



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO EN ÁREA DE MATEMÁTICA EN
NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL 1088 PUTINA, PUNO, 2020**

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

**AUTORA
QUEA MAMANI, ANA VERONICA
ORCID: 0000-0002-2193-5935**

**ASESOR
MACHICADO VARGAS, CIRO
ORCID: 0000-0003-0197-3181**

LIMA – PERÚ

2020

Equipo de trabajo

AUTORA

Quea Mamani, Ana Veronica

ORCID: 0000-0002- 2193-5935

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, estudiante pregrado

Lima, Perú

ASESOR.

Machicado Vargas, Ciro

ORCID: 0000-0003-0197-3181

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación
y Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, Juliaca, Perú

JURADO

Zela Ilaita, Mafalda Anastacia

ORCID: 0000-0002-9813-9742

Yanqui Núñez, Evangelina

ORCID: 0000-0001-8412-4358

Mayorga Rojas, Yaneth Vanessa

ORCID: 0000-0001-6912-7251

Hoja de firma del jurado y asesor

Dra. Mafalda Anastacia Zela Ilaita
Presidente

Mgtr. Evangelina Yanqui Nuñez
Miembro

Mgtr. Yaneth Vanessa Mayorga Rojas
Miembro

Mgtr. Ciro Machicado Vargas
Asesor

Agradecimiento

Gracias dios mío por darme fuerzas por Estar siempre a mi lado a pesar de mis errores Para seguir adelante y dándome fuerzas para continuar cuando estaba a punto de caer. A mi querida universidad por abrirme las puertas y a mis queridos docentes por dedicarme su tiempo a mi preparación para formarme una persona profesional.

Agradezco a mi querido asesor Mgt. Ciro Machicado Vargas por la orientación en mi tesis para poder desarrollarlo. por su apoyo moral, amistad que me brindo que me permitió Aprender mucho más del estudio.

Dedicatoria

Este trabajo va dedicado, primeramente. A nuestro divino creador por darme la vida. A mis padres por su apoyo moral, emocional. Y la confianza que depositaron en mi persona

A mis hijos por darme las fuerzas de seguir con mis estudios por ser mi motivo mi fuerza mi razón de seguir con mis metas para continuar con mis estudios a mis docentes por darme valores y guiarme para lograr se un profesional

Resumen

En este proyecto de investigación mi objetivo general Determinar si el juego didáctico tiene relación con el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1088, Putina, región puno, año 2020. El tipo de investigación es cuantitativa el nivel de investigación es correlacional, el diseño de la investigación es preexperimental Para compara se utilizó la prueba de hipótesis con signos de rango de wilconxon la comparación de pre tes y postes generando un nivel de significancia experimental $p=0,001$, por debajo de nivel de significancia propuesto para esta investigación que es 0,05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y es aceptada la hipótesis alterna en todo sus extremos que indica el juego didáctico tiene relación con el aprendizaje significativo de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1088 Miraflores de la provincia de San Antonio de Putina, región puno, año 2020 La aplicación del juego didáctico y su relación con el aprendizaje significativo en matemática en el pre tes se obtuvo donde se comprobó que el 53% de los niños se encontraba en nivel de inicio (C).Luego de la aplicación del juego didáctico y su relación con el aprendizaje significativo en matemática se evidencia en el desarrollo de las sesiones y en su primera dimensión en donde el resultado dio que el 42% de los niños se encontraba en nivel de inicio (C).es decir que mediante se va aplicando las sesiones se da la mejora paulatinamente en donde se ve el resultado en la segunda dimensión que el 47% de los niños y niñas se encuentra en un nivel logro previsto (A), en el desarrollo de la tercera dimensión que el 53% de niños y niñas se encuentran en el nivel locro previsto (A), y nivel logro destacado 32% (AD).Finalmente, los resultados de pos tes se ha demostrado que los niños y niñas alcanzaron un 53% logro previsto (A), y el 32% se encuentra en proceso (B) y el logro destacado 16% (AD) y el 0% se encuentra en nivel de inicio (C), los resultados demuestran que el juego didáctico tiene relación con aprendizaje significativo en matemáticas en niños de 5 años de inicial.

Palabras claves: aprendizaje, didácticas, juegos, matemática.

Abstract

In this research project my general objective To determine if the didactic game is related to meaningful learning in the area of mathematics in five-year-old children from the initial educational institution 1088, Putina, Puno region, year 2020 The type of research is quantitative, the level of research is correlational, the research design is pre-experimental. For comparison, the hypothesis test with wilconxon rank signs was used, the comparison of pre tes and posts, generating an experimental significance level $p = 0.001$, below the significance level proposed for this research, which is 0.05, therefore, the null hypothesis is rejected and the alternate hypothesis is accepted in all its extremes that indicates the didactic game is related to the significant learning of mathematics in children of five years of the initial educational institution 1088 Miraflores of the province of San Antonio de Putina , Puno region, year 2020 The application of the didactic game and its relationship with meaningful learning in mathematics in the pre-tes was obtained where it was found that 53% of the children were at the beginning level (C) .After the application of the didactic game and its relationship with meaningful learning in mathematics is evidenced in the development of the sessions and in its first dimension where the result showed that 42% of the children were at the beginning level (C), that is, Through the application of the sessions, the improvement is gradually given, where the result is seen in the second dimension that 47% of the boys and girls are at an expected achievement level (A), in the development of the third dimension that the 53% of boys and girls are at the expected achievement level (A), and 32% outstanding achievement level (AD) .Finally, the post results have shown that boys and girls reached 53% expected achievement (A), and 32% are in process (B) and outstanding achievement 16% (AD) and 0% is at the beginning level (C), the results show that the didactic game is related to significant learning in mathematics in children 5 years of initial.

Keywords: games, didactics, learning.

Contenido

	Página
Equipo de trabajo	2
Hoja de firma del jurado y asesor	3
Agradecimiento.....	4
Dedicatoria.....	5
Resumen.....	6
Abstract.....	7
Contenido.....	8
Índice de gráficos.....	11
Índice de tablas	12
Índice de cuadros	13
I. Introducción.....	14
I. Revisión de la literatura.....	17
2.1. Antecedentes.....	17
2.1.1. Antecedentes Internacionales	17
2.1.2. Antecedentes Nacionales	19
2.1.3. Antecedentes Locales	24
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	24
2.2.1. El juego.....	24
2.2.2. Teorías de juego.....	26
2.2.2.1. Teoría de interpretación del juego	26
2.2.2.2. Teorías socioculturales del juego.....	27
2.2.2.3. Teoría del juego como instrumento de afirmación	28
2.2.3. Tipos de juego.....	28
2.2.3.1. Juego motor	28
2.2.3.2. Juego social.....	29
2.2.3.3. Juego cognitivo	29
2.2.4. El juego como estrategia didáctica	30
2.2.4.1. Importancia del juego didáctico.....	31
2.2.5. Aprendizaje a través del juego.....	31
2.2.5.1. Aprendizaje a través del juego en entornos organizados de educación pre escolar Aprendizaje.....	32

2.2.5.2. El aprendizaje a través del juego en el hogar y en la comunidad	33
2.2.3.5. El aprendizaje a través del juego en los primeros cursos de la escuela primaria.....	34
2.2.6. Rol del docente en el juego.....	34
2.2.7. La enseñanza de matemática en nivel inicial.....	36
2.2.7.1. Estrategias de control para la enseñanza de las matemáticas.....	37
2.2.7.2. Estrategias de apoyo para la enseñanza de las matemáticas	38
2.2.7.3. Estrategias de procedimiento para la enseñanza de las matemáticas.....	39
2.2.7.4. Estrategias de personalización para la enseñanza de las matemáticas.....	39
2.2.7.5. Estrategias de metacognición en el aprendizaje constructivista en las matemáticas	40
2.2.8. Fundamento de matemática	41
2.2.8.1. ¿Por qué aprender matemática?.....	41
2.2.8.2. ¿Para qué aprender matemática?.....	42
2.2.8.3. ¿Cómo aprender matemática?.....	42
2.2.8.4. ¿Cuáles son las condiciones necesarias para el aprendizaje de la matemática?	43
2.2.9. Competencias y capacidades	43
2.2.9.1. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.....	44
2.2.9.2. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio	44
2.2.9.3. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	44
I. Hipótesis	45
II. Metodología.....	45
4.1. Diseño de investigación	45
4.2. Población y muestra.....	47
4.2.1. Población	47
4.2.2. Muestra	47
4.3. Definición y operacionalización de variables	49
4.3. Técnicas de instrumento de recolección de datos	51
4.3.1. Técnicas	51

4.3.2.	Instrumento	51
4.4.	Plan de análisis	52
4.5.	Matriz de consistencia	53
	Cuadro 2. Matriz de consistencia.....	53
4.6.	Principios éticos.....	54
III.	Resultados.....	55
5.1.	Resultados	55
5.2.	Análisis de resultado	63
5.2.1.	Respecto al objetivo específico aplicar.....	63
5.2.2.	Respecto al objetivo específico evaluar	64
5.2.3.	Respecto al objetivo específico comparar.....	65
5.2.4.	Respecto al objetivo general determinar	66
IV.	Conclusiones.....	67
	Referencias bibliográficas.....	69
	Anexo.....	72
	Anexo 1: solicitud para la aplicación de instrumento	72
	Anexo 2: consentimiento informado.....	73
	Anexo 3: informe de la aplicación del instrumento firmado por la directora de la institución educativa inicial 1088 Miraflores.....	77
	Anexo 4: instrumento de recolección de datos	78
	Anexo 5: Base datos para el procesamiento estadístico	81
	Anexo 6: evidencia	82
	Anexo: 7 sesiones de aprendizaje	82
	Anexo: 7 sesiones de aprendizaje	83
	Anexo 8: pantallazo del informe.....	125

Índice de gráfico

Gráfico 1 actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.....	56
Gráfico 2 Dimensión 2 Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad equivalencia y cambio	57
Gráfico 3. dimensión 3 actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización.....	58
Gráfico 4 Gráfico 4. pre- tes	59
Gráfico 5. Pos tes	60
Gráfico 6. Comparación pre – tes y pos – tes	62

Índice de tablas

Tabla 1. Población de los niños Institución Educativa Inicial 1088 Miraflores.....	48
Tabla 2 Dimensión 1 actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad....	56
Tabla 3: Dimensión 2 Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad equivalencia y cambio	57
Tabla 4: dimensión 3 actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización.....	58
Tabla 5: pre- tes	59
Tabla 6: POS TES	60
Tabla 7 Prueba de wilconxon.....	61
Tabla 8 determinar el juego tiene relación con el aprendizaje significativo de matemática.....	62

Índice de cuadros

Cuadro 1 Definición y operacionalización de variables	49
Cuadro 2. Matriz de consistencia.....	53

I. Introducción

En pleno siglo XXI, América Latina sigue aquejada de una serie de problemáticas que permean los sistemas educativos configurando trayectorias escolares dispares y lastrando el progreso y bienestar socioeconómico de sus pueblos. Y se emplea aquí el término aquejada para denotar que muchos de estos problemas educativos parecen constituirse como males endémicos en materia educativa que la región arrastra como si de una enfermedad crónica se tratara. Rodríguez, (2019)

(Flores, 2016) señala que pisa da resultados de En matemática se subió de 368 a 387, es decir, 19 puntos, escalando al puesto 61 y superando así a Brasil. En este ítem, el Perú es el sexto país de la lista con la mejora más notable. Sin embargo, hay un 46.7% de estudiantes peruanos que se ubican entre los que obtienen los peores resultados, mientras que solo un 0.6% alcanza los más altos niveles de la evaluación.

Gallardo, (2018) Menciona que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo integral de las personas. Su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesidad para una adecuada convivencia. Todo nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural y a través del juego. se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil, elástico y hábilmente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, el juego se puede definir como una actividad placentera libre espontanea que se realiza con el fin de disfrutar ayuda al niño a conocerse a sí mismo, a relacionarse con los demás y a comprender el mundo que le rodea. (p. 4)

Aguirre, (2019) Menciona que las matemáticas están en todas partes. Están en el mundo alrededor de nosotros, están en la naturaleza, y están en su hogar, adentro y afuera. Buscando las matemáticas todos los días de la vida, usted puede ayudar a los niños a aprender los conceptos básicos y comprender por qué las matemáticas son tan importantes.(p. 8).

Moreno ,(2002) En el contexto nacional, el problema de la educación viene la problemática del aprendizaje a causas del medio económico más que todo en zonas rurales los padres no cuentan con los recursos económicos para alimentos para materiales educativos y los niños tienen poca alimentación para llegar a la escuela tienen que caminar y n son tomada en cuenta y es abandonada en por el gobierno y por los sistemas educativos. los cuales tampoco toman en cuenta el idioma materno y los docentes el cual esté dispuesto a ir a lugares distantes solo por el dinero y no por su vocación profesional, no cuenta con el medio con un ambiente adecuado.

¿cuál es la relación de juegos didácticos con el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1088 de Putina, puno,2020

Determinar si el juego didáctico tiene relación con el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de cinco años cinco años de la institución educativa inicial 1088 de Putina, puno,2020

Aplicar el juego didáctico para mejorar el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de cinco años cinco años de la institución educativa inicial 1088 de Putina, puno,2020

Evaluar si el juego didáctico tiene relación con el aprendizaje significativo de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1088 de Putina, Puno, 2020

Comparar el nivel de correlación entre pre tests y pos tests en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1088 Miraflores de San Antonio de Putina, Puno, año 2020

La importancia de esta investigación es para precisar que el juego didáctico mejora el aprendizaje significativo en el área de matemática de los estudiantes de educación Inicial así para aplicar más métodos para el aprendizaje. Esta investigación es muy importante tanto para mí como para el estudiante porque me brindará información sobre el juego didáctico. Tendré más información. El juego constituye la ocupación principal para el aprendizaje en el área de matemática del niño/a, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como matemática, lenguaje, social, psicomotricidad y otros. Además, el juego en los niños/as tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. Los niños/as crecen a través del juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad del juego, por tanto, conocer detalladamente la importancia del juego de manera global y de forma más detallada en lo que se refiere al juego como proceso de desarrollo en los diversos ámbitos del niño, pero sobre todo en lo referente al ámbito social, pues la socialización ayudará al niño/a a acoger los elementos socioculturales de su ambiente e integrarlo a su personalidad para así poder adaptarse a la sociedad, les llevará también a conseguir la autonomía necesaria para participar en la vida social de forma creativa, respetando y ajustándole a los hábitos y

normas de convivencia sin dejar de tener una actitud crítica hacia ellas y aceptando, respetando y valorando las diferencias individuales y la pluralidad social y cultural.

I. Revisión de la literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales.

Brito, (2019) con el título incidencias de los recursos didácticos para propiciar el desarrollo del pensamiento lógico crítico y creativo en los niños de preprimario del centro educativo Andrés bello. período escolar 2018-2019 del distrito educativo 06-06 moca provincia Espaillat, república dominicana. En República Dominicana en el Nivel Inicial especialmente en Pre-Primario, después del programa de Jornada escolar Extendida las docentes no cuentan con mucho tiempo para elaborar recursos didácticos, aun existiendo una variabilidad de recursos didácticos, esto es imposible, lo que impiden el desarrollar el pensamiento lógico, crítico y creativo. El objetivo general de esta investigación fue identificar Las incidencias de los recursos didácticos que implementa la docente del Centro Educativo Andrés Bello para desarrollar el pensamiento lógico, crítico y creativo. La metodología utilizada estuvo enfocada en el método deductivo porque permitirá partir de lo general a lo particular, utilizando la recolección y procesamiento de información, desarrollo teórico, análisis de datos, afirmaciones y conclusiones; para determinar su importancia, su relación entre ellos, su organización y cómo funcionan dichos elementos. Se logró realizar las recopilaciones de información mediante la aplicación de cuestionarios y entrevistas a las docentes y el personal de gestión para la veracidad de los datos recogidos. De esta manera se lograron dar respuestas a las variables y objetivos planteados. Al final se concluye diciendo que Existe deficiencia en los recursos didácticos que implementan

las docentes del Centro Educativo Andrés Bello para desarrollar el pensamiento lógico, crítico y creativo en los estudiantes de Pre-Primario, ya que, según las docentes solo utilizan el ábaco, juegos de seriación, clasificación, figuras geométricas, mientras que la coordinadora dijo: materiales manipulativos, tarjetas de codificación, bloques lógicos, cajas de letras y figuras de animales, evidenciando discrepancias en las opiniones dadas por los sujetos informantes.

Chamorro, (2016) con el título la lúdica en el desarrollo de la prematemática de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la unidad educativa réplica 24 de mayo, quito, año lectivo 2016 el presente proyecto estuvo encaminado a las actividades lúdicas como una base importante en el desarrollo de la pre matemática en la educación preescolar, el objetivo general fue reconocer como contribuye la lúdica en el desarrollo de la pre- matemática. Fue una investigación con enfoque socio educativo, de paradigma cualitativo y cuantitativo, descriptivo, exploratorio, de campo y bibliográfico. La población en estudio estuvo constituida por 4 docentes y 97 niños y niñas del nivel inicial 2 de la unidad Educativa Réplica 24 de mayo, se utilizó las técnicas de observación con su instrumento lista de cotejo y la encuesta con su instrumento el cuestionario. De las conclusiones se destaca que los resultados de aprendizaje orientados al desarrollo cognitivo, contribuyen a la construcción de la habilidad lógica matemática. Además, los juegos estimulan las áreas motoras, puesto que, al experimentar y manipular, desarrollan el pensamiento lógico. Al final, se desarrolló un esquema de propuesta que ayude de manera oportuna la interiorización del aprendizaje, lo que le generó impacto y trascendencia a esta investigación.

Ortiz, (2016) el título: las etapas del aprendizaje lógico matemático y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje del nivel inicial subnivel 2 de la unidad educativa primero de mayo del cantón Pastaza, provincia de Pastaza La presente investigación, tiene como finalidad fortalecer las etapas del pensamiento lógico matemático y como esto incide en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Primero De Mayo Del Cantón Pastaza, Provincia De Pastaza, utilizando la técnica la observación y como instrumento la ficha de observación aplicada a los niños y una encuesta dirigida a los docentes de la institución mencionada se evidencio que no se aplica de manera correcta siguiendo cada uno de los procesos para lo cual se planteándose como alternativa de solución al problema la aplicación y utilización de un manual de actividades que guie en el desarrollo las etapas del pensamiento lógico matemático, involucrando el desarrollo cognitivo, procedimental, promoviendo la inteligencia, la memoria, fomentando en los estudiantes destrezas y habilidades intelectuales, estimulando actitudes que promuevan la seguridad, confianza y valoración; creando un clima de participación activa en el proceso enseñanza-aprendizaje convirtiendo este en aprendizaje significativo.

2.1.2. Antecedentes Nacionales.

Pilaloa, (2019)EL título el juego y las relaciones sociales en niños de educación inicial en la escuela general Antonio José de sucre, el triunfo, guayas – 2019. La finalidad de la presente investigación fue la de encontrar los mecanismos adecuados para mejorar las relaciones sociales de los niños de educación inicial; por este motivo, el objetivo de investigación fue el determinar el impacto del juego sobre las relaciones sociales de los niños de educación inicial en la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas. El diseño metodológico fue el descriptivo

correlacional y se contó con una muestra conformada por 25 estudiantes, del paralelo B por ser donde se ha identificado el problema, a ellos se les aplicó una lista de cotejo y una ficha de observación. Para poder contrastar la hipótesis se aplicó la r de Pearson. Con el análisis de los resultados se pudo concluir que el juego produce una mejora significativa en las relaciones sociales de los niños de educación inicial en la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas; esto se corrobora con el resultado de la aplicación del coeficiente de correlación de Pearson con el que se obtiene un coeficiente de 0,461, lo que indica una relación media, la significancia bilateral fue inferior a 0,01.

Rojas, (2017) el título el juego didáctico para fortalecer el aprendizaje de la seriación en los niños de educación inicial de 5 años de una i.e.p del distrito de castilla - Piura, 2016. el estudio se realizó con el objetivo de determinar los efectos del juego en el aprendizaje de la seriación entre los niños de cinco años de edad de una institución educativa privada del distrito de Castilla-Piura. El estudio se enmarcó dentro de la metodología cuantitativa de tipo explicativa, donde se pretendió establecer la influencia de la variable independiente el juego didáctico, y la variable dependiente la seriación de los niños de cinco años. Para el recojo de información se utilizó el instrumento Lista de cotejo con el cual se evaluó el desempeño de los niños en relación con el aprendizaje de la seriación matemática. Los resultados obtenidos, a partir de la recolección y análisis de datos, demostraron que los juegos didácticos tuvieron un gran impacto en la potenciación de las habilidades propias de la seriación que caracteriza a los niños en esta etapa de su desarrollo. Las conclusiones determinaron que luego de aplicado el programa basado en juegos didácticos, los niños mostraron la mejora de sus aprendizajes relacionados con la capacidad de la seriación. Al desarrollar el niño

la capacidad de agrupar por las semejanzas y ordenar por las diferencias, adquiere la posibilidad de clasificar y seriar simultáneamente.

