

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**



**APLICACIÓN DE JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA
LOGRAR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN EL ÁREA DE
MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA IEI N° 448
SANTA ANA – CUSCO 2017**

TESIS

PRESENTADA POR:

MAGDELEY QUISPE VALENZUELA

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN
EDUCACIÓN INICIAL**

PROMOCIÓN: 2015 - II

PUNO – PERÚ

2017

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

**APLICACIÓN DE JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA
LOGRAR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN EL ÁREA DE
MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA IEI N° 448
SANTA ANA – CUSCO 2017**

MAGDELEY QUISPE VALENZUELA




**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN
EDUCACIÓN INICIAL**

APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:

PRESIDENTE : 


Dra. Natali Ardiles Cáceres

PRIMER MIEMBRO : 


M.Sc. Yannina-Mitza Arias Huaco

SEGUNDO MIEMBRO : 

Dra. Karen Zulma Ortega Gallegos

DIRECTOR : 

Lic. Valerio Lorenzo Arpasi

ASESOR : 

Lic. Valerio Lorenzo Arpasi

ÁREA: Procesos educativos

TEMA: Estrategias metodológicas

FECHA DE SUSTENTACIÓN: 28 / Dic. / 2016

DEDICATORIA

A mis padres y hermanos, quienes con su apoyo frecuente hicieron posible la consolidación de mi desenvolvimiento profesional

AGRADECIMIENTOS

- A Dios, por darme vida y salud plena en el ejercicio de la consolidación de mi profesión.

- A la Universidad Nacional del Altiplano, por acogerme durante mi vida estudiantil y formarme en sus claustros.

- A mi asesor y director de investigación, por orientarme a seguir el camino de indagación de mi trabajo de investigación final.

- A los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación, quienes fueron el baluarte para la consolidación de mi formación profesional.

ÍNDICE

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
INTRODUCCIÓN	12

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema	13
1.2. Definición del problema	14
1.2.1. Problema general	14
1.3. Justificación del problema	14
1.4. Objetivos de investigación	16
1.4.1. Objetivo general.....	16
1.4.2. Objetivos específicos.....	16

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de investigación	17
2.2 Sustento teórico	20
2.2.1. El juego	20
2.2.1.1. Definición	20
2.2.1.2. El juego y la educación	21
2.2.1.3. Significado de los juegos	22
2.2.1.4. Teorías del juego	23
2.2.1.5. Características del juego.....	24
2.2.1.6. Tipos de juego	25
2.2.1.7. Significatividad de los aprendizajes	27
2.2.1.8. El juego como estrategia	27
2.2.1.9. El juego como metodología.....	28
2.2.2. Aprendizaje	29
2.2.2.1 Aprendizaje significativo	29

2.2.2.2	Estrategias de aprendizaje.....	31
2.2.2.3	Estrategias y técnicas de aprendizaje.....	31
2.2.2.4	Estructura de una guía didáctica.....	32
2.2.3.	Matemática y su fundamentación	33
2.2.3.1	Organizadores en el área de matemática	34
2.2.3.2	Orientaciones metodológicas.....	35
2.2.3.3	Estrategias para el área de matemática	36
2.2.4.	Programas educativos.....	37
2.2.4.1	Definición.	37
2.2.4.2	Características de un programa educativo	37
2.2.4.3	Tipos de programas educativos	39
2.2.4.4	Componentes de un programa	39
2.2.4.5	Evaluación del programa	40
2.3	Hipótesis.....	40
2.3.1.	Hipótesis general	40
2.4	Operacionalización de variables.....	40

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO DE INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo y diseño de investigación	42
3.2.	Población y muestra de investigación.....	43
3.2.1.	Población.....	43
3.2.2.	Muestra.....	43
3.3.	Ubicación y descripción de investigación.....	44
3.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	44
3.4.1.	Técnicas	44
3.4.2	Instrumentos	44
3.5.	Plan de tratamiento de datos	45
3.6.	Diseño estadístico para prueba de hipótesis	45

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1	Resultados	47
-----	------------------	----

4.2 Prueba de hipótesis del logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 448 Santa Ana – Cusco 2017	54
CONCLUSIONES	56
SUGERENCIAS	57
BIBLIOGRAFÍA	58
ANEXOS	59

ÍNDICE TABLAS

Tabla 1. Sistema de Variables	40
Tabla 2. Población.....	43
Tabla 3. Muestra	43
Tabla 4. Número y porcentaje del logro de aprendizaje en el área de matemática según la dimensión número y relaciones en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 448 Santa Ana – Cusco 2017	48
Tabla 5. Número y porcentaje del logro de aprendizaje en el área de matemática según la dimensión geometría y medición en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 448 Santa Ana – Cusco 2017	50
Tabla 6. Número y porcentaje del logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 448 Santa Ana – Cusco 2017.....	52

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Porcentaje del logro de aprendizaje en el área de matemática según la dimensión número y relaciones en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 448 Santa Ana – Cusco 2017.....	48
Figura 2. Porcentaje del logro de aprendizaje en el área de matemática según la dimensión geometría y medición en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 448 Santa Ana – Cusco 2017.....	50
Figura 3. Porcentaje del logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 448 Santa Ana – Cusco 2017	52

RESUMEN

En la investigación titulada: Aplicación del juego como estrategia metodológica para lograr aprendizajes significativos en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 448 Santa Ana –Cusco 2017, se plantea como objetivo: Determinar la influencia de la aplicación del juego como estrategia metodológica para lograr aprendizajes significativos en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 448 Santa Ana – Cusco 2017. Se plantea la siguiente interrogante: ¿En qué medida influye la aplicación del juego como estrategia metodológica para lograr aprendizajes significativos en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 448 Santa Ana Cusco 2017? El estudio es cuantitativa de tipo experimental abarca 30 niños de la Institucion Educativa Inicial N° 448 en el Departamento de Cusco. En la conclusión El juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje del área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 448 SANTA ANA – CUSCO 2017, según la prueba estadística T student con un resultado de 12.042.

Palabras clave: Juego, estrategia metodológica, aprendizajes significativo, matemática.

ABSTRACT

In the research entitled: Application of the game as a methodological strategy to achieve significant learning in the area of mathematics in boys and girls of 5 years of the IEI No. 448 Santa Ana -Cusco 2017, aims to: Determine the influence of the application of the game as a methodological strategy to achieve significant learning in the area of mathematics in children of 5 years of the IEI No. 448 Santa Ana - Cusco 2017. The following question arises: To what extent does the application of the game influence methodological strategy to achieve significant learning in the area of mathematics in boys and girls of 5 years of the IEI No. 448 Santa Ana Cusco 2017? The study is quantitative experimental type includes 30 children of the Initial Educational Institution No. 448 in the Department of Cusco. In the conclusion The game as a methodological strategy significantly influences the learning of the area of mathematics in children of 5 years of the I. E. I. No. 448 SANTA ANA - CUSCO 2017, according to the statistical test T student with a result of 12,042.

Keywords: Game, methodological strategy, meaningful learning, mathematics.

INTRODUCCIÓN

La investigación: Aplicación del juego como estrategia metodológica para lograr aprendizajes significativos en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 448 Santa Ana –Cusco 2017, aborda como la aplicación del juego influye en el logro de aprendizaje en el área de matemática. En lo que concierne a la organización de la investigación, en el capítulo I, se describe el problema de investigación, indicando evidencias objetivas que demuestran su validez. Luego se formula el problema definiéndolo de manera general y específica. Los objetivos señalan el propósito de la investigación.

El capítulo II presenta los diferentes antecedentes que preceden al trabajo, de forma concreta y objetiva, luego se construye un marco teórico vinculado a las dimensiones de investigación, también se establece la definición de términos básicos.

En el capítulo III, se procede a sistematizar el diseño metodológico para el tratamiento de datos, explicando el tipo y diseño de investigación, haciendo hincapié en las técnicas e instrumentos de investigación, la población y muestra, el plan de recolección y tratamiento de datos.

