no es observable y es el niño quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos, desarrollando siempre de los más simple al más complejos.”

### **2.2.5 El juego didáctico y sus aspectos.**

Permite el desarrollo de habilidades por áreas de desarrollo y dimensión académica, entre las cuales se pueden mencionar (Yvern ,1998)

**2.2.4.1 Intelectual-cognitivo** Son procedimientos de conocimiento se fomentan la imaginación, atención, memoria, pensamiento, fantasía , capacidades lógicas, habilidades, hábitos, potencial creador, y otros.

**2.2.4.2 Volitivo- conductual** adquiere desarrollar el factor crítico y autocrítico a través del juego por lo tanto se una herramientas fundamentales para el aprendizaje de los niños, actitudes, compañerismo, valores morales y la seguridad en sí mismo para resolver problemas de la vida cotidiana.

**2.2.4.3 Afectivo-motivacional** el interés por aprender demostrando sus emociones y sentimientos el dar y recibir ayuda. El juego didáctico es en sí mismo una motivación para estimular y fomentar el enseñanza –aprendizaje.

### **2.2.5 Objetivos de los juegos didácticos**

Sanuy (2008) enseñar a los niños y niñas a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida. Ayuda al niño a desarrollar su lado cognitivo para la resolución de problemas y mejorar la capacidad de pensamiento matemático de innovación logrando contribuir al desarrollo de su mente, confianza incorporar hábitos y actitudes matemáticas.

### **2.2.6 Características de los juegos didácticos**

Díaz (2002) los juegos didácticos presentan distintas características que se deben tener en cuenta a la hora de realizarlo como: las edades, el lugar, los materiales, el ritmo y el área que se va trabajar.

-Ser sencillos, adecuados a la edad de los niños.

-Se desarrolla con orden.

-El juego didáctico manifiesta regularidad y consistencia

-Tener una finalidad específica.

-Ser atractivos y motivadores.

- La maestra y niños interactúen. Mediante la utilización de los juegos didácticos en el aula pretendemos posicionar al niño como agente del propio aprendizaje y la profesora como una observadora indirecta.

## **2.2.7 Fases de los juegos didácticos**

Artigue, Douady y otros, (2004) nombran que el juego posee fases esenciales que son:

**2.2.7.1 Introducción:** son pasos a seguir que posibilitarán iniciar el juego, esto incluye los acuerdos que se logren establecer en el juego didáctico y normas a seguir con las recomendaciones para dar inicio.

**2.2.7.2 Desarrollo:** Se comienza la actuación de los niños o niñas en dependencia y autonomía de lo establecido al inicio del juego las reglas.

**2.2.7.3 Culminación:** se da cuando el niño o la niña logran alcanzar la meta propuesta al inicio y cumplido con las reglas establecidas demostrando su desarrollo habilidades y un mejor dominio del juego didáctico.

## **2.2.8 Importancia del juego didáctico**

Bishop (2008)... es una de las actividades más importantes y vital para el desarrollo de los niños porque les ayuda a comprender e interactuar con su entorno mediante el juegos didáctico los niños van experimentando nuevas sensaciones y desarrollando cualidades como la observación, la iniciativa, el valor, la capacidad creadora, la sociabilidad, la disciplina, el desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo

Favoreciendo la creatividad, el espíritu investigativo y despierta la curiosidad por lo desconocido, lo cual es un factor fundamental a la hora de generar preguntas. También

para trabajar en equipo, reforzar habilidades, educa pues es un medio de familiarizarse con las ideas, estimula la creatividad, desarrolla destrezas y habilidades.

## **2.2.9 Clasificación de los juegos didácticos**

### **2.2.9.1 Juegos de destrezas**

Moreno, J. (2002) desarrolla distintas habilidades y reflejos. Todo ser humano debe practicarlos desde niño pues le ayudan a desenvolverse con sus semejantes y también a trabajar la inteligencia.

Para desarrollar la psicomotricidad fina o la destreza, es necesario tener un dominio de los movimientos, especialmente de manos y brazos, así como coordinación visual y manual. Para este fin existen muchas actividades cotidianas que ayudan a desarrollar este tipo de habilidades. Sin embargo, una de las actividades más importantes suelen ser los juegos de destreza, pues los niños mejoran su inteligencia y psicomotricidad de manera inconsciente al divertirse.

Los juegos de destreza sirven para estimular el desarrollo de ciertas habilidades, pues al practicar, los niños suelen girar las manos, moverlas en diferentes direcciones, hacia arriba, hacia abajo y con movimientos circulares. Estos ejercicios ayudan a estimular la inteligencia y el cerebro.

### **2.2.9.2 Juegos de estrategias**

Moreno, J. (2002) tiene muchos beneficios porque favorece la creatividad, ejercita y potencia la memoria, aprende a planificar y resolver problemas. Al mismo tiempo, también benefician la concentración y ayudan a adquirir autocontrol, y si se practican en grupo, sirven para desarrollar habilidades sociales y se establece regla para lograr el objetivo.

### **2.2.9.3 Juegos libres**

Moreno, J. (2002) son algunos objetivos establecidos de manipulación y transformación y guiadas por algunas reglas mínimas es una actividad muy motivadora que nos ayuda a tener un aprendizaje significativo libre y a veces espontáneo.

### **2.2.10 Tipos de juegos**

#### **2.2.10.1 Juego de construcción:**

Sánchez, (2011) su aspecto más elemental se reduce a simple manipulación, poco a poco puede asociarse a estas actividades varias operaciones para conseguir algo más concreto. Por regla general, el pequeño combina este tipo de juego con su aptitud de dramatizar y puede dar más realce a la fría posibilidad de construir. Ciertamente estos juguetes pueden ser de gran ayuda para la formación descubriendo un amplio margen de combinaciones de elementos, pero también encierran además un factor muy importante en la vida del niño, la creatividad.

### **2.2.10.2 Juegos recreativos**

Sánchez (2011) expresa “Es una actividad recreativa donde intervienen uno, dos o más participantes su fin es cumplir con un rol educativo para ayudar al estímulo mental y físico contribuyendo al desarrollo de habilidades psicológicas .Proporcionando diversión y entretenimiento, su finalidad es generar satisfacción a los participantes y lograr un aprendizaje planteado con reglas claras y precisas.

Para Sánchez (2011, pp.60-75), menciona que el juego se clasifica de la siguiente manera:

**2.2.10.3 Juegos motores:** Bonzom (1994) se expresa “Es una actividad lúdica significa que se conforma una situación motriz y medida por un objetivo motor buscando la construcción de modelos pedagógicos para enseñar un contenido a través de la psicomotricidad amplifica la experiencia del niño en clase, ayuda a interiorizar y a generalizar los aprendizajes de una manera significativa con su cuerpo”

### **2.2.10.4 Juegos psíquicos:**

Se dividen en:

**2.2.10.4.1 Juegos intelectuales:** Cratty (1995) menciona “Es una actividad basada en un fin determinado de averiguar o descubrir aplicando el intelecto y razonamiento

logrando memorización, concentración, correspondencias, creatividad, descripciones, clasificación, numeración, indagación, memoria, vocabulario y observación.”

**2.2.10.4.2 Juegos afectivos- emocionales:** según Leyva (2013) expresa “son los juegos con carga emocional de tristeza, alegría, sorprendido y espontáneos porque se juega a revivir o representar una situación que se ha vivido o se vivirá en la realidad, como los juegos de rol o juegos dramáticos.”

**2.2.10.4.3 Juegos sociales:** Peña (2009) expresa “Es la actividad de enseñar a los niños a comunicarse y a trabajar en equipo y al mismo tiempo divertirse ayudando a desarrollar mejor habilidades de sociabilidad fortaleciendo normas y valores .Con una finalidad de enseñanza significativa “

**2.2.10.5 Juegos simbólicos:** Sánchez (2009) expresa” Es la actividad donde se desarrolla muchas destrezas y habilidades, es la capacidad de imitar situaciones de la vida real y ponerse en el lugar de otra e imaginaria .A través de este juego el niño representa la forma simbólica, os roles las situaciones del mundo que le rodea ayuda a desarrollar el lenguaje, empatía.”

**2.2.10.6 Juegos de actividad motriz:** Se agrupan bajo esta denominación todas las actividades del niño en las que interviene la coordinación y el equilibrio entre las distintas

partes del cuerpo al saltar, correr o arrastrarse, es decir los ejercicios basados en el desarrollo de la motricidad gruesa.

**2.2.10.7 Juegos de mesa:** Sánchez (2009) menciona “Es un juego de mesa sobre un tablero o superficie, es con reglas específicas dependiendo del juego pueden participar dos a cuatro o más participantes se requiere de destreza manual, razonamiento lógico y matemático”

### **2.2.11 Ventajas de los juegos didácticos**

Zapata (2005) Promueve a los niños hábitos de enseñanza- aprendizaje en los niños, aumenta el interés y una gran motivación.

Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los niños, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas para dar la retroalimentación, refuerza su autonomía. Ayuda a los niños a adquirir altos niveles de destreza en el desarrollo del pensamiento matemático y estrategias de la resolución de problemas.

Una clase con unos juegos didácticos es una sesión hermosa motivada desde el comienzo hasta el final, produce entusiasmo, diversión, interés, desbloqueo y gusto por estudiar matemáticas y mediante el juego didáctico los niños no sólo se divierten, sino que desarrolla su personalidad, estado anímico y logra su aprendizaje significativo aplicando teoría y práctica.

### **2.2.12 Beneficios del juego**

Bravo (2010) satisface a las necesidades básicas de ejercicio físico y mental. La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas. Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, ayudando al equilibrio emocional. Con los juegos de imitación está ensayando y ejercitándose para la vida de adulto. Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales En el juego didáctico juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y lograr hábitos

### **III HIPOTESIS**

Como influyen los talleres de juegos didácticos significativamente en el área de matemática en los niños de 4 años institución educativa privada Despertar Trujillo 2017

Afirmativa.

Si influyen los talleres de juegos didácticos significativamente en el área de matemática en los niños de 4 años institución educativa privada Despertar Trujillo 2017.

Nula.

No influyen los talleres de juegos didácticos significativamente en el área de matemática en los niños de 4 años institución educativa privada Despertar Trujillo 2017.

## **IV. METODOLOGÍA**

### **4.1 Diseño de la investigación.**

El diseño de estudio que se utilizó en el presente trabajo es descriptivo pre-experimental León & Montero (1997) son aquellos diseños formulados para establecer algún tipo de asociación entre dos o más variables.

EN NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DESPERTAR TRUJILLO 2017

El esquema a seguir es el siguiente:

**Gu → Oi**

Dónde:

G= estudiantes de 4 años en la Institución Educativa Despertar.

O= Pre-test aplicado al grupo experimental.

## 4.2 Población y muestra

### 4.2.1 Población

El área donde se realizó el estudio está ubicada en el distrito de Trujillo, las instituciones educativas privada el nivel inicial, la cual acoge a los niños de tres, cuatro y cinco años de edad, dicha aula es de espacio medio y está acorde a la cantidad de niños. Está conformada por los niños de 3, 4 y 5 años de edad de las Instituciones Educativas Particular Despertar, Trujillo.

**TABLA 1: Población**

<b>Edad/Sección</b>	<b>Sexo</b>		<b>Total</b>
	H	M	
3 años / A,B	18	13	31
4 años / A,B	15	11	26
5 años / A	10	8	18
Total			75

Fuente: Nóminas de matrícula del año 2017

#### 4.1.1 El tipo investigación

El presente Proyecto de Investigación es de tipo descriptiva simple (Lerna, 2004).

#### 4.1.2 Nivel de la investigación de las tesis

El nivel de investigación del proyecto es cuantitativo.

#### 4.2.2 Muestra

Está conformada por los estudiantes de 4 años de edad del mismo sexo en la INSTITUCIÓN EDUCATIVA DESPERTAR TRUJILLO 2017

**TABLA 2: muestra**

Institución Educativa	Edad	Sección	N° de Estudiantes	
			Varones	Mujeres
DESPERTAR	4 años	“A”	12	8
Total			20	

Fuente: Nómina de matrícula del año 2017.

#### Criterios de inclusión

- Estudiantes de 4 años de edad.

- Disposición a participar a los talleres de juegos didácticos para área de matemática.