Perez, (2019) el título juegos didácticos y el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial n° 425-1 de esccana, distrito chilcas, san miguel 2018 La presente investigación tuvo por objetivo determinar la relación de juegos didácticos con el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 425-1 de Esccana, distrito Chilcas, San Miguel 2018. Sobre la metodología fue de nivel cuantitativo, tipo no experimental, diseño descriptivo correlacional. Se consideró la muestra poblacional entre 20 niños y niñas de 5 años, a quienes se les evaluó mediante lista de cotejo y ficha de observación debidamente validados por juicio de expertos. El estadístico que se utilizó para obtener el resultado a la Hipótesis General fue el Tau b de Kendall, arrojando el coeficiente de correlación 0.911. Por lo tanto, se concluye que: Los juegos didácticos se relacionan significativamente con el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 425-1 de Esccana, distrito Chilcas, San Miguel 2018.

Zevallos y Ñahuero (2019) título: nivel de desarrollo de nociones básicas matemáticas en estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial nro. 027 – Acobamba – Huancavelica. El estudio tuvo como propósito determinar el nivel de desarrollo de las nociones básicas matemáticas. Como muestra se tomó 24 niños de 5 años de edad, en la nómina oficial de matrícula hubo 21 estudiantes y los otros 3 fueron alumnos libres niños que también consideramos para la ejecución, se utilizó el TEST DE evaluación de nivel de desarrollo de nociones básicas matemáticas en estudiantes de 5 años. Se

encontró que después de aplicar el test. Las (nociones básicas matemáticas) nivel bajo 4.2% que represento 1 niño de 24, seguido del nivel medio 12.5% que represento 3 niños, en tanto el 83.3% fue igual a 20 niños que mostraron nivel alto. En las (nociones espaciales) nivel bajo 4.2% que represento 1 niño de 24, nivel medio 20.8% igual a 5 niños, nivel alto 75% fue igual a 18 niños, las (nociones temporales) nivel bajo 4.2% representa 1 niño del total de 24 y el 29.2% que equivalió a 7 niños del nivel medio, los que tuvieron nivel alto son del 66,7% que equivalió a 16 niños, en las (nociones cuantitativas) nivel bajo fue 4.2% que represento 1 del grupo de estudio y el 37.5% fue de 9 niños que manifestaron nivel medio así se observó que el 58.3% fue equivalente a 14 niños que estuvieron en el nivel alto.

Ramos,Santa Cruz, Tito (2015) el título: relación entre material educativo y desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de la institución educativa madre maría auxiliadora n°036 san juan de Lurigancho-lima La investigación tuvo como problema principal determinar ¿Qué relación existe entre material educativo y desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de la Institución Educativa Madre María Auxiliadora N°036 San Juan de Lurigancho- Lima? Su objetivo fue comprobar la relación del material educativo y desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de la Institución Educativa Madre María Auxiliadora N° 036 de San Juan de Lurigancho. El tipo de investigación fue de diseño descriptivo correlacional es una investigación no experimental. Se buscó la relación de ambas variables. La validez de la primera variable Material Educativo fue de 0,87 (validez alta). Y en la segunda variable del Desarrollo del Pensamiento Matemático fue de 0,86 (validez alta). Ambas confiabilidades de validez fueron con el Alfa cronbach. La muestra representativa fueron los alumnos del turno tarde matriculados de la

Institución Educativa Madre María Auxiliadora N° 036 de San Juan de Lurigancho. La población y muestra representativa fue un total de 60 niños y niñas., seleccionados de la siguiente manera 40 niños y 20 niñas de la Institución Educativa Madre María Auxiliadora N° 036 de San Juan de Lurigancho.

Idone y Zarate, (2017) nivel de pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años de la I.E.I N° 303 barrio centro Chupaca el presente trabajo de investigación titulado nivel de pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años de la I.E.I N° 303 Barrio Centro Chupaca; tiene como propósito determinar el nivel de pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años I.E.I N° 303 Barrio Centro Chupaca, y para ello se formuló el problema general ¿Cuál es el nivel de pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años de la I.E.I N° 303 Barrio Centro Chupaca? La investigación se ubica en el enfoque cuantitativo, tipo de investigación básica, en un nivel descriptivo simple, con diseño descriptivo simple con una sola variable de estudio. El tipo de muestreo fue el no probabilístico con una muestra censal de 44 niños de 5 años. El instrumento fue la ficha de observación para la variable única la misma que se sometió a juicio de expertos y nivel de confiabilidad de alfa de Cronbach. En los resultados obtenidos se determinó el nivel de pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años de la I.E.I N° 303 Barrio Centro Chupaca. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación al total de 44 niños son 34 niños que representa el 77,3% de la muestra se ubican en el nivel proceso, lo que implica que un porcentaje considerable requiere fortalecer el pensamiento lógico

2.1.3. Antecedentes Locales.

Tito Venegas,(2016) el titulo la tiendita como estrategia para el desarrollo de la competencia, actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas iniciales del distrito de Amantani en el 2016. Tuvo como objetivo general determinar la eficacia de la estrategia La tiendita para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. Los cuales se evidencia con la aplicación de los talleres. El tipo de investigación que se plantea para realizar el presente trabajo es experimental y de diseño de investigación cuasi – experimental; con cuatro grupos con pre test (prueba de entrada) y post test (prueba de salida) de las cuales dos instituciones educativas se sometieron al tratamiento experimental. Primero se aplicó una prueba de entrada a los grupos tanto experimental y de control, luego se aplicó la estrategia, que consta de 15 talleres los cuales se desarrollaron en el sector la tiendita, en los dos grupos experimentales. Luego, se aplicó una prueba de salida en los cuatro grupos, demostrando los resultados de la competencia, actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. Finalmente se aplicó las pruebas de hipótesis y los resultados estadísticos para determinar que: La estrategia la tiendita es eficaz puesto que promueve aprendizajes a través de problemas que responden a un contexto en las que se incita al razonamiento para resolver problemas reales con conocimientos matemáticos que lo ayudarían a sostener estrategias de solución a partir del conteo, establecimiento de relaciones, etc.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. El juego

Meneses, Maureen; Monge (2001) Nos dice que el juego infantil está constituido por las actividades lúdicas en las que el niño representa algún papel e imita aquel aspecto significativo de las actividades adultas y de contactos con ellas, la evolución del niño y el juego está relacionado con el medio en que se desenvuelva, el cual va a medir en el desarrollo de las habilidades y destrezas. El resulta una actividad creativa, natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida mismo. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital. La acción de jugar es automotivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos. El juego natural tolera todo el rango de habilidades de movimiento, las normas o reglas son autodefinidas, la actividad del juego es espontanea e individual es en parte un reflejo del entorno que rodea al individuo, una actividad necesaria ya que contribuye al desarrollo integral del infante.

Groos, (2008) Para Groos el juego es un ejercicio de preparación para la vida adulta, ya que contribuye a la formación y capacitación de habilidades que requerirá de mayor. Este proceso de preparación mediante el juego se entiende como una etapa necesaria y de maduración. El autor afirmó: El gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo, con lo que busca explicar que el juego entre los animales es un acto útil en la lucha por la supervivencia, ya que este influye en el desarrollo de las facultades motrices que más adelante pueden utilizar en la defensa o el ataque. Vio en el juego un fenómeno de desarrollo del pensamiento, de la actividad. El juego no es más que una expresión de carácter instintivo, que tiene como función fundamental ejercitar y desarrollar las capacidades necesarias para enfrentarse con éxito a las circunstancias futuras.

2.2.2. Teorías de juego

Sánchez, (1985) nos dice que la teoría de juegos se ocupa de las situaciones estratégicas, la teoría de la decisión o teoría de la utilidad estudia las situaciones paramétricas. Este reparto del trabajo no implica sin embargo que se trate de teorías independientes. la teoría de juegos se construye sobre los fundamentos que proporciona la teoría de la decisión. Las situaciones estratégicas se dan en multitud de ámbitos.

Contreras, Noli, Peralta, Sandmann, (2002) Mencionan que la Teoría de Juegos se desarrolló con el simple hecho de que un individuo se relacione con otro u otros. Hoy en día se enfrenta cotidianamente a esta teoría, en cualquier momento. Para el hombre la importancia que representa la Teoría de Juegos es evidente, pues a diario se enfrenta a múltiples situaciones que son juegos. Actualmente la Teoría de Juegos se ocupa sobre todo de que ocurre cuando los hombres se relacionan de forma racional, es decir, cuando los individuos se interrelacionan utilizando el raciocinio. Sin embargo, la Teoría de Juegos tiene todas las respuestas a los todos problemas del mundo. La Teoría de Juegos consiste en razonamientos circulares, los cuales no pueden ser evitados al considerar cuestiones estratégicas. Por naturaleza, a los humanos no se les va muy bien al pensar sobre los problemas de las relaciones estratégicas, pues generalmente la solución es la lógica a la inversa. En la Teoría de Juegos la intuición no es muy fiable en situaciones estratégicas, razón por la que se debe entrenar tomando en consideración ejemplos instructivos, sin necesidad que los mismos sean reales.

2.2.2.1. Teoría de interpretación del juego

Gallardo, Vázquez, (2018) Menciona que el juego durante el desenvolvimiento del niño es resultados directos de los cambios de experimentar sus organizaciones intelectuales. El tipo de juego en parte es reflexivo de estas organización , pero en la medida en que es acto infantil por excelencia el juego ayuda a la institución y el desarrollo de nuevas estructuras mentales la teoría de igualdad entre ambos fundamentos y su reproducción, en la incorporación de comportamiento que obligan las propias estructuras intelectuales estos juegos se describe, por estar organizado por medio de una serie de reglas que cada jugador debe respetar, de tal forma determinar una participación entre ellos y al mismo tiempo una competencia. Los juegos de construcción no integran una etapa más dentro del seguimiento del desarrollo. Marcan más bien una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes tipos de juegos y las conductas adaptadas estos juegos son fundamentales para lograr el desarrollo integral del niños en la etapa de educación inicial puesto que acceder al niño para desarrollar las habilidades motoras finas, las coordinaciones óculo manual y las capacidades de análisis y síntesis, fomentar la imaginación y la creatividad, potenciar la capacidad de atención y concentración, estimular la habilidad manual, asociar ideas, ejercitar la capacidad de razonamiento lógico.

2.2.2.2. Teorías socioculturales del juego

Vygotsky Es citado por Gallardo, (2018) menciona que el juego es una sucesión del cambio, es la realización imaginaria es la realización imaginaria, fantasía de deseos impensables; señala que la imaginación constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia; cree que en el juego el niño crea una situación ficticia y una estructura sentido/cosa, en la que el aspecto semántico,

el significado de la palabra, el significado del objeto es dominante, determina su conducta; subraya que el niño no simboliza en el juego, sino que desea, satisface el deseo, hace pasar a través de la emoción las categorías fundamentales de la realidad; y sostiene que un carácter esencial del juego es la regla, transformada en afecto.

2.2.2.3. Teoría del juego como instrumento de afirmación

Gallardo, (2018) menciona que el niño se desenvuelve por el juego, señala que la alegría obtenido por el niño en el juego es un placer moral, considera que el juego desempeña en el niño el rol que el trabajo desempeña en el adulto, dice que el juego tiene su fin en sí mismo, en la afirmación del Yo, cree que la seriedad es una de las características esenciales del juego infantil y afirma que en el juego el niño muestra su inteligencia, su voluntad, su carácter dominador; en una palabra: su personalidad. Propone la siguiente clasificación de los juegos:

Juegos sin ninguna regla: juegos funcionales, juegos hedonísticos, juegos con algo nuevo, juegos de destrucción, juegos de desorden, juegos de arrebatos y juegos solitarios. Juegos reglados: juegos de imitación, juegos de construcción, juegos de regla arbitraria, juegos sociales, juegos figurativos, juegos de proeza, juegos de competición, danzas y ceremonias.

2.2.3. Tipos de juego

Según Minedu, (2015) Existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente. La siguiente clasificación te ayudará a distinguir qué área del desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales.

2.2.3.1. Juego motor

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos. Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.

2.2.3.2. Juego social

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de abrazarse. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial.

2.2.3.3. Juego cognitivo

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos.

2.2.4. El juego como estrategia didáctica

Aristizábal, (2016) menciona que El juego como estrategia didáctica y como actividad lúdica en el desarrollo integral del niño es pertinente en el aprendizaje de las matemáticas, pues puede actuar como mediador entre un problema concreto y la matemática dependiendo de la intencionalidad y el tipo de actividad por tal motivo, el proyecto El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas permite desarrollar distintas habilidades de cálculo y relaciones, para familiarizarse y reafirmar el conocimiento de las operaciones básicas adición, sustracción, producto y cociente, a través de la sorpresa, la práctica y la diversión, al igual que sirve de alternativa de evaluación dichas operaciones por su dinamismo, en los estudiantes. El juego como estrategia de enseñanza aprendizaje ha mostrado resultados significativos en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes.

Chacón citado por Rojas, (2017) afirma que el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo, pero por lo general el

docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. Para este autor, el juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creativa.

2.2.4.1. Importancia del juego didáctico

Rojas, (2017) afirma que la importancia del juego proviene principalmente de sus posibilidades educativas. A través del juego el alumno revela al educador, el carácter, defectos y virtudes; además hace que se sientan libres, dueños de hacer todo aquello que espontáneamente desean, a la vez que desarrollan sus cualidades. A través del juego se pueden comunicar muchos principios y valores como la generosidad, dominio de sí mismo, entusiasmo, fortaleza, valentía, autodisciplina, capacidad de liderazgo, altruismo y más; por lo anterior los juegos educativos son importantes para los alumnos porque durante el juego el estudiante inicia animado, ejercita el lenguaje, se adapta al medio que le rodea, descubre nuevas realidades, forma el carácter y contribuye a desarrollar la capacidad de interacción y enseña a aprender y demuestra lo que ha aprendido.

2.2.5. Aprendizaje a través del juego

UNICEF, (2018) nos indica que los niños juegan para dar sentido al mundo que les rodea y para descubrir el significado de una experiencia conectándola con algo que ya

conocían previamente. Mediante el juego, los niños expresan y amplían la interpretación de sus experiencias. competencias cognitivas, el bienestar emocional, la competencia social y una buena salud física y mental forma una sólida base para el éxito incluso bien entrada la edad adulta. Aunque el aprendizaje tiene lugar durante toda la vida, en la primera infancia se produce con una rapidez que luego nunca se igualará. Los años correspondientes a la educación preescolar constituyen la parte central del período de la primera infancia, y son los que fundamentan el éxito tanto en la escuela como después de esta. Aunque este informe se centra en los años que corresponden a la educación preescolar, debemos señalar que el aprendizaje a través del juego resulta pertinente durante todo el período de la primera infancia e incluso después de esta.

2.2.5.1. Aprendizaje a través del juego en entornos organizados de educación pre escolar Aprendizaje

UNICEF, (2018) menciona que, en los entornos organizados de educación preescolar, las experiencias de juego se ven potenciadas cuando se proporciona a los niños abundante tiempo y espacio para interactuar libremente con dichos entornos. El juego puede adoptar numerosas formas: juego con objetos, juego imaginario, juego con compañeros y adultos, juego solitario, juego cooperativo, juego asociativo, juego físico. Se considera que el juego es el trabajo de los niños, y constituye el vehículo mediante el que estos adquieren conocimientos y competencias, lo que les permite participar de manera independiente y con los demás. El papel de los maestros y otros adultos presentes en la sala o entorno de juego consiste en posibilitar y organizar las experiencias lúdicas y de aprendizaje; ello requiere a la vez una minuciosa planificación (por ejemplo, disponer los materiales para estimular la curiosidad de los

niños) e interacciones espontáneas basadas en curiosidades e ideas naturales (por ejemplo, seguir la iniciativa del niño en un juego de simulación). Proporcionar a los niños experiencias prácticas activas y lúdicas ayuda a potenciar y enriquecer el aprendizaje.

2.2.5.2. El aprendizaje a través del juego en el hogar y en la comunidad

UNICEF, (2018) Menciona que el juego en todos los aspectos de la programación de educación preescolar y garantizar una práctica adecuada desde la perspectiva del desarrollo, no debemos olvidar que los niños pequeños no solo aprenden en los entornos formales y organizados. El entorno familiar y la comunidad son los lugares donde los niños pequeños pasan una gran parte de su tiempo, por no decir la mayor parte, durante sus primeros años de vida, interactuando con sus padres, sus hermanos, los miembros de su familia extensa y sus vecinos. Estas interacciones y relaciones ejercen una influencia significativa en el modo que los niños entienden y experimentan el mundo que lo rodea. De hecho, los entornos familiares y la comunidad proporcionan excelentes oportunidades para favorecer el aprendizaje a través del juego desde los primeros años de vida hasta los periodos preescolar y de primaria. Los cuidadores de primaria, en su calidad de primeros maestros de los niños, son los principales valedores de su aprendizaje y por tanto tienen un importante papel a la hora de crear espacio para el aprendizaje a través del juego. En consecuencia, resulta esencial apoyar a los cuidadores y empoderarlos para que puedan desempeñar un papel activo en la configuración del aprendizaje y el desarrollo de los niños, así como para facilitar el aprendizaje lúdico a los niños que están a su cargo en las experiencias cotidianas tanto en el hogar como en la comunidad.

2.2.3.5. El aprendizaje a través del juego en los primeros cursos de la escuela primaria

UNICEF, (2018) Menciona que la posibilidad de aprender mediante el juego no es exclusiva de los niños en edad preescolar. En los cursos de primaria, las oportunidades de juego potencian el dominio de los conceptos académicos por parte de los niños, además de fomentar la motivación para aprender. De hecho, interés y la motivación son dos de los aspectos más importantes que puede desarrollar el juego incentivarlos en los primeros cursos favorece la implicación de los niños en su propio aprendizaje, por ejemplo, jugar a juegos de mesa puede reforzar los conceptos matemáticos a la vez que incrementan en gran medida las probabilidades de que los niños con dificultades para leer puedan avanzar y no se den por vencidos. La exploración de una amplia variedad de materiales impresos y herramientas de escritura en un rincón de escritura puede incitar a participar a los niños que se muestran más reacios a escribir y ayudarlos a aprender unos de otros. Asimismo, el juego fomenta la creatividad y la imaginación, ambos elementos clave que nos permiten afrontar las cosas disfrutar e innovar. El juego y las oportunidades de participar activamente en el aprendizaje refuerzan las capacidades creativas del alumno. Permitir que los alumnos de primaria se relacionen activamente con diversos materiales, temas y cuestiones favorece su capacidad de indagación y resolución de problemas.

2.2.6. Rol del docente en el juego

Zapata citado por Meneses, Maureen y Monge, (2001) afirma que el educador es un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario poner sus propias reglas. El papel del educador será el definir el

marco metodológico en el que han de moverse sus pupilos e intervenir cuando rompen los principios pedagógicos. el intercambiar roles, profesor alumno o alumna brindará al educando una vivencia diferente y aprenderá a ver las cosas desde el punto de vista del profesor. la forma para llevar esta vivencia estará a cargo de la creatividad que tenga el docente. La comunicación, una vez más, es la base para lograr una participación masiva del estudiando en las lecciones, por ello, hay que alimentarla y posibilitarla organizadamente. Se recomienda a los educadores una serie de principios pedagógicos para la enseñanza de los juegos proporcionar materiales y principalmente formas de juego de acuerdo a la edad de los niños al seleccionar el juego el educador debe tomar en cuenta de las experiencias por realizar sean positivas, deben ser hábil y tener iniciativa y comprensión para entender y resolver favorablemente las situaciones que se le presenta, si el individuo no resuelve un reto o problema después de varios intentos, es conveniente que el educador lo sugiera que se devuelva al anterior de manera que pueda guiarlo para manejar los sentimientos de frustración, el juego no competitivo todo está determinado por el grupo o grupos mediante actos comunicativos con todo sus implicaciones pedagógicas como lo son: l ahora, el lugar, las medidas de área, hasta forma de jugarlo.

- Debe conocer muy bien el juego antes de presentarlo a los educandos, tener listo el material por utilizar y delimitar el terreno de juego.
- Debe motivar a los alumnos antes y después del juego.
- Debe explicar claramente y en forma sencilla el juego antes de dirigirlo. Además, debe exigir la atención de la clase, para lo cual los alumnos deben estar en un lugar

donde todos puedan escuchar. Debe dar la oportunidad de que realicen preguntas para un mejor entendimiento.

- Después de explicar el juego, se demuestra con un pequeño grupo de alumnos o por el profesor.

- Si no fue lo suficientemente claro, de- tenga el juego y corrija el error.

- Si hay un marcador, deje que los jugadores lo vean, y al final mencione al ganador.

- Antes de iniciar un juego debe haber enseñado sus fundamentos, para así desarrollar las habilidades y destrezas de los educandos.

- Cuando el grupo está listo, puede implementar variaciones del juego.

- Si el juego ya se está volviendo monótono debe cambiarse o terminarse, posteriormente encontrarían en la vida adulta, su aplicación concreta en el deporte o en la vida cotidiana.

El juego, explica que es una actividad para la vida y tienes como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar resulta un agente natural educativo.