En el capítulo IV, se muestra los resultados de la investigación a través del análisis e interpretación de los datos recolectados, considerando cuadros de frecuencia. La investigación culmina con el planteamiento de las conclusiones de forma coherente y obedeciendo a lo planteado en las definiciones, objetivos. También se realizan recomendaciones útiles no sólo a la población beneficiaria, sino también a poblaciones pertenecientes a otras realidades. Igualmente se da cuenta de las referencias bibliográficas según el estilo A.P.A. (American psychological association) y finalmente, se exponen los anexos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema

La Educación en el Perú mantiene el latente problema del bajo nivel de aprendizaje, así lo demuestra la Unidad de Medida de la Calidad (UMC), mostrándonos que en comprensión de textos solo el 15,1% de los estudiantes al finalizar el III ciclo de la Educación Básica Regular (EBR) se ubican en el nivel suficiente; y que en Matemática un el 9,6% de los estudiantes al finalizar el III ciclo de la EBR se ubican en el nivel suficiente. (Evaluación Nacional del Rendimiento Estudiantil 2015 - MED). Siendo éstas consideradas como estándar mínimo de logros, y nos ubica en los últimos lugares a nivel de Latinoamérica.

La Educación en el nivel inicial comprendida por niños y niñas menores de 6 años, es considerada la edad crítica para el desarrollo de las habilidades para la vida futura buscando la integridad en la persona.

Esta integridad responde a las diversas decisiones adoptadas por los niños y niñas a su corta edad, decisiones lógicas y de análisis que se pretenden mejorar.

Por ello se plantea mejorar el área de la matemática mediante la estrategia del juego para el logro de aprendizajes significativos que respondan a la formación de los niños y niñas, considerándose a las matemáticas la habilidad de mejorar la lógica y el análisis.

1.2. Definición del problema

1.2.1. Problema general

¿En qué medida influye la aplicación del juego como estrategia metodológica para lograr aprendizajes significativos en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 448 SANTA ANA- CUSCO 2017?

1.3. Justificación del problema

El juego, como actividad que se realiza dentro del aula, es tomado como sinónimo de trabajo, en realidad lo es, y trabajo es ocuparse de una actividad, ejercicio, tarea, y al trabajo hay que aplicarle una buena dosis de esfuerzo físico y mental para convertirlo en realidad, es decir, para ejecutarlo, no importa de qué capacidades tenga que valerse quien lo ejecuta. Se aprovecha la oportunidad que brinda el nuevo diseño curricular al dejar al alumno en libertad para que con su iniciativa y creatividad proponga estrategias cónsonas con las áreas del Currículo Básico Nacional. Estas estrategias no son otra cosa que la búsqueda de alternativas coherentes no sólo con el área del conocimiento, sino el Juego como estrategia de Aprendizaje también, con el medio en el cual está circunscrito el niño, (Leif y Brunelle, 1978).

Finalmente considera en el área de matemática “Establece relaciones de semejanza y diferencia entre personas y objetos de acuerdo a sus características con seguridad y disfrute”, obviamente a través del juego.

El aprendizaje geométrico tiene doble significado por una parte supone el desarrollo de las nociones espaciales y por otra comprensión de conocimientos específicos que los docentes atenderán mediante estrategias metodológicas apropiadas como juegos de desplazamiento, manipulación de material concreto.

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos – los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

Carmen Minerva Torres Conocimientos que aunque inherentes a una o varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional individual y social sanos de los participantes con la única finalidad de propiciarles un desarrollo integral significativo y al docente, hacerle la tarea frente a su compromiso más amena, eficiente y eficaz, donde su ingenio se extralimita conscientemente.

Esta revolución educativa descansa en una concepción fenomenológica del pensamiento - la teoría de la Gestalt - aplicada por Decroly (Decroly, Monchamp 1998: 18) : “El sentido de la Gestalt, implica particularmente la actitud especial del ser mental respecto al ambiente, actitud que hace que este ser se presente en su totalidad innata y adquirida frente a los objetos y los sucesos, los perciba, los piense o reaccione a ellos con toda su persona.

El juego como favorito de los niños, nos motiva insertar acciones netamente pedagógicas, y en el caso muy particular de las matemáticas, como parte de la

solución a problemas diversos y para garantizar que los objetivos y propósitos de aprendizaje se logren.

Particularmente la aplicación del juego como estrategia metodológica para lograr aprendizajes significativos en el área de matemática me permitirá evidenciar conocimientos sólidos sobre esta área.

1.4. Objetivos de investigación

1.4.1. Objetivo general

Determinar la influencia de la aplicación del juego como estrategia metodológica para lograr aprendizajes significativos en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 448 SANTA ANA – CUSCO 2017

1.4.2. Objetivos específicos

- Identificar el nivel de aprendizaje significativo en el área de matemática en el aspecto de Número y Relaciones en los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 448 SANTA ANA -CUSCO 2017
- Aplicar el juego como estrategia metodológica para lograr aprendizajes significativos en el área de matemática en el aspecto de Geometría y Medida en los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 448 SANTA ANA - CUSCO 2017

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de investigación

(Lomelli Rosario, 1933: 143). Los orígenes del juego se ubican varios años antes de Jesucristo, sin embargo, con el juego la socialización ha sido tomada como aspecto fundamental tanto en épocas remotas como en la actual.

Estos juegos consistían en espectáculos de carreras, corridas a caballo y otros. En ellos tomaban parte los campeones concurrentes. Cada vencedor recibía una corona de olivo y un pregonero proclamaba su nombre, el de sus padres y el de su patria y a la vez recibía grandes honores. En ese sentido, “El juego tuvo entre los griegos extensión y significado como en ningún otro pueblo. Entre ellos no servía sólo para el cultivo del cuerpo; sus dioses también gustaban del juego. Los favoritos del muchacho en el libro heroico de Homero habían gozado del juego” En este ámbito los niños también jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos.

En la Edad Media, la cultura corporal se realizaba por medio de juegos y deportes dentro de las circunstancias políticas y sociales del momento. Este contexto hace

que adquiriera típicas modalidades. Por eso en las fiestas y diversiones populares se realizaban aquellas actividades que las instituciones educativas habían propiciado. Había gremios. Los jóvenes de los gremios jugaban a la pelota y al billar. El billar se practicaba en el suelo. El ajedrez –traído de Oriente- se jugaba bastante. Entre los juegos de azar, los dados se difundieron con rapidez, pero los niños preferían el trompo y el escondite.

(González Alcantud, 1993: 151), por eso: “ Los juegos educativos del siglo XVIII penetran entonces en el pueblo. Pueden jugar un papel, difundir unas ideas, llevar a los usuarios a criticar a tal personaje, tal política. Desde su aparición, los juegos de la oca cantan la gloria del rey, celebran sus cualidades, extienden su culto hasta el fondo de los campos. El siglo XVIII debía hacer de estos juegos inocentes, un instrumento de propaganda eficaz” (González Alcantud, 1993: 186). De allí que

González Alcantud, 1993: 186 nos refiere que la Revolución Francesa acrecentó la perspectiva política de los juegos, al tener como ejemplo la estrategia de su más fiel enemiga la iglesia quien se valía del juego para inculcar en los procesos infantiles sus roles religiosos

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupala, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos – los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

Carmen Minerva Torres, Conocimientos que aunque inherentes a una o varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional – individual y social sanos- de los participantes con la única finalidad de propiciarles un desarrollo integral significativo y al docente, hacerle la tarea frente a su compromiso más amena, eficiente y eficaz, donde su ingenio se extralimita conscientemente.

Prieto Figueroa, 1984: 85 nos refiere al juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular

Desde este punto de vista, el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo.

A NIVEL NACIONAL

Lic. Luís Tineo Campos en su libro Eduque con juegos considera que el juego influye directamente en el desarrollo del niño, porque a través de él llega a descubrir y a reconocer el mundo.

La importancia del juego en la Educación es grande porque pone en actividad todos los órganos del cuerpo, es poderoso para la preparación de la vida social

del niño. Durante el proceso de enseñanza aprendizaje, el juego constituye un motivo primordial y un factor de desarrollo cognitivo del niño.

A NIVEL REGIONAL LOCAL

Se han realizado trabajos de investigación sobre el juego para el desarrollo personal, en la que considera que va afirmando su individualismo, socializándose en el grupo, favoreciendo el desarrollo de las actividades educativas en las diferentes áreas del currículo en forma activa.

2.2 Sustento teórico

2.2.1. El juego

2.2.1.1. Definición

El juego es definido por (Hurlock, E., 1998) como una actividad a la que uno se dedica por el gozo que produce, sin tomar en consideración el resultado final, realizado voluntariamente, sin compulsión ni presión externa. El juego es la primera actividad que tiene el niño para desarrollar su sentido de autonomía y capacidad, para comprender lo que significa elegir o verse limitado.

Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla al niño y el niño objeto del proceso educativo, nos toca considerar la actividad lúdica ya no como un componente natural de la vida del niño, sino como un elemento que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación, siendo así el juego debe ser aprovechado y desarrollado en las aulas de Educación Inicial.

Queyrat, Federico, nos dice que el juego es una actividad libre, pero esta actividad acompañada en el individuo que juega, de estado psíquico que estimulan su ejercicio que le dan carácter alegre y agradable. Estos elementos nuevos son: emotivo, el placer, intelectual y la ilusión. El juego viene a ser una

manera que tiene el niño para poder llegar a expresarse de un modo espontáneo, ya que desde el primer momento de su nacimiento, en la que empieza jugando con sus miembros y con los objetos que se hallan a su alrededor, el juego es la expresión más elevada del desarrollo del niño, pues el juego constituye la expresión libre de la que contiene el alma del niño.

BUHLER, CARLOS los define como una forma de actividad que está dotada de placer funcional, y el niño juega porque es un ser esencialmente activo y por eso sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.

CALERO PEREZ, nos dice “El juego es fuente de goce, ya que en él encuentran los niños su satisfacción más cumplida, una exigencia imperiosa de la naturaleza y una necesidad profunda del espíritu”

Los juegos sirven al profesor para motivar su clase, hacerlas amenas, interesantes, atractivos, activos y dinámicos, en el cual sirve para educar a los niños, estimular las manifestaciones psíquicas en el desarrollo de sus funciones orgánicas, mentales y fisiológicas. El mundo del niño es jugar, lo cual constituye un interés mayor y forma parte de toda la rutina de su vida.

El juego es actividad innata y la va desarrollando a través de sus etapas evolutivas tornándose cada vez más complejas.

2.2.1.2. El juego y la educación

El juego influye directamente en el desarrollo del niño, porque a través de él llega a descubrir y reconocer su mundo. La importancia del juego en la Educación es grande porque pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. En el lenguaje despierta el ingenio, afirma la voluntad y

perfecciona la paciencia, favorece la agudeza visual, táctil y auditiva, aligara la noción del tiempo, del espacio,, dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo. Durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, el juego constituye un motivo primordial y un factor de desarrollo cognitivo del niño, por lo que debe ponerse en práctica en las áreas del currículo.

2.2.1.3. Significado de los juegos

El juego significa cualquier actividad a la que uno se dedica, por el goce.

Cuando este autor (Vigotski), habla de juego se refiere exclusivamente al juego simbólico o de representación. Según (Ortega, R., 1992) tanto en Piaget como en Vigotski el juego simbólico es una respuesta del niño frente a los requerimientos del mundo de los adultos, La característica específica del símbolo lúdico, le permite llevar a una elaboración de la necesidad no resuelta.

- **Vigotski**

Señala dos criterios que permiten distinguir el juego infantil de otras formas de actividad: la creatividad por parte del niño de una situación imaginaria y la presencia de reglas como parte de esta situación. Esta presencia de las reglas no queda restringida, solo a los juegos clásicamente descritos como "reglados", si no que resulta constitutiva de toda situación de juego simbólico (Sarlé., 2004) "La creación de una situación imaginaria no es un hecho fortuito en la vida del pequeño, sino más bien la primera manifestación de su emancipación de las limitaciones situacionales. La primera paradoja del juego estriba en que el niño opera con un significado alienado en una situación real. La segunda es que en el juego el pequeño adopta la línea de menor resistencia, y al mismo tiempo, aprende a seguir la línea de mayor resistencia sometiéndose a ciertas reglas y renunciando a lo que desea, pues la sujeción a las reglas y la renuncia a la acción

impulsiva constituye el camino hacia el máximo placer en el juego (Vigotski., 1988 y Sarlé, 2004)

Para Vigotski el origen del juego es la acción y al dominar la acción por sobre el significado que puede ser o no ser comprendido el niño es capaz de hacer más cosas de las que puede comprender. "Durante el juego, el niño siempre está por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria en el juego, es una situación más allá de la realidad al igual que en el foco de un lente de aumento, el juego contiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada, siendo en sí mismo una considerable fuente de desarrollo.

- **Piaget**

Afirma que en el juego los niños transforman el mundo de acuerdo con sus deseos, por esto el juego simbólico resulta indispensable para su desarrollo intelectual y afectivo, siendo de valor para la compensación de necesidades no satisfechas, adaptación e inmadurez, inversión de los papeles, liberación y extensión del yo.

2.2.1.4. Teorías del juego

- **Teoría bioenergética:** (Hall, G.), Basado en que las experiencias de los antepasados se transmiten y el niño vive en el juego los intereses y ocupaciones que experimentó el hombre prehistórico y primitivo, es decir la teoría dice que a través del juego se manifiestan imágenes ya recibidas anteriormente.
- **El juego y el desarrollo infantil:** En su obra (Martínez, G., 1988) "El juego y el desarrollo infantil": expresa que el juego facilita el paso de adquisiciones

incipientes e inmaduras a otras afianzadas y permanentes a fin de adquirir habilidades necesarias para su vida en sociedad.

Para Vigotski el desarrollo es un proceso para el dominio de sus capacidades, el juego es siempre una función del campo de la imaginación donde están implicadas competencias específicamente humanas; en la función se adoptan papeles y formalismos sociales que buscan mayor perfeccionamiento.

La actividad lúdica aparece ligada a la situación imaginada en la que el comportamiento se libera de los límites al de la situación, lo que ocurre desde los 3 años sin límite de edad. El comportamiento está determinado por el entorno y las cosas concretas que rodean al niño, más tarde el comportamiento humano estará determinado por una perspectiva interna y mental.

En el plano del juego están implicados los diferentes atributos psicológicos de la especie humana inicialmente los niños juegan en forma natural, sin interesar el resultado, no hay autodisciplina ni conciencia de asociación con la realidad. El juego en la infancia tiene motivos sociales imperfectos hasta que llegue a perfeccionar la representación del papel de este.

El juego debe tener planificación y dirección por parte de los adultos, organización grupal para lograr objetivos concretos en el proceso de desarrollo durante la etapa de la niñez.

2.2.1.5. Características del juego

(Arango de Narvais., 1997).nos señala que el niño en los primeros años de vida, logra por medio del juego una necesidad paulatina para describirse a si mismo y al mundo externo

- Por su naturaleza el juego se caracteriza por:
- Es una "actividad" que realiza el niño en constante intercambio entre el y su medio.
- Es un acto propio y espontáneo del niño impulsado por una motivación interna y alentado por el carácter de diversión al ejecutarlo "libre".
- Es "particular" y circunscrito a límites de espacio y tiempo precisos. Conforme a las etapas de evolución los niños se van diferenciando en función a sus intereses de acuerdo a su madurez.
- Es "incierto", su desarrollo no puede determinarse y el resultado no puede fijarse de antemano. El niño decide que debe jugar, donde, como y cuando terminar.
- Es "ficticio" por fuera de la realidad objetiva, posee una verdad personal para quien lo realiza. Es ficticia en el aspecto en que se juega hacer "como si" y real porque compromete, es decir los que están implicados en el juego lo creen realmente, ejemplo: lectura de un diario, el preparar una comida. Todos saben que la situación no es real, pero están involucrados y participando en el juego.

2.2.1.6. Tipos de juego

Según el autor (Papalia, D., 1987) Menciona los siguientes tipos de juego:

JUEGO SOCIAL:

En que existe interacción con otros niños.

- ✓ **Comportamiento Ocioso:** Aparentemente el niño está jugando, pero observa con algún Interés momentáneamente. Esto ocurre cuando juega con su propio cuerpo.

- ✓ **Comportamiento Espectador:** Observa jugar a otros niños, realiza preguntas, da sugerencias pero no participa directamente en el juego.
- ✓ **Solitario Independiente:** Se divierte solo con diferentes juguetes, se acerca con facilidad a los otros niños.
- ✓ **Actividad paralela:** Juega independientemente con los mismos juguetes de otros niños, trata de influir en la actividad de los otros niños.
- ✓ **Asociativo:** Juega con otros niños, existe un leve interés por controlar la, entrada y salida de niños en el juego, todos juegan en actividades similares y de forma libre.
- ✓ **De Cooperación ó de Organización suplementaria:** Juega con un grupo organizado con el propósito de obtener metas cooperativas. El control del grupo está en manos de uno o dos miembros que dirigen la actividad.