### **Criterios de exclusión**

- Estudiantes que se integren a la I. E. después de haber iniciado los talleres.

## **4.3 Definición y operacionalización de las variables**

### **Variable 1: Juegos didácticos:**

Vial, J. (1988). Los juegos didácticos despiertan el interés del niño y le ofrecen ocasiones para observar, para fortalecer su atención y su voluntad, para asociar y juzgar, para enriquecer sus expresiones, ordenarlas, combinarlas y establecer sus relaciones con otras.

Según García, I (2008). El aprendizaje es todo aquel conocimiento que se adquiere a partir de las cosas que nos suceden en la vida diaria, de este modo se adquieren conocimientos, habilidades, etc.

**TABLA N° 3: Matriz de operacional TALLER DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DESPERTAR TRUJILLO 2017**

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable : Juegos didácticos	Mallart, J. (2000) plantea que los juegos didácticos son elementos que se utilizan como estrategias para cualquier nivel de enseñanza educativa, siendo fuente para el docente al momento de transmitir conocimientos.	Los talleres de juegos didácticos es una propuesta pedagógica basado en estrategias metodológicas, para desarrollar conceptos matemáticos a partir de situaciones relacionadas con la vida de los niños, trabajando en equipo y compartiendo conocimientos.  El aprendizaje “Es un proceso de adquisición cognoscitiva que explica, en parte, el enriquecimiento y la transformación de las estructuras internas, de las potencialidades del individuo para comprender y actuar sobre su entorno, de los niveles de desarrollo que contienen grados específicos de potencialidad”.	COGNITIVA	Juegos Mesa	A Logro Previsto (16– 20)
				Juegos de Construcción	
			Juegos Intelectuales.	B En proceso (11 – 15)	
			Juegos Simbólicos		
	Ortiz, A. (2009).El aprendizaje “es un proceso personal en la producción y construcción, el aprendizaje no se fija se construye, el grupo de clase es una magnitud sociológica debe propiciar una atmósfera participativa e interactiva. En el aprendizaje no solo es importante lo que se aprende, sino cómo se aprende. Quien aprende construye activamente nuevos significados”.		MOTRIZ	Juegos Motores.	C En inicio (0 - 10)

#### 4.4 Técnicas e instrumentos

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.

**TABLA N° 4 Instrumento de evaluación**

<b>Nivel Educativo</b>	<b>Escala de calificación</b>	<b>Descripción</b>
<b>EDUCACIÓN INICIAL</b>  <b>Literal y descriptiva</b>	<b>A</b> <b>Logro previsto</b>	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	<b>B</b> <b>En proceso</b>	Cuando el estudiante está en el camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	<b>C</b> <b>En inicio</b>	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

**Fuente:** Diseño Curricular Nacional (2016).

#### **4.4.1 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**

Consiste en un listado de aspectos a evaluar (contenidos, capacidades, habilidades, conductas), al lado de los cuales se puede calificar, un puntaje, una nota o un concepto. Es entendido básicamente como un instrumento de verificación. Es decir, actúa como un mecanismo de revisión durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de ciertos indicadores prefijados y la revisión de su logro o de la ausencia del mismo. (Luna, 2007).

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.

#### **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 asta con recolectar los datos, ni con cuantificarlos adecuadamente. Una simple colección de datos no constituye una investigación. Es necesario analizar, comparar y presentar de manera que realmente lleven a la confirmación o el rechazo de la hipótesis.

Iglesias, J. &.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 niños de la muestra



**4.6 TABLA N° 5: Matriz de consistencia TALLER DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DESPERTAR TRUJILLO 2017**

PROBLEMA	OBJETIVO	VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
¿De qué manera influyen los talleres de juegos didácticos en el área matemática en niños de 4 años institución educativa privada Despertar Trujillo 2017?	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>Determinar la Influencia de los talleres de juegos didácticos en el área matemática en niños de 4 años institución educativa privada Despertar Trujillo 2017</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>Identificar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años de institución educativa privada Despertar Trujillo 2017</p>	Variable :  Juegos didácticos	<p>Mallart, J. (2000) plantea que los juegos didácticos son elementos que se utilizan como estrategias para cualquier nivel de enseñanza educativa, siendo fuente para el docente al momento de transmitir conocimientos.</p> <p>Ortiz, A. (2009).El aprendizaje “es un proceso personal en la producción y construcción, el aprendizaje no se fija se construye, el grupo de clase es una magnitud sociológica debe propiciar una atmósfera participativa e interactiva. En el aprendizaje no solo es importante lo que se aprende, sino cómo se aprende.</p>	<p>Los talleres de juegos didácticos es una propuesta pedagógica basado en estrategias metodológicas, para desarrollar conceptos matemáticos a partir de situaciones relacionadas con la vida de los niños, trabajando en equipo y compartiendo conocimientos.</p> <p>El aprendizaje “Es un proceso de adquisición cognoscitiva que explica, en parte, el enriquecimiento y la</p>	COGNITIVA	Juegos Mesa	Identifica las reglas preestablecidas en el juego didáctico.
							Ejercita el pensamiento lógico para competir en el juego
							Resuelve el problema propuesto.
					Juegos de Construcción	Identifica el objeto de la realidad propuesta.	
						Reconstruye el objeto propuesto.	
					Juegos Intelectuales	Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos.	
Reconoce y compara por color, forma y tamaño.							

				transformación de las estructuras internas, de las potencialidades del individuo para comprender y actuar sobre su entorno, de los niveles de desarrollo que contienen grados específicos de potencialidad”.			Agrupar personas, objetos y formas geométricas.
<p>Conocer y describir los juegos didácticos en los niños de 4 años institución educativa privada Despertar Trujillo 2017</p> <p>Establecer los beneficios que se obtienen mediante la utilización de juegos educativos en los niños de 4 años institución educativa privada Despertar Trujillo 2017</p>			<p>Quien aprende construye activamente nuevos significados”.</p>		SOCIAL	Juegos Simbólicos	Reconoce la situación problemática.
							Representa escenas de la vida cotidiana.
							Emplea una matemática contextualizada.
					MOTRIZ	Juegos Motores	Identifica las instrucciones de un juego de actividad motriz.
							Realiza coordinación motora – gruesa de nociones.
							Arriba-abajo; grueso-delgado
							Ultimo- primero
							Grande-mediano-pequeño.

--	--	--	--	--	--	--	--

#### **4.8 Principios éticos.**

En el proceso de investigación se tuvo en cuenta lo recomendado por el código de ética para la investigación, aprobado por acuerdo de Consejo Universitario con Resolución N°0108-2016 CU- ULADECH Católica, en principios que rigen la actividad investigativa.

Entre las que se ha tomado en cuenta son las siguientes:

**Protección a las personas** -La persona en toda investigación es le 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 obtengo un beneficio.

**Beneficencia y no maleficencia:** - Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir las posibilidades efectos adversos y maximizar los beneficios.

**Integridad Científico** \_La integridad o rectitud deben regir no solo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanzas y a su ejercicio profesional. La integridad del investigador resulta especialmente relevante cuando, en función de las normas de ontológicas de su profesión, evalúan y declaración daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación. (p.3)

## **V Resultados.**

### **5.1 Resultados**

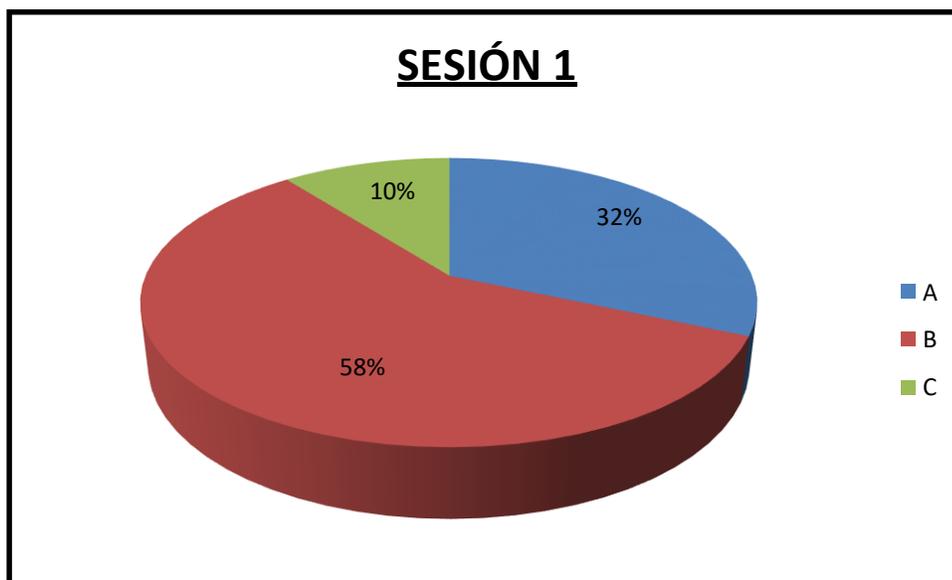
En este apartado se presentan los resultados del proceso de recolección de datos, luego de aplicado el cuestionario. Los resultados se presentan en función de los objetivos propuestos en la investigación

**TABLA N°6 : Calificaciones de los niños de la muestra. Sesión 1**

Nivel de aprendizaje de logro	f	%
A	6	32
B	11	58
C	2	11
TOTAL	20	100

Fuente: Matriz de datos

**GRÁFICO N°1 Porcentaje de los niños de la muestra. Sesión 1**



Fuente: Tabla N°6

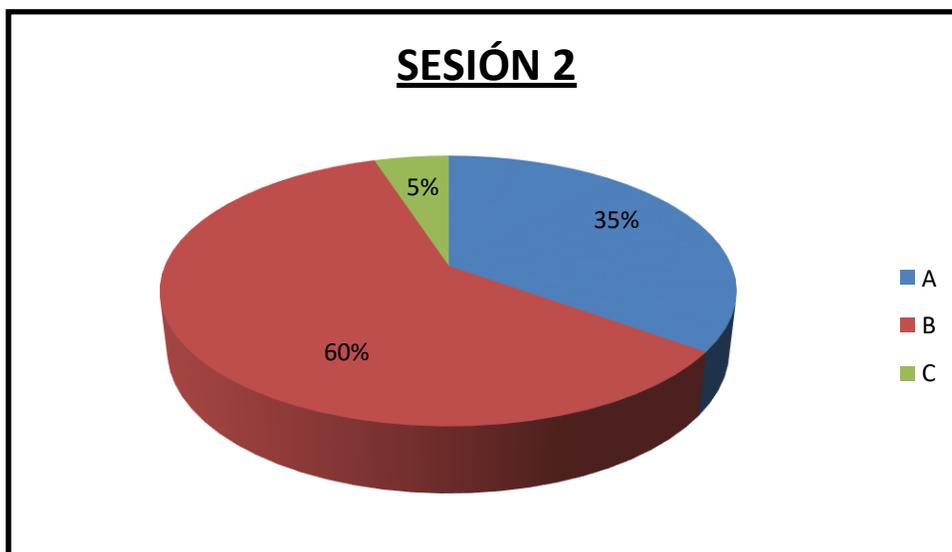
En la tabla 6 y en el gráfico 1, se observa que el 32% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática previsto, es decir A; un 58% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la Matemática en proceso, es decir B Y un 10% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la matemática C, es decir en inicio.