2.27. La enseñanza de matemática en nivel inicial

Luisa, (2015) Menciona que la enseñanza de la matemática en el nivel inicial desde el enfoque de la didáctica de la matemática francesa. El abordaje de esta problemática ha determinado que sea necesaria el análisis de la inclusión de contenidos de enseñanza,

cómo trabajar didácticamente las actividades numéricas. A partir del análisis etnográfico de las clases de la sala de cinco años del nivel inicial, ha sido posible identificar diferentes saberes docentes: cómo organiza la maestra el grupo, cómo maneja las intervenciones de los niños en la actividad, cómo maneja las intervenciones de los niños, cómo promueve y sostiene la actividad. El interés de este trabajo es contribuir al estudio de las situaciones didácticas, que se generan en las circunstancias en que se aborda la enseñanza de esos contenidos.

Minedu, (2015) Menciona que la matemática es instrumental todas las profesiones requieren una base de conocimientos matemáticos y, en algunas como en la matemática pura, la física, la estadística o la ingeniería, la matemática es imprescindible. En la práctica diaria de las ciencias se hace uso de la matemática. Los conceptos con que se formulan las teorías científicas son esencialmente conceptos matemáticos. Por ejemplo, en el campo biológico, muchas de las características heredadas en el nacimiento no se pueden prever de antemano: sexo, color de cabello, peso al nacer, estatura, etc. Sin embargo, la probabilidad permite describir estas características.

2.2.7.1. Estrategias de control para la enseñanza de las matemáticas

Melquiades, (2014) Menciona que al alumno se le facilitaran los procedimientos que utiliza el docente para enseñar los contenidos matemático, ya que el docente autorregulara los contenidos mejorando su presentación para enseñar los contenidos matemáticos, ya que el docente autorregulara los contenidos mejorando su presentación para que el alumno se le facilite su comprensión, obtenidos mejores resultados, mayor facilidad, para comprender los contenidos y mayor recepción de lo

que tiene que realizar para mejorar su nivel lógico matemático, las habilidades cognitivas que el alumno va ir adquiriendo serán útiles para el enriquecimiento educativo, donde el conocimiento serán significativos y comprenderá de manera constructiva los ejercicios, problema, figuras geométricos, formulas, probabilidad, diagrama del árbol, obtención de múltiplos, entre otros tema donde el educando desarrollara su comprensión, su análisis y razonamiento para mayor desenvolvimiento en actividades que realice dentro del aula y que realice dentro del aula y que por consiguiente obtendrá resultados favorables en su evaluación educativa.

2.2.7.2. Estrategias de apoyo para la enseñanza de las matemáticas

Melquiades, (2014) Menciona que estas estrategias sin duda son importantes dentro del proceso educativo, ya que el docente tiene que motivar al alumno a mejora su aprendizaje matemático a través de puntos en la asignatura, de recompensas, subirle de calificación, entre otros incentivos que el alumno lo motiven a seguir preparándose en los contenidos matemáticos, generando mejores actitudes dentro del aula, a seguir estudiando, realizando tareas, ejercicios, competencias, mejora en su calificaciones, envase a esto obtendrá mayor comprensión de los contenidos, el docente cumplirá el papel del docente cómo guía, motivador del conocimiento, brindando con ello nuevas alternativas para enseñar y que el alumno no se dificulte aprenderse las tablas las fórmulas, los nombres de las figuras geométricas, la resolución de fracciones, la lectura de números, en otros temas que permitirán obtener mayor rendimiento académico y lo que los padres de familia motivan a sus hijos para que mejoren en su aprendizaje, dando como resultado mayor aprendizaje mejor rendimiento escolar un aprendizaje constructivo significativo por aprender los contenidos matemáticos, con todo ello se

logra un armonía dentro del aula, manteniendo la participación de los estudiantes que son parte principal del proceso enseñanza y aprendizaje.

2.2.7.3. Estrategias de procedimiento para la enseñanza de las matemáticas

Melquiades, (2014) Menciona que estas estrategias se constituyen por tres puntos esenciales que a su vez tendrá que llevar el docente dentro de aula, el primero se da a través de la repetición de los conocimientos obtenidos manteniéndolos de forma significativa y constructiva para no llegarlos a olvidar, pero sin llegar a la memorización. El alumno tendrá que seleccionar algunas técnicas que le sirvan para adquirir los conocimientos y al mismo tiempo no olvidarlos a utilizarlos cuando sean necesarios en un actividad cotidiano, otro punto es la organización que obtenga para desarrollar ejercicios, si no lleva orden perderá el interés para aprenderlo, obtendrá bajo rendimiento escolar, un pensamiento constructivo escaso y por consiguiente los llevara al práctica de manera inadecuada obteniendo errores en los resultados y procedimientos que tenga realizar en los ejercicios, el tercer punto es la elaboración tanto de nuevas formas de enseñar los contenidos matemáticos, sean a través de al computadora con el uso software, de materia ilustrativo, juego didácticos que de una u otra forma facilitaran el aprendizaje del educando manteniendo sus apuntes limpios, coherentes, organizados, entendible y los tenga a la mano, facilitando su estudio dentro del aula.

2.2.7.4. Estrategias de personalización para la enseñanza de las matemáticas

Melquiades, (2014) Menciona que para aprender y entender los conceptos matemáticos es necesario que el docente los trasmita de manera clara y entendible, fácil de reflexionar ante cualquier cuestionamiento, siendo critico de todo lo que se está

aprendiendo, formándole un sentido investigador que pudiera poseer, al mismo tiempo desarrollar su creatividad tanto para resolver ejercicios y ejercitación de cada contenido transmitido. El alumno podrá ser crítico, analizador y creativo en aspectos esto permitirá desarrollar su pensamiento constructivismo y necesario que algunos docentes personalicen el aprendizaje, por ejemplo, cuando algún alumno no le entiende el tema de fracciones podrá hacerlo de manera individual, esto será diferente para el educando que le entienda podrían enseñar a sus demás compañeros y haya una retroalimentación de los contenidos entre ellos.

2.2.7.5. Estrategias de metacognición en el aprendizaje constructivista en las matemáticas

Flavell citado por Delgado, (2002) Afirma que para desarrollar esta estrategia es necesario conocer la naturaleza, estado o funcionamiento del proceso de pensamiento de cada alumno que dará la posibilidad de adquirir conscientemente todo el conocimiento , usando nuevos mecanismos para reforzar el pensamiento asegurado el protagonismo del estudiante como creador de su propio aprendizaje.

Villalobos citado por Melquiades, (2014) Afirma que el alumno es aquel creador de su propio conocimiento y el docente sólo reforzará de manera significativa para enriquecer cada tema de una forma creativa e interesante, utilizando material didáctico y tecnología para el alumno ponga más atención a lo que se está enseñando, obteniendo con ello mayor comprensión de los temas observados, para después ser aplicarlos en su vida cotidiana de manera constructivista y significativa.

Vygotsky hace referencias a las zonas de desarrollo próximo que el alumno tiene que desarrollar tiene que desarrollar, con la ayuda del profesor que como guía pasará hacer

un observador del aprendizaje del alumno teniendo que aprender a través de la experiencia, de la investigación, al plantearse preguntas (porque este resultado, que puedo realizar para facilitar mi aprendizaje, como puedo resolver mi problema que mecanismo utilizar para hacerlo fácilmente) con esto creara su propio aprendizaje obteniendo respuestas a sus preguntas realizando sus ejercicios solo y con sus técnicas.

2.2.8. Fundamento de matemática

2.2.8.1. ¿Por qué aprender matemática?

(Minedu, 2015b) Nos dice por que la matemática está presente en nuestra vida diaria y necesitamos de ella para poder desenvolvemos en él, es decir, está presente en las actividades familiares, sociales, culturales; hasta en la misma naturaleza, abarcando desde situaciones simples hasta generales, tales como para contar la cantidad de integrantes de la familia y saber cuántos platos poner en la mesa; realizar el presupuesto familiar para hacer las compras o para ir de vacaciones; al leer la dirección que nos permita desplazarnos de un lugar a otro, también en situaciones tan particulares, como esperar la cosecha del año (la misma que está sujeta al tiempo y a los cambios climáticos). E incluso cuando jugamos hacemos uso del cálculo o de la probabilidad de sucesos, para jugar una partida de ludo u otro juego. Está claro, entonces, que la matemática se caracteriza por ser una actividad humana específica orientada a la resolución de problemas que le suceden al hombre en su accionar sobre el medio, de tal manera que el tener un entendimiento y un desenvolvimiento matemático adecuado nos permite participar en el mundo que nos rodea, en cualquiera de sus aspectos, generando a su vez disfrute y diversión.

2.2.8.2. ¿Para qué aprender matemática?

Minedu, (2015) Menciona que se desarrolla en los niños capacidades para determinar hechos, establecer relaciones, deducir consecuencias y, en definitiva, potenciar su autonomía, su razonamiento, el espíritu crítico, la curiosidad, la persistencia, la indagación, la imaginación, la creatividad, la sistematicidad, etc. La utilidad para promover y estimular el diseño de formas artísticas, fomentando el uso del material concreto, así como el uso de esquemas simples para la elaboración y descubrimiento de patrones y regularidades. La facilidad para estimular el trabajo cooperativo, el ejercicio de la crítica, la participación, colaboración, discusión y defensa de las propias ideas y la toma conjunta de decisiones. Potencia el trabajo científico y la búsqueda, identificación y resolución de problemas. Las situaciones que movilizan este tipo de conocimientos, enriquecen a los niños al sentir satisfacción por el trabajo realizado al hacer uso de sus competencias matemáticas.

2.2.8.3. ¿Cómo aprender matemática?

Minedu, (2015) Menciona que a través de la resolución de problemas inmediatos y de entorno, de los niños como vehículo para promover el desarrollo de aprendizaje matemático orientados en sentido constructivo y creador de la actividad humana. Sobre la resolución de problemas, que explicita el desarrollo de la comprensión del saber matemático, la planeación el desarrollo resolutivo estratégico y metacognitivo, es decir, la movilidad de una serie de recursos, y de competencias y capacidades matemática. Para la resolución de problemas, que involucran enfrentar a los niños de forma constante a nuevas situaciones y problemas, que involucran enfrentar a los niños de forma constante a nuevas situaciones y problemas es el proceso central de hacer

matemática, asimismo, es el medio principal para establecer relaciones de funcionalidad de la matemática con la realidad cotidiana.

2.2.8.4. ¿Cuáles son las condiciones necesarias para el aprendizaje de la matemática?

Establecer un clima de confianza para que los niños puedan disfrutar en diversas actividades. Ser paciente, respetando los ritmos de aprendizaje de cada niño. Si es una situación de juego o una actividad lúdica propuesta por los docentes, debemos observarla, acompañarla e intervenir con preguntas precisas que generen curiosidad y necesidad de resolver situaciones, por ejemplo, para contar, para comparar, para ordenar, estimulando la búsqueda de estrategias y soluciones que favorezcan el aprendizaje. Ser innovadores y aplicar diversas estrategias didácticas respondiendo a los diversos estilos de aprendizaje de los niños y evitar el uso de hojas de aplicación. Ser creativo al diseñar situaciones de evaluación para verificar el logro de los nuevos saberes matemáticos de los niños. Minedu, (2015).

2.2.9. Competencias y capacidades

Usar el lenguaje matemático para comunicar sus ideas o argumentar sus conclusiones; es decir, para describir elementos concretos, referidos a contextos específicos de la matemática, hasta el uso de variables convencionales y lenguaje funcional. Cambiar de perspectiva o punto de vista y reconocer cuándo una variación en este aspecto es incorrecta dentro de una situación o un problema dado. Captar cuál es el nivel de precisión adecuado para la resolución de un problema dado. Identificar estructuras matemáticas dentro de un contexto (si es que las hay) y abstenerse de usar la matemática cuando esta no es aplicable. Tratar la propia actividad matemática como materia prima para la reflexión, con miras a alcanzar un nivel más alto de pensamiento.

2.2.9.1. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad

Actúa y piensa en situaciones de cantidad implica resolver problemas relacionados con cantidades que se pueden contar y medir para desarrollar progresivamente el sentido numérico y de magnitud, la construcción del significado de las operaciones, así como la aplicación de diversas estrategias de cálculo y estimación. Toda esta comprensión se logra a través del despliegue y a la interrelación de las capacidades de matematizar, comunicar y representar ideas matemáticas, elaborar y usar estrategias para resolver problemas o al razonar y argumentar a través de conclusiones y respuestas. Minedu, (2014)

2.2.9.2. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio

Actúa y piensa en situaciones de regularidad equivalencia y cambio implica desarrollara progresivamente la interpretación y generalización de patrones, la comprensión y uso de igualdades y desigualdades y la comprensión y uso de relaciones y funciones. Por lo tanto, se requiere presentar al álgebra no solo como una traducción del lenguaje natural al simbólico, sino también usarla como una herramienta de modelación distintas de situaciones de la vida. Minedu, (2014)

2.2.9.3. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización

Actuar y pensar en situaciones de forma, movimiento y localización implica desarrollar progresivamente el sentido de la ubicación en el espacio, la interacción con los objetos, la comprensión de propiedades de las formas y cómo estas se interrelacionan, así como la aplicación de estos conocimientos al resolver diversas situaciones. Estos involucran el despliegue de las capacidades de matematizar

situaciones reales, resolver problemas usar el lenguaje matemático para comunicar sus ideas o argumentar sus conclusiones y respuestas. Esta competencia busca que los niños sean capaces de desarrollar la comprensión de las propiedades y relaciones entre las formas geométricas, así como la visualización, localización y movimiento en el espacio para lograr usar este conocimiento en diversas situaciones. Por lo tanto, las capacidades en esta competencia trabajan en torno de estas ideas claves y permiten al estudiante estar en la capacidades de resolver diversos problemas usando este conocimiento. Minedu, (2014)

I. Hipótesis

El juego didáctico se relaciona significativamente en el aprendizaje del área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1088 de Putina, región puno, año 2020

II. Metodología

4.1. Diseño de investigación

El tipo de investigación será cuantitativa Hernandez, (2014) Menciona que los estudios cuantitativos siguen un patrón predecible y estructurado y se debe tener presente que las decisiones críticas sobre el método se toman antes de recolectar los datos. En una investigación cuantitativa se intenta generalizar los resultados encontrados en un grupo o segmento (muestra) a una colectividad mayor (universo o población). También se busca que los estudios efectuados puedan replicarse. Al final, con los estudios cuantitativos se pretende confirmar y predecir los fenómenos investigados, buscando regularidades y relaciones causales entre elementos. Esto significa que la meta principal es la formulación y demostración de teorías. Para este

enfoque, si se sigue rigurosamente el proceso y, de acuerdo con ciertas reglas lógicas, los datos generados poseen los estándares de validez y confiabilidad, las conclusiones derivadas contribuirán a la generación de conocimiento.,(p. 6)

Nivel de la investigación de las tesis

El nivel de investigación es correlacional Hernandez, (2014) menciona que los estudios correlacionales de estudios tienen como finalidad conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular. En ocasiones sólo se analiza la relación entre dos variables, Para evaluar el grado de asociación entre dos o más variables, en los estudios correlacionales primero se mide cada una de éstas, y después se cuantifican, analizan y establecen las vinculaciones.(p. 93)

El diseño de la investigación será preexperimental **Hernandez, (2014)** a un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo Este diseño ofrece una ventaja sobre el anterior, existe un punto de referencia inicial para ver qué nivel tenía el grupo en las variables dependientes antes del estímulo , es decir hay un seguimiento del grupo. (p.141)

Conforme el autor el diagrama es afirmado de la siguiente manera.



G: es el grupo experimental

O₁: prueba aplicada a los niños de 5 años (pre tes)

x: juegos didácticos

O₂: aplicación de una nueva prueba al mismo grupo (postes)

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

Mi población es de 43 estudiantes y mi muestra está compuesto 19 niños de cinco años de la institución educativa inicial 1088 Miraflores de la provincia de San Antonio de Putina, región puno, año 2020

4.2.2. Muestra

El tipo de muestra utilizada es el probabilístico ya que cada elemento de la población tiene la misma probabilidad del ser elegido, en tal sentido se toma como muestra a los 19 niñas y niños de la población.

Tabla 1. Población de los niños Institución Educativa Inicial 1088 Miraflores

UGEL	Institución educativa	Año	Número de niños
San Antonio de Putina	Institución Educativa Inicial 1088 Miraflores	5 años	19
		3 años	12
Total	Institución Educativa Inicial 1088 Miraflores	4 años	12
			43 niños

4.3. Definición y operacionalización de variables

Cuadro 1 Definición y operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Variable independiente Juegos didácticos	Gallardo, (2018) Menciona que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo integral de las personas. Su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una adecuada convivencia. Todo nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural y a través del juego. se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil, elástico y hábilmente que implica una difícil categorización.	Planificación	1.1 Planificar los juegos didácticos en la actividad de aprendizaje	El estudiante expresa sus intenciones del día en el desarrollo de esta actividad.
			Elegir los juegos didácticos de acuerdo del tema.	Propone ideas nuevas en situaciones de dialogo. Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.
		Prever el material necesario	Ejecución	2.1 Definir las reglas antes de aplicar el juego
		Evaluación	3.1 Reflexiona sobre el logro	El estudiante expresa sus ideas, experiencias sentimientos vividos durante el juego didáctico. Expresa lo que más le agrado durante esta actividad. Expresa lo que menos le agrado durante esta actividad. Guarda en su lugar los materiales.
Variable dependiente El aprendizaje significativo de matemática	Aguirre, (2019) Menciona que las matemáticas están en todas partes. Están en el mundo alrededor de nosotros, están en la naturaleza, y están en su hogar, adentro y afuera. Buscando las matemáticas todos los días de la vida, usted puede ayudar a los niños a aprender los conceptos básicos y comprender por qué las matemáticas son tan importantes.	actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	-Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada. -Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta Cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto -Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos pocos. Más que menos que. Expresa en forma oral los números ordinales en contexto de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y persona considerando un referente hasta el quinto lugar.	
			actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad,	Emplea estrategias propias basados en el ensayo y error para continuar o crear patrones de repetición hasta 3

equivalencia y cambio	elementos, con su cuerpo con material concreto, dibujos. expresa las relaciones de parentesco, relaciona entre objetos de dos colecciones con soporte concreto y grafico Propone hasta tres elementos que se repiten para completar o crear patrones de repetición.
-----------------------	---

actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno con una forma tridimensional. Expresa con su cuerpo los desplazamientos que realiza para ir de un lado a otro usando hacia la derecha o hacia izquierda hacia delante o hacia atrás. Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones: “cerca de- lejos de.
---	--

4.3. Técnicas de instrumento de recolección de datos

4.3.1. Técnicas

Ministerio de educación., (2009) menciona que la técnica de observación es un procedimiento que dirige la atención hacia un hecho de la realidad, encontrando el sentido de lo observado, realizando enlaces funcionales entre situaciones y acciones. Esta técnica tiene como finalidad describir y registrar sistemáticamente las manifestaciones de la conducta del estudiante durante el proceso formativo.

En el presente estudio se utiliza el siguiente procedimiento de la observación puesto que considera el que más confianza a la hora de recoger los datos además la población maestra se eligió sin tener algún tipo parentesco y de esa forma se garantiza la objetividad sin caer en subjetividad o confusiones

4.3.2. Instrumento

Ministerio de educación (2009) menciona que el instrumento son elementos físicos que permiten recoger o registrar información de los aprendizajes de los estudiantes. Deben ser elaborados en función a los criterios de evaluación del módulo. La información obtenida, debe ser válida, confiable, objetiva y práctica

Lista de cotejo

Ministerio de educación et al., (2009) menciona que es un instrumento elaborado en base a criterios e indicadores establecidos previamente para guiar la observación que se realice.

Permite mayor control de la evaluación y es útil para evaluar en primer lugar saberes procedimentales y luego revisar los saberes conceptuales y actitudes.

44. Plan de análisis

Una vez recogido los datos tabulare de acuerdo al instrumento que aplicare el procedimiento a continuar será estadísticamente con la finalidad de estimarse e interpretar para poder concluir la aplicación si el juego didáctico tiene relación significativamente en el aprendizaje de matemática en niños de cinco años de educación inicial.

45. Matriz de consistencia

Cuadro 2. Matriz de consistencia

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA			
juegos didácticos y su relación con el aprendizaje significativo en de matemática en niño de cinco años de la institución educativa inicial 1088 Miraflores de San Antonio de Putina, puno, año 2020	¿cuál es la relación de juegos didácticos con el aprendizaje significativo de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1088 Miraflores de la provincia de San Antonio de Putina, puno, año 2020	<p>General</p> <p>Determinar si el juego didáctico tiene relación con el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de cinco años cinco años de la institución educativa inicial 1088 de Putina, puno,2020</p> <p>Específico. Aplicar el juego didáctico para mejorar el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de cinco años cinco años de la institución educativa inicial 1088 de Putina, puno,2020</p> <p>Evaluar si el juego didáctico tiene relación con el aprendizaje significativo de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial cinco años de la institución educativa inicial 1088 de Putina, puno,2020</p> <p>Comparar el nivel de correlación entre pre tes y pos tes en niños de cinco años cinco años de la institución educativa inicial 1088 de Putina, puno,2020</p>	El juego didáctico se relaciona significativamente en el aprendizaje de matemática en niños de cinco años cinco años de la institución educativa inicial 1088 de Putina, puno,2020	<p>Variable Independiente</p> <p>juegos didácticos</p> <p>Variable dependiente</p> <p>aprendizaje significativo en matemática</p>	<p>Tipo de investigación:</p> <p>cuantitativa</p> <p>Nivel:</p> <p>Correlacional</p> <p>Diseño:</p> <p>Pre experimental.</p> <p>Gráfico de investigación</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>G</td> <td>O₁</td> <td>X</td> </tr> </table> <p>Población y muestra</p> <p>N:19 n: 19</p> <p>Técnicas:</p> <p>Lista de cotejo</p>	G	O ₁	X
G	O ₁	X						

4.6. Principios éticos

En este campo de la investigación sobre principios éticos se plantea puntos de vista que son importantes, que toda investigación debe incluir.