JUEGO COGNOSCITIVO

Refleja el nivel de desarrollo intelectual del niño.

- ✓ **Juego Funcional:** Movimiento muscular simple y espontáneo, ejemplo: jalar un juguete, rodar un balón.
- ✓ **Juego constructivo:** Trabaja con objetos para construir o crear algo.
- ✓ **Juego dramático:** Utiliza situación imaginaria para sustituirla a fin de satisfacer deseos y necesidades personales, imitación de un héroe.
- ✓ **Juego de reglas:** Estructuras y objetos.

2.2.1.7. Significatividad de los aprendizajes

El aprendizaje significativo es posible si se relacionan los nuevos conocimientos con los que ya se poseen, pero además si se tienen en cuenta los contextos, la realidad misma, la diversidad en la cual está inmerso el niño. Los aprendizajes deben estar interconectados con la vida real y las prácticas sociales de cada cultura. Si el docente logra hacer que el aprendizaje sea significativo para los niños, hará posible el desarrollo de la motivación para aprender y la capacidad para desarrollar nuevos aprendizajes y promover la reflexión sobre la construcción de los mismos. Se deben ofrecer experiencias que permitan aprender en forma profunda y amplia, para ello es necesario dedicar tiempo a lo importante y enseñar haciendo **uso de diversas metodologías**; mientras más sentidos puestos en acción, mayores conexiones que se pueden establecer entre el aprendizaje anterior y el nuevo.

2.2.1.8. El juego como estrategia

El juego se convierte en una estrategia de aprendizaje lograda a través de las actividades lúdicas con la creatividad del docente y de los estudiantes, en un ambiente donde no exista presión para que aprenda, sino que se realice en forma espontánea y libre como es la forma de actuar de los niños.

Un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera. Esta integración que se exige en el nuevo diseño curricular está presente en **El juego como estrategia de aprendizaje en el aula**, lo importante allí fue que el docente visualizó y amplió sus horizontes cognitivos para que los pusiese en práctica sin mucho esfuerzo, pero sí con bastantes ganas de querer hacerlo con y por amor al trabajo.

Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.

2.2.1.9. El juego como metodología

Dando el valor pedagógico del juego, el profesor busca disciplina en las actividades que va a realizar, y para ello el docente tiene que hacer las veces de un niño, jugar con ellos, ponerse a la altura de los niños, solo así podemos conseguir en el niño el aprendizaje significativo en las horas de clase y para ello es necesario:

- ✓ Desarrollar un plan para la práctica de los juegos,
- ✓ Utilizar y contar con los materiales adecuados
- ✓ Explicar, describir los juegos ubicando a los participantes
- ✓ Dar las pautas de manera muy clara y precisa
- ✓ Contar con la seguridad que requiere el juego
- ✓ Hacer que el juego sea divertido
- ✓ Participar como uno de ellos
- ✓ Evaluar el juego al concluir

El juego como herramienta metodológica

(Scouts, Apuntes para el juego scout de Argentina 1999.)

Al priorizar el juego como una herramienta educativa implica reflexionar acerca de los alcances de tal afirmación. Educar a través del juego es educar a través de la acción. Una acción en donde se involucran un marco de ideas, de valores

y objetivos. Los juegos deben proporcionar un contexto estimulante a la actividad mental de los niños y niñas, y una experiencia de cooperación.

2.2.2. Aprendizaje

Históricamente, la revolución copernicana en la Educación (Rousseau, Suiza 1712 – Francia, 1778), ubicó al aprendizaje como el centro de la educación, ya sea como una capacidad humana, como proceso y como actividad. A partir de este momento, la educación escolar centró todo su interés en la forma cómo se conduce el aprendizaje de los niños, delegando a la enseñanza la función de crear o producir aprendizajes. Nuevos aportes han surgido para entender el aprendizaje, principalmente en la interacción de otros procesos, como es el desarrollo humano. Ha sido Vigotski (1896-1937) el encargado de desanudar los procesos implicados, distinguiendo los superiores de los básicos; planteando la ley genética-social, que establece que todo proceso antes de ser internalizado o focalizado en el plano individual, tiene una fase social o compartida con los otros, donde el profesor cumple un papel de mediador. De allí que cuando se planifica el currículo hay que responder a las siguientes preguntas: ¿Qué enseñar? ¿Cuándo enseñar? ¿Cómo enseñar? ¿Qué, cómo y cuándo evaluar?, cuyas respuestas darán el resultado de un diseño curricular o instrumento pedagógico donde se plasman o dan estructura a las intenciones o voluntades de los organismos técnicos que orientan la educación escolar.

2.2.2.1 Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo es un proceso de construcción de conocimientos (conceptual, procedimental y actitudinal) que se da en el niño, en interacción con el medio.

En este marco podemos decir que:

- **El aprendizaje es un fenómeno social:** La institución tiene una gran responsabilidad social, pues debe garantizar las condiciones para un buen aprendizaje y la continuidad de la vida social del niño.
- **El aprendizaje es situado:** Las situaciones reales sirven de base para la construcción de conocimientos. El aprendizaje requiere de una situación cultural y social pues este y la cognición son fenómenos que se producen en situaciones sociales.
- **El aprendizaje es activo:** Los niños y niñas aprenden mejor y más rápido cuando realizan una actividad que responde a sus necesidades (es atractiva y útil), da oportunidad para aportar lo que saben.
- **El aprendizaje es cooperativo:** La cooperación crea mejores condiciones de trabajo y avance, propiciando una interacción entre los niños y su maestro y otros agentes de la comunidad
- **El aprendizaje es intercultural:** La intercultural debe verse como una conversación en la cual cada uno de los participantes tiene la misma oportunidad de aportar sus experiencias y su forma de entender la realidad, el aprendizaje así será extraordinariamente rico, creando nuevos significados culturales que amplíen el horizonte de acción social de cada niño.
- **El aprendizaje es un proceso interno, activo y personal:** Quiere decir que los pensamientos nuevos se unen con los conocimientos que ya posee el niño. Es activo porque depende de la voluntad y participación del niño. Es personal porque cada individuo atribuye un aprendizaje a lo que aprende, de acuerdo

a los conocimientos que ha logrado interiorizar. Un aprendizaje significativo es siempre perfectible, fácil de memorizar y sobre todo funcional, útil para seguir aprendiendo y aplicarlo en la solución de problemas de la vida cotidiana.

2.2.2.2 Estrategias de aprendizaje

Sistema estructurado e integrado de técnicas, procedimientos, medios, recursos, creaciones, materiales de los que hacen uso los profesores y los niños para lograr un aprendizaje significativo

2.2.2.3 Estrategias y técnicas de aprendizaje

En el caso de la Educación Obligatoria hay muchas posibilidades de diversificación de recursos y estrategias organizativas para facilitar aprendizajes individualizados:

- ✓ Diversificación de métodos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de evaluación,
- ✓ Diversificación de las actividades de aprendizaje,
- ✓ Utilización de instrumentos y recursos diversos,
- ✓ Flexibilización en la organización de los grupos, del tiempo y del espacio, la propia organización.

Un aspecto importante que hay que considerar es la relación inversa que existe entre el nivel de conocimiento previo del niño y la cantidad y calidad de la ayuda educativa necesaria para asimilar los objetivos educativos. De acuerdo con esta idea los niños con un bajo nivel de conocimientos previos requerirán métodos de enseñanza que impliquen un alto grado de ayuda, mientras que los niños con un elevado nivel de conocimientos previos se beneficiarán de planteamientos

metodológicos que impliquen una mayor autonomía y una menor ayuda por parte del profesor.

2.2.2.4 Estructura de una guía didáctica

La guía didáctica está estructurada de la siguiente manera:

Parte teórica

En ella se clasifica y proporciona la información cognitiva que se desea el niño conozca referente al tema a desarrollar. Se complementa con lecturas que se desarrollan durante la secuencia.

Parte práctica

Es la parte fundamental de la guía didáctica porque en ella se propone un conjunto de técnicas de aprendizaje que el niño irá desarrollando durante la secuencia didáctica, apoyándose en la información teórica que brinda el profesor.