**TABLA N° 7: Calificaciones de los niños de la muestra. Sesión 2**

Nivel de aprendizaje de logro	f	%
A	7	35
B	12	60
C	1	5
TOTAL	20	100

Fuente: Matriz de datos

**GRÁFICO N°2 Porcentaje de los niños de la muestra. Sesión 2**



Fuente: Tabla N°7

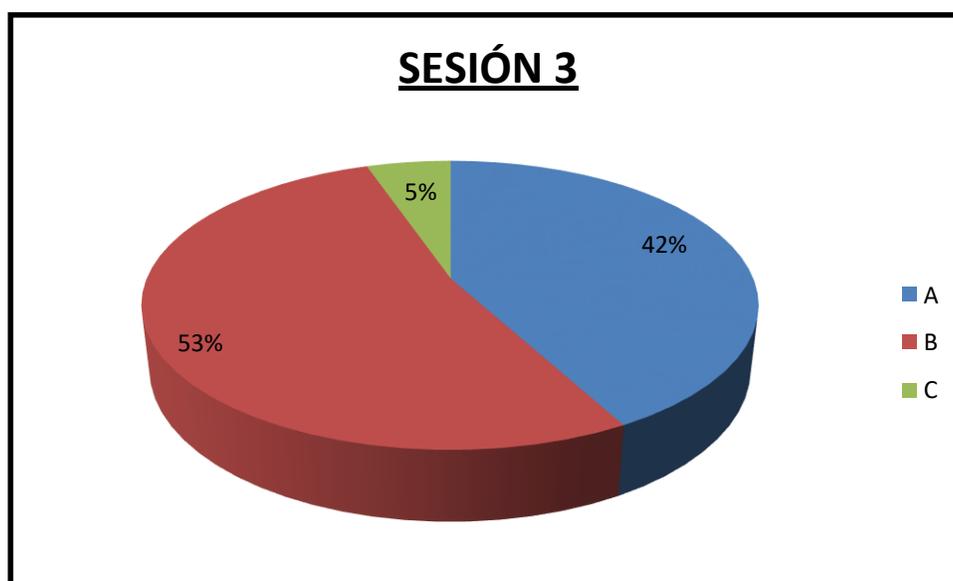
En la tabla 7 y en el gráfico 2, se observa que el 35% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática previsto, es decir A; un 60% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la Matemática en proceso, es decir B Y un 5% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la matemática C, es decir en inicio.

**TABLA N° 8: Calificaciones de los niños de la muestra. Sesión 3**

Nivel de aprendizaje de logro	f	%
A	8	42
B	10	53
C	1	5
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de datos

**GRÁFICO N°3 Porcentaje de los niños de la muestra. Sesión 3**



Fuente: Tabla N°8

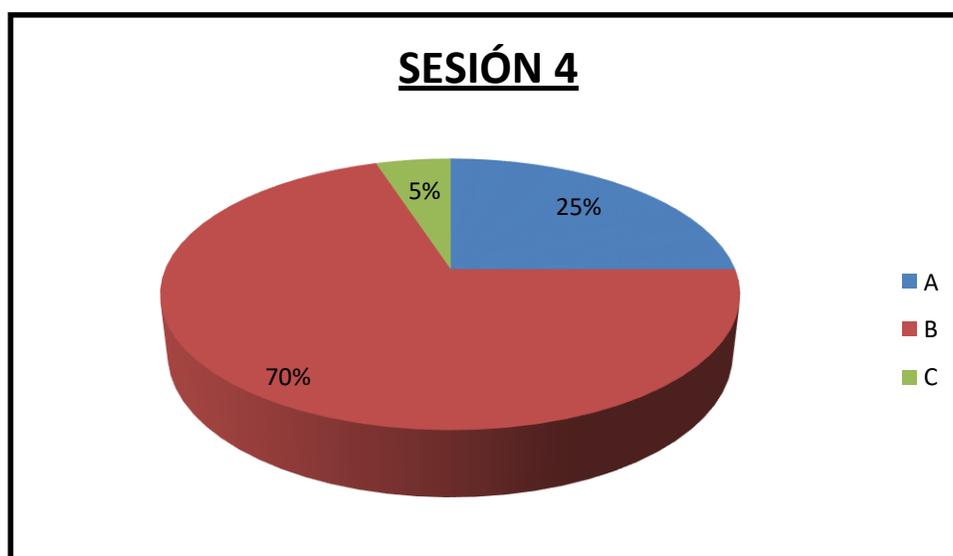
En la tabla 8 y en el gráfico 3, se observa que el 42% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática previsto, es decir A; un 53% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la Matemática en proceso, es decir B Y un 5% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la matemática C, es decir en inicio.

**TABLA N° 9: Calificaciones de los niños de la muestra. Sesión 4**

Nivel de aprendizaje de logro	f	%
A	5	25
B	14	70
C	1	5
TOTAL	20	100

Fuente: Matriz de datos

**GRÁFICO N°4 Porcentaje de los niños de la muestra. Sesión 4**



Fuente: Tabla N°9

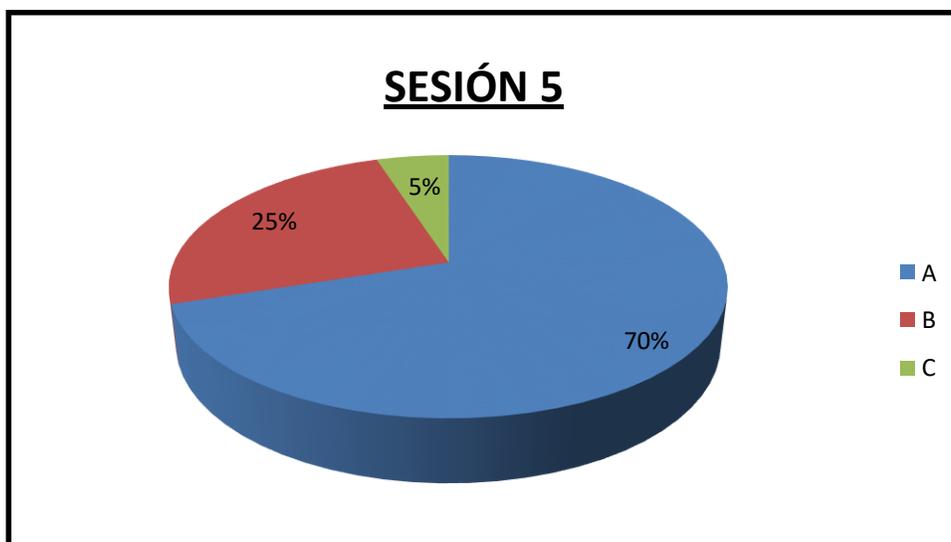
En la tabla 9 y en el gráfico 4, se observa que el 25% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática previsto, es decir A; un 70% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la Matemática en proceso, es decir B Y un 5% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la matemática C, es decir en inicio.

**TABLA N° 10: Calificaciones de los niños de la muestra. Sesión 5**

Nivel de aprendizaje de logro	f	%
A	14	70
B	5	25
C	1	5
TOTAL	20	100

Fuente: Matriz de datos

**GRÁFICO N°5 Porcentaje de los niños de la muestra. Sesión 5**



Fuente: Tabla N°10

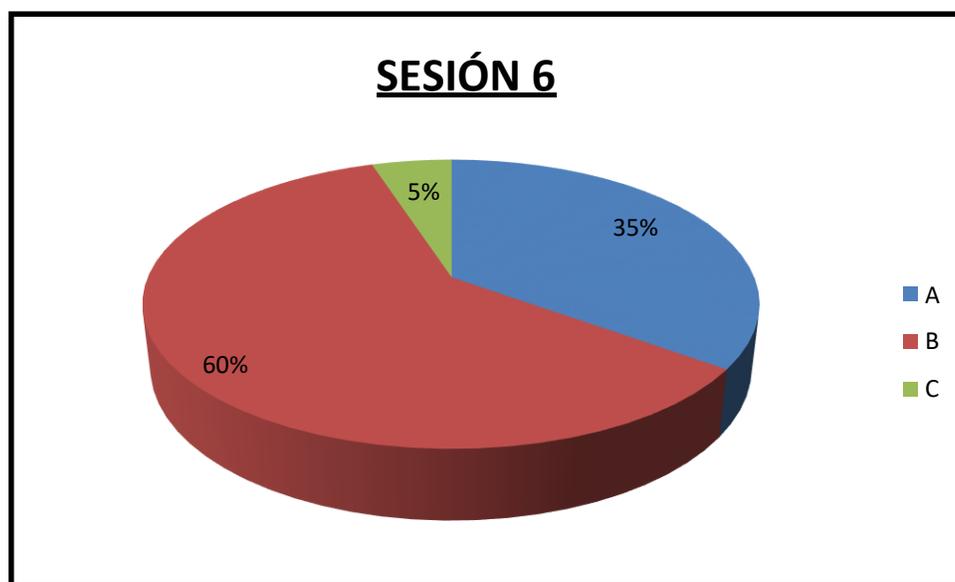
En la tabla 10 y en el gráfico 5, se observa que el 70% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática previsto, es decir A; un 25% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la Matemática en proceso, es decir B Y un 5% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la matemática C, es decir en inicio.

**TABLA N° 11: Calificaciones de los niños de la muestra. Sesión 6**

Nivel de aprendizaje de logro	f	%
A	7	35
B	12	60
C	1	5
TOTAL	20	100

Fuente: Matriz de datos

**GRÁFICO N°6 Porcentaje de los niños de la muestra. Sesión 6**



Fuente: Tabla N°11

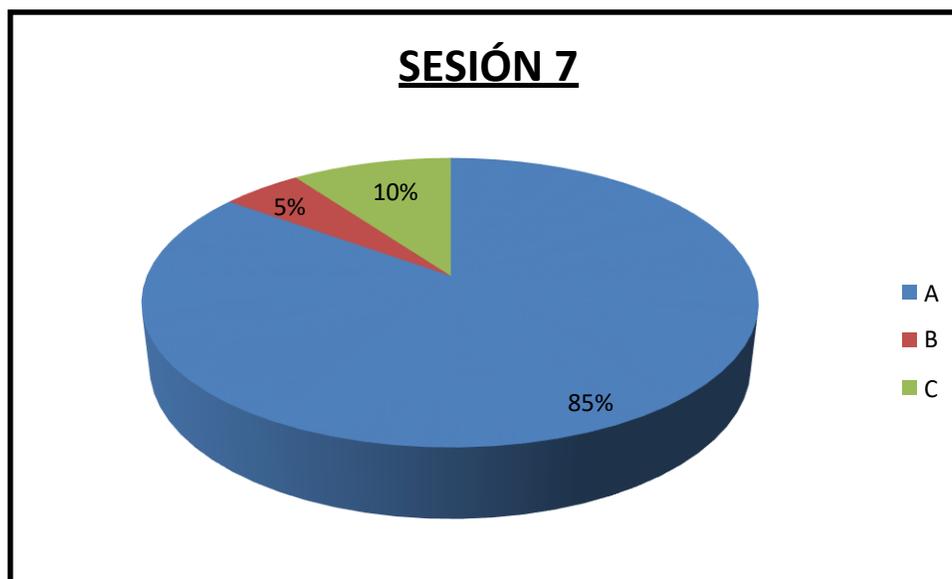
En la tabla 11 y en el gráfico 6, se observa que el 35% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática previsto, es decir A; un 60% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la Matemática en proceso, es decir B Y un 5% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la matemática C, es decir en inicio.

**TABLA N° 13: Calificaciones de los niños de la muestra. Sesión 7**

Nivel de aprendizaje de logro	f	%
A	17	85
B	1	5
C	2	10
TOTAL	20	100

Fuente: Matriz de datos

**GRÁFICO N°7 Porcentaje de los niños de la muestra. Sesión 7**



Fuente: Tabla N°12

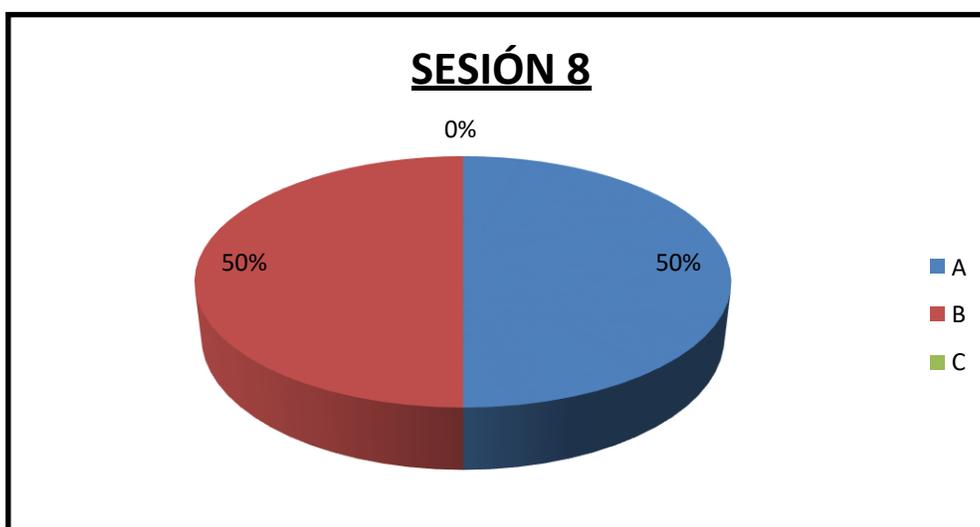
En la tabla 12 y en el gráfico 7, se observa que el 85% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática previsto, es decir A; un 5% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la Matemática en proceso, es decir B Y un 10% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la matemática C, es decir en inicio.