Protección de la persona: se respeta y se debe mantener el anonimato la identidad de los niños y niñas de la institución donde se realiza la investigación según las normas éticas.

Consentimiento informado: en la investigación el padre de familia permite la participación de su menor hijo o hija de manera voluntaria, se le comunica estamos invitando a su hijo o hija a participar en un trabajo de investigación donde se realizará el proceso sistemático de resolución de interrogantes y búsqueda de conocimiento reglas propias de un método. nuevas estrategias de aprendizaje a través del juego didáctico e innovadores propuestas de organización para el desarrollo de las sesiones de matemática.

los beneficios: se debe garantizar a los participantes de una investigación, mejoras que van experimentando en su aprendizaje considerando el riesgo serio no llegar a cada uno de los participantes adecuadamente con la actividad de aprendizaje afectando su autoestima etc.

Justicia: el investigador debe buscar equidad entre los participantes, mantener el respeto otorgan a todo los niños y niñas que participan en la investigación derecho a acceder a sus resultados.

El valor científico: no es tan fácil medir los valores, pero se puede ajustar en la validez del instrumento con el adecuado empleo de una metodología importancia de lo investigado con un tema de estudio sorprendente de resultado.

III. Resultados

5.1. Resultados

Para mayor objetividad y un corrector tratamiento de datos los resultados se estructuran en función a los objetivos de la investigación.

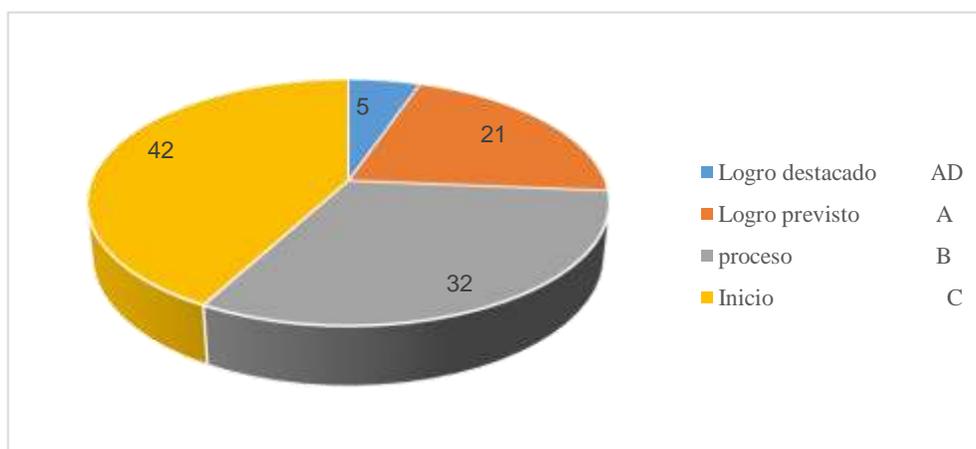
Objetivo específico 1

Aplicar el juego didáctico para mejorar el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1088 Putina, puno, año 2020.

Tabla 2 Dimensión 1 actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad

CALIFICACIÓN		fi	hi	hi%
Logro destacado	AD	1	0.05	5%
Logro previsto	A	4	0.21	21%
proceso	B	6	0.32	32%
Inicio	C	8	0.42	42%
Total		19	1.00	100%

Gráfico 1 actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad



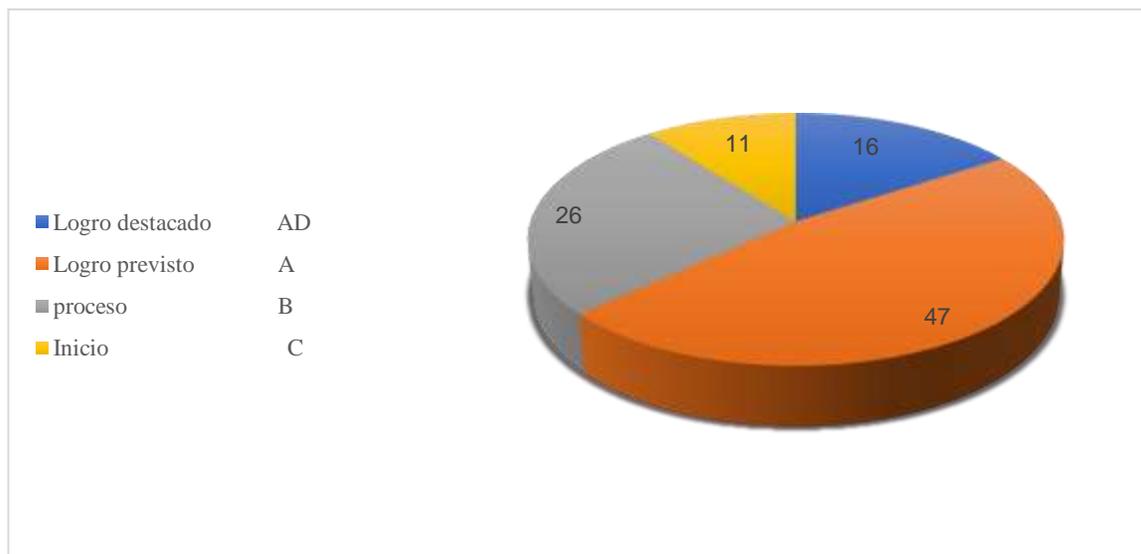
Fuente: tabla 2

Interpretación de la tabla 2, gráfico 1, se observa que el 5% de los niños tienen una calificación con un nivel de logro destacado (AD), 21% se encuentra en logro previsto (A), el 32% se encuentran en proceso (B), y el 42% se encuentra en nivel de inicio (C).

Tabla 3: Dimensión 2 Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad equivalencia y cambio

CALIFICACIÓN		fi	hi	hi%
Logro destacado	AD	3	0.16	16%
Logro previsto	A	9	0.47	47%
proceso	B	5	0.26	26%
Inicio	C	2	0.11	11%
Total		19	1.00	100%

Gráfico 2 Dimensión 2 Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad equivalencia y cambio



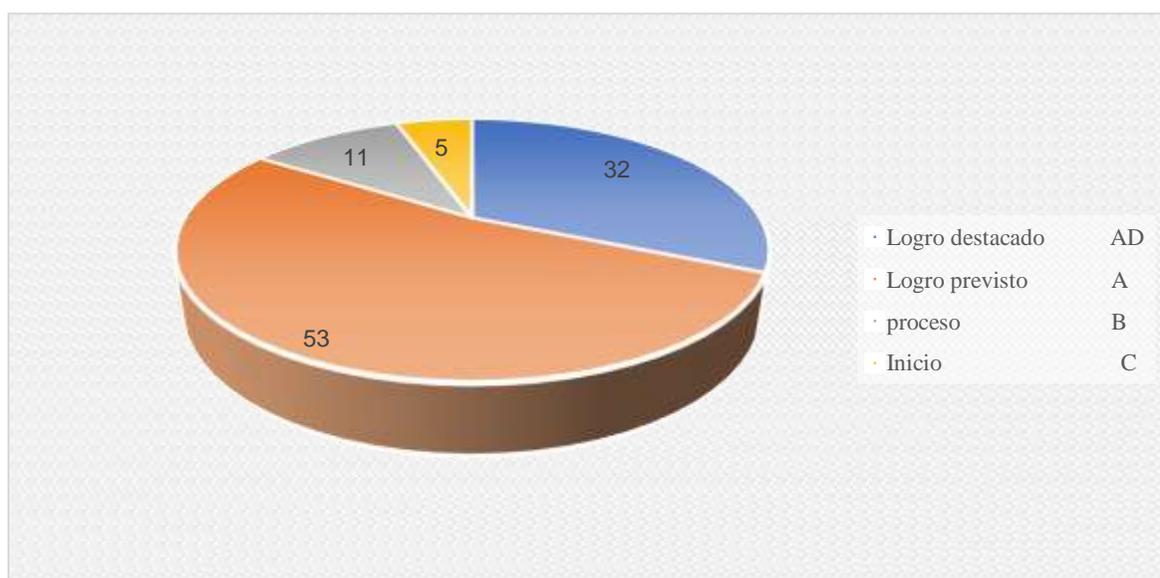
Fuente: tabla 3

Interpretación de la tabla 3, gráfico 2, se observa que el 16% de los niños tienen una calificación con un nivel de logro destacado (AD), 47% se encuentra en logro previsto (A), el 26% se encuentran en proceso (B), y el 11% se encuentra en nivel de inicio (C).

Tabla 4: *dimensión 3 actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización*

CALIFICACIÓN		fi	hi	hi%
Logro destacado	AD	6	0.32	32%
Logro previsto	A	10	0.53	53%
proceso	B	2	0.11	11%
Inicio	C	1	0.05	5%
Total		19	1.00	100%

Gráfico 3. *dimensión 3 actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización*



Fuente: tabla 4

Interpretación: de la tabla 4, grafico 3, se observa que el 32% de los niños tienen una calificación con un nivel de logro destacado (AD), 53% se encuentra en logro previsto (A), el 11% se encuentran en proceso (B), y el 5% se encuentra en nivel de inicio (C).

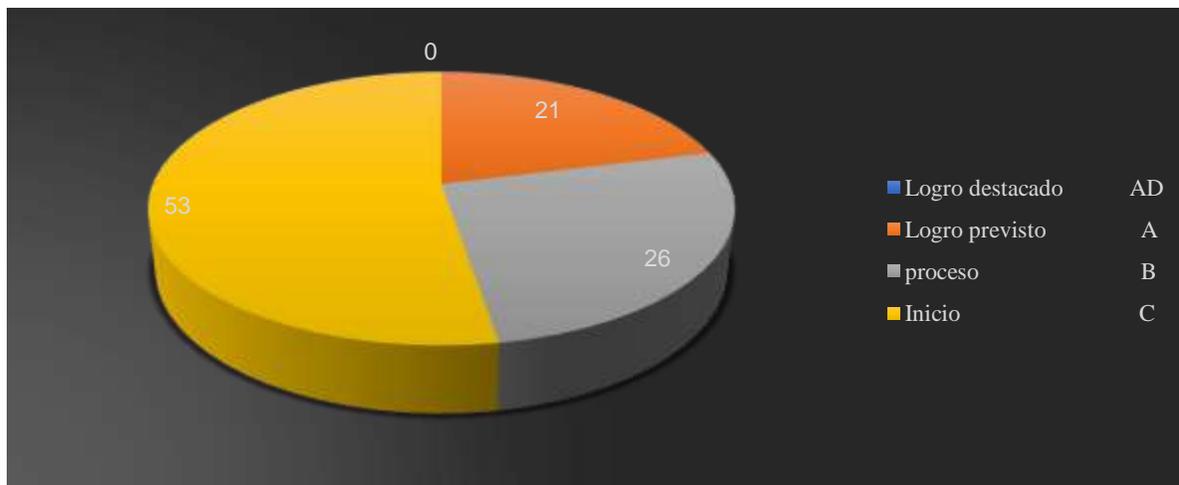
. Objetivo específico 2

Evaluar si el juego didáctico tiene relación con el aprendizaje significativo de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1088 Putina, región puno, año 2020

Tabla 5: pre- tes

CALIFICACIÓN		fi	Hi	hi%
Logro destacado	AD	0	0.00	0%
Logro previsto	A	4	0.21	21%
proceso	B	5	0.26	26%
Inicio	C	10	0.53	53%
Total		19	1.00	100%

Gráfico 4 Gráfico 4. pre- tes



Fuente: tabla 5

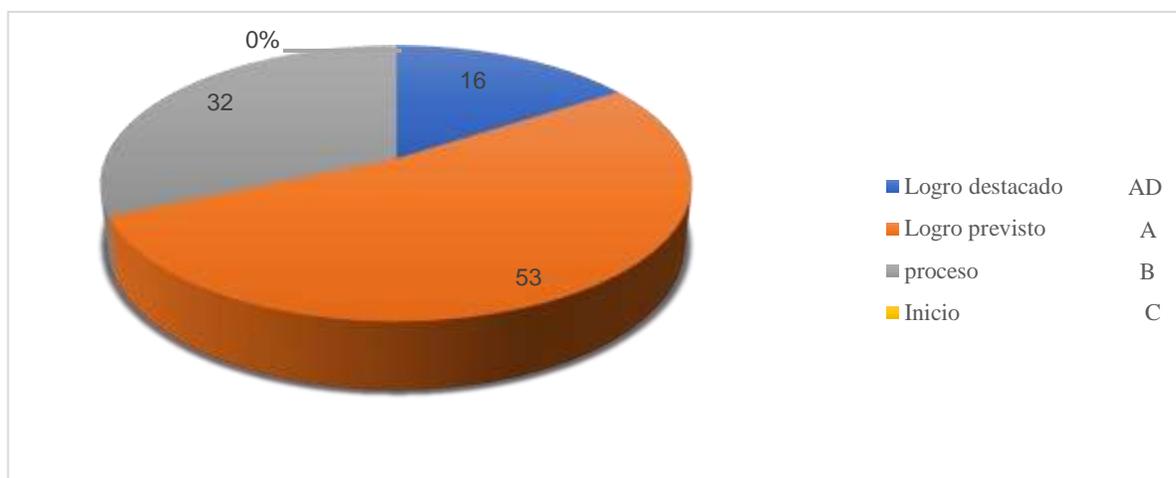
Interpretación de la tabla 5, gráfico 4, que corresponde a pre – tes se observa que el 0% de los niños tienen una calificación con un nivel de logro destacado (AD), 21% se

encuentra en logro previsto (A), el 26% se encuentran en proceso (B), y el 53% se encuentra en nivel de inicio (C).

Tabla 6: POS TES

CALIFICACIÓN		Fi	Hi	hi%
Logro destacado	AD	3	0.16	16%
Logro previsto	A	10	0.53	53%
proceso	B	6	0.32	32%
Inicio	C	0	0.00	0%
Total		19	1.00	100%

Gráfico 5. Pos tes



Fuente: tabla 6

Interpretación de la tabla 7, gráfico 5, que corresponde a pos – tes se observa que el 16% de los niños tienen una calificación con un nivel de logro destacado (AD), 53% se encuentra en logro previsto (A), el 32% se encuentran en proceso (B), y el 0% se encuentra en nivel de inicio (C).

Objetivo específico 3

Comparar el nivel de correlación entre pre tes y pos tes en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1088 Miraflores de San Antonio de Putina, puno, año 2020

Tabla 7 Prueba de wilconxon

comparació	hipótesi	sum a rangos	sum a rang o	Nivel significanci	z calculad	sig asintòt (bilateral)	decisión p<0.05
Pre tes 0vs. Pos tes 0	H ₀ = H ₁ =	171	0	a=0.05 P=0.001	Z=-3.27		se rechaza la H ₀

Fuente 7.

P< 0,05 se rechaza la hipótesis nula y se da por aceptada la hipótesis alterna

H₀: no tiene relación el juego didáctico en el aprendizaje significativo de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1088 Miraflores de San Antonio de Putina, puno, año 2020.

H₁: Si tiene relación el juego didáctico en el aprendizaje significativo de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1088, Putina, puno, año 2020.

En la interpretación de la tabla 8 se presenta la prueba de hipótesis con signos de rango de wilconxon la comparación de pre tes y postes generando un nivel de significancia experimental p=0,001, por debajo de nivel de significancia propuesto para esta investigación que es 0,05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y es aceptada la

hipótesis alterna en todo sus extremos que indica el juego didáctico tiene relación con el aprendizaje significativo de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1088 Putina, región puno, año 2020

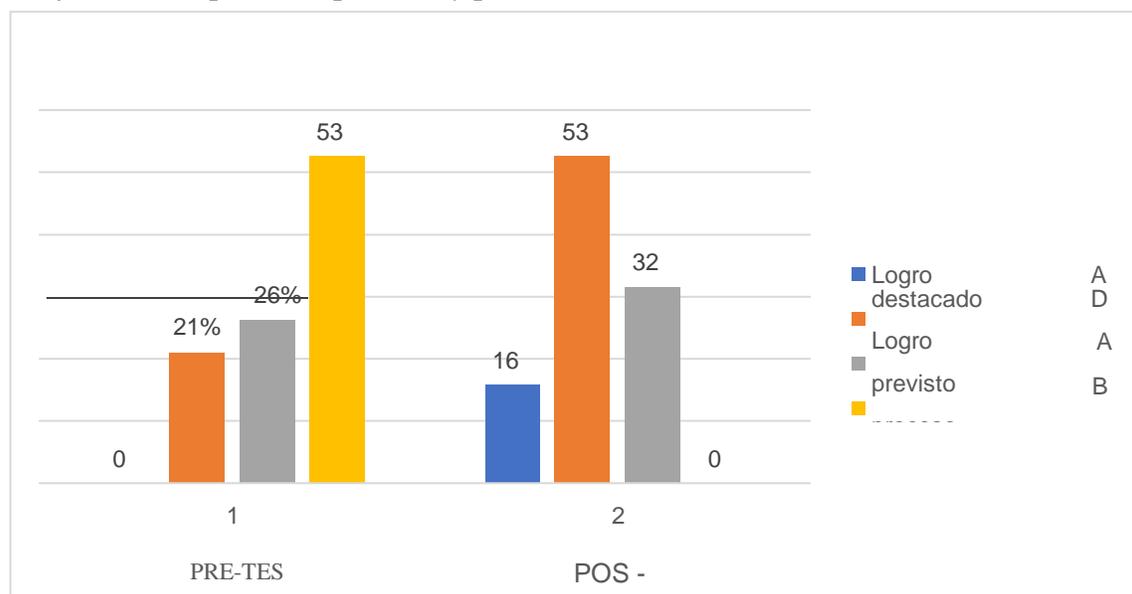
Objetivo general

Determinar si el juego didáctico tiene relación con el aprendizaje significativo de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1088 Miraflores de San Antonio de Putina, puno, año 2020

Tabla 8 determinar el juego tiene relación con el aprendizaje significativo de matemática

CALIFICACIÓN		Fi	hi	hi%	fi	hi	hi%
Logro destacado	AD	0	0.00	0%	3	0.16	16%
Logro previsto	A	4	0.21	21%	10	0.53	53%
proceso	B	5	0.26	26%	6	0.32	32%
Inicio	C	10	0.53	53%	0	0.00	0%
Total		19	1.00	100%	19	1.00	100%

Gráfico 6. Comparación pre – tes y pos – tes



Fuente: tabla 8

En la tabla 8 y el grafico 6 se observa que en el pre – tes los niños están en situación de inicio 53% comparando con el pos – tes donde se observa el nivel de inicio se encuentra en 0% y también se observa que los niños en situación de logro destacado es 0% mostrando una mejora considerable a 16% y en logro previsto en pre tes fue 21% y en pos tes se observa la mejora considerable al 53%.

5.2. Análisis de resultado

5.2.1. Respecto al objetivo específico aplicar

Respecto a este objetivo específico Aplicar el juego didáctico para mejorar el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1088 Miraflores de la provincia de San Antonio de Putina, región puno, lo diseñe 10 sesiones y tres dimensiones en mis resultados especifico las tres dimensiones en la dimensión 1, observe que solo el 5% de los niños con un nivel de logro destacado (AD), 21% se encuentra en logro previsto (A), el 32% se encuentran en proceso (B), y el 42% se encuentra en nivel de inicio (C). dimensión 2, se observa que el 16% de los niños tienen un nivel de logro destacado (AD), 47% se encuentra en logro previsto (A), el 26% se encuentran en proceso (B), y el 11% se encuentra en nivel de inicio dimensión (C).y en dimensión 3 , se observa que el 32% de los niños tienen un nivel de logro destacado (AD), 53% se encuentra en logro previsto (A), el 11% se encuentran en proceso (B), y el 5% se encuentra en nivel de inicio (C). aplicar el juego didáctico si mejora el aprendizaje significativamente en área de matemática.

Rojas, (2017) realizó el estudio se realizó con el objetivo de determinar los efectos del juego en el aprendizaje de la seriación entre los niños de cinco años de edad de una institución educativa privada del distrito de Castilla-Piura. El estudio se enmarcó dentro de la metodología cuantitativa de tipo explicativa, donde se pretendió establecer la influencia de la variable independiente el juego didáctico, y la variable dependiente la seriación de los niños de cinco años. Para el recojo de información se utilizó el instrumento Lista de cotejo con el cual se evaluó el desempeño de los niños en relación con el aprendizaje de la seriación matemática. Los resultados obtenidos, a partir de la recolección y análisis de datos, demostraron que los juegos didácticos tuvieron un gran impacto en la potenciación de las habilidades propias de la seriación que caracteriza a los niños en esta etapa de su desarrollo. Las conclusiones determinaron que luego de aplicado el programa basado en juegos didácticos, los niños mostraron la mejora de sus aprendizajes relacionados con la capacidad de la seriación. Al desarrollar el niño la capacidad de agrupar por las semejanzas y ordenar por las diferencias, adquiere la posibilidad de clasificar y seriar simultáneamente.