Evaluación

La evaluación es permanente y se da durante todo el proceso de desarrollo de la guía didáctica. El profesor monitorea el trabajo. Al final se aplica una evaluación que permite al alumno observar que tan significativo fue para él lo que aprendió.

Al finalizar cada guía didáctica se plantea la meta cognición, para lo cual nos planteamos 4 interrogantes trabajadas por los grupos.

- ¿Qué aprendí?
- ¿Cómo lo aprendí?
- ¿Qué tan significativo resultó para mí?
- ¿Cómo puedo aplicarlo en mi vida para mejorar?

2.2.3. Matemática y su fundamentación

Los niños, a partir de los 3 años, llegan a la institución educativa con conocimientos diversos que aprenden de la familia, los compañeros, los medios de comunicación, especialmente la televisión, el Internet y los juegos, ya sean físicos o electrónicos. Todos esos conocimientos se organizan formando estructuras lógicas de pensamiento con orden y significado. Es aquí que la matemática, cobra importancia pues permite al niño comprender la realidad sociocultural y natural que lo rodea, a partir de las relaciones constantes con las personas y su medio. Las primeras percepciones (visuales, auditivas, táctiles, gustativas, olfativas) formarán conceptos que irán desarrollando las estructuras del razonamiento lógico matemático.

El área de matemática debe poner énfasis en el desarrollo del razonamiento lógico matemático aplicado a la vida real, procurando la elaboración de conceptos, el desarrollo de habilidades, destrezas, y actitudes matemáticas a través del juego como medio por excelencia para el aprendizaje infantil. Debe considerarse indispensable que el niño manipule material concreto como base para alcanzar el nivel abstracto del pensamiento.

El área de Matemática proporciona las herramientas para la representación simbólica de la realidad y el lenguaje, facilita la construcción del pensamiento y el desarrollo de los conceptos y procedimientos matemáticos. Es por esto, que se debe favorecer la comunicación matemática desde el uso correcto del lenguaje. El desarrollo de estructuras lógico matemáticas en Educación Inicial se traduce en:

- Identificar, definir y/o reconocer características de los objetos del entorno.

- Relacionar características de los objetos al clasificar, ordenar, asociar, seriar y secuenciar.
- Operar sobre las características de los objetos, es decir, generar cambios o transformaciones en situaciones y objetos de su entorno para evitar asociarla exclusivamente a la operación aritmética.

2.2.3.1 Organizadores en el área de matemática

Número y relaciones

Los niños al comparar cantidades de objetos identifican y establecen la relación entre número y cantidad. Al utilizar los cuantificadores: muchos, pocos, algunos, entre otros, se le permitirán más adelante relacionar cantidades mayores con sus respectivos numerales. La relación que establezca el niño entre la cantidad y el numeral ayudará en el proceso de la construcción de la noción de número. Es necesario tener en cuenta el aspecto perceptivo (visual, auditivo, táctil) porque a estas edades aún se rigen más por la percepción que por el valor cardinal (1, 2, 3...).

Durante mucho tiempo se ha creído que los niños más pequeños carecen esencialmente de pensamiento matemático. La psicología ha demostrado que los niños a esta edad poseen nociones básicas de conteo y de cuantificación que se va desarrollando con la edad y con la práctica. El conteo de objetos uno a uno es más fácil para el niño cuando el número de objetos es pequeño, pudiendo contar espontáneamente los objetos que están a su alrededor e incluso contar cantidades mayores de memoria.

Geometría y medición

El aprendizaje geométrico tiene doble significado, por una parte supone el

desarrollo de nociones espaciales y, por otra, la comprensión de conocimientos específicos, que los docentes atenderán mediante estrategias metodológicas apropiadas que comprende experiencias de tipo geométrico como: juegos de desplazamientos, relaciones entre elementos, ubicaciones en el espacio y manipulación de material concreto. Para el niño, a partir de los 3 años, el concepto de nociones espaciales está dado por los desplazamientos que realiza con su cuerpo desde el gatear hasta el caminar. Descubre que puede desplazarse en diferentes direcciones, caminar haciendo círculos y que puede llegar a un lugar por diferentes caminos, avanza y retrocede en un espacio determinado, todos estos desplazamientos son previos a la adquisición posterior de conceptos geométricos. Entre los conocimientos específicos geométricos están considerados las formas geométricas y los cuerpos cilíndricos que los irán descubriendo en su entorno. La medida está relacionada con el conocimiento del medio natural: el niño conoce a través de experimentos las principales magnitudes de longitud, masa, superficie y volumen. El niño realizará mediciones utilizando medidas arbitrarias (mano, pie, jarra, vaso, balanza, etc.), registrando y comunicando los resultados y apreciando la utilidad de la medición en la vida cotidiana.

2.2.3.2 Orientaciones metodológicas

La estrategia por excelencia para el aprendizaje es el juego, pertinente a la naturaleza lúdica de los niños. Jugar es para los niños un acto creativo que no sólo les ayuda a aprehender el mundo sino a resolver sus conflictos y dificultades. Éste es el período del juego libre y creativo basado en la imitación, por medio del cual desarrollan su capacidad para crear símbolos e inventar

historias. El juego proporciona un aprendizaje en el que se puede atender las necesidades básicas del aprendizaje infantil, entre las cuales tenemos:

- ✓ Practicar, elegir, perseverar, imitar, imaginar.
- ✓ Adquirir un nuevo conocimiento, unas destrezas, un pensamiento lógico coherente y una comprensión.
- ✓ Alcanzar la posibilidad de crear, experimentar, observar, moverse, cooperar, sentir, pensar y aprender.
- ✓ Comunicarse, interrogar y socializarse.

Los espacios pedagógicos en Educación Inicial, no solo son los que se encuentran dentro del aula, sino también son todos aquellos espacios que nos proporciona la comunidad para la realización de aprendizajes: el río, el campo, la chacra, la granja, los telares, la elaboración de cerámicas o artesanía, etc.

El tiempo en el aula debe ser un tiempo óptimo y flexible donde la docente debe acordar con los niños la planificación, que les permita saber que harán en cada momento. La organización del día está ligada íntimamente con las actividades diarias que realizará el niño durante su permanencia en la institución educativa o programa. Para esta organización puede usarse algún organizador gráfico como las líneas de tiempo, o un listado de actividades del día, para que los niños sepan qué van a hacer primero, que harán después y que harán al final de la jornada.

2.2.3.3 Estrategias para el área de matemática

El docente debe tener en cuenta que el niño, para desarrollar el pensamiento matemático, debe generar actividades que permitan desarrollar nociones de

ubicación espacial y tiempo, con el propio cuerpo y en relación con otros, también explorar y manipular el material concreto.

Se debe ofrecer a los niños oportunidades suficientes de “comunicar experiencias matemáticas” mediante representaciones gráficas de movimiento, gráfico plásticas o con material concreto entre otras.

2.2.4. Programas educativos

2.2.4.1 Definición.

De acuerdo con la información proporcionada en el folleto “pedagogía de valores” elaborado por el Instituto Juan Pablo II (2004), los programas educativos son propuestas que permiten potenciar el desarrollo de la iniciativa y el aprendizaje autónomo, de los niños, proporcionando herramientas cognitivas para que los niños de la Institución hagan el máximo uso de su potencial de aprendizaje, puedan; decidir las tareas a realizar, la forma de llevarlas a cabo con disfrute, el nivel de profundidad de los temas y puedan auto controlar su trabajo.

Así se entiende el programa “Aplicando juegos como estrategia metodológica” en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas.

2.2.4.2 Características de un programa educativo

- Versatilidad.- Entendida como la adaptación a diversos contextos que proporciona a nuestro programa funcionalidad y adaptación de los medios didácticos (estrategias) a los distintos contextos y experiencias del personal docente de la Institución educativa. Para lograr esta versatilidad, se requiere condiciones como:
- Ser programable, permite la planificación de las actividades lúdicas que se desea desarrollar, para el número de niños.