**TABLA N° 13: Calificaciones de los niños de la muestra. Sesión 8**

Nivel de aprendizaje de logro	f	%
A	10	50
B	10	50
C	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: Matriz de datos

**GRÁFICO N°8 Porcentaje de los niños de la muestra. Sesión 8**



Fuente: Tabla N°13

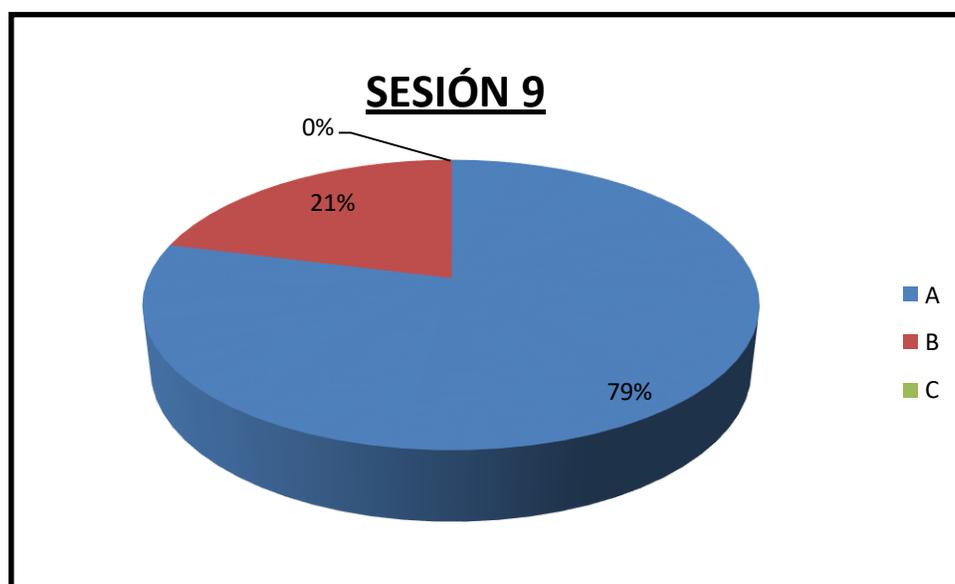
En la tabla 13 y en el gráfico 8, se observa que el 50% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática previsto, es decir A; un 50% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la Matemática en proceso, es decir B Y un 0% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la matemática C, es decir en inicio.

**TABLA N° 14: Calificaciones de los niños de la muestra. Sesión 9**

Nivel de aprendizaje de logro	f	%
A	15	79
B	4	21
C	0	0
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de datos

**GRÁFICO N°9 Porcentaje de los niños de la muestra. Sesión 9**



Fuente: Tabla N°14

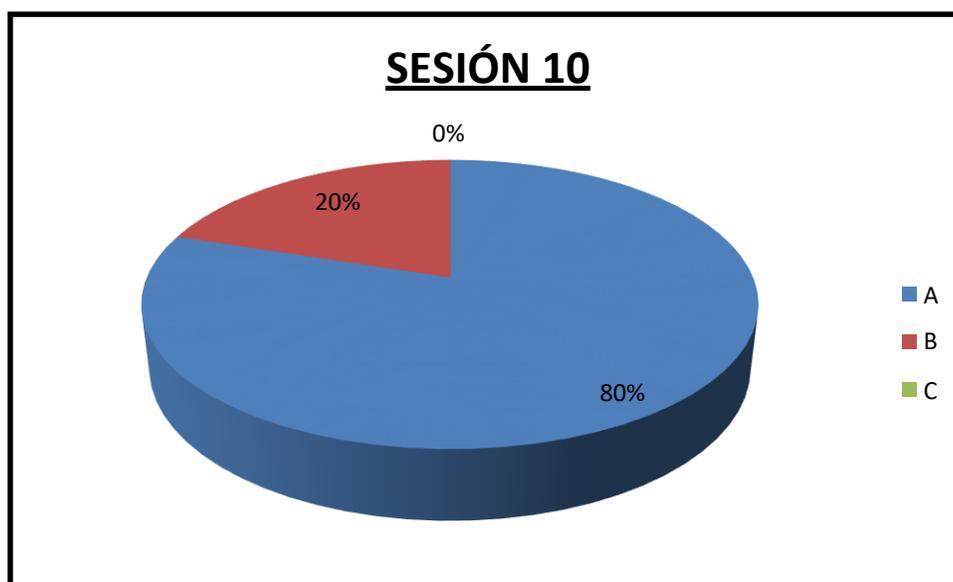
En la tabla 14 y en el gráfico 9, se observa que el 79% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática previsto, es decir A; un 21% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la Matemática en proceso, es decir B Y un 0% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la matemática C, es decir en inicio.

**TABLA N° 15: Calificaciones de los niños de la muestra. Sesión 10**

Nivel de aprendizaje de logro	f	%
A	16	80
B	4	20
C	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: Matriz de datos

**GRÁFICO N°10 Porcentaje de los niños de la muestra. Sesión 10**



Fuente: Tabla N°15

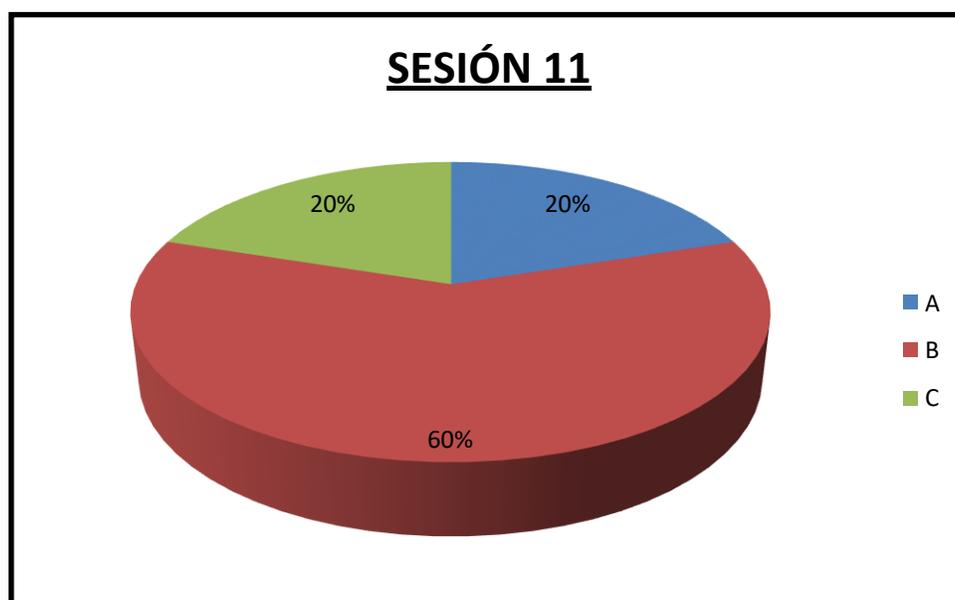
En la tabla 15 y en el gráfico 10, se observa que el 80% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática previsto, es decir A; un 20% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la Matemática en proceso, es decir B Y un 0% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la matemática C, es decir en inicio.

**TABLA N° 16: Calificaciones de los niños de la muestra. Sesión 11**

Nivel de aprendizaje de logro	f	%
A	4	20
B	12	60
C	4	20
TOTAL	20	100

Fuente: Matriz de datos

**GRÁFICO N°11 Porcentaje de los niños de la muestra. Sesión 11**



Fuente: Tabla N°16

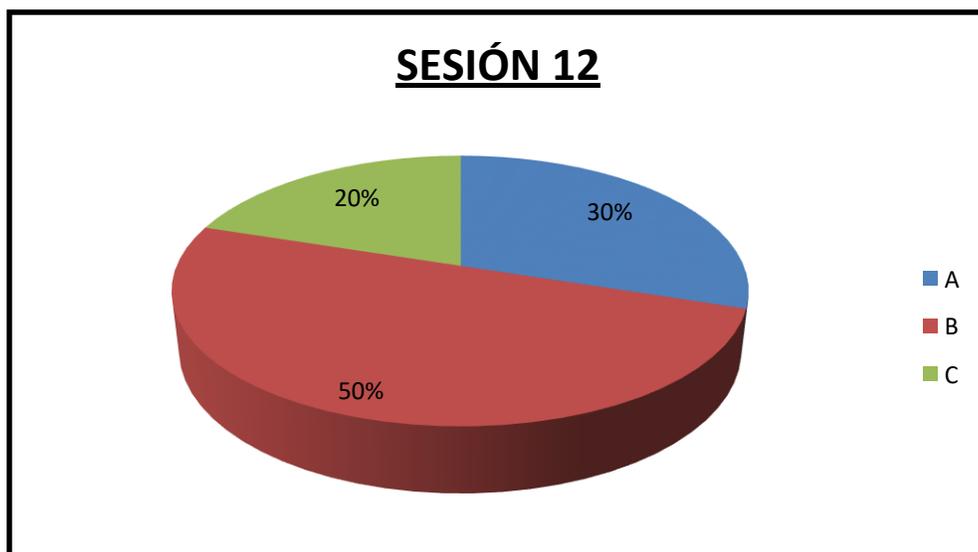
En la tabla 16 y en el gráfico 11, se observa que el 20% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática previsto, es decir A; un 60% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la Matemática en proceso, es decir B Y un 20% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la matemática C, es decir en inicio.

**TABLA N° 17: Calificaciones de los niños de la muestra. Sesión 12**

Nivel de aprendizaje de logro	f	%
A	6	30
B	10	50
C	4	20
TOTAL	20	100

Fuente: Matriz de datos

**GRÁFICO N°12 Porcentaje de los niños de la muestra. Sesión 12**



Fuente: Tabla N°17

En la tabla 17 y en el gráfico 12, se observa que el 30% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática previsto, es decir A; un 50% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la Matemática en proceso, es decir B Y un 20% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la matemática C, es decir en inicio.

## 5.2 Análisis de resultados

A continuación se presenta el análisis de resultados, teniendo en cuenta los objetivos planteados en el proyecto de investigación.

En relación en el primer objetivo específico: Identificar el aprendizaje en el área de matemática

Los resultados del Pretest demostraron que el el 32% ( 6 estudiantes) de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática previsto, es decir A; un 58%(12 estudiantes) de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la Matemática en proceso, es decir B Y un 10%(2 estudiantes) de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la matemática C, es decir en inicio. Estos resultados muestran que los niños están en un proceso de enseñanza. Según Minedu (2018) menciona que son irresponsables los talleres de juegos didácticos para enseñar matemática ya que los niños tienen que experimentar situaciones a través del juego; además las emociones, la confianza y la seguridad creado por la maestra permitirá la autonomía del niño en la resolución de problemas y su vida cotidiana teniendo libertad expresar sus ideas en el pensamiento matemático

Escobar (2012) expresa” La interacción del niño mediante la exploración, descubrimiento, desarrollar la capacidad de representación, análisis, síntesis y manipulación mental del mundo exterior de los objetivos y sucesos, todo ello es posible mediante las experiencias vividas a través de los juegos didácticos.”

En relación al segundo objetivo específico: Conocer y describir los juegos didácticos

Se realizó 12 sección de aprendizaje utilizando la variable de los talleres el juego didáctico .A medida que voy desarrollando las secciones vamos conociendo y describiendo cada juego didáctico que favorecer cada indicador del área de matemática, en los resultamos vamos logrando el nivel previsto (A). Los juegos didácticos según Sanuy (2008) es una estrategia didáctica que ayuda al desarrollo de los niños utilizando métodos y estrategias es decir, contribuye al logro de la motivación para el niño, o sea, constituye una forma de trabajo que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los niños en la toma de decisiones para la solución de diversos problemas y también propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, además contribuye al logro de la motivación.