5.2.2. Respecto al objetivo específico evaluar

Respecto al específico de evaluar si el juego didáctico tiene relación con el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1088 Miraflores de la provincia de San Antonio de Putina, región puno, evalué el pre tes antes de aplicar el juego didáctico observe que los niños de inicial tenían el 0% en el nivel de logro destacado (AD), 21% se encontraba en logro previsto (A), el 26% se

encontraba en proceso (B), y el 53% se encuentra en nivel de inicio (C), y en segunda evaluación que es pos – tes se observa que el 16% de los niños con un nivel de logro destacado (AD), 53% se encuentra en logro previsto (A), el 32% se encuentran en proceso (B), y el 0% se encuentra en nivel de inicio (C) se evaluó el inicio y el fin donde se observa la mejora de aprendizaje significativo en área de matemática después de aplicar los juegos didácticos.

Perez, (2019) La presente investigación tuvo por objetivo determinar la relación de juegos didácticos con el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 425-1 de Esccana, distrito Chilcas, San Miguel 2018. Sobre la metodología fue de nivel cuantitativo, tipo no experimental, diseño descriptivo correlacional. Se consideró la muestra poblacional entre 20 niños y niñas de 5 años, a quienes se les evaluó mediante lista de cotejo y ficha de observación debidamente validados por juicio de expertos. El estadístico que se utilizó para obtener el resultado a la Hipótesis General fue el Tau b de Kendall, arrojando el coeficiente de correlación 0.911. Por lo tanto, se concluye que: Los juegos didácticos se relacionan significativamente con el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 425-1 de Esccana, distrito Chilcas, San Miguel 2018.

5.2.3. Respecto al objetivo específico comparar

Para compara se utilizó la prueba de hipótesis con signos de rango de wilconxon la comparación de pre tes y postes generando un nivel de significancia experimental $p=0,001$, por debajo de nivel de significancia propuesto para esta investigación que es 0,05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y es aceptada la hipótesis alterna en todo

sus extremos que indica el juego didáctico tiene relación con el aprendizaje significativo de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1088 Miraflores de la provincia de San Antonio de Putina, región puno, año 2020

5.2.4. Respecto al objetivo general determinar

Determinar si el juego didáctico tiene relación con el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1088 Miraflores de la provincia de San Antonio de Putina, región puno se determina en el pre tes los niños están en situación de inicio 53% comparando con el pos tes donde se observa el nivel de inicio se encuentra en 0% y también se observa que los niños en situación de logro destacado es 0% mostrando una mejora considerable a 16% y en logro previsto en pre tes fue 21% y en pos tes se observa la mejora considerable al 53% donde se determina que el juego didáctico tiene relación con el aprendizaje significativo en área de matemática en niños de inicial.

Perez, (2019) el título juegos didácticos y el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial n° 425-1 de esccana, distrito chilcas, san miguel 2018 La presente investigación tuvo por objetivo determinar la relación de juegos didácticos con el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 425-1 de Esccana, distrito Chilcas, San Miguel 2018. Sobre la metodología fue de nivel cuantitativo, tipo no experimental, diseño descriptivo correlacional. Se consideró la muestra poblacional entre 20 niños y niñas de 5 años, a quienes se les evaluó mediante lista de cotejo y ficha de observación debidamente

validados por juicio de expertos. El estadístico que se utilizó para obtener el resultado a la Hipótesis General fue el Tau b de Kendall, arrojando el coeficiente de correlación 0.911. Por lo tanto, se concluye que: Los juegos didácticos se relacionan significativamente con el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 425-1 de Esccana, distrito Chilcas, San Miguel 2018.

IV. Conclusiones

La aplicación del juego didáctico y su relación con el aprendizaje significativo en matemática en el pre tes se obtuvo donde se comprobó que el 53% de los niños se encontraba en nivel de inicio (C).

Luego de la aplicación del juego didáctico y su relación con el aprendizaje significativo en matemática se evidencia en el desarrollo de las sesiones y en su primera dimensión en donde el resultado dio que el 42% de los niños se encontraba en nivel de inicio (C).es decir que mediante se va aplicando las sesiones se da la mejora paulatinamente en donde se ve el resultado en la segunda dimensión que el 47% de los niños y niñas se encuentra en un nivel logro previsto (A), en el desarrollo de la tercera dimensión que el 53% de niños y niñas se encuentran en el nivel loco previsto (A), y nivel logro destacado 32% (AD).

Finalmente, los resultados de pos tes se ha demostrado que los niños y niñas alcanzaron un 53% logro previsto (A), y el 32% se encuentra en proceso (B) y el logro destacado 16% (AD) y el 0% se encuentra en nivel de inicio (C), los resultados demuestran que el juego didáctico tiene relación con aprendizaje significativo en matemáticas en niños de 5 años de inicial.

Referencias bibliográficas

- Aguirre, R. B. (2019). La Casa. *De Moscas y de Ángeles*, 130–132. <https://doi.org/10.2307/j.ctvkwnpdk.85>
- Aristizábal, J. H., Colorado, H., & Gutiérrez, H. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia*, 12(1), 117. <https://doi.org/10.18634/sophiaj.12v.1i.450>
- Brito, H., Pujols, R., & Castillo, A. (2019). *Incidencia de los recursos didácticos para propiciar el desarrollo del pensamiento lógico crítico y creativo en los niños de preprimario del centro educativo Andrés Bello*.
- Chilcas, D. (2019). *FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES*.
- Contreras Fernando - Noli Aldo Peralta - Gabriel - Sandmann Fernando -. (2002). *Teoría del juego*. 2(5), 4–8.
- Delgado, S. (2002). Educación física y su Didáctica. 2014, 1. http://ocw.um.es/gat/contenidos/jvgjimenez/Educacion_Fisica_Primeria_I_y_II/material_clase/estilos_de_enseanza.html
- Educación, M. de, Chang, A., Viceministro, E., Idel, G., Vexler, A., Viceministro, T., Ra, I. V., Ch, A. Z., Secretario, V. E. Z., Asabedo, G., Carretero, N., Educaci, G. D. E., Profesional, C., Alejandro, M., Educaci, M. E. Z. D. E., Tecnol, S., Armando, C. F., Freyre, Q., La, C. D. E., ... Revilla, D. E. R. (2009). *guia de evaluaciòn para educaciòn tècnica productiva*. <https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&sxsrf=ALeKk032ep54UXpECwDtdT-8tKrQYiOnbA%3A1605797450864&ei=Soa2X9-bNJ-95OUP6vyEoAo&q=victor+raul++sobre+observaciòn+de+los+niños+en+lista+de+cotejo+pdf&oq=victor+raul++sobre+observaciòn+de+los+niños+en+lis>
- Filosofía, F. D. E., Letras, Y., Educación, C. D. E. L. A., Gutiérrez, C., Cecilia, A., Eduardo, M., & Galarza, B. (2016). *UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR*.
- Flores, D. (2016). PISA 2015: Perú mejoró sus resultados, pero sigue en los últimos lugares | Lima | Peru21. In *Perú21*. <https://peru21.pe/lima/pisa-2015-peru-mejoro-resultados-sigue-ultimos-lugares-235165>
- Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. 41–51. <http://hdl.handle.net/10433/6786>
- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogía.*, March, 12. https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEfile:///D:/4º UNIVERSIDAD/TFG/El_uso_de_juegos_en_la_ensenanza_del_ing.pdfORIAS_D EL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO
- Groos, K. (2008). *TEORÍA DEL PRE EJERCICIO*.

- Hernandez Sampiere, R. (2014). *Metodologia*.
<http://www.ghbook.ir/index.php?name=سراسری رساژه هم سراسری دوماژن و نلوزیون ازیشی و سکوالرسم>
 &option=com_dbook&task=readonline&book_id=13629&page=108&chk
 hashk=03C706812F&Itemid=218&lang=fa&tmpl=component
- Idone, M., & Zarate, N. (2017). Nivel de pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años de la I.E.I N° 303 Barrio Centro Chupaca. *Universidad Nacional de Huancavelica*, 1-73 p.
[http://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/UNHEVAL/3522/TEI CéspedesGamarraWilianova.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/UNHEVAL/3522/TEI_CéspedesGamarraWilianova.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Luisa, G. de E. M. (2015). *Enseñanza de la Matemática en el Nivel Inicial*.
<http://www.snte.org.mx/seccion9/documentos/Examen de Conocimientos y Competencias Docentes para los aprendizajes de los alumnos/DIDACTICA DE LA MATEMATICA EN EL NIVEL INICIAL, Graciela Alonso.pdf>
- Melquiades, A. (2014). Estrategias didácticas para un aprendizaje constructivista. *Perspectivas Docentes, ISSN-e 0188-3313, N.º. 52, 2013, Págs. 43-58, 52, 43-58*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6349169>
- Meneses Montero, Maureen; Monge Alvarado, M. de los Á. (2001). *EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÓRICO Maureen*.
- Minedu. (2014). *Marco Curricular Nacional*. 1-87.
- Minedu. (2015a). La hora del juego libre en los sectores. *Ministerio De Educacion*, 88.
<http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4904>
- Minedu. (2015b). Rutas del aprendizaje. In *Ministerio de Educación*.
<http://www.minam.gob.pe/proyecolegios/Curso/curso-virtual/Modulos/modulo2/web-cambioslaeducacion/inicio.html%0Ahttp://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/PersonalSocial-II.pdf>
- Moreno Elliana, R. A. de S. (2002). *Perú estudio Sobre La Educacion Para La Poblacion Rural En El Peru*. 100. <https://www.mimp.gob.pe/webs/mimp/sispod/pdf/351.pdf>
- NANCY ESPERANZA ORTIZ PAREDES. (2016). "LAS ETAPAS DEL APRENDIZAJE LÓGICO MATEMÁTICO Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA PRIMERO DE MAYO DEL CANTÓN PASTAZA, PROVINCIA DE PASTAZA.
- NITSI KATERIN TITO DIAZ MARLENY VENEGAS CHURA. (2016). *LA TIENDITA COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA ACTUA Y PIENSA MATEMATICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS INICIALES DEL DISTRITO DE AMANTANI EN EL 2016*.

- Posgrado, E. D. E. (2019). *Escuela de posgrado programa académico de maestría en psicología educativa*. 0–2.
- RAMOS JUSCAMAITA, N. P., & SANTA CRUZ MAURICIO, VALERIA MELISSA TITO JARA, T. A. (2015). *APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y LOGRO DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DEL DISTRITO DE QUIQUIJANA REGIÓN CUSCO 2018*.
- Rodríguez, M. L. (2019). Challenges and constraints of the education in Latin America. A comparative analysis. *Foro de Educacion*, 17(27), 229–251. <https://doi.org/10.14516/fde.645>
- Rojas, D. (2017). *El juego didáctico para fortalecer el aprendizaje de la seriación en los niños de educación inicial de 5 años de una I.E.P del distrito de Castilla -piura, 2015*. 94. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4704/JUEGO_DIDACTICO_APRENDIZAJE_ROJAS_ZAPATA_DANITZA_LUZDARY.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sánchez-Cuenca, I. (1985). *Teoría de juegos*.
- UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. *Naciones Unidas Para La Infancia*, 192. www.unicef.org/publications%0Ahttps://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf
- Zevallos M. & Ñahuero M. (2019). “*Nivel De Desarrollo De Nociones Básicas Matemáticas En Estudiantes De 5 Años De La Institución Educativa Inicial N.º 027 – Acobamba – Huancavelica*.” <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2610>

Anexo
Anexo 1: solicitud para la aplicación de instrumento

Año de la universalización de la salud

Sumilla: Solicitud de aplicación de Instrumento,
Para mi informe de tesis

**Directora de la institución educativa Inicial 1088 Miraflores Profesora Magali
Herrera Pampamallco**

Yo, ANA VERONICA QUEA MAMANI,
Identificada con DNI 42319226,
domiciliada Jr. Ricardo Palma Barrio
Miraflores S/N de la Provincia San
Antonio de Putina Región Puno me dirijo
ante usted con el debido respeto y expongo
lo siguiente.

Que, siendo necesario aplicar el instrumento de recolección de datos para mi informe de tesis con niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial Nro. 1088 Miraflores que usted dirige, es por eso que solicito ante su digna persona me permita la aplicación de dicho instrumento para el mencionado informe que debería de presentar en sede ULADECH Cañete.

POR LO EXPUESTO

Ruego a usted acceder a mi solicitud por ser de ley y justicia.



Putina, 14 de octubre 2020



ANA VERÓNICA QUEA MAMANI
DNI 42319226

Anexo 2: consentimiento informado



CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)

Título del estudio: **JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN MATEMÁTICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 1088 MIRAFLORES DE SAN ANTONIO DE PUTINA, PUNO, AÑO 2020**

Investigador (a): QUEA MAMANI, Ana
Veronica

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN MATEMÁTICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 1088 MIRAFLORES DE SAN ANTONIO DE PUTINA, PUNO, AÑO 2020**

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

la investigación en educación, conviene realizar una aproximación general al concepto «investigar». La investigación es un proceso sistemático de resolución de interrogantes y búsqueda de conocimiento que tiene unas reglas propias, es decir, un método. La investigación en educación se dirige a la búsqueda de nuevos conocimientos que resulten útiles Capítulo 1: Investigación e innovación en educación concretas para facilitar la transformación y mejora de la acción educativa, es la investigación aplicada con los métodos de investigación acción y la investigación evaluativa.

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. pre test
2. aplicación de actividades de aprendizaje
3. post test

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Sería no llegar a cada uno de los niños adecuadamente con las actividades de aprendizaje

Beneficios:

Los beneficios de esta investigación aprender o comprende matematica

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente) **Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este

seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 931430061

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, correo

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Clara Luz Laura Ticona
Nombres y Apellidos
Participante

[Firma]
Fecha y Hora
16-11-20 11 am

Ana Veronica Quico Romani
Nombres y Apellidos
Investigador

[Firma]
Fecha y Hora
16-11-20 11 am

CIEI-V1

Versión: 002	Código: M-PCIEI	F. Implementación: 24-07-20	Pág. 29 de 29
Elaborado por: CIEI	Revisado por: Vicerrectora de Investigación	Aprobado con: Resolución N° 0540-2020-CU-ULADECH Católica	



**CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN
ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)**

Título del estudio: **JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN MATEMÁTICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 1088 MIRAFLORES DE SAN ANTONIO DE PUTINA, PUNO, AÑO 2020**

Investigador (a): QUEA MAMANI, Ana
Veronica

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN MATEMÁTICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 1088 MIRAFLORES DE SAN ANTONIO DE PUTINA, PUNO, AÑO 2020**

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de

Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

la investigación en educación, conviene realizar una aproximación general al concepto «investigar». La investigación es un proceso sistemático de resolución de interrogantes y búsqueda de conocimiento que tiene unas reglas propias, es decir, un método. La investigación en educación se dirige a la búsqueda de nuevos conocimientos que resulten útiles Capítulo 1. Investigación e innovación en educación concretas para facilitar la transformación y mejora de la acción educativa, es la investigación aplicada con los métodos de investigación acción y la investigación evaluativa.

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. pre test
2. aplicación de actividades de aprendizaje
3. post test

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Sería no llegar a cada uno de los niños adecuadamente con las actividades de aprendizaje

Beneficios:

Los beneficios de esta investigación aprender o comprende matematica

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente) **Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este

seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 931430061

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Luz Mary Mullisaca Escalante

**Nombres y Apellidos
Participante**

[Firma]

Fecha y Hora

25-11-20 9.30 am

Ana Veronica Queo Romani

**Nombres y Apellidos
Investigador**

[Firma]

Fecha y Hora

25-11-20 9.30 am

CIEI-V1

Versión: 002	Código: M-PCIEI	F. Implementación: 24-07-20	Pág. 29 de 29
Elaborado por: CIEI	Revisado por: Vicarrectora de Investigación	Aprobado con: Resolución N° 0540-2020-CU-UJLADECH Católica	

Anexo 3: informe de la aplicación del instrumento firmado por la directora de la institución educativa inicial 1088 Miraflores



Constancia de proyecto de investigación

La que suscribe directora de la Institución Educativa Inicial 1088 Miraflores ubicado en la provincia de san Antonio de Putina, Región Puno, hace constar.

La Srta. Bachiller ANA VERONICA QUEA MAMANI

Ha realizado su proyecto de investigación JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑO DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 1088 MIRAFLORES DE LA PROVINCIA DE SAN ANTONIO DE PUTINA, REGIÓN PUNO, AÑO 2020, aprobado en nuestra institución para la universidad ULADECH.

Se le expide el presente documento a la solicitud del interesado para los fines que considere pertinente.



Putina, 3 de diciembre 2020

Anexo 4: instrumento de recolección de datos

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Título: Juegos didácticos para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Pública N°1573 del distrito de Quillo, Yungay-2017.

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.
(*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	X		
2	El instrumento propuesto responde al(los) objetivos(os) de estudio.	X		
3	La estructura del instrumento es adecuado.	X		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable	X		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento	X		
6	Los ítems son claros y entendibles.	X		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación	X		

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN					
			Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre la dimensión y el indicador	
			Si	No	Si	No	Si	No
JUEGOS DIDACTICOS	Planificación	Planificar los juegos didácticos en la sesión de aprendizaje. Elegir los juegos didácticos de acuerdo al tema. Prever el material necesario.	X		X		X	
	Ejecución	Definir las reglas antes de aplicar el juego.	X		X		X	
	Evaluación	Reflexionar sobre el logro de aprendizajes esperados.	X		X		X	
Logros de aprendizaje en el área de Matemática	COMPETENCIA 1. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. Comunica y representa ideas matemáticas	Agrupar objetos (clasificación) de un solo criterio según el color, tamaño y forma.	X		X		X	
		Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño, de grueso a delgado.	X		X		X	
		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: "muchos", "pocos", "ninguno".	X		X		X	

COMPETENCIA I. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. Logros de aprendizaje en el área de Matemática	Elabora y usa estrategias	Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.	x		x		x	
		Propone acciones comparar con cantidades hasta 5 objetos.	x		x		x	
		Propone acciones para ordenar con cantidades hasta 5 objetos.	x		x		x	
		Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje.	x		x		x	
	Matematiza situaciones	Identifica cantidades y acciones de agregar y quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.	x		x		x	
		Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.	x		x		x	
	Razona y argumenta generando ideas matemáticas.	Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y agrupar objetos.	x		x		x	

VALORACIÓN GLOBAL:					
¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?					
1	2	3	4	5	
					x
Comentario:					


 Lic. Huerta Guerrero Hilda Odile
 (Firma y post firma)

Experto 01


 Lic. Pinedo Vargas Elinor C.
 (Firma y post firma)

Experto 02


 Lic. Pareda Yucra Josefina
 (Firma y post firma)

Experto 03


 Lic. Angeles Bautista Sunny
 (Firma y post firma)

Experto 04

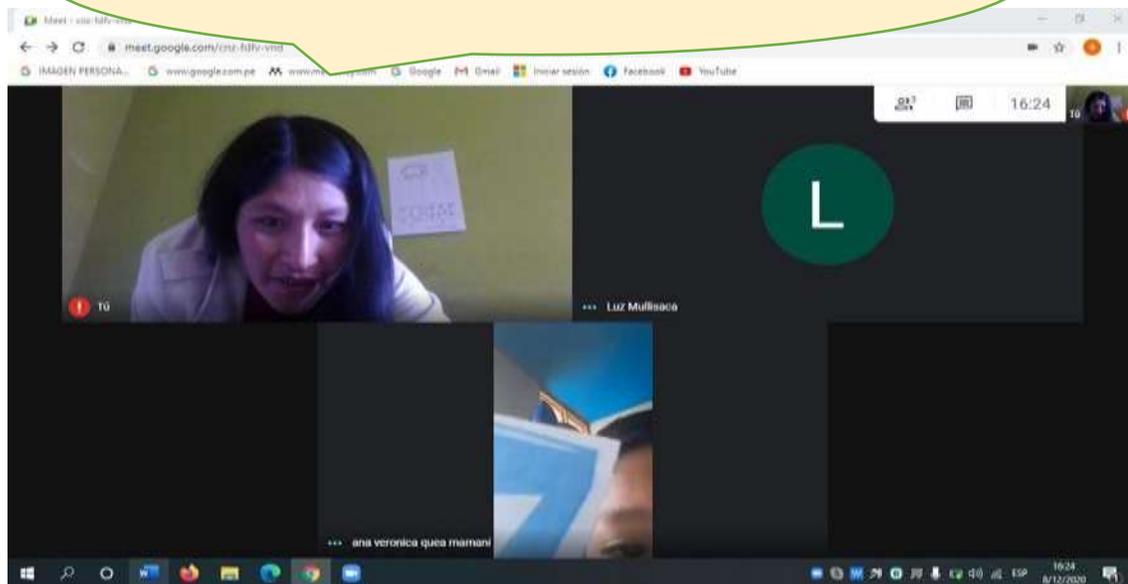
ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD				
1	Agrupar objetos con un solo criterio y expresar la acción realizada.			
2	Identificar cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto			
3	Expresar la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos pocos, más que menos que.			
4	Expresar en forma oral los números ordinales en contexto de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y persona considerando un referente hasta el quinto lugar.			
ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE REGULARIDAD, EQUIVALENCIA Y CAMBIO				
5	Emplear estrategias propias basadas en el ensayo y error para continuar o crear patrones de repetición hasta 3 elementos, con su cuerpo con material concreto, dibujos.			
6	Expresar las relaciones de parentesco, relacionar entre objetos de dos colecciones con soporte concreto y gráfico			
7	Proponer hasta tres elementos que se repiten para completar o crear patrones de repetición.			
ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN				
8	Relacionar características perceptuales de los objetos de su entorno con una forma tridimensional.			
9	Expresar con su cuerpo los desplazamientos que realiza para ir de un lado a otro usando hacia la derecha o hacia izquierda hacia adelante o hacia atrás.			
10	Describir su ubicación y la de los objetos usando las expresiones: “cerca de- lejos de.			