- Abierto, permite la modificación del marco teórico a medida que se avanza en la aplicación de las sesiones.
- Incluir un sistema de evaluación y seguimiento, llevando un control sobre las actividades realizadas por la docente sobre el nivel de dificultad, tiempo invertido, errores e itinerarios seguidos para desarrollar las sesiones.
- Promover el uso de materiales exclusivos y la realización de sesiones de aprendizaje.
- La calidad de los contenidos, donde se tiene en cuenta más allá de la selección y estructuración de los contenidos en el área de matemática, según la edad de los niños.
- La información que se presenta debe ser correcta y actual, se presenta a los niños y niñas de manera que anime a desarrollar actividades significativas del área de matemática en forma agradable, con gozo, y con respuestas que centren su atracción en el desarrollo de las sesiones.
- Originalidad y uso de materiales. El programa presenta materiales intrínsecamente potenciadores del proceso de aprendizaje favoreciendo la asociación de ideas y la creatividad, permitiendo la práctica de nuevas formas, técnicas, la reducción del tiempo y del esfuerzo necesario para aprender y facilitar aprendizajes más significativos.
- Capacidad de motivación. Se potencia significativamente al docente para que tenga la voluntad de aprender a enseñar de modo significativo.
- Adecuación a los niños a su ritmo de trabajo y estilos de aprendizaje.

2.2.4.3 Tipos de programas educativos

a. Según la cobertura temporal

- Programa a largo plazo
- Programa a mediano plazo
- Programa a corto plazo

b. Según su funcionalidad

- Programa para educación inicial
- Programa para otras modalidades.

c. Según áreas curriculares.

- Programa para matemática.
- Programa para ciencia y ambiente.

d. Según énfasis científico y axiológico.

- Programa sustentado en la teoría de Jean Piaget.
- Programa sustentado en la práctica de valores.
- Programa sustentado en las inteligencias.
- Programa centrado en el proceso investigativo.

2.2.4.4 Componentes de un programa

Para formular un programa hay que concebir la problemática, por ello deben efectuarse los pasos establecidos por la planificación, tales como:

Establecer una meta o conjunto de metas (unidas a los propósitos)

Desarrollar un conjunto de actividades para lograr objetivos y metas.

Evaluar el desarrollo del programa en el sentido que deben considerarse los indicadores, avances, logros y dificultades.

2.2.4.5 Evaluación del programa

Utilizar instrumentos adecuados que permite una evaluación objetiva, permitiendo recoger los datos principales del programa y algunas valoraciones sobre los aspectos que se pueda tomar decisiones técnicas pedagógicos y funcionales.

2.3 Hipótesis

2.3.1. Hipótesis general

El juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje del área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 448 SANTA ANA – CUSCO 2017.

2.4 Operacionalización de variables

Tabla 1.
Sistema de Variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA
JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA	Talleres	Cuantificadores Correspondencia Seriación Secuencia y sucesión Tamaño Número y cantidad Cuerpos geométricos Posiciones: Primero, segundo, tercero. primero - último Direccionalidad Relaciones espaciales Longitudes Capacidad	

<p>LOGRO APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL AREA DE MATEMÁTICA</p>	<p>Número y relaciones Compara cantidades de objetos, identifica y establece relación entre número y cantidad, Utiliza cuantificadores: relaciona cantidades mayor con su numeral. Relación de cantidad y número</p> <p>Geometría y Medición El aprendizaje geométrico Desplazamientos, ubicación en el espacio Manipulación de material concreto. formas geométricas y los cuerpos cilíndricos Magnitudes y longitud, masa, superficie y volumen. medidas arbitrarias (mano, pie, jarra, vaso, balanza),</p>	<p>Características: (color, forma, tamaño, textura) y los agrupa. Identifica objetos (muchos – pocos). Utilidad de los números Resolución de problemas Orden de objetos del más grande al más pequeño</p> <p>Agrupar objetos (color, forma, tamaño, grosor) Identifica y relaciona formas: circulo, cuadrado, triángulo, rectángulo, rombo Ubica: arriba-abajo, adelante-atrás, hacia un lado-hacia el otro, dentro-fuera, lejos-cerca Realiza mediciones arbitrarias</p>	<p>A (Logro Previsto) de 15 a 20</p> <p>B (Logro en Proceso) de 10 a 14</p> <p>C (Logro en Inicio) de 0 a 10</p>
--	---	---	--

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo y diseño de investigación

El presente trabajo de investigación tiene como tipo de estudio cuantitativa de tipo experimental, porque consideramos determinar la influencia del juego como estrategia metodológica para lograr aprendizajes significativos en el área de matemática por lo se evaluará a un grupo de niños de 5 años, una al inicio antes de la aplicación del juego denominado Pre test y otra al finalizar la aplicación del juego para poder medir la influencia del mismo.

Diseño de investigación

El presente trabajo de investigación se utilizó el diseño CUASI EXPERIMENTAL porque permitió una medición previa de la variable dependiente a ser estudiada (Pre - test) bajo la aplicación de la variable independiente a los niños del grupo y al final una nueva medición de la variable dependiente en los mismos niños (post – test), una es sin la aplicación del programa y el pos test ya es aplicando el programa en el mismo grupo de niños, que nos demuestra el esquema el siguiente:

G.E. : O1 x O2

Donde:

G.E. : Grupo experimental

O1 : Pre – test (Grupo experimental)

O2 : Post – test (Grupo experimental)

x : Programa “Aplicando juegos como estrategia Metodológica”

3.2. Población y muestra de investigación

3.2.1. Población

La población que se considera son los niños y niñas de 5 años de edad conformada por una sección conformada por 31 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 448 Santa Ana –cusco 2017

Tabla 2.
Población

AULAS	niños	niñas	total
4 Años sección única	14	16	30
5 años sección única	13	17	30

Fuente: Nómima de matrícula de niños y niñas 2017

3.2.2. Muestra

Estuvo constituida por el 100% de la población (31 niños y niñas) de la sección de 5 años que constituyen el grupo experimental

Tabla 3.
Muestra

Niños y niñas	Experimental	Total
5 años	31	31

Fuente: Nómima de matrícula de niños y niñas 2017

3.3. Ubicación y descripción de investigación

La Institución Educativa Inicial N°448 Santa Ana queda ubicada en el Departamento de Cusco en la Provincia de Cusco, en una zona urbano de la ciudad, la población vive del comercio por ser por ser una zona turística, el clima es Mixto.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnicas

a) La Observación:

Durante la ejecución del experimento se tiene como instrumento lista de cotejo, el mismo que permitió valorar los progresos de los estudiantes.

b) **La medición o evaluación de Experimentos (prueba de Entrada y prueba de salida):** que estuvo diseñado pruebas en base a la estrategia del juego.

3.4.2 Instrumentos

A. Ficha de Observación:

Este instrumento permitirá el registro sistemático valido, confiable y pueda utilizarse como instrumento de medición en muy diversas circunstancias.

TEST

Son preguntas estandarizados para la edad de 5 años que sirven de base para el logro de nuestro objetivo planteado, por sus propósitos son, pedagógicos, psicosociales y psicopedagógicos; tiene por objetivo determinar la influencia del juego como estrategia metodológica para lograr aprendizajes significativos en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la IEI N°448 **Santa Ana** Cusco 2017

3.5. Plan de tratamiento de datos

El procedimiento para tratar la información obtenida durante la recolección de datos será el siguiente.

- Primeramente se realizara un ordenamiento de los datos obtenidos de las pruebas de entrada y salida de ambos grupos.
- En base a los datos se procederá a elaborar la tabla de distribución de frecuencias y tablas de comparación.

3.6. Diseño estadístico para prueba de hipótesis

Para la prueba de hipótesis de investigación se dará a través de los siguientes pasos:

Datos: se muestra los datos de la media aritmética, desviación estándar y número total de alumnos.

- Hipótesis Nula: "H₀"
H₀ : $\bar{X}_1 = \bar{X}_2$:
- Hipótesis Alterna: "H_a"
H_a : $\bar{X}_1 \neq \bar{X}_2$

Nivel de significancia: se tomara en cuenta un margen de error del 5%; por lo que el nivel de significancia significa es de $\alpha = 0.05$

Prueba Estadística: para probar la hipótesis se utilizara la prueba de diferencia de medias, que está definido mediante la siguiente ecuación.

$$T_o = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

DONDE: T

T_c : = t calculada

\overline{X}_1 : = Media aritmética del grupo experimental

\overline{X}_2 : = Media aritmética de grupo control

S_1 : = Desviación estándar del grupo experimental

S_2 : = Desviación estándar del grupo control

n_1 : = Número de alumnos del grupo experimental

n_2 : = Número de alumnos del grupo control.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Resultados

A continuación presentaremos los resultados de la aplicación del juego como estrategia metodológica para lograr aprendizajes significativos en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 448 Santa Ana –Cusco 2017

Tabla 4.