La sección de aprendizaje se elabora en base a la competencia y capacidad a través de una planificación de unidad didáctica o proyecto DCN (2018) menciona las competencia de matemática resuelve problemas de cantidad y resuelve problemas de forma, movimiento y localización en ciclo II, las expresiones matemáticas las nociones, la clasificación , la seriación , la ordinalidad , la carnalidad , la correspondencia , el conteo , etc. . Y las expresiones de matematiza situaciones, comunica ideas, razona y utiliza estrategias argumenta generando ideas.

En relación al tercer objetivo específico: Establecer los beneficios que se obtienen mediante la utilización de juegos educativos

Los resultados del Pretest demostramos el beneficio de los juegos didácticos donde los gráficos nos muestra que el 79% (15 niños) de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en

el área de la Matemática previsto, es decir A; un 21% (5 niños) de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la Matemática en proceso, es decir B Y un 0% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la matemática C, es decir en inicio. A decir lograron el aprendizaje previsto, luego de incentivar las capacidades del área de matemática, demostrando así un rendimiento satisfactorio donde los beneficio de los juegos didácticos Bravo (2010) expresa que los beneficios del juego didáctico satisface a las necesidades básicas de ejercicio físico y mental. La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas. Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, ayudando al equilibrio emocional. Con los juegos de imitación está ensayando y ejercitándose para la vida de adulto. Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales En el juego didáctico juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y lograr hábitos

Bishop (2008)... es una de las actividades más importantes y vital para el desarrollo de los niños porque les ayuda a comprender e interactuar con su entorno mediante el juegos didáctico los niños van experimentando nuevas sensaciones y desarrollando cualidades como la observación, la iniciativa, el valor, la capacidad creadora, la sociabilidad, la disciplina, el desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo

## **VI Conclusiones**

Los resultados de la aplicación del (Pretest) a los niños y niñas de la muestra demostraron no han logrado desarrollar las capacidades ni competencias básicas del área de matemática lo cual se debe a la falta de aplicación de los talleres didácticos.

Se logró observar y conocer el aprendizaje de los niños y niñas en figuras y los gráficos Pretest demostraron que el 32% (6 estudiantes) de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática previsto, es decir A; un 58% (12 estudiantes) de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la Matemática en proceso, es decir B Y un 10% (2 estudiantes) de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la matemática C, es decir en inicio.

Se determina que la mejor estrategia para la enseñanza del área de matemática es a través de la influencia de los juegos didácticos mejorando nivel aprendizaje en los niños de 4 años de la Institución Educativa Despertar Trujillo 2018.

En relación en la hipótesis planteada se afirma que es importante los talleres de juegos didácticos en el área de matemática siendo un gran beneficio para el aprendizaje significativo de los estudiantes para lograr habilidades y destrezas.

### **Recomendaciones:**

-Las profesoras deben hacer uso de los juegos didácticos es una de las herramientas más poderosas para motivar el desarrollo de los niños. Los juegos didácticos son un gran estímulo para su aprendizaje, ya que mediante ellos aprenden y desenvuelven nuevas habilidades y conceptos, desarrollan la inteligencia, la creatividad y la interacción con los demás.

-Para la elaboración de sus secciones de aprendizaje deben utilizar como estrategia didáctica los juegos didácticos para desarrollar en los niños y niñas sus habilidades sociales y su capacidad de cooperación, mediante el seguimiento de las instrucciones del juego, la negociación de las reglas, el respeto de los turnos, mejoran la capacidad de atención y de concentración de los niños.

-Siempre tener en cuenta para la enseñanza y aplicación del taller de juegos didácticos tener material concreto y en los juegos de mesa tener reglas bien planteadas para obtener mejor concentración de actividades matemáticas implican que los niños que memorizar y ser constantes para lograr el éxito y esto les ayuda a ejercitar dichas habilidades.

-Los diferentes juegos didácticos siempre despiertan el interés de los niños en materias que antes desconocían y ayudan mucho en mejorar el aprendizaje en los niños y niñas

## 6.2 Referencias Bibliografía

Abanto, A. (2011) en su tesis: la importancia de la matemática en el desarrollo de la vida social de los infantes” en Chile; en la cual concluye:

ÁLVAREZ, F. (1988). ¿Por qué nos interesa el juego? Santiago. Ediciones Paidós, Argentina

AVIDOFF, L. (1989). Introducción a la Psicología. Ediciones McGraw – Hill Interamericana, México. Díaz, P. Revista virtual matemática, educación e Internet:

BAROODY, A. (1998). Pensamiento matemático de los niños. Editorial Visor, Madrid.

BAROODY, A. (1998). Pensamiento matemático de los niños. Editorial Visor, Madrid. Castro, R. (2007). El juego y la educación. Lima: Talleres Gráficos Villanueva.

Camacho, B.(2012), denominada “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años”

Caneo, M. (2010), El juego didáctico. Recuperado

CANEO, M. (1987). El juego y la enseñanza de la Matemáticas. Tesis para obtener un título de profesor. Universidad Católica de Temuco.

Chacón, P. (2008). Monografía de Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje Caracas.

Chacón, P. (2011) “El juego didáctico como estrategia de enseñanza ¿cómo crearlo en el aula? “Caracas: universidad pedagógica experimental libertador.

Díaz, M. (2005).Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo e competencias: Orientaciones para promover el cambio metodológico en el espacio Europeo de educación superior. España.

Díaz, B. (2006). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación Constructivista. McGraw Hill, 2da. Edición, México

Díaz, F. (2002). Didáctica y currículo: Un Enfoque Constructivista. España: Universidad de Castilla.

Fernández, Y. & Ferrer, Y. (2013), en su tesis, Propuesta El juego didáctico en edad preescolar para el desarrollo cognitivo

García, K (2011) Tesis: Influencias Del Juegos En El Aprendizaje de los niños de Cinco Años de la Institución Educativa Gotitas de Solidaridad del Distrito de Santa Maria-Huacho

GUY JACQUIN La educación por el juego Madrid: Sociedad de Educación Atenas. 1958)

Ministerio de Educación. (2003). Ley General de Educación. Perú: Autor.

Mora, A. (2013) El diseño sustentable en los juegos didácticos. Componente estratégico para fomentar prácticas ecológicas en los niños escolarizados de 3 a 4 años.

Ortiz, A. (2009) Didáctica problematizadora y aprendizaje basado en problemas. Barranquilla: Litoral.

Rojas, (2009), propone analizar el proceso educativo, estableciendo la influencia de los juegos en la disposición del aprendizaje matemático para lo cual realizó una investigación de tipo cualitativa etnográfica.

Vásquez, J.(2008) Tesis, juego y aprendizaje. Universidad de Zulia, Maracaibo.

Vygotsky, S. (1982). "El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño", versión castellana de la conferencia dictada por Vygotsky en el Instituto Pedagógico Estatal de Hertzsn.

# ANEXOS

## ALFA DE CRONBACH

N° Encuestas Piloto	Preguntas																	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18
DAKOTA	5	4	3	4	5	2	3	3	2	5	5	4	4	3	5	5	4	5
FABIO LINARES	5	4	2	4	3	3	3	2	2	4	5	5	4	4	5	5	4	5
MATEO GUTIERREZ	4	4	2	3	3	2	3	3	3	4	3	4	5	2	4	5	4	4
SOFIA CARDENAS	4	5	2	4	4	3	3	2	2	4	5	5	5	3	5	5	4	5
DEREK	3	4	4	4	3	2	5	3	3	4	5	5	5	3	5	5	4	5
BENJAMIN	5	4	4	4	5	2	4	2	2	4	5	4	4	3	5	5	4	5
CAMILA	4	5	3	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	3	5	5	4	5
ADRIANA VALENTINA	4	3	3	3	3	2	4	2	2	3	5	4	5	5	5	5	5	5
CARLOS FERNANDO	4	3	3	3	5	3	4	3	3	4	5	5	5	3	5	5	5	5
FABRICIO	4	4	2	4	4	2	3	2	2	4	4	4	4	3	4	4	3	4
PROMEDIO columna (i)	4.20	4.00	2.80	3.70	3.90	2.50	3.70	2.60	2.50	4.00	4.50	4.40	4.50	3.20	4.80	4.90	4.10	4.80
DESV EST columna Si	0.63	0.67	0.79	0.48	0.88	0.71	0.82	0.70	0.71	0.47	0.85	0.52	0.53	0.79	0.42	0.32	0.57	0.42
VARIANZA por ítem	0.40	0.44	0.62	0.23	0.77	0.50	0.68	0.49	0.50	0.22	0.72	0.27	0.28	0.62	0.18	0.10	0.32	0.10
SUMA DE VARIANZAS de los ítems Si <sup>2</sup>	<b>9.68</b>																	

$\alpha = 0.61$

## **TALLER DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DESPERTAR TRUJILLO 2017**

### **I. Datos Informativos:**

- 1.1 Institución Educativa: “DESPERTAR”
- 1.2 Nivel Educativo: Inicial.
- 1.3 Edad de los niños/as: 4 años.
- 1.4 N° de participantes: 20 niños.
- 1.5 Números de horas semanales:
- 1.6 Duración:
- 1.7 Responsable: Villarruel Olivares Ana Lucía.
- 1.8 Directora: Mg. Aguilar Ticona Patricia.
- 1.9 Asesor: Dr. Amaya Saucedo Amadeo.

### **II. Parte Didáctica**

#### **Fundamentación e importancia del taller.**

El juego en la educación inicial adquiere un papel fundamental en el desarrollo del niño y niña, es la actividad donde permite al niño desarrollar su creatividad, pensamientos, explorar, crear, descubrir.

El propósito de este proyecto es para ayudar a contribuir al desarrollo del juego didáctico en el área de matemáticas para facilitar la enseñanza en nuestras aulas y que formen a nuevos niños exploradores y autónomos e independientes para resolver problemas de la vida cotidiana.

Esperamos que este proyecto de investigación nos sirva a muchas maestras y las llevemos a la práctica para conseguir una calidad de educación a través de los juegos didácticos en el área de matemática. Por qué así ayudara en el desarrollo cognitivo e intelectual en sus

habilidades y destrezas en resolución de conflictos, confianza en sí mismo, imaginación y aumenta la creatividad.

#### SESIONES DE APRENDIZAJE:

1. **“JUGAMOS AGRUPAR POR COLORES”**
2. **“JUGAMOS LAS CARRERA DE LOS NUMEROS”**
3. **“LAS FIGURAS GEOMETRICAS”**
4. **“FORMAMOS SECUENCIAS POR TAMAÑO”**
5. **¿QUE SUCEDE ANTES O DESPUES?**
6. **“COMPARAMOS DIMENSIONES GRANDE –MEDIANO - PEQUEÑO”**
7. **“JUGAMOS NOCIONES: ALTO – BAJO”**
8. **“ME UBICO: PRIMERO - ULTIMO”**
9. **“JUGANDO IDENTIFICO MI POSICIÓN ARRIBA - ABAJO”**
10. **“EL CUBO Y LA ESFERA”**
11. **“JUGAMOS A RECONOCER: GRUESO - DELGADO”**
12. **“IDENTIFICA Y REPRESENTA OBJETOS DE FORMAS Y COLOR”**

## Sesión de Aprendizaje N° 01

### “Jugamos agrupar por colores”

#### I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** Estimulación Temprana y Jardín “DESPERTAR”
- 1.2. **Área:** Matemática.
- 1.3. **Responsable:** Villarruel Olivares Ana Lucia
- 1.4. **Edad:** 4 años “A”
- 1.5. **Directora:** Aguilar Ticona Patricia.
- 1.6. **Duración:** 45 minutos.