Anexo 5: Base datos para el procesamiento estadístico

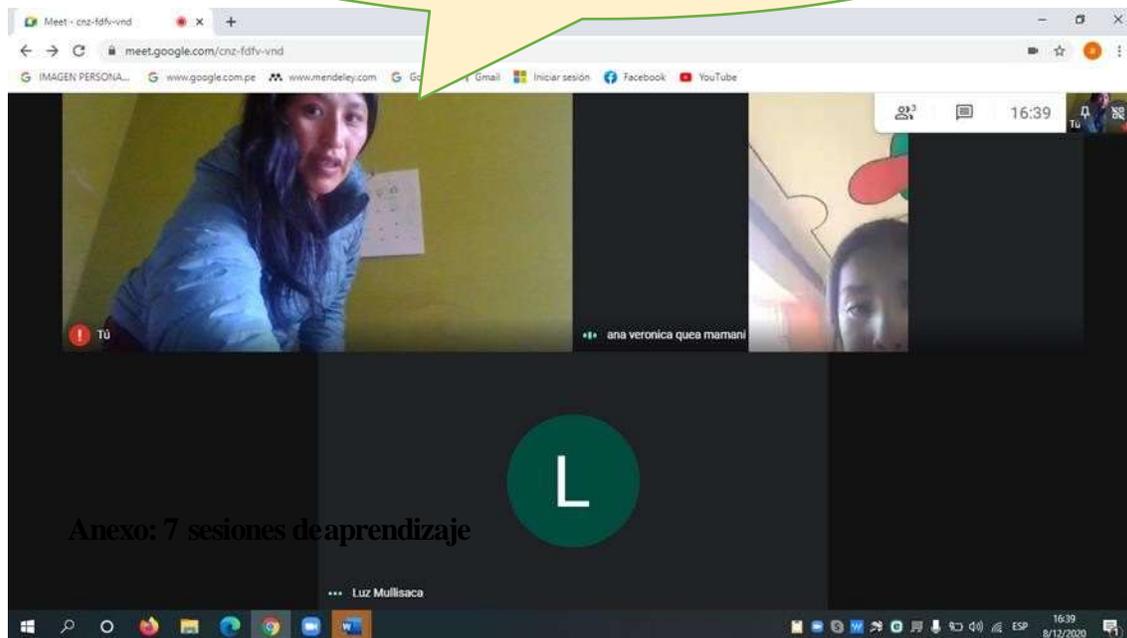
Nro	PRE - TES				POS - TES			
	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	PROMEDIO	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	PROMEDIO
	Nivel	Nivel	Nivel		Nivel	Nivel	Nivel	
1	10 C	10 C	10 C	10 C	10 C	12 B	14 A	12 B
2	10 C	11 B	11 B	10 C	10 C	15 A	15 A	13 A
3	11 B	10 C	10 C	10 C	11 B	12 B	15 A	12 B
4	11 B	10 C	10 C	10 C	13 A	12 B	15 A	13 A
5	11 B	11 B	10 C	10 C	10 C	15 A	15 A	13 A
6	10 C	10 C	10 C	10 C	10 C	15 A	15 A	13 A
7	12 B	14 A	15 A	13 A	10 C	15 AD	19 AD	14 A
8	12 B	15 A	15 A	14 A	11 B	18 AD	19 AD	16 AD
9	10 C	10 C	10 C	10 C	10 C	12 B	12 B	11 B
10	10 C	11 B	11 B	10 C	12 B	14 A	15 A	13 A
11	11 B	11 B	11 B	11 B	12 B	15 A	19 AD	15 A
12	12 B	14 A	15 A	13 A	12 B	15 A	19 AD	15 A
13	11 B	13 A	13 A	12 B	16 AD	15 A	19 AD	16 AD
14	12 B	15 A	15 A	14 A	15 A	17 AD	18 AD	16 AD
15	11 B	11 B	13 A	11 B	14 A	15 A	15 A	14 A
16	11 B	14 A	12 B	12 B	11 B	15 A	15 A	13 A
17	11 B	10 C	10 C	10 C	13 A	10 C	10 C	11 B
18	11 B	14 A	10 C	11 B	10 C	10 C	15 A	11 B
19	10 C	10 C	10 C	10 C	10 C	12 B	12 B	11 B

Anexo 6: evidencia

Sesión 4 aprendemos a conocer el numero 7



Sesión 1 los niños agrupan objetos
según su forma



Anexo: 7 sesiones de aprendizaje

Anexo: 7 sesiones de aprendizaje

CÍRCULO, CUADRADO, RECTÁNGULO

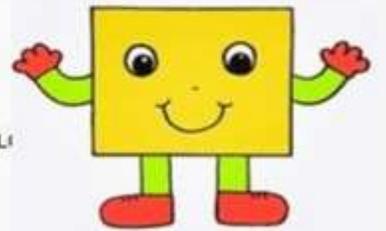
CÍRCULO, CUADRADO, RECTÁNGULO, (3 VECES)
SON LAS FORMAS QUE MAS HE VISTO YO|

EL CÍRCULO ES COMO UN DISCO COMPACTO
COMO LAS TAPAS DE LAS RUEDAS DE ALGUN AUTO
CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO,
LAS TAPAS DE LAS RUEDAS SON UN CÍRCULO.



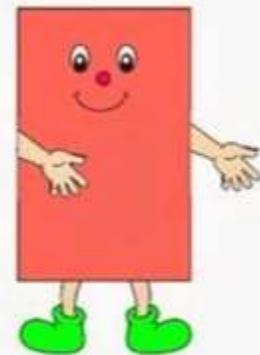
CÍRCULO, CUADRADO, RECTÁNGULO, (3 VECES)
SON LAS FORMAS QUE MAS HE VISTO YO.

UN CUADRADO ES COMO UN PANUELO,
COMO UN DISQUETTE O LAS CERAMICAS DEL SUELO
CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO,
UN DISQUETTE TIENE FORMA DE CUADRADO.



CÍRCULO, CUADRADO, RECTÁNGULO, (3 VECES)
SON LAS FORMAS QUE MAS HE VISTO YO.

UN RECTÁNGULO ES COMO UNA PUERTA,
UNA CARTA, ESTE CERRADA O ESTE ABIERTA.
RECTÁNGULO, RECTÁNGULO, RECTÁNGULO,
UNA PUERTA TIENE FORMA DE RECTÁNGULO



CÍRCULO, CUADRADO, RECTÁNGULO, (3 VECES)
SON LAS FORMAS QUE MAS HE VISTO YO.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO. 1 AGRUPA OBJETOS SEGÚN SU FORMA

I. DATOS INFORMATIVOS.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : 1088 MIRAFLORES
 EDAD : 5 años
 N° DE ESTUDIANTES : 19 niños y niñas
 ÁREA CURRICULAR : Matemática
 PROFESORA DE AULA : Delia

II. COMPETENCIA CAPACIDADES E INDICADOR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.	Lista de cotejo

III. PROCESO METODOLÓGICO Y DIDÁCTICO

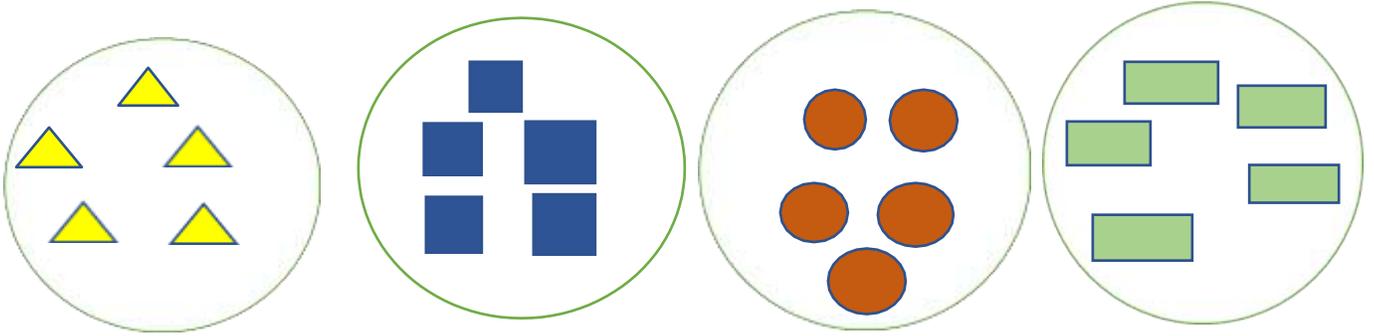
MOMENTO	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIAL	TIEMPO
INICIO	<p>❖ Realizan actividades rutinarias. Se saluda a los niños y se da bienvenida a la actividad programada Rezamos a Dios de manera espontánea entonamos una canción y juegos didácticos</p> <p style="text-align: center;">Dios está aquí está aquí Tan cierto como el aire que respiro Tan cierto como la mañana se levanta Tan cierto como yo te hablo y me puedes oír</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños muestran sus juguetes de casa - Cada niño muestra su juguete y lo presenta mencionando su nombre y características (forma, color, textura, peso, muestra si hace algún sonido y menciona a qué se puede jugar 	<p>Internet</p> <p>Juguetes</p> <p>Caja de sorpresa</p>	10 m

	<p>con él).</p> <p>- Se le menciona que uno de los derechos de los niños es jugar y divertirse, pero al jugar hay que hacerlo con cuidado para evitar los accidentes además debemos cuidar los juguetes que nuestros papás nos compran con tanto esfuerzo.</p> <p>Problematización</p> <p>Se les muestra una caja de sorpresa con objetos ¿Qué pueden hacer con estos objetos?, ¿podemos agrupar objetos?, cómo podemos hacerlo?</p> <p>Propósito y organización</p> <p>Se le comunica el propósito de la sesión: Hoy día aprenderán a agrupar objetos por la forma que presentan</p> <p>Motivación</p> <p>Jugamos veo – veo Dando características de la ventana del aula y todos tienen que adivinar</p> <p>Saberes previos</p> <p>Responden a interrogantes ¿Dónde hay objetos de esa forma?, ¿qué otras formas conocen?</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se invita a los niños a participar de forma ordenada - Los niños muestran las figuras geométricas que tienen en casa - Formamos en un círculo las figuras según su forma. - Se les indica y pregunta a los niños que forma tienen las figuras tienen las figuras geométricas y cada niño responde a las preguntas - Y los niños en casa forman los grupos de figuras que tienen - En una hoja gráfica agrupan y pegan objetos según su forma. <p>Se felicita a los niños por su participación</p>	<p>Figuras</p> <p>Geométricas</p> <p>Fichas</p>	<p>30 m.</p>

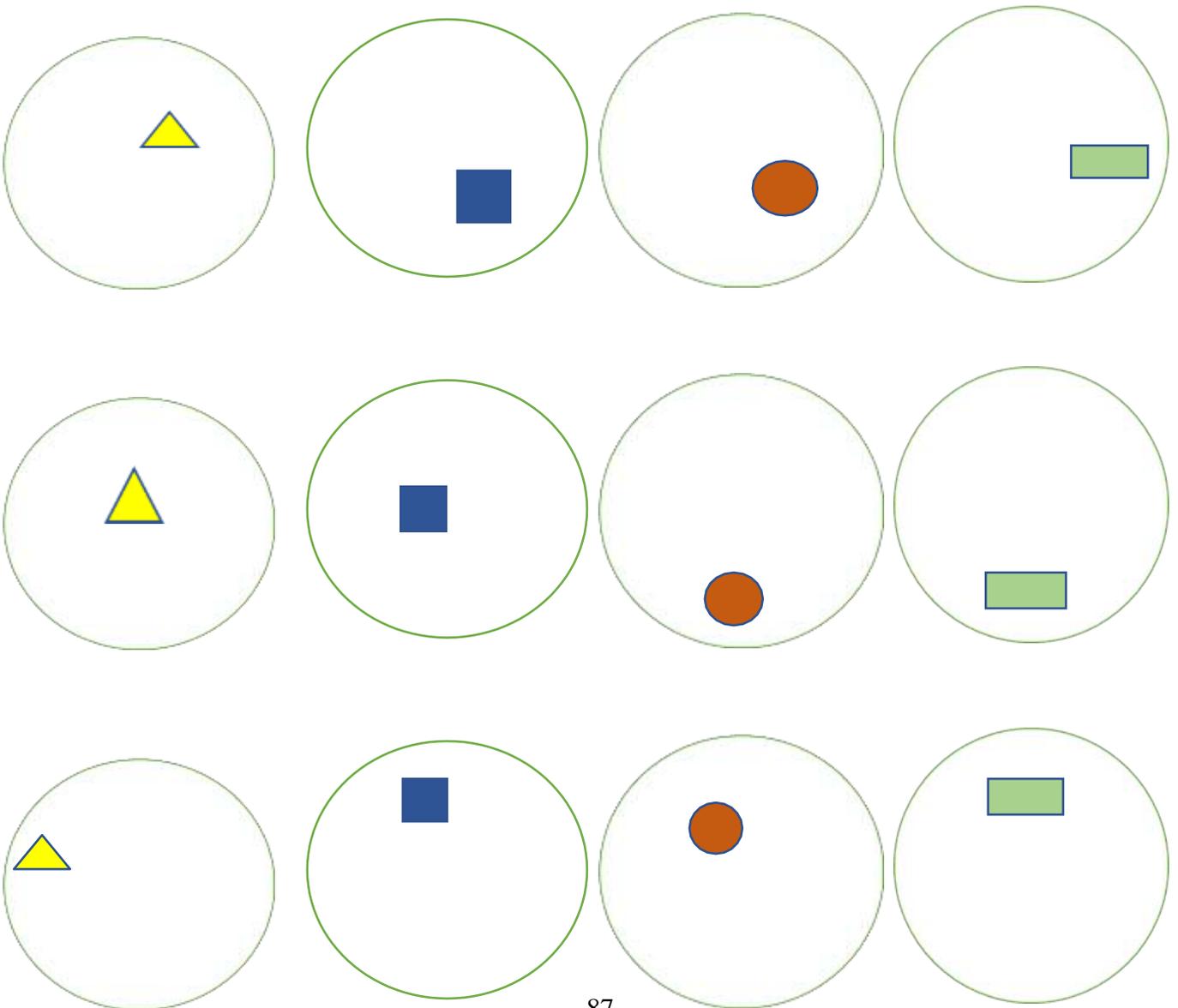
CIERRE	<p>Meta cognición: Los niños exponen y verbalizan sus trabajos. Recordamos con los niños las actividades que hicieron en esta actividad. ¿Qué actividad realizamos hoy? ¿Nos servirá lo que aprendimos? ¿Serán importantes lo que hicimos?</p>	Voz	5.m.
---------------	---	------------	-------------

IV. BIBLIOGRAFIA. Rutas de aprendizaje versión 2015

Agrupar objetos según su forma



Dibujar o completar según su forma



SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO 2. RESOLVAMOS SITUACIONES PROBLEMÁTICAS DE QUITAR

I. DATOS INFORMATIVOS.

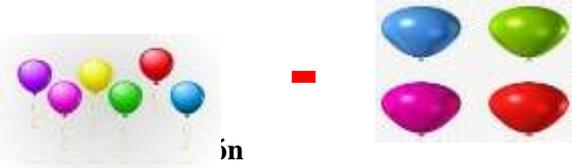
INSTITUCIÓN EDUCATIVA : 1088 MIRAFLORES
 EDAD : 5 años
 N° DE ESTUDIANTES : 19 niños y niñas
 ÁREA CURRICULAR : Matemática
 PROFESORA DE AULA : Delia

II. COMPETENCIA CAPACIDADES E INDICADOR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	matematiza situaciones	identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto	

III. PROCESO METODOLÓGICO Y DIDÁCTICO

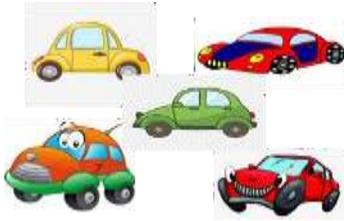
MOMENTO	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIAL	TIEMPO
INICIO	❖ Realizan actividades rutinarias. Se saluda a los niños y se da bienvenida a la actividad programada Rezamos a Dios de manera espontánea entonamos una canción y juegos didácticos <ul style="list-style-type: none"> - Mi dios no está muerto él está vivo Ha resucitado lo siento lo siento en mis manos - Lo siento lo siento en mi alma y ser - Los niños muestran sus juguetes de casa - Cada niño muestra su juguete y lo presenta mencionando su nombre y características	Juguetes Globos	10.m.

	<p>(forma, color, textura, peso, muestra si hace algún sonido y menciona a qué se puede jugar con él).</p> <p>- Se le menciona que uno de los derechos de los niños es jugar y divertirse, pero al jugar hay que hacerlo con cuidado para evitar los accidentes además debemos cuidar los juguetes que nuestros papás nos compran con tanto esfuerzo.</p> <p>Problematización-</p> <p>¿Qué significa menos? ¿Qué significa quitar objetos?</p> <p>. Motivación, interés e incentivo</p> <p>Se les muestra 6 globos</p>  <p>¿Qué significa menos?</p> <p>. Saberes previos.</p> <p>- ¿De qué colores son? ¿Para qué sirven? ¿todos son del mismo tamaño? ¿Cuántos globos son? ¿Qué pasa si se me rompen 2?</p> <p>Propósito y organización</p> <p>Se les indica que hoy trabajaremos resolvamos situaciones problemáticas de quitar</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias:</p> <p>revienta 2 globos de los 5 que tenía y luego cuentan nuevamente. Ahora tengo...</p> <p>Coge algunos juguetes de los niños y dice si tengo 8 juguetes y le regalo 3 a hermanita ¿Cuántos me quedan?</p>		

	<p>Muestra un paquete de galletas ¿Cuántas galletas hay aquí? Si te comes 2, ¿Cuántas galletas queda?</p> <p>- Representación</p> <p>Practicamos restas en papelotes con ayuda de siluetas se resuelven, problemas de quitar. En este momento se presenta el signo (-) menos, que significa quitar, perder, etc. Se realizan varios ejemplos de resta.</p> <p>formalización o institucionalización:</p> <p>Resolver en papelotes, junto con los niños otros ejercicios de quitar y resolver también más fichas de trabajo</p> <p>- Reflexión:</p> <p>Les gusto practicar quitar</p> <p>- Transferencia:</p> <p>Les indica que siga practicando en la casa</p>	<p>Globos</p> <p>Papelotes</p> <p>Fichas</p> <p>Galletas</p>	
CIERRE	<p>Meta cognición:</p> <p>Los niños exponen y verbalizan sus trabajos.</p> <p>Recordamos con los niños las actividades que hicieron en esta actividad. ¿Qué actividad realizamos hoy?</p> <p>¿Nos servirá lo que aprendimos?</p> <p>¿Serán importantes lo que hicimos?</p>	Voz	5.m.