Número y porcentaje del logro de aprendizaje en el área de matemática según la dimensión número y relaciones en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 448 Santa Ana – Cusco 2017

INDICADOR	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
LOGRO PREVISTO	2	7%	14	47%
LOGRO EN PROCESO	11	37%	16	53%
LOGRO EN INICIO	17	57%	0	0%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Prueba de pre y post test

Elaboración: La investigadora

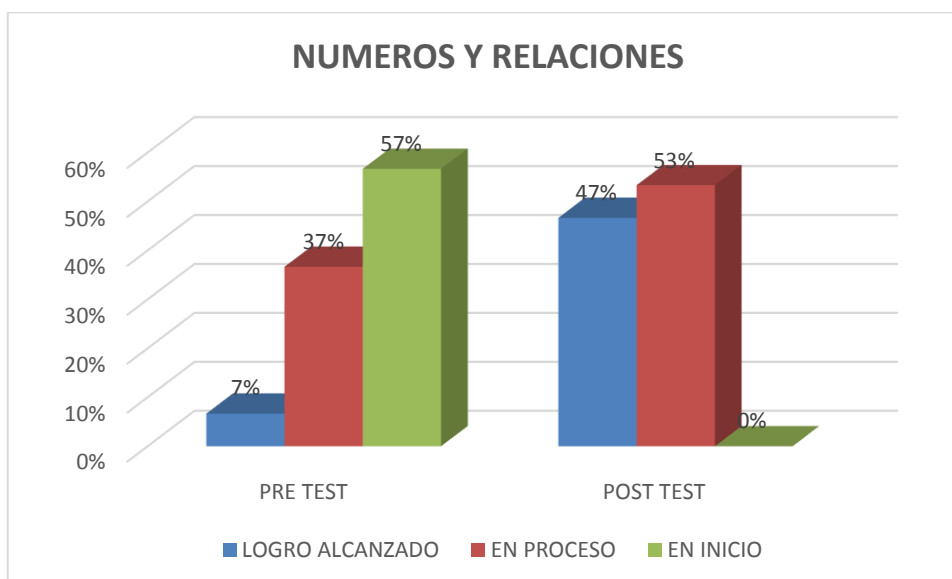


Figura 1. Porcentaje del logro de aprendizaje en el área de matemática según la dimensión número y relaciones en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 448 Santa Ana – Cusco 2017

Fuente: Cuadro N° 01

INTERPRETACIÓN:

En el Cuadro y Grafico N° 01 se muestran los resultados de la aplicación del juego como estrategia metodológica para lograr aprendizajes significativos en el área de matemática según la dimensión **Numero y Relaciones** en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 448 Santa Ana –Cusco 2017, tomando en cuenta la escala cualitativa del presente trabajo, se puede observar que el pre test:

- ✓ De acuerdo a la categoría de LOGRO PREVISTO, en la prueba de pre test; encontramos a 2 niños y representa al 7%.
- ✓ De acuerdo a la categoría de LOGRO EN PROCESO, en la prueba de pre test; encontramos a 11 niños y representa al 37%.
- ✓ De acuerdo a la categoría de LOGRO EN INICIO, en la prueba de pre test; encontramos a 17 niños y representa al 57%.

Por otro lado luego de haber realizado los talleres, en la prueba de post tes y tomando en cuenta la escala cualitativa del presente trabajo, se puede observar que:

- ✓ De acuerdo a la categoría de LOGRO PREVISTO, encontramos a 14 niños y representa al 47%.
- ✓ De acuerdo a la categoría de LOGRO EN PROCESO, en la prueba de post test; encontramos a 16 niños y representa al 53%.
- ✓ De acuerdo a la categoría de LOGRO EN INICIO, en la prueba de post test; no encontramos a ningún niño, siendo un total de treinta entre niños y niñas evaluados durante la realización de los talleres.

Tabla 5.

Número y porcentaje del logro de aprendizaje en el área de matemática según la dimensión geometría y medición en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 448 Santa Ana – Cusco 2017

INDICADOR	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
LOGRO PREVISTO	1	3%	13	43%
LOGRO EN PROCESO	15	50%	14	47%
LOGRO EN INICIO	14	47%	3	10%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Prueba de pre y post test

Elaboración: La investigadora

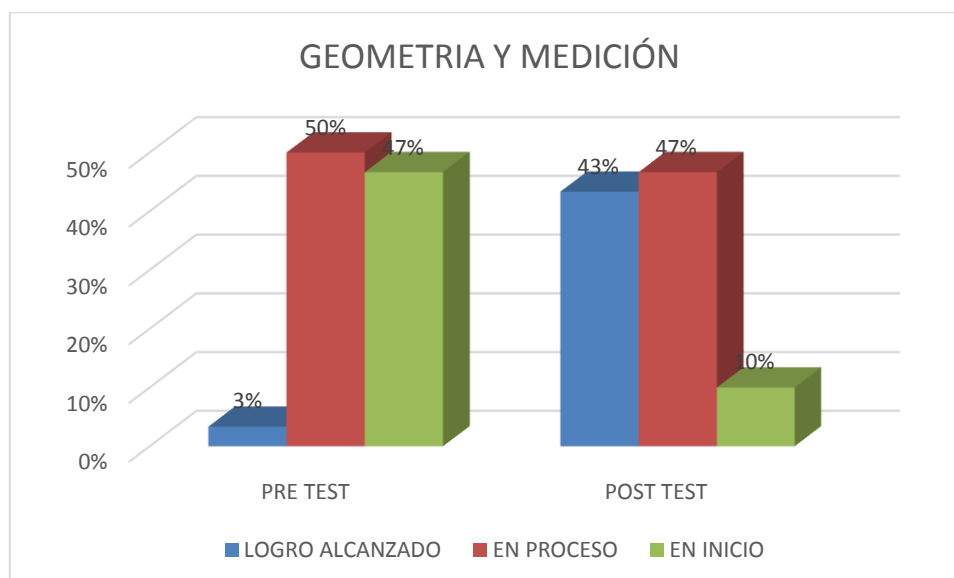


Figura 2. Porcentaje del logro de aprendizaje en el área de matemática según la dimensión geometría y medición en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 448 Santa Ana – Cusco 2017

Fuente: Cuadro N° 02

INTERPRETACIÓN:

En el Cuadro y Grafico N° 02 se muestran los resultados de la aplicación del juego como estrategia metodológica para lograr aprendizajes significativos en el área de matemática según la dimensión **Geometría y Medición** en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 448 Santa Ana –Cusco 2017, tomando en cuenta la escala cualitativa del presente trabajo, se puede observar que el pre test:

- ✓ De acuerdo a la categoría de LOGRO PREVISTO, en la prueba de pre test; encontramos a 1 niños y representa al 3%.
- ✓ De acuerdo a la categoría de LOGRO EN PROCESO, en la prueba de pre test; encontramos a 15 niños y representa al 50%.
- ✓ De acuerdo a la categoría de LOGRO EN INICIO, en la prueba de pre test; encontramos a 14 niños y representa al 47%.

Por otro lado luego de haber realizado los talleres, en la prueba de post tes y tomando en cuenta la escala cualitativa del presente trabajo, se puede observar que:

- ✓ De acuerdo a la categoría de LOGRO PREVISTO, encontramos a 13 niños y representa al 43%.
- ✓ De acuerdo a la categoría de LOGRO EN PROCESO, en la prueba de post test; encontramos a 14 niños y representa al 47%.
- ✓ De acuerdo a la categoría de LOGRO EN INICIO, en la prueba de post test; encontramos a 3 niños y representa al 10%., siendo un total de treinta entre niños y niñas evaluados durante la realización de los talleres.

Tabla 6.