#### II. PROGRAMA CURRICULAR

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación.
<b>Matemática.</b>	Actúa y piensa situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares o diferencias de colores.	.Observación Sistemática.  Lista de Cotejo.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento Pedagógicos	Actividades / Estrategias	Recursos	T
INICIO	<p>Actividades permanentes. Utilización libre de los sectores. Los niños juegan libremente con materiales elegidos. La docente pide que saquen sus lentes y que jueguen con ellos libremente. Observan, comparan, nombre. La docente pregunta ¿Podremos agrupar nuestros lentes? ¿Cómo? Les preguntamos ¿Por qué están juntos estos lentes?</p>	Lentes	15
DESARROLLO	<p>Justifican sus agrupaciones. La docente entrega a cada grupo un árbol de clasificación (pelotas) en siluetas.  Observan y manipula las siluetas. Les pedimos que se coloquen sus lentes, porque con ellos solo podrán mirar lo que la docente les pedirá. Las pelotas grandes de color amarillo. Las pelotas pequeñas de color verde.</p>	Árbol de clasificación	20
CIERRE	<p>Colocan las siluetas en platos que se entrega a cada grupo. En cada caso verificáramos y felicitamos, volvemos a mezclar y seguimos dando otras consignas. Resuelven una ficha de agrupación con dos criterios. Exponen sus trabajos y verbalizan.</p>	Platos  Hojas bom	10

## Lista de cotejo.

N°	NOMBRE Y APELLIDO	INDICADOR					
		Participa activamente en el juego			Reconoce y compara por color , forma y tamaño		
		A	B	C	A	B	C
01	ROBIN	X			X		
02	DANNA	X			X		
03	FERNANDO	X				X	
04	ENZO		X				X
05	JHAMILA		X			X	
06	FABIO		X		X		
07	CESAR		X			X	
08	DAKOTA	X				X	
09	PIER			X		X	
10	MARIAFERNANDA	X			X		
11	MICAELA		X			X	
12	FAVIO		X			X	
13	CARLOS			X			X
14	VALENTINA	X				X	
15	ADRIANNA		X		X		
16	BENJAMIN		X			X	
17	SOFIA		X			X	
18	DEREK	X				X	
19	MATEO	X			X		
20	CAMILA						

## Sesión de Aprendizaje N° 02

### “Jugamos la carreras de los números”

#### I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.7. **Institución Educativa:** Estimulación Temprana y Jardín “DESPERTAR”
- 1.8. **Área:** Matemática.
- 1.9. **Responsable:** Villarruel Olivares Ana Lucia
- 1.10. **Edad:** 4 años “A”
- 1.11. **Directora:** Aguilar Ticona Patricia.
- 1.12. **Duración:** 45 minutos.

#### III. PROGRAMA CURRICULAR

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación.
<b>Matemática.</b>	Actúa y piensa situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares o diferencias de colores.	.Observación Sistemática.  Lista de Cotejo.

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento Pedagógicos	Actividades / Estrategias	Recursos	T
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Escuchamos el cuento de los “Los pinguinúmeros” con ayuda de láminas.</li> <li>-Preguntamos ¿Cómo se llama el cuento?¿qué animalitos participan?¿cuantos eran?¿hasta qué numero sabes contar?</li> <li>-Salimos al patio y contamos 5 personas, 5 macetas, 5 piedras, 5 llantas, 5 juguetes, etc.</li> <li>-Realizamos el calentamiento formando un círculo.</li> </ul>	Fras cars	15
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Explicamos que jugaremos la carrera de los números.</li> <li>-Colocamos en la pared los números del 1 al 5 en distintos carteles. Forman 5 grupos y se colocan en la fila.</li> <li>-Colocamos delante de cada fila 5 cajas con ganchos de ropa y otra con baberos con el número de su fila.</li> <li>-Cada primero de cada fila debe colocarse 5 ganchos en la cabeza contando y luego el babero.</li> <li>-Cuando termina corre a la a fila de su cartel llevando en la boca una cuchara con un huevo de plástico y lo deposita en el baldecito.</li> <li>-Los demás niños harán lo mismo.</li> <li>-Al sonido de la pandereta empieza el juego.</li> <li>-Al terminar el último de la fila deben</li> </ul>	<p>Números</p> <p>Ganchos.</p> <p>Baberos</p>	20

	<p>quitarse los ganchos el más rápido que puedan.</p> <p>-Ganará la fila que primero termine , pero deben gritar la fila del número ..... Terminó primero.</p> <p>Para relajación realizaremos ejercicios de estiramientos de piernas y brazos.</p>		
CIERRE	<p>Colocan las siluetas en platos que se entrega a cada grupo.</p> <p>En cada caso verificáramos y felicitamos, volvemos a mezclar y seguimos dando otras consignas.</p> <p>Resuelven una ficha de agrupación con dos criterios.</p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan.</p>	<p>Platos</p> <p>Hojas bom</p>	10

## Lista de cotejo.

N°	NOMBRE Y APELLIDO	INDICADOR					
		Reconoce y cuenta del 1al 5			Ejercita el pensamiento lógico para competir en el juego		
		A	B	C	A	B	C
01	ROBIN	X			X		
02	DANNA		X			X	
03	FERNANDO	X				X	
04	ENZO		X				X
05	JHAMILA		X			X	
06	FABIO		X			X	
07	CESAR		X			X	
08	DAKOTA	X			X		
09	PIER			X		X	
10	MARIAFERNANDA		X		X		
11	MICAELA		X		X		
12	FAVIO	X				X	
13	CARLOS		X			X	
14	VALENTINA		X			X	
15	ADRIANNA		X			X	
16	BENJAMIN		X			X	
17	SOFIA	X	X		X		
18	DEREK	X			X		
19	MATEO	X				X	
20	CAMILA	X			X		

## Sesión de Aprendizaje N° 03

+

### “LAS FIGURAS GEOMETRICOS”

#### I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.13. **Institución Educativa:** Estimulación Temprana y Jardín “DESPERTAR”
- 1.14. **Área:** Matemática.
- 1.15. **Responsable:** Villarruel Olivares Ana Lucia
- 1.16. **Edad:** 4 años “A”
- 1.17. **Directora:** Aguilar Ticona Patricia.
- 1.18. **Duración:** 45 minutos.

#### II. PROGRAMA CURRICULAR

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación.
<b>Matemática.</b>	Actúa y piensa situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares o diferencias de colores.	.Observación Sistemática.  Lista de Cotejo.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento Pedagógicos	Actividades / Estrategias	Recursos	T
INICIO	<p>Les mostramos un caja con una gran sorpresa y les vamos mostrando uno por uno las figuras geométricas (círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo y rombo.)</p> <p>Se les pregunta si los conocen y si saben cómo se llaman.</p> <p>Se le entrega a cada grupo una figura geométrica.</p> <p>Observan, exploran, intercambian y juegan con ellos.</p> <p>Se presenta un dado con figuras geométricas a cada lado.</p>	<p>Plumones , fichas,</p> <p>Figuras geométricas</p>	15
DESARROLLO	<p>Damos las instrucciones de juego y realizan ejercicios de calentamiento trotando, gateando, saltando.</p> <p>Jugamos a nombrar las figuras de acuerdo al lanzamiento del dado.</p> <p>La docente pregunta ¿Podremos hacer las figuras geométricas con nuestro cuerpo? ¿Cómo?</p> <p>Se agrupan de cuatro en cuatro y juegan a formar las figuras geométricas con sus cuerpos.</p> <p>Se les pregunta ¿Con que figuras construyen un camino?</p> <p>Se le trasladan de un lugar a otro por los caminos construidos.</p> <p>Guardan los materiales, realizan</p>	Dado	20

	ejercicios de relajación y retornan al aula.		
<b>CIERRE</b>	<p>En asamblea en forma voluntaria salen a delante y dan a conocer lo que hicieron.</p> <p>Se les entrega una hoja para que dibujen su juego.</p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan.</p>	<p>Fichas</p> <p>Plumones</p>	10

N°	NOMBRE Y APELLIDO	INDICADOR					
		Participa activamente en el juego siguiendo reglas establecidas.			Agrupa e identifica figuras geométricas		
		A	B	C	A	B	C
01	ROBIN	X			X		
02	DANNA	X				X	
03	FERNANDO	X				X	
04	ENZO	X					X
05	JHAMILA	X				X	
06	FABIO	X				X	
07	CESAR		X			X	
08	DAKOTA	X			X		
09	PIER		X			X	
10	MARIAFERNANDA	X			X		
11	MICAELA	X				X	
12	FAVIO	X				X	
13	CARLOS	X				X	
14	VALENTINA	X			X		
15	ADRIANNA	X			X		
16	BENJAMIN	X			X		
17	SOFIA	X			X		
18	DEREK		X			X	
19	MATEO	X			X		
20	CAMILA						

## Sesión de Aprendizaje N° 04

### “FORMAMOS SECUENCIAS POR TAMAÑOS”

#### I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.19. **Institución Educativa:** Estimulación Temprana y Jardín “DESPERTAR”
- 1.20. **Área:** Matemática.
- 1.21. **Responsable:** Villarruel Olivares Ana Lucia
- 1.22. **Edad:** 4 años “A”
- 1.23. **Directora:** Aguilar Ticona Patricia.
- 1.24. **Duración:** 45 minutos.

#### II. PROGRAMA CURRICULAR

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación.
<b>Matemática.</b>	Actúa y piensa situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares o diferencias de colores.	.Observación Sistemática.  Lista de Cotejo.

## V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento Pedagógicos	Actividades / Estrategias	Recursos	T
INICIO	<p>Actividades permanentes.</p> <p>La docente muestra una caja con telas de tres tamaños grande, medianos y pequeño, los niños y niñas cogen una tela y corren libremente en el patio indicamos que cuando escuchen la señal, observaran una secuencia hecha en cartulina y ellos tendrán que organizar en fila según el tamaño de su tela. Y siguiendo la secuencia hasta completarla. Preguntamos a los niños ¿puedes formar una secuencia por tamaño? ¿Cómo lo haces?</p> <p>Saberes previos ¿Cómo identificaste que tela continuaba en cada secuencia?</p>	<p>Caja</p> <p>Tela</p> <p>Plumones</p> <p>Pizarra.</p>	15
DESARROLLO	<p>Repartimos a los niños cuentas de dos tamaños e hilo de pescar .Animamos a ensartar las cuentas en el hilo, alternando los tamaños, una grande una pequeña, una grande. Pedimos que creen libremente otras secuencias.</p> <p>Jugamos con los niños al trencito.</p> <p>Formamos con ellos una fila alternando un niño alto y un niño pequeño.</p>	<p>Hilo de pescar</p> <p>Cuentas.</p>	20
CIERRE	<p>Mostramos a los niños y niñas platos (grandes y pequeños) cucharas y cucharitas descartables .Comparan los tamaños diferenciando cual es el más grande y el más pequeño.</p> <p>Con estos elementos forman sobre la mesa una secuencia por tamaño, plato grande, cuchara pequeña, plato pequeño, cuchara grande.</p>	<p>Platos y cucharas descartables</p>	10

Lista de cotejo.		INDICADOR					
N°	NOMBRE Y APELLIDO	Identifica reglas preestablecidas en el juego didáctico.			Identifica semejanzas y diferencias por tamaño de personas y objetos		
		A	B	C	A	B	C
01	ROBIN	X				X	
02	DANNA	X				X	
03	FERNANDO	X			X		
04	ENZO		X				X
05	JHAMILA	X				X	
06	FABIO	X				X	
07	CESAR		X			X	
08	DAKOTA		X			X	
09	PIER		X			X	
10	MARIAFERNANDA	X			X		
11	MICAELA	X			X		
12	FAVIO	X				X	
13	CARLOS	X				X	
14	VALENTINA	X				X	
15	ADRIANNA	X				X	
16	BENJAMIN	X				X	
17	SOFIA	X			X		
18	DEREK	X			X		
19	MATEO	X				X	
20	CAMILA					X	

## Sesión de Aprendizaje N° 05

### ¿QUE SUCEDE ANTES O DESPUES?

#### I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.25. **Institución Educativa:** Estimulación Temprana y Jardín “DESPERTAR”
- 1.26. **Área:** Matemática.
- 1.27. **Responsable:** Villarruel Olivares Ana Lucia
- 1.28. **Edad:** 4 años “A”
- 1.29. **Directora:** Aguilar Ticona Patricia.
- 1.30. **Duración:** 45 minutos.