IV. **BIBLIOGRAFIA. Rutas de aprendizaje versión 2015**

PRACTICAMOS COMO QUITAR



5

-

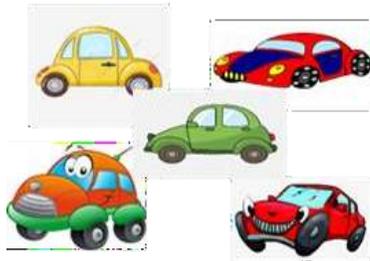


2

=

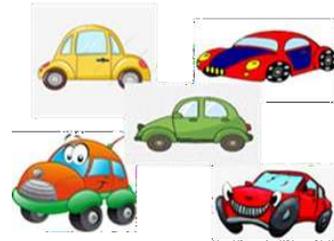


3



5

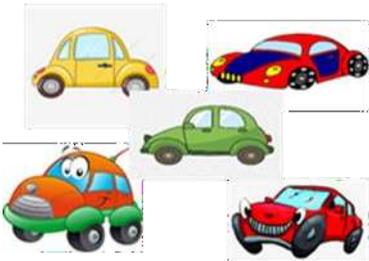
-



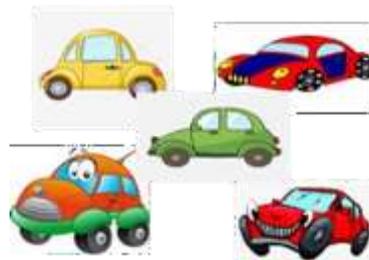
3

=

2



5



2

SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO 3 COMPARAMOS CANTIDADES MUCHOS POCOS Y NINGUNO

I. DATOS INFORMATIVOS.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : 1088 MIRAFLORES
 EDAD : 5 años
 N° DE ESTUDIANTES : 19 niños y niñas
 ÁREA CURRICULAR : Matemática
 PROFESORA DE AULA : Delia

II. COMPETENCIA CAPACIDADES E INDICADOR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos pocos.	

III. PROCESO METODOLÓGICO Y DIDÁCTICO

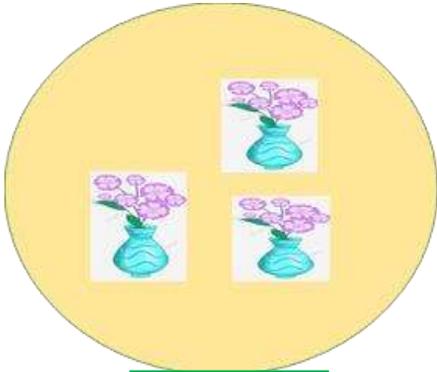
MOMENTO	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIAL	TIEMPO
INICIO	<p>❖ Realizan actividades rutinarias.</p> <p>Se saluda a los niños y se da bienvenida a la actividad programada</p> <p>Rezamos a Dios de manera espontánea entonamos una canción y juegos didácticos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada niño muestra su juguete y lo presenta mencionando su nombre y características (forma, color, textura, peso, muestra si hace algún sonido y menciona a qué se puede jugar con él). - Se le menciona que uno de los derechos de los niños es jugar y divertirse, pero al jugar hay que hacerlo con cuidado para evitar los 		

	<p>accidentes además debemos cuidar los juguetes que nuestros papás nos compran con tanto esfuerzo.</p> <p>Motivación, interés e incentivo Se les muestra tapas de gaseosa</p>  <p>Problematización-</p> <p>¿Qué observan?, ¿todos los envases tienen la misma cantidad?</p> <p>. Saberes previos. Se les pregunta a los niños saben de qué se trata esta actividad y como lo aremos</p> <p>Propósito y organización Se les indica que hoy trabajaremos. Hoy vamos a comparar cantidades. muchos pocos</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias: Nos organizamos con los materiales que tienen en casa para trabajar por ejemplo los colores que tienen y formar tres grupos muchos, pocos y ninguno</p> <p>Representación Practicamos en un papelote mostrándoles a los niños muchos floreros, pocos floreros y ningún florero y también muchas galletas pocas galletas y ninguna galleta varios ejemplos de resta.</p> <p>formalización o institucionalización: Resolver junto con los niños otros ejercicios de muchos, pocos y ninguno</p> <p>Reflexión:</p>		

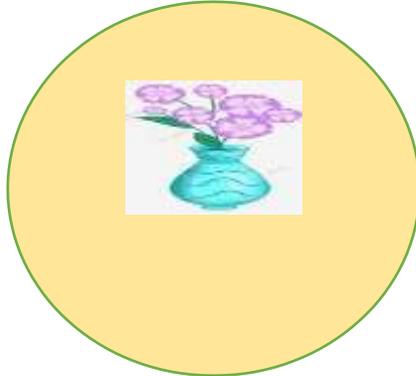
	<p>Les gusto practicar muchos, pocos y ninguno</p> <p>- Transferencia:</p> <p>Les indica que siga practicando en la casa</p>		
CIERRE	<p>Meta cognición:</p> <p>Los niños exponen y verbalizan sus trabajos.</p> <p>Recordamos con los niños las actividades que hicieron en esta actividad. ¿Qué actividad realizamos hoy?</p> <p>¿Nos servirá lo que aprendimos?</p> <p>¿Serán importantes lo que hicimos?</p>		

IV. BIBLIOGRAFIA. Rutas de aprendizaje versión 2015

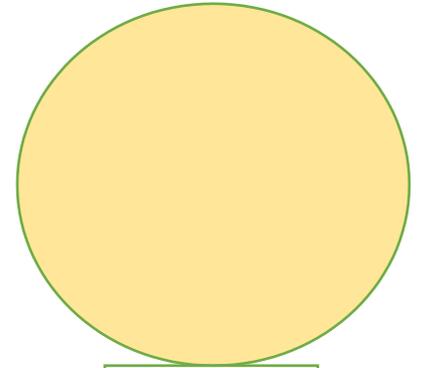
UBICAR MUCHOS POCOS Y NINGUNO



MUCH

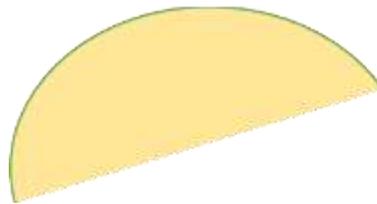
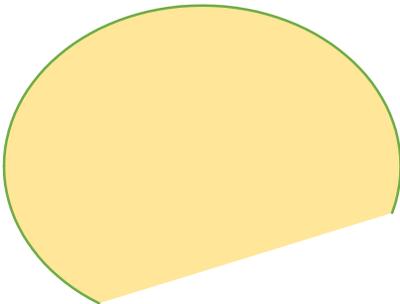
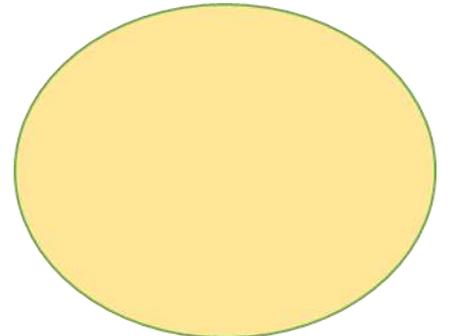
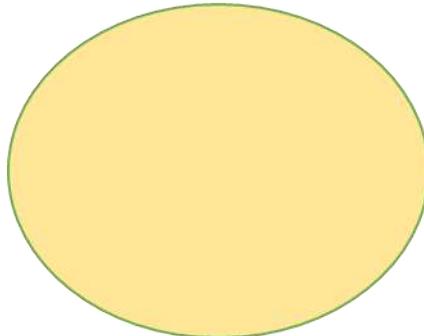
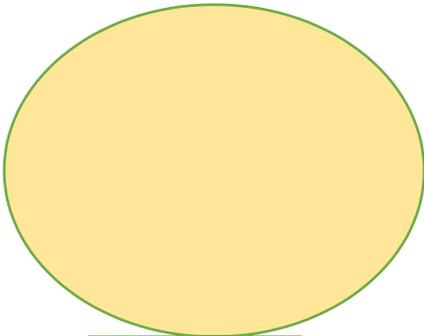


POCOS



NINGUN

DIBUJAR OBJETOS QUE TIENEN EN CASA MUCHOS POCOS



SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO 4 CONOZCAMOS EL NUMERO 7

I. DATOS INFORMATIVOS.

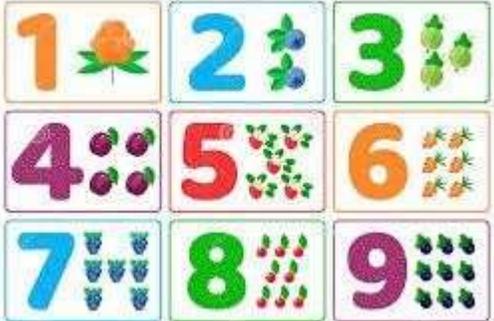
INSTITUCIÓN EDUCATIVA : 1088 MIRAFLORES
 EDAD : 5 años
 N° DE ESTUDIANTES : 19 niños y niñas
 ÁREA CURRICULAR : Matemática
 PROFESORA DE AULA : Delia

II. COMPETENCIA CAPACIDADES E INDICADOR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa en forma oral los números ordinales en contexto de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y persona considerando un referente hasta el quinto lugar.	

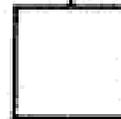
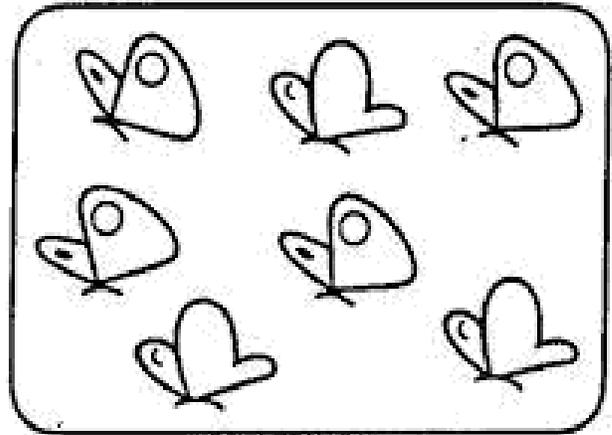
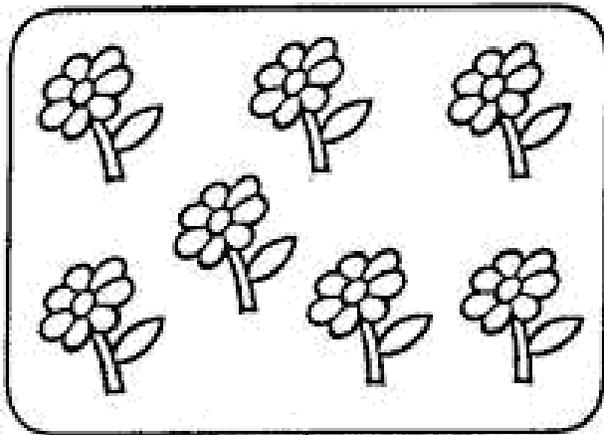
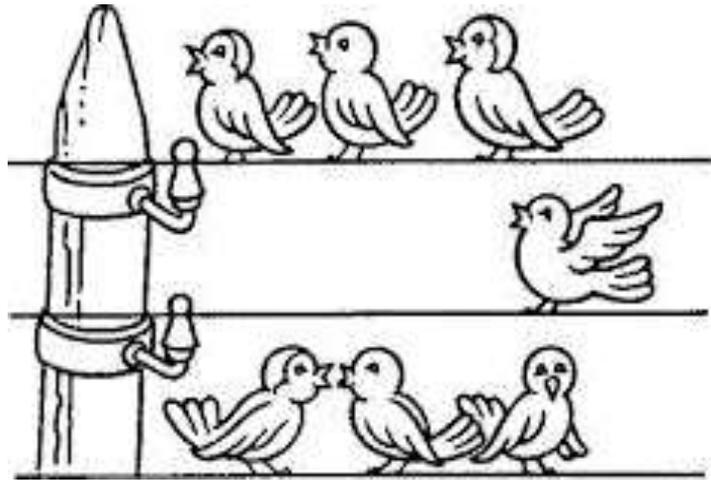
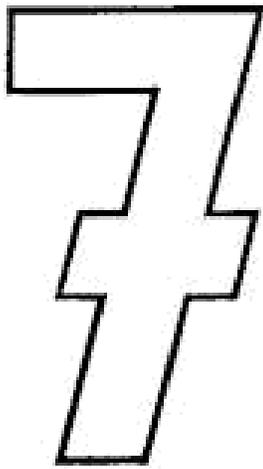
III. PROCESO METODOLÓGICO Y DIDÁCTICO

MOMENTO	ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIAL	TIEMPO
INICIO	<p>❖ Realizan actividades rutinarias. Se saluda a los niños y se da bienvenida a la actividad programada Rezamos a Dios de manera espontánea entonamos una canción y juegos didácticos</p> <p style="text-align: center;"><i>elefante se columpiaba</i> 1 <i>Sobre la tela de una araña</i> 2 <i>como veía que resistía</i> 3 <i> fueron allamar</i> <i>a otro elefante más.</i></p> <p style="text-align: center;">- <i>elefantes se columpiaba</i></p>		

	<ul style="list-style-type: none"> - <i>sobre la tela de una araña</i> - <i>como v el que resistía</i> <p>Cada niño muestra su juguete y lo presenta mencionando su nombre y características (forma, color, textura, peso, muestra si hace algún sonido y menciona a qué se puede jugar con él).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se le menciona que uno de los derechos de los niños es jugar y divertirse, pero al jugar hay que hacerlo con cuidado para evitar los accidentes además debemos cuidar los juguetes que nuestros papás nos compran con tanto esfuerzo. <p>. Motivación, interés e incentivo mostramos números de 1 al 7</p>  <p>Problematización-</p> <p>¿Cuál de ellos será el número 7?</p> <p>. Saberes previos. ¿Qué número sigue al 6? Se les comunica que hoy aprenderemos el número 7.</p> <p>Propósito y organización Se les indica que hoy trabajaremos conociendo el número 7</p>		
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias: Juegan con los números y catamos la hormiguita 1,2,3, 4, 5, 6 Y 7.</p> <p>Representación</p>		

	<p>Practicamos en un papelote mostrándoles a los niños en conjunto de frutas ubicando en donde esta las frutas que contiene 7.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se traza el número 7 en papelote y los niños realizaran lo mismo en su casa ❖ Se les indica en casa una hoja a los niños para que dibujen 7 pollitos. <p>formalización o institucionalización: Se les entrega una ficha por wasap de aplicación sobre el número 7.</p> <p>7</p> <p>Reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Transferencia: <p>Les indica que siga practicando en la casa</p>		
CIERRE	<p>Meta cognición: Los niños exponen y verbalizan sus trabajos. Recordamos con los niños las actividades que hicieron en esta actividad. ¿Qué actividad realizamos hoy? ¿Nos servirá lo que aprendimos? ¿Serán importantes lo que hicimos?</p>		

IV. BIBLIOGRAFIA. Rutas de aprendizaje versión 2015



Colorea y escribe el numero 7.

Nombre _____ Curso: _____ Fecha: _____

El número 7



Une con flechas al número los cuadros que tengan siete elementos.



7
siete

SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO 5 RECONOCEN PATRONES DE REPETICIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : 1088 MIRAFLORES
 EDAD : 5 años
 N° DE ESTUDIANTES : 19 niños y niñas
 ÁREA CURRICULAR : Matemática
 PROFESORA DE AULA : Delia

II. COMPETENCIA CAPACIDADES E INDICADOR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.	Elabora y usa estrategias	Emplea estrategias propias basados en el ensayo y error para continuar o crear patrones de repetición hasta 3 elementos, con su cuerpo con material concreto, dibujos.	

III. PROCESO METODOLÓGICO Y DIDÁCTICO

MOMENTO	ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIAL	TIEMPO
INICIO	<p>❖ Realizan actividades rutinarias.</p> <p>Se saluda a los niños y se da bienvenida a la actividad programada</p> <p>Rezamos a Dios de manera espontánea entonamos una canción y se realiza juegos didácticos</p> <p style="text-align: center;">Dios está aquí está aquí</p> <p style="text-align: center;">Tan cierto como el aire que respiro</p> <p style="text-align: center;">Tan cierto como la mañana se levanta</p> <p style="text-align: center;">Tan cierto como yo te hablo y me puedes oír</p> <p>- Cada niño muestra su juguete y lo presenta mencionando</p>	<p style="text-align: center;">Internet</p> <p style="text-align: center;">Sobre</p> <p style="text-align: center;">Voz</p>	

	<p>su nombre y características (forma, color, textura, peso, muestra si hace algún sonido y menciona a qué se puede jugar con él).</p> <p>- Se le menciona que uno de los derechos de los niños es jugar y divertirse, pero al jugar hay que hacerlo con cuidado para evitar los accidentes además debemos cuidar los juguetes que nuestros papás nos compran con tanto esfuerzo.</p> <p>. Motivación, interés e incentivo Cantan saco mis manitos</p> <p> Saco una manito la hago bailar, la cierro, la abro y la vuelvo a guardar.</p> <p> Saco otra manito la hago bailar, la cierro, la abro y la vuelvo a guardar.</p> <p> Saco las dos manitos, las hago bailar, las cierro, las abro y las vuelvo a guardar.</p> <p></p> <p>Problematización-</p> <p>¿De un sobre sorpresa sacan tarjetas ¿Qué haremos con esas tarjetas?, ¿Qué observan?, ¿Qué son patrones de repetición</p> <p>. Saberes previos. Responden a interrogantes ¿Cómo están ubicados los objetos de las tarjetas?, ¿Cómo se llamarán al orden en que están ubicados los objetos?</p> <p>Propósito y organización Se les indica que hoy reconocerán patrones de repetición.</p>		
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias:</p> <p>Representación forman patrones de repetición de acuerdo a características de cada niño: tamaño, vestimenta, etc.</p>	Fichas	

	<p>Formamos más patrones de repetición con materiales que tienen en casa</p> <p>Mostramos en imágenes más patrones de repetición</p>  <p>formalización o institucionalización: Se les entrega una ficha por wasap de aplicación de patrones</p> <p>Reflexión: - Transferencia: Les indica que siga practicando en la casa</p>	<p>Material concreto</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Meta cognición: Los niños exponen y verbalizan sus trabajos. Recordamos con los niños las actividades que hicieron en esta actividad. ¿Qué actividad realizamos hoy? ¿Nos servirá lo que aprendimos? ¿Serán importantes lo que hicimos?</p>	<p>Voz</p>	

IV. **BIBLIOGRAFIA. Rutas de aprendizaje versión 2015**

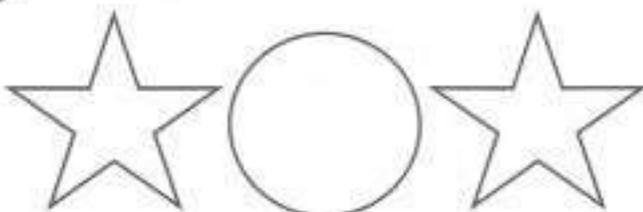


RAZONAMIENTO MATEMÁTICO

SECUENCIAS DE FORMA

DIBUJA las figuras de acuerdo a la secuencia.

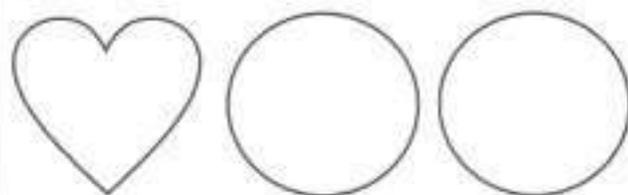
1



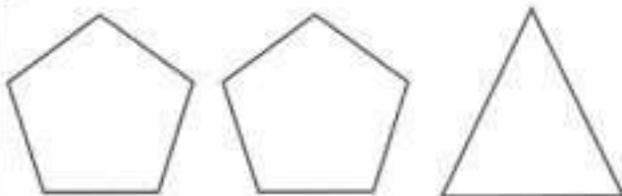
2



3



4



SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO 6. JUGAMOS CON ANIMALES FORMANDO SECUENCIAS

I. DATOS INFORMATIVOS.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : 1088 MIRAFLORES
 EDAD : 5 años
 N° DE ESTUDIANTES : 19 niños y niñas
 ÁREA CURRICULAR : Matemática
 PROFESORA DE AULA : Delia

II. COMPETENCIA CAPACIDADES E INDICADOR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa las relaciones de parentesco, relaciona entre objetos de dos colecciones con soporte concreto y grafico	

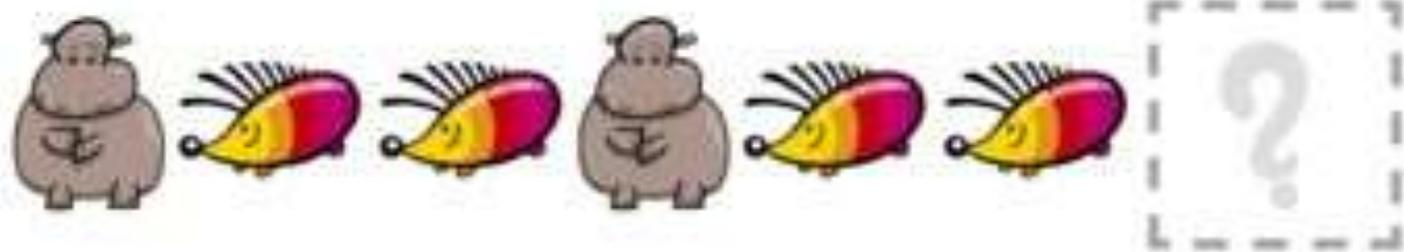
III. PROCESO METODOLÓGICO Y DIDÁCTICO

MOMENTO	ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIAL	TIEMPO
INICIO	<p>❖ Realizan actividades rutinarias.</p> <p>Se saluda a los niños y se da bienvenida a la actividad programada</p> <p>Rezamos a Dios de manera espontánea entonamos una canción y se realiza juegos didácticos</p> <p style="text-align: center;">Dios está aquí está aquí</p> <p style="text-align: center;">Tan cierto como el aire que respiro</p> <p style="text-align: center;">Tan cierto como la mañana se levanta</p> <p style="text-align: center;">Tan cierto como yo te hablo y me puedes oír</p> <p>- Cada niño muestra su juguete y lo presenta mencionando su nombre y características (forma,</p>	<p>Internet</p> <p>Sobre</p> <p>Voz</p>	

	<p>color, textura, peso, muestra si hace algún sonido y menciona a qué se puede jugar con él).</p> <p>- Se le menciona que uno de los derechos de los niños es jugar y divertirse, pero al jugar hay que hacerlo con cuidado para evitar los accidentes además debemos cuidar los juguetes que nuestros papás nos compran con tanto esfuerzo.</p> <p>. Motivación, interés e incentivo Se muestra tarjetas de secuencias</p>  <p>Problematización- ¿Cómo desarrollaremos las secuencias?</p> <p>. Saberes previos. Responden a interrogantes ¿Cómo están ubicados los objetos de las tarjetas?, ¿Qué será las secuencias?</p> <p>Propósito y organización Se les indica que hoy reconocerán patrones de repetición.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias:</p> <p>Representación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formamos patrones de secuencia de animales - Juegan: El trencito 	<p>Fichas</p> <p>Material concreto</p>	