Número y porcentaje del logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 448 Santa Ana – Cusco 2017

INDICADOR	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
LOGRO PREVISTO	2	7%	13	43%
LOGRO EN PROCESO	12	40%	15	50%
LOGRO EN INICIO	16	53%	2	7%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Prueba de pre y post test

Elaboración: La investigadora

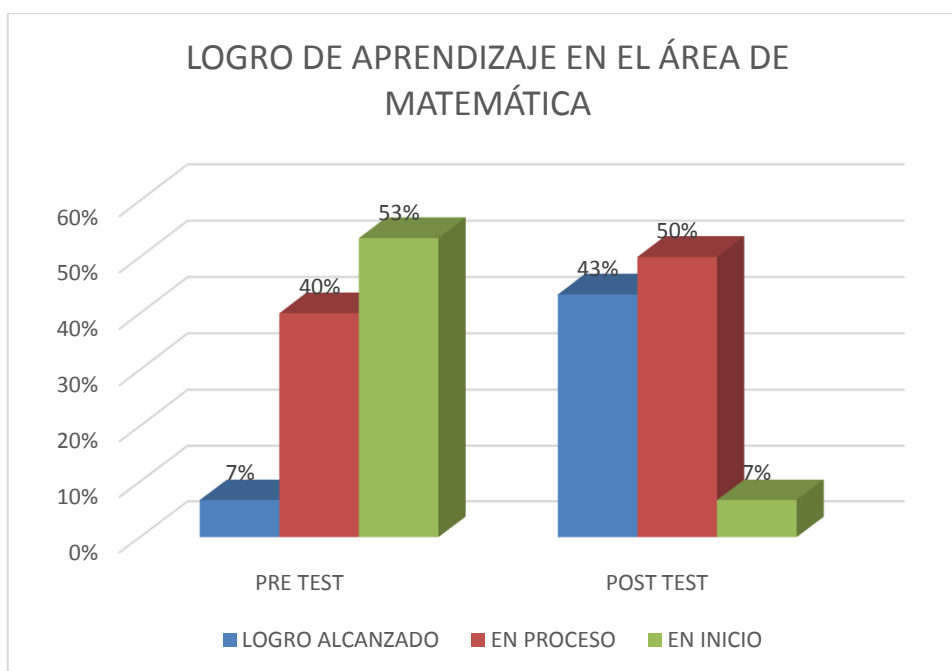


Figura 3. Porcentaje del logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 448 Santa Ana – Cusco 2017

Fuente: Cuadro N° 03

INTERPRETACIÓN:

En el Cuadro y Grafico N° 02 se muestran los resultados de la aplicación del juego como estrategia metodológica para **lograr aprendizajes significativos en el área de matemática** en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 448 Santa Ana –Cusco 2017, tomando en cuenta la escala cualitativa del presente trabajo, se puede observar que el pre test:

- ✓ De acuerdo a la categoría de LOGRO PREVISTO, en la prueba de pre test; encontramos a 2 niños y representa al 7%.
- ✓ De acuerdo a la categoría de LOGRO EN PROCESO, en la prueba de pre test; encontramos a 12 niños y representa al 40%.
- ✓ De acuerdo a la categoría de LOGRO EN INICIO, en la prueba de pre test; encontramos a 16 niños y representa al 53%.

Por otro lado luego de haber realizado los talleres, en la prueba de post tes y tomando en cuenta la escala cualitativa del presente trabajo, se puede observar que:

- ✓ De acuerdo a la categoría de LOGRO PREVISTO, encontramos a 13 niños y representa al 43%.
- ✓ De acuerdo a la categoría de LOGRO EN PROCESO, en la prueba de post test; encontramos a 15 niños y representa al 50%.
- ✓ De acuerdo a la categoría de LOGRO EN INICIO, en la prueba de post test; encontramos a 2 niños y representa al 7%., siendo un total de treinta entre niños y niñas evaluados durante la realización de los talleres.

4.2 Prueba de hipótesis del logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 448 Santa Ana – Cusco 2017

1. Prueba de Hipótesis:

Ho: El juego como estrategia metodológica no influye significativamente en el aprendizaje del área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 448 SANTA ANA – CUSCO 2017

Ha: El juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje del área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 448 SANTA ANA – CUSCO 2017

2. Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

3. Estadística de prueba: Estadística de prueba: La prueba estadística a realizar será la T- student por que el número de observaciones es menor o igual a 30.

$$T_o = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Prueba de muestras relacionadas				
		T calculada	GI (grados de libertad)	Sig. (bilateral)
Par 1	PRE - POST	12.042	29	0.0001

4. Regla de Decisión:

T calculada $>$ T tabulada se rechaza la H_0 y se acepta la H_a

T calculada $<$ T tabulada se rechaza la H_a y se acepta la H_0

T calculada = 12.042

T tabulada = 1.6991

5. Decisión:

Como la T calculada (12.042) es mayor a la T tabulada (1.6991) es altamente significativa, por lo que se rechaza la Hipótesis Nula y Se acepta la Hipótesis Alterna, lo que quiere decir que el juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje del área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 448 SANTA ANA – CUSCO 2017

CONCLUSIONES

- PRIMERA:** El juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje del área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 448 SANTA ANA – CUSCO 2017, según la prueba estadística T student con un resultado de 12.042.
- SEGUNDA:** Esto significa que la aplicación del juego como estrategia metodológica” fue eficiente en el logro del aprendizaje significativo en el aspecto de Numero y Relaciones en los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 448 SANTA ANA -CUSCO 2017
- TERCERA:** Esto significa que la aplicación del juego como estrategia metodológica” fue eficiente en el logro del aprendizaje significativo en el aspecto en Geometría y Medida en los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 448 SANTA ANA -CUSCO 2017

SUGERENCIAS

- PRIMERA:** A la Dirección Regional de Educación, que promueva estrategias de aplicación de juego como estrategia metodológica para mejorar aprendizajes significativos en matemática con niños de 5 años,
- SEGUNDA:** A las identidades educativas, impulsar la aplicación de este tipo de estrategias para mejorar el trabajo pedagógico de las docentes del nivel de Educación Inicial, porque el aprendizaje es de ambos: aprender a aprender y aprender a enseñar lo cual repercute en los niños.
- TERCERA:** Al personal directivo, promover actividades de este tipo que favorezcan la aplicación del juego como estrategia metodológica en todas las edades.

BIBLIOGRAFÍA

- AMBOT T. (2001). Talento. Editorial M Gau-11
- ARANGO DE NARRAIS, (1997), Juego una necesidad paulatina
- CALERO PEREN, Juego fuente de goce.
- DCN. (2009). Juego por excelencia. Pág. 60
- DECROLY Ovidio, Importancia del juego
- ERICSSON, E. (1987), Enseñanza y auto curación del juego
- GONZALES ALCANTUD. (1993), Juegos del siglo XVIII, pág. 151 186.
- HURLOCK, E. (1998), El juego con gozo.
- LOMELLI ROSARIO. (1933). Orígenes del juego Pág. 143
- MED, (2004). Evaluación Nacional de rendimiento estudiantil.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN, (2009) .Características del Currículo. Pág. 16
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN, (2001). Evaluación de los aprendizajes
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN, (2010), Orientaciones Metodológicas “Aprendemos jugando” para niños de 5 años
- VIGOTSKI, (1992), El juego simbólico

Referencias Electrónicas

- ✓ *Materiales educativos/ material auditivo.* [En línea] recuperado el 16 de octubre del 2015 de: <http://materiales-educativos06.webnode.es/tipos-de-materiales-educativos/materiales-auditivos/>
- ✓ Material educativo gráfico. [En línea] recuperado el 29 de octubre del 2015 de: <http://materiales-educativos06.webnode.es/tipos-de-materiales-educativos/materiales-graficos/>
- ✓ Materiales educativos. [En línea] recuperado el 05 de octubre del 2015 de: http://www.slideshare.net/jlink19/materiales-educativos-32870604?next_slideshow=1

ANEXOS

DESARROLLO DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE

“APLICANDO JUEGOS COMO ESTRATEGIA METODOLOGICA”

I. DATOS INFORMATIVOS:

CIUDAD :
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL :
TIPO DE GESTIÓN :
TURNO :
DURACIÓN DEL PROGRAMA DE :
RESPONSABLE DEL CRONOGRAMA:

DENOMINACIÓN: Unidad “APLICANDO JUEGOS COMO ESTRATEGIA SELECCIÓN DE LOGROS Y CAPACIDADES – MATEMÁTICA

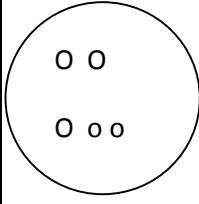
ÁREA	LOGRO ESPERADO	CAPACIDAD	INDICADOR	ACTITUD
MATEMATICA	Establece relaciones de semejanza y diferencia entre personas y objetos de acuerdo a sus características con seguridad y disfrute.	Identifica y establece en colecciones la relación entre número y cantidad del 1 hasta el 9. Utiliza