#### II. PROGRAMA CURRICULAR

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación.
<b>Matemática.</b>	Actúa y piensa situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares o diferencias de colores.	.Observación Sistemática.  Lista de Cotejo.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento Pedagógicos	Actividades / Estrategias	Recursos	T
INICIO	<p>Jugamos libremente con material elegido.</p> <p>Actividades permanentes.</p> <p>La docente muestra un globo y pregunta ¿Qué color es? Infla y lo muestra.</p> <p>Luego sigue inflando hasta reventarlo.</p> <p>¿Qué hice antes? ¿Que hice después?</p> <p>Se coloca dos tarjetas en la pizarra una con una manzana entera y otra mordida terminada de comer.</p> <p>Preguntamos ¿Qué es antes y que es después?</p>	<p>Globo</p> <p>Tarjetas.</p>	15
DESARROLLO	<p>Salimos en forma ordenada del salón nos dirigimos a los juegos ,luego al baño y retornamos al aula</p> <p>Preguntamos. Que hicimos antes?</p> <p>¿Qué paso después?</p> <p>Le damos cartillas de números del 1, 2, 3,4y 5. Comenzamos a jugar antes del 2 que numero esta y después y así sucesivamente.</p>	<p>Cartillas de números.</p>	20
CIERRE	<p>Elaboran su dibujo de su vida cotidiana que hacen antes que hacen después.</p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan.</p>	<p>Hojas bom</p> <p>Colores.</p> <p>Plumones.</p>	10

Lista de cotejo.		INDICADOR					
N°	NOMBRE Y APELLIDO	Realiza secuencia de antes – después			Identifica las instrucciones de un juego de actividad motriz		
		A	B	C	A	B	C
01	ROBIN		X		X		
02	DANNA		X		X		
03	FERNANDO		X		X		
04	ENZO		X		X		
05	JHAMILA	X			X		
06	FABIO	X			X		
07	CESAR		X		X		
08	DAKOTA		X		X		
09	PIER		X				X
10	MARIAFERNANDA		X			X	
11	MICAELA		X			X	
12	FAVIO		X			X	
13	CARLOS		X			X	
14	VALENTINA	X				X	
15	ADRIANNA	X			X		
16	BENJAMIN		X		X		
17	SOFIA		X		X		
18	DEREK	X			X		
19	MATEO	X			X		
20	CAMILA		X		X		

## Sesión de Aprendizaje N° 06

### “COMPARAMOS DIMENSIONES: GRANDE-MEDIANO-PEQUEÑO”

#### I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.31. **Institución Educativa:** Estimulación Temprana y Jardín “DESPERTAR”
- 1.32. **Área:** Matemática.
- 1.33. **Responsable:** Villarruel Olivares Ana Lucia
- 1.34. **Edad:** 4 años “A”
- 1.35. **Directora:** Aguilar Ticona Patricia.
- 1.36. **Duración:** 45 minutos.

#### II. PROGRAMA CURRICULAR

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación.
<b>Matemática.</b>	Actúa y piensa situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares o diferencias de colores.	.Observación Sistemática.  Lista de Cotejo.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos Pedagógicos	Actividades / Estrategias	Recursos	T
INICIO	<p>Actividades permanentes.            Preguntamos:            ¿Cuántos integrantes formaban la familia Osita?            ¿De qué tamaño eran? ¿Cómo eran sus platos y sus camas?            ¿Todos los osos eran del mismo tamaño?            Hoy aprenderemos a comparar tamaños. Se les narra una historia con ayuda de ellos.            “Los animalitos del bosque decidieron construir una muralla para protegerse de los cazadores, los más grandes , que eran los ciervos y los osos buscaron piedras y troncos , los medianos que eran los castores ,los conejos y los zorros , hicieron a mezcla con barro y paja y los pequeños que eran los ratoncitos ....”            ¿Quiénes eran los animales grandes?            ¿Quiénes eran los animales medianos?            ¿Quiénes eran los animales pequeños?</p>	<p>Plumón            Pizarra            Imágenes.</p>	15
DESARROLLO	<p>Se organiza una salida al parque, para que los niños recojan hojas de diferentes tamaños y luego las clasifiquen por tamaño grande mediano y pequeño.</p> <p>Entregar a los niños siluetas de animales, objetivos, prendas de vestir, etc. De diferentes tamaños, pedirles que agrupen de acuerdo con su tamaño y coloquen en la bolsa grande los grandes, en la bolsa mediana los medianos y en la pequeña los pequeños.            ¿Qué tamaños podemos comparar?</p>	<p>Siluetas            Hojas            Bolsas</p>	20
CIERRE	<p>Sacan en el aula objetos, juguetes, utensilios de cocina y reparten a los niños para que jueguen .Luego pedirles que se agrupen por tamaño .</p> <p>Elaboren una secuencia de tamaño grande – mediano – pequeño.</p>	<p>juguetes            Hojas bom</p>	10

## Lista de cotejo.

N°	NOMBRE Y APELLIDO	INDICADOR					
		Participa activamente en el juego siguiendo reglas			Identifica Grande – mediano. pequeño		
		A	B	C	A	B	C
01	ROBIN	X				X	
02	DANNA	X				X	
03	FERNANDO	X				X	
04	ENZO		X			X	
05	JHAMILA	X				X	
06	FABIO		X			X	
07	CESAR	X					X
08	DAKOTA	X			X		
09	PIER		X		X		
10	MARIAFERNANDA	X	X		X		
11	MICAELA	X			X		
12	FAVIO	X				X	
13	CARLOS			X		X	
14	VALENTINA	X				X	
15	ADRIANNA	X				X	
16	BENJAMIN	X			X		
17	SOFIA	X			X		
18	DEREK	X			X	X	
19	MATEO	X				X	

## Sesión de Aprendizaje N° 07

### “JUGAMOS A LAS NOCIONES ALTO-BAJO”

#### I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.37. **Institución Educativa:** Estimulación Temprana y Jardín “DESPERTAR”
- 1.38. **Área:** Matemática.
- 1.39. **Responsable:** Villarruel Olivares Ana Lucia
- 1.40. **Edad:** 4 años “A”
- 1.41. **Directora:** Aguilar Ticona Patricia.
- 1.42. **Duración:** 45 minutos.

#### II. PROGRAMA CURRICULAR

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación.
<b>Matemática.</b>	Actúa y piensa situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares o diferencias de colores.	.Observación Sistemática.  Lista de Cotejo.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos Pedagógicos	Actividades / Estrategias	Recursos	T
INICIO	<p>Actividades permanentes.</p> <p>Salimos en orden al patio y delimitamos el espacio.</p> <p>Corremos al ritmo de la pandereta, rápido y lento.</p> <p>Cada niño busca su pareja pero deben tener en cuenta que uno de ser alto y otro debe ser bajo, un niño se echa al suelo y trazamos la silueta de su cuerpo y viceversa .luego comparamos quien es alto y quien es bajo.</p> <p>Nos vamos cantando al salón.</p>	<p>Pandereta</p> <p>Papel sábado</p> <p>Plumones.</p>	15
DESARROLLO	<p>Mostramos las siluetas en la pizarra y les preguntamos ¿Quién es bajo y quien es alto?</p> <p>Proporcionar a los niños diferentes materiales bloques de madera, latas, regletas, etc. luego construyen torres, edificios, paredes y comparan diciendo ¿Cuál es más alto y cual es más bajo?</p> <p>Los niños pintan con su sello de papa de cuadrado forman edificios altos y bajos.</p>	<p>Bloques de madera</p> <p>Latas</p> <p>Sello de papa</p>	20
CIERRE	<p>Elaboran un tallimetro para medir la altura de los niños.</p> <p>Los niños elaboran con los animales, dibujos, útiles un dibujo alto y bajo. Exponen sus trabajos y verbalizan.</p>	<p>juguetes</p> <p>Hojas bom</p>	10

## Lista de cotejo.

N°	NOMBRE Y APELLIDO	INDICADOR					
		Identifica alto y bajo			Realiza coordinación motora – gruesa de nociones		
		A	B	C	A	B	C
01	ROBIN	X			X		
02	DANNA	X			X		
03	FERNANDO		X		X		
04	ENZO		X			X	
05	JHAMILA	X			X		
06	FABIO		X		X		
07	CESAR		X				X
08	DAKOTA	X			X		
09	PIER		X				X
10	MARIAFERNANDA	X			X		
11	MICAELA		X		X		
12	FAVIO		X		X		
13	CARLOS		X		X		
14	VALENTINA	X			X		
15	ADRIANNA	X			X		
16	BENJAMIN		X		X		
17	SOFIA		X		X		
18	DEREK		X		X		
19	MATEO		X		X		
20	CAMILA	X	X		X		

## Sesión de Aprendizaje N° 08

### “ME UBICO: PRIMERO -ULTIMO”

#### I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.43. **Institución Educativa:** Estimulación Temprana y Jardín “DESPERTAR”
- 1.44. **Área:** Matemática.
- 1.45. **Responsable:** Villarruel Olivares Ana Lucia
- 1.46. **Edad:** 4 años “A”
- 1.47. **Directora:** Aguilar Ticona Patricia.
- 1.48. **Duración:** 45 minutos.

#### II. PROGRAMA CURRICULAR

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación.
<b>Matemática.</b>	Actúa y piensa situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares o diferencias de colores.	.Observación Sistemática.  Lista de Cotejo.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento Pedagógicos	Actividades / Estrategias	Recursos	T
INICIO	<p>Actividades permanentes.</p> <p>Jugamos en el sector de dramatización, para observar que escena es primera y cual e ultima.</p> <p>Jugamos a los vendedores de frutas y verduras, carnes, huevos y los compradores.</p> <p>¿Cuál se vendió primero? ¿Cuál se vendió último?</p>	<p>Verduras</p> <p>Frutas</p> <p>Huevos</p> <p>De juguetes</p>	15
DESARROLLO	<p>Nos trasladamos al patio uno tras de otro y les mostramos quien va primero y quien va último.</p> <p>El juego consigne que primero escuchar las reglas.</p> <p>Voy a poner música y ustedes escogen una silla y se colocan en fila, luego para la muisca y observen que niño esta primero y que niño esta último. Se repite el juego varias veces.</p>	<p>Radio</p> <p>Música</p> <p>Silla</p>	20
CIERRE	<p>Jugamos con sus mochilas cual esta primera y cual esta ultima</p> <p>Realizan una hijita grafica</p> <p>Verbalizan.</p>	<p>Hojas graficas</p> <p>Mochilas</p>	10

## Lista de cotejo.

N°	NOMBRE Y APELLIDO	INDICADOR					
		Participa activamente en el juego			Identifica y relaciona último – primero.		
		A	B	C	A	B	C
01	ROBIN	X			X		
02	DANNA	X				X	
03	FERNANDO	X			X		
04	ENZO		X			X	
05	JHAMILA	X			X		
06	FABIO	X			X		
07	CESAR		X			X	
08	DAKOTA	X			X		
09	PIER		X			X	
10	MARIAFERNANDA	X			X		
11	MICAELA	X			X		
12	FAVIO	X				X	
13	CARLOS	X				X	
14	VALENTINA	X				X	
15	ADRIANNA	X				X	
16	BENJAMIN	X				X	
17	SOFIA	X			X		
18	DEREK	X				X	
19	MATEO	X			X		
20	CAMILA	X			X		

## Sesión de Aprendizaje N° 09

“Jugando identifico mi posición: arriba -abajo”

### I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.49. **Institución Educativa:** Estimulación Temprana y Jardín “DESPERTAR”
- 1.50. **Área:** Matemática.
- 1.51. **Responsable:** Villarruel Olivares Ana Lucia
- 1.52. **Edad:** 4 años “A”
- 1.53. **Directora:** Aguilar Ticona Patricia.
- 1.54. **Duración:** 45 minutos.

### II. PROGRAMA CURRICULAR

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación.
<b>Matemática.</b>	Actúa y piensa situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares o diferencias de colores.	.Observación Sistemática.  Lista de Cotejo.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos Pedagógicos	Actividades / Estrategias	Recursos	T
INICIO	<p>Actividades permanentes. Hacemos una circunferencia y le pedimos a los niños que toquen sus brazos, los de sus compañeros y los de la profesora. Pedirles que imaginen que son pájaros y que están volando por el cielo agitando sus alas.</p> <p>Todos los niños se colocan en una fila horizontal y realizamos El rey manda.</p> <p>Todos con los brazos arriba. Todos con los brazos abajo. Todos levantar la cabeza hacia arriba. Todos cabeza abajo.</p> <p>Posteriormente se les entrega pelotas de trapo y las lanzan hacia arriba y luego hacia abajo.</p>	Pelotas De Trapo	15
DESARROLLO	<p>La profesora les muestra una mesa al medio de la circunferencia y en una cajita les muestra un perrito.</p> <p>Donde el perro lo pone arriba de la mesa y después debajo de la mesa. Hace participar a cada niño con diferentes objetos o juguetes así sucesivamente.</p> <p>Repartimos plastilina para que moldeen dos pelotas y coloquen una abajo y la otra arriba.</p>	<p>Juguetes</p> <p>Objetos</p> <p>Mesa</p> <p>Caja</p>	20
CIERRE	<p>Realizamos una secuencia de arriba y abajo con plastilina moldeando pelotas. Verbalizan</p>	<p>Hojas graficas</p> <p>Plastilina</p>	10

## Lista de cotejo.

N°	NOMBRE Y APELLIDO	INDICADOR					
		Participa activamente en el juego siguiendo reglas			Reconoce y realiza arriba – abajo		
		A	B	C	A	B	C
01	ROBIN	X			X		
02	DANNA	X			X		
03	FERNANDO	X			X		
04	ENZO		X				
05	JHAMILA	X			X		
06	FABIO		X				
07	CESAR	X			X		
08	DAKOTA	X			X		
09	PIER	X				X	
10	MARIAFERNANDA	X			X		
11	MICAELA	X			X		
12	FAVIO	X			X		
13	CARLOS	X				X	
14	VALENTINA	X			X		
15	ADRIANNA	X			X		
16	BENJAMIN	X			X		
17	SOFIA	X			X		
18	DEREK	X			X		
19	MATEO		X		X		

## Sesión de Aprendizaje N° 10

### “EL CUBO Y LA ESFERA”

#### I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.55. **Institución Educativa:** Estimulación Temprana y Jardín “DESPERTAR”
- 1.56. **Área:** Matemática.
- 1.57. **Responsable:** Villarruel Olivares Ana Lucia
- 1.58. **Edad:** 4 años “A”
- 1.59. **Directora:** Aguilar Ticona Patricia.
- 1.60. **Duración:** 45 minutos.

#### II. PROGRAMA CURRICULAR

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación.
<b>Matemática.</b>	Actúa y piensa situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares o diferencias de colores.	.Observación Sistemática.  Lista de Cotejo.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento Pedagógicos	Actividades / Estrategias	Recursos	T
INICIO	<p>Actividades permanentes.</p> <p>Contamos a los niños el cuento: Carlitos y los cuerpos geométricos.</p> <p>La docente pregunta a los niños:</p> <p>¿Qué juguetes tenía Carlitos? ¿Que les dijo su mamá?</p> <p>¿Es verdad que el cubo y la esfera son planos como las figuras geométricas? ¿A qué objetos se parecen el cubo y la esfera?</p>	<p>Cuento</p> <p>Cubo</p> <p>Esfera</p>	15
DESARROLLO	<p>La profesora muestra a los niños cuerpos geométricos como el cubo y la esfera y pregunta ¿ Que objetos del salón se parecen a ellos? (dado, caja, pelotas)</p> <p>Los niños que saquen su cubo y esfera que trajeron de casa explicamos que son cuerpos geométricos porque tienen volumen.</p> <p>Salimos al patio y jugamos al Rey manda: El rey manda que lleves el cubo sobre la cabeza, la esfera en la palma de tú mano, etc.</p>	<p>Dado</p> <p>Cajas</p> <p>Pelotas</p> <p>Cubo</p> <p>Esfera.</p>	20
CIERRE	<p>Desarrollan una ficha , en la cual identifiquen el cubo y la esfera</p> <p>Elaboran una hojita en blanco un dibujo que tenga forma de un cubo o esfera.</p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan.</p>	<p>Colores</p> <p>Lápiz</p> <p>Hojas bom</p>	10

Lista de cotejo.

N°	NOMBRE Y APELLIDO	INDICADOR					
		Identifica el objeto de la realidad propuesto			Emplea una matemática Contextualizada		
		A	B	C	A	B	C
01	ROBIN	X			X		
02	DANNA	X			X		
03	FERNANDO	X			X		
04	ENZO		X			X	
05	JHAMILA		X		X		
06	FABIO		X		X		
07	CESAR		X			X	
08	DAKOTA	X			X		
09	PIER		X			X	
10	MARIAFERNANDA		X		X		
11	MICAELA		X		X		
12	FAVIO		X		X		
13	CARLOS			X	X		
14	VALENTINA		X		X		
15	ADRIANNA	X			X		
16	BENJAMIN		X		X		
17	SOFIA	X			X		
18	DEREK		X			X	
19	MATEO		X		X		
20	CAMILA	X			X		

## Sesión de Aprendizaje N° 11

### “JUGUEMOS A RECONOCER GRUESO-DELGADO”

#### I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.61. **Institución Educativa:** Estimulación Temprana y Jardín “DESPERTAR”
- 1.62. **Área:** Matemática.
- 1.63. **Responsable:** Villarruel Olivares Ana Lucia
- 1.64. **Edad:** 4 años “A”
- 1.65. **Directora:** Aguilar Ticona Patricia.
- 1.66. **Duración:** 45 minutos.

#### II. PROGRAMA CURRICULAR

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación.
<b>Matemática.</b>	Actúa y piensa situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares o diferencias de colores.	.Observación Sistemática.  Lista de Cotejo.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento Pedagógicos	Actividades / Estrategias	Recursos	T
INICIO	<p>Actividades permanentes.</p> <p>La miss dramatiza disfraz de una señora gorda y después se vuelve delgada.</p> <p>Pregunta ¿Cómo estaba antes y como estoy ahora?</p> <p>Presentamos la silueta de Don Ramón y del señor Barriga.</p> <p>Preguntamos ¿Quién es el más grueso? ¿Quién es el más delgado?</p>	<p>Disfraz.</p> <p>Siluetas.</p>	15
DESARROLLO	<p>Explicamos porque es más grueso y más delgado.</p> <p>Salimos al patio y decimos que jugaremos a ordenarnos a 7 niños que tengan diferentes grosores.</p> <p>Decimos que los ordenaremos del más delgado al más grueso, que no importa el tamaño que tengan el grosor de sus cuerpos.</p> <p>Los niños van mencionando quien es el más delgado del grupo y lo vamos ubicando en la fila.</p> <p>Preguntamos ¿Quién es el más delgado? ¿Quién es el más grueso? Verbalizan “más delgado que” “más grueso que” comparando el grosor del cuerpo de sus compañeros.</p> <p>Luego sin nuestra ayuda pedimos que ordenen a sus compañeros del más grueso al más delgado y hacen las</p>	<p>Niños</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones</p>	20

	comparaciones.		
<b>CIERRE</b>	<p>Van a la biblioteca del aula y sacan libros.</p> <p>Los ordenan del más grueso al más delgado y viceversa.</p> <p>Modelan en plastilina tronquitos y hojas de árboles pegan en hojas ordenando del más grueso al más delgado los tronquitos y las hojitas de la más delgada a la más gruesa.</p> <p>Explican su seriación en una circunferencia e identificando cada grosor (técnica del museo)</p>	<p>Libros</p> <p>Hojas secas</p> <p>Plastilina</p> <p>Hojas bom</p>	10

**Lista de cotejo.**

N°		NOMBRE Y APELLIDO		INDICADOR					
				Identifica grueso – delgado.			Reconoce la situación problemática		
				A	B	C	A	B	C
01	ROBIN	X				X			
02	DANNA		X			X			
03	FERNANDO	X			X				
04	ENZO		X				X		
05	JHAMILA		X			X			
06	FABIO		X			X			
07	CESAR		X				X		
08	DAKOTA	X			X				
09	PIER		X				X		
10	MARIAFERNANDA	X				X			
11	MICAELA		X			X			
12	FAVIO			X		X			
13	CARLOS		X				X		
14	VALENTINA		X			X			
15	ADRIANNA		X			X			
16	BENJAMIN		X			X			
17	SOFIA		X		X				
18	DEREK		X			X			
19	MATEO		X		X				
20	CAMILA	X				X			

## Sesión de Aprendizaje N° 12

### “IDENTICA Y REPRESENTA OBJETOS FORMA-COLOR”

#### I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.67. **Institución Educativa:** Estimulación Temprana y Jardín “DESPERTAR”
- 1.68. **Área:** Matemática.
- 1.69. **Responsable:** Villarruel Olivares Ana Lucia
- 1.70. **Edad:** 4 años “A”
- 1.71. **Directora:** Aguilar Ticona Patricia.
- 1.72. **Duración:** 45 minutos.

#### II. PROGRAMA CURRICULAR

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación.
<b>Matemática.</b>	Actúa y piensa situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares o diferencias de colores.	.Observación Sistemática.  Lista de Cotejo.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento Pedagógicos	Actividades / Estrategias	Recursos	T
INICIO	<p>Actividades permanentes.</p> <p>Todos nos sentamos en círculo .La miss le muestra una hermosa bolsa y todos con las palabras mágicas descubriremos que hay ahí.</p> <p>Encontramos muchas tapas de color rojo y azul entonces la misma pide a dos niños que hagan dos filas de tapas sin contarlas en la posición</p> <p>Preguntamos ¿Dónde hay más, en las tapas rojas o las azules? Los niños responderán que hay la misma cantidad.</p>	<p>Bolsa</p> <p>Tapas</p> <p>Rojas Y Azules.</p>	15
DESARROLLO	<p>La docente coloca las tapas rojas más juntas y las azules más separadas.</p> <p>Preguntamos ¿Dónde hay más tapas? Contamos las dos filas de las tapas y en ambas habrá la misma cantidad.</p> <p>Volvemos a contar las rojas y contamos las azules , ellos descubrirán que hay la misma cantidad</p> <p>Por ello es necesario que los niños cuenten de diferentes formas, juntando separando, en círculo, de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo de abajo hacia arriba y para que se den cuenta que la cantidad seguirá siendo la misma.</p>	<p>Tapas</p> <p>Azules</p> <p>Rojas</p>	20

<p>CIERRE</p>	<p>Sobre el piso del patio colocan un papelote y jugaran a representar una cantidad utilizando su imaginación de diferentes colores ,tamaños</p> <p>Vamos pasando por cada lugar y preguntamos cómo realizaron su representación.</p> <p>Expone cada niño su representación y la técnica del museo.</p>	<p>Colores</p> <p>Lápiz</p> <p>Papel sabana.</p>	<p>10</p>
---------------	---	--	-----------

Lista de cotejo.		INDICADOR					
N°	NOMBRE Y APELLIDO	Identifica grueso – delgado.			Reconoce la situación problemática		
		A	B	C	A	B	C
01	ROBIN	X				X	
02	DANNA		X			X	
03	FERNANDO	X			X		
04	ENZO		X				X
05	JHAMILA		X			X	
06	FABIO		X			X	
07	CESAR		X				X
08	DAKOTA	X			X		
09	PIER		X				X
10	MARIAFERNANDA	X				X	
11	MICAELA		X			X	
12	FAVIO			X		X	
13	CARLOS		X				X
14	VALENTINA		X			X	
15	ADRIANNA		X			X	
16	BENJAMIN		X			X	
17	SOFIA		X		X		
18	DEREK		X			X	
19	MATEO		X		X		
20	CAMILA	X				X	

## CONSTANCIA DE APLICACIÓN DEL TALLER DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL ÁREA DE MATEMÁTICA

La que suscribe, directora del Centro de Estimulación Temprana y Jardín "DESPERTAR" del distrito de Trujillo;

HACE CONSTAR

Que la señorita VILLARRUEL OLIVARES ANA LUCÍA, identificada con DNI N° 70494959 ha realizado el Proyecto de Investigación denominado "TALLER DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL ÁREA DE MATEMÁTICA" en el aula de 4 años "B" de esta institución, durante el semestre académico 2018 - I, donde cumplió con la ejecución y aplicación de la lista de cotejo como instrumento de evaluación a 10 niños de 4 años "B". Desempeñándose con mucha responsabilidad, orden y demostrando en todo momento un profundo amor a los niños.

Se otorga la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Trujillo, 05 de julio de 2018

C.E.T. Jardín **DESPERTAR**

Ing. Patricia Aguilar Ticona de Vilca  
DIRECTORA