	 <p>- Represento en un papelote la secuencia de diferentes animales (hasta tres elementos) con material concreto</p>  <p>formalización o institucionalización: Se les entrega una ficha por wasap de aplicación de patrones</p> <p>Reflexión: - Transferencia: Les indica que siga practicando en la casa</p>	<p>Plumón</p> <p>Papelotes</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Meta cognición: Los niños exponen y verbalizan sus trabajos. Recordamos con los niños las actividades que hicieron en esta actividad. ¿Qué actividad realizamos hoy? ¿Nos servirá lo que aprendimos? ¿Serán importantes lo que hicimos?</p>	<p>Voz</p>	

IV. BIBLIOGRAFIA. Rutas de aprendizaje versión 2015



SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO 7. JUGAMOS SECUENCIAS DE NÚMEROS

I. DATOS INFORMATIVOS.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : 1088 MIRAFLORES
 EDAD : 5 años
 N° DE ESTUDIANTES : 19 niños y niñas
 ÁREA CURRICULAR : Matemática
 PROFESORA DE AULA : Delia

II. COMPETENCIA CAPACIDADES E INDICADOR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.	Matematiza situaciones	Propone hasta tres elementos que se repiten para completar o crear patrones de repetición	

III. PROCESO METODOLÓGICO Y DIDÁCTICO

MOMENTO	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIAL	TIEMPO
INICIO	<p>❖ Realizan actividades rutinarias.</p> <p>Se saluda a los niños y se da bienvenida a la actividad programada Rezamos a Dios de manera espontánea entonamos una canción y se realiza juegos didácticos</p> <p style="text-align: center;">Dios está aquí está aquí Tan cierto como el aire que respiro Tan cierto como la mañana se levanta Tan cierto como yo te hablo y me puedes oír</p> <p>- Cada niño muestra su juguete y lo presenta mencionando su nombre y características (forma, color, textura, peso, muestra si hace</p>	<p>Internet</p> <p>Sobre</p> <p>Voz</p>	

	<p>algún sonido y menciona a qué se puede jugar con él).</p> <p>- Se le menciona que uno de los derechos de los niños es jugar y divertirse, pero al jugar hay que hacerlo con cuidado para evitar los accidentes además debemos cuidar los juguetes que nuestros papás nos compran con tanto esfuerzo.</p> <p>. Motivación, interés e incentivo La maestra ubica a los niños y Juegan al trencito de números.</p> <p>Problematización-</p> <p>Observan patrones de repetición y en alguna falta un elemento. Responden ¿Qué elemento falta para completar el patrón?</p> <p>. Saberes previos. Responden a interrogantes ¿el tren estaba completo?, ¿Por qué faltaba alguien?</p> <p>Propósito y organización Se les indica que hoy jugamos secuencias de números</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias:</p> <p>Representación</p> <p>- Juegan “Adivina lo que falta” formamos un patrón de repetición, los niños observan y responden ¿Cómo están formados los elementos?</p> <p>- la maestra saca un elemento del patrón y los niños identifican que elemento falta y lo completan.</p> <p>En papelotes completan patrones de repetición y lo expresan.</p> <p>formalización o institucionalización: Se les entrega una ficha por wasap de aplicación de patrones</p> <p>Reflexión:</p> <p>- Transferencia:</p>	<p>Fichas</p> <p>Material concreto</p>	

	Les indica que siga practicando en la casa		
CIERRE	<p>Meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy?, les pareció fácil agrupar muchos pocos y ninguno? qué otras cosas podemos agrupar.</p> <p>Meta cognición: Los niños exponen y verbalizan sus trabajos. Recordamos con los niños las actividades que hicieron en esta actividad. ¿Qué actividad realizamos hoy?</p> <p>¿Nos servirá lo que aprendimos? ¿Serán importantes lo que hicimos?</p>	Voz	

IV. BIBLIOGRAFIA. Rutas de aprendizaje versión 2015



1



2



3



1



2



1



2



3



1



2



1



2



3



1



2



SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO 8 IDENTIFICA TAMAÑOS POR COMPARACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS.

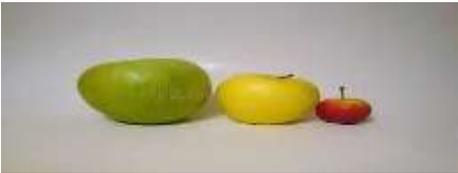
INSTITUCIÓN EDUCATIVA : 1088 MIRAFLORES
 EDAD : 5 años
 N° DE ESTUDIANTES : 19 niños y niñas
 ÁREA CURRICULAR : Matemática
 PROFESORA DE AULA : Delia

II. COMPETENCIA CAPACIDADES E INDICADOR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	matematiza situaciones	relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno con una forma tridimensional.	

III. PROCESO METODOLÓGICO Y DIDÁCTICO

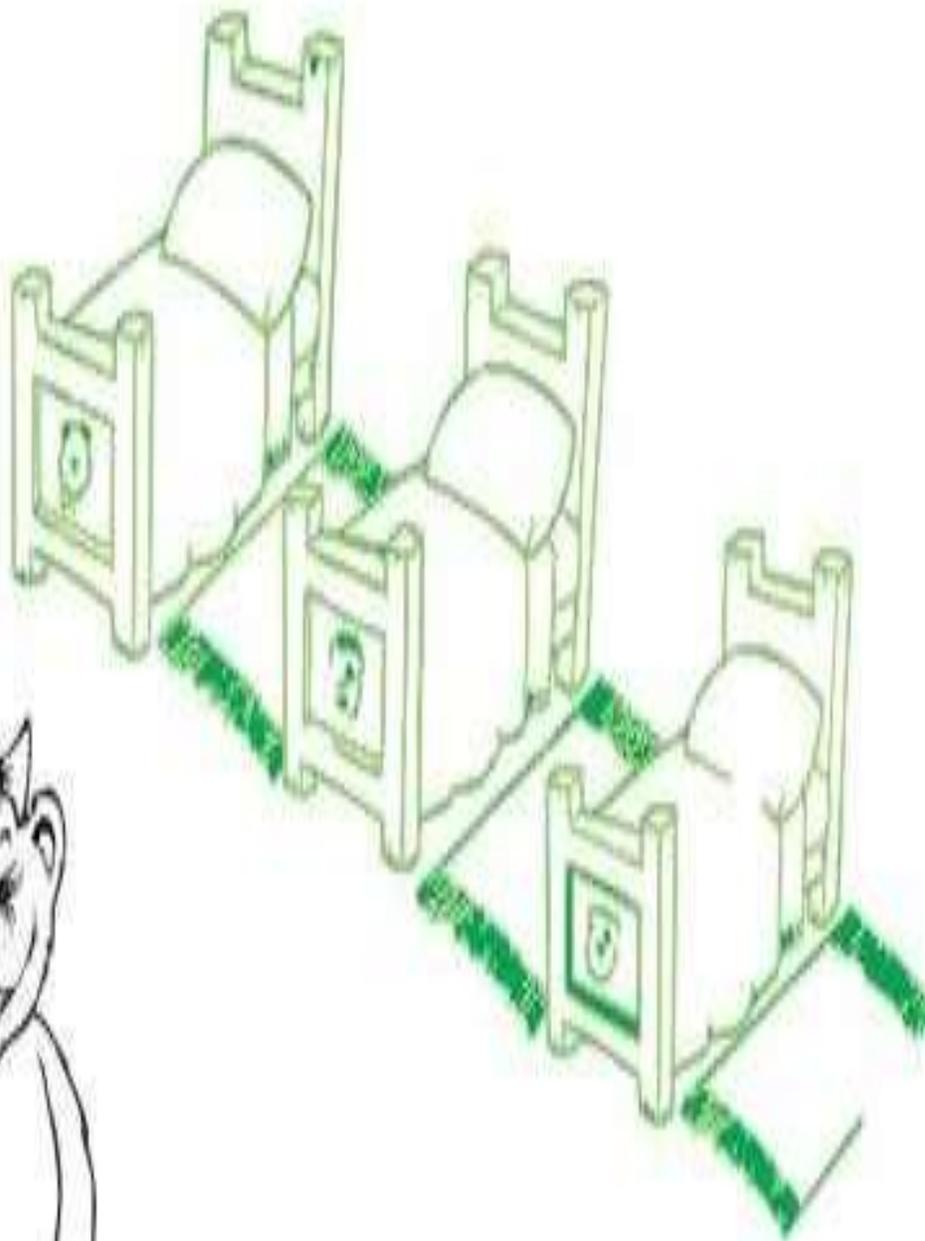
MOMENTO	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIAL	TIEMPO
INICIO	<p>❖ Realizan actividades rutinarias. Se saluda a los niños y se da bienvenida a la actividad programada Rezamos a Dios de manera espontánea entonamos una canción y se realiza juegos didácticos</p> <p style="text-align: center;">Dios está aquí está aquí Tan cierto como el aire que respiro Tan cierto como la mañana se levanta Tan cierto como yo te hablo y me puedes oír</p> <p>- Cada niño muestra su juguete y lo presenta mencionando su nombre y características (forma, color, textura, peso, muestra si hace algún sonido y menciona a qué se puede jugar</p>	<p>Internet</p> <p>Sobre</p> <p>Voz</p>	

	<p>con él).</p> <p>- Se le menciona que uno de los derechos de los niños es jugar y divertirse, pero al jugar hay que hacerlo con cuidado para evitar los accidentes además debemos cuidar los juguetes que nuestros papás nos compran con tanto esfuerzo.</p> <p>. Motivación, interés e incentivo Mostramos manzanas de 3 tamaños.</p>  <p>Problematización-</p> <p>¿Cómo se le denomina al tamaño de las cosas?</p> <p>. Saberes previos. Responden a interrogantes ¿De qué color son? ¿Son del mismo tamaño? ¿Cómo son?</p> <p>Propósito y organización Se les indica que hoy identifica tamaños por comparación.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias:</p> <p>Narramos la historia de los tres ositos</p> <p>Representación Responden a preguntas de comprensión ¿De qué tamaño era el papá Oso? ¿Y la mamá Osa? ¿Y el bebé Oso? ¿Cómo eran los sombreros que usaron los ositos? ¿Y las manzanas que comieron? ¿Y los platos donde comían?</p> <p>Invitamos a 3 niños de diferente tamaño, y se ordenamos según su tamaño.</p> <p>Comprensión del problema:</p>	<p>Fichas</p> <p>Material concreto</p>	

	<p>¿Quién es el más grande?</p> <p>¿Quién es el mediano?</p> <p>¿Quién es el más pequeño?</p> <table border="1" data-bbox="362 380 933 525"> <thead> <tr> <th data-bbox="362 380 544 432">GRANDE</th> <th data-bbox="544 380 732 432">MEDIANO</th> <th data-bbox="732 380 933 432">PEQUEÑO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="362 432 544 525"></td> <td data-bbox="544 432 732 525"></td> <td data-bbox="732 432 933 525"></td> </tr> </tbody> </table> <p>Búsqueda de estrategia:</p> <p>Se le pide a los niños mostrar objetos como: borradores, lápices, pelotas cuadernos, toallas, etc. Los observan manipulan y muestran ¿Cuál es el grande, mediano y pequeño?</p> <p>formalización o institucionalización:</p> <p>Se les entrega una ficha por wasap de aplicación de patrones</p> <p>Reflexión:</p> <p>- Transferencia:</p> <p>Les indica que siga practicando en la casa</p>	GRANDE	MEDIANO	PEQUEÑO					
GRANDE	MEDIANO	PEQUEÑO							
									
CIERRE	<p>Meta cognición:</p> <p>Los niños exponen y verbalizan sus trabajos.</p> <p>Recordamos con los niños las actividades que hicieron en esta actividad. ¿Qué actividad realizamos hoy?</p> <p>¿Nos servirá lo que aprendimos?</p> <p>¿Serán importantes lo que hicimos?</p>	Voz							

IV. **BIBLIOGRAFIA. Rutas de aprendizaje versión 2015**

Une cada objeto según el tamaño.



SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO 9 SIGUIENDO LA DIRECCIÓN DE LA FLECHA



I. DATOS INFORMATIVOS.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : 1088 MIRAFLORES
 EDAD : 5 años
 N° DE ESTUDIANTES : 19 niños y niñas
 ÁREA CURRICULAR : Matemática
 PROFESORA DE AULA : Delia

II. COMPETENCIA CAPACIDADES E INDICADOR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	comunica y representa ideas matemáticas	expresa con su cuerpo los desplazamientos que realiza para ir de un lado a otro usando hacia la derecha o hacia izquierda hacia delante o hacia atrás.	

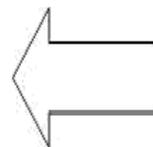
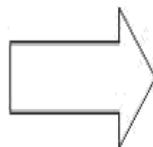
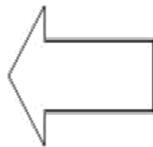
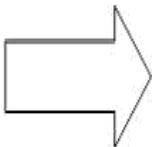
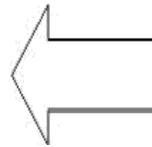
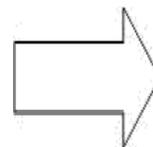
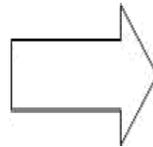
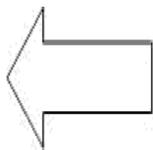
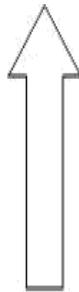
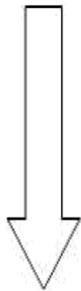
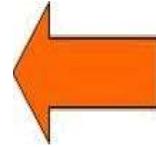
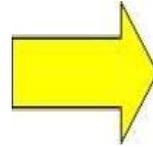
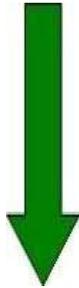
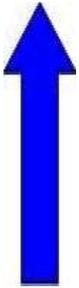
III. PROCESO METODOLÓGICO Y DIDÁCTICO

MOMENTO	ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIAL	TIEMPO
INICIO	<p>❖ Realizan actividades rutinarias.</p> <p>Se saluda a los niños y se da bienvenida a la actividad programada Rezamos a Dios de manera espontánea entonamos una canción y se realiza juegos didácticos</p> <p style="text-align: center;">Dios está aquí está aquí Tan cierto como el aire que respiro Tan cierto como la mañana se levanta Tan cierto como yo te hablo y me puedes oír</p> <p>- Cada niño muestra su juguete y lo presenta mencionando su nombre y características (forma, color, textura, peso, muestra si hace algún sonido y menciona a qué se puede jugar con él).</p>	<p style="text-align: center;">Internet</p> <p style="text-align: center;">Tarjetas</p> <p style="text-align: center;">Voz</p>	

	<p>- Se le menciona que uno de los derechos de los niños es jugar y divertirse, pero al jugar hay que hacerlo con cuidado para evitar los accidentes además debemos cuidar los juguetes que nuestros papás nos compran con tanto esfuerzo.</p> <p>. Motivación, interés e incentivo</p> <p>Se les indica a los el recorrido de su casa en orden, delimitamos el espacio, y al sonido de un pito hacemos ejercicios de calentamiento, levantamos y bajamos los brazos, moviendo la cabeza en forma circular, luego para adelante y para atrás ingresamos al salón y Pegamos en la Pizarra cuatro flechas.</p>  <p>Problematización-</p> <p>- ¿Podemos seguir un camino siguiendo flechas?</p> <p>. Saberes previos.</p> <p>Responden a interrogantes ¿Que me indicarán estas flechas ¿hacia dónde van las flechas?</p> <p>Propósito y organización</p> <p>Se les indica que hoy siguiendo las direcciones de las flechas</p>		
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias:</p> <p>Trazamos con un plumón de pizarra o una cinta más King una cuadrícula del papelote, los niños observan</p> <p>Representación</p> <p>- Se les muestra una tarjeta de flechas</p>  <p>- Partiendo del punto ¿podré llegar al jardín siguiendo estas flechas?</p>	<p>Fichas</p> <p>Papelote</p> <p>Material concreto</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> - Llamamos a un niño para que siga las flechas saltando un cuadrado por cada flecha. - Practicamos otros modelos más. <p>Búsqueda de estrategia:</p> <p>Se les indica a cada estudiante toman las flechas que elaboraron en casa y pegan en un papelote en diferentes direcciones.</p> <p>formalización o institucionalización:</p> <p>Se les entrega una ficha por wasap de aplicación de patrones</p> <p>Representación:</p> <p>Mostramos siluetitas y de flechas</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>La formalización o institucionalización:</p> <p>Se les entrega una ficha para que resuelvan en forma individual.</p> <p>Reflexión:</p> <p>¿Les gustó lo que hicimos? ¿Qué han aprendido? ¿En que tuvieron dificultades? ¿Les servirá?</p> <p>Transferencia:</p> <p>Les indica que siga practicando en la casa.</p>	<p>Siluetas</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Meta cognición:</p> <p>Los niños exponen y verbalizan sus trabajos. Recordamos con los niños las actividades que hicieron en esta actividad. ¿Qué actividad realizamos hoy?</p> <p>¿Nos servirá lo que aprendimos?</p> <p>¿Serán importantes lo que hicimos?</p>	<p>Voz</p>	

IV. **BIBLIOGRAFIA. Rutas de aprendizaje versión 2015**



Ada, aJap, \eieçla, izpvieda.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NRO 10 NOS UBICAMOS CERCA DE –LEJOS DE

I. DATOS INFORMATIVOS.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : 1088 MIRAFLORES
 EDAD : 5 años
 N° DE ESTUDIANTES : 19 niños y niñas
 ÁREA CURRICULAR : Matemática
 PROFESORA DE AULA : Delia

II. COMPETENCIA CAPACIDADES E INDICADOR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	comunica y representa ideas matemáticas	Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones: “cerca de-lejos de”.	

III. PROCESO METODOLÓGICO Y DIDÁCTICO

MOMENTO	ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIAL	TIEMPO
INICIO	<p>❖ Realizan actividades rutinarias. Se saluda a los niños y se da bienvenida a la actividad programada Rezamos a Dios de manera espontánea entonamos una canción y se realiza juegos didácticos</p> <p style="text-align: center;"> Dios está aquí está aquí Tan cierto como el aire que respiro Tan cierto como la mañana se levanta Tan cierto como yo te hablo y me puedes oír </p> <p>- Cada niño muestra su juguete y lo presenta</p>	<p>Internet</p> <p>Tarjetas</p> <p>Voz</p>	

	<p>mencionando su nombre y características (forma, color, textura, peso, muestra si hace algún sonido y menciona a qué se puede jugar con él).</p> <p>- Se le menciona que uno de los derechos de los niños es jugar y divertirse, pero al jugar hay que hacerlo con cuidado para evitar los accidentes además debemos cuidar los juguetes que nuestros papás nos compran con tanto esfuerzo.</p> <p>. Motivación, interés e incentivo</p> <p>Juegan me acerco y me alejo</p> <p>Problematización-</p> <p>Observan láminas y responden ¿Dónde están ubicadas esas personas?, ¿Quién está cerca?, ¿Quién está lejos?</p> <p>. Saberes previos.</p> <p>Responden a interrogantes ¿Qué jugaron?, ¿Cómo se llamó el juego?, ¿Qué objetos están cerca de ustedes? y ¿Cuáles están lejos de?</p> <p>Propósito y organización</p> <p>Se les indica que hoy nos ubicamos cerca de –lejos de</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias:</p> <p>Trazamos con un plumón de pizarra o una cinta más King una cuadrícula del papelote, los niños observan</p> <p>Representación</p> <p>- Se les muestra una tarjeta de lejos cerca</p>	<p>Fichas</p> <p>Papelotes</p> <p>Material concreto</p>	

	<p style="text-align: center;">Lejos/ cerca</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>El gato está lejos de la mesa.</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>El gato está cerca del bolso.</p>  </div> </div> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: right;"></p> <p>Búsqueda de estrategia: Se le indica a cada estudiante toman que practiquen con su familia quien se pone lejos cerca de su cuarto</p> <p>La formalización o institucionalización: Se les entrega una ficha para que resuelvan en forma individual.</p> <p>Reflexión: ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Qué han aprendido? ¿En que tuvieron dificultades? ¿Les servirá?</p> <p>Transferencia: Les indica que siga practicando en la casa.</p>	Siluetas	
CIERRE	<p>Meta cognición: Los niños exponen y verbalizan sus trabajos. Recordamos con los niños las actividades que hicieron en esta actividad. ¿Qué actividad realizamos hoy? ¿Nos servirá lo que aprendimos? ¿Serán importantes lo que hicimos?</p>	Voz	

Cerca - lejos

Capacidad: Ubica los objetos próximos o distantes en un espacio establecido.

1. Colorea de marrón la nuez que está cerca de la ardilla, y de amarillo, la que se encuentra lejos:



Anexo 8: pantallazo del informe

The screenshot displays the Turnitin interface for a user named ANA VERONICA QUEA MAMANI. The main content area shows a document with a vertical toolbar on the right containing icons for search, similarity percentage (11%), filters, download, and help. A red sidebar on the right is titled "Resumen de coincidencias" and displays a large "11 %" similarity score. Below this, it indicates "Coincidencia 3 de 25". A list of matches is shown:

Match Number	Source	Percentage
1	www.revistas.ujat.mx Fuente de Internet	6 %
2	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	5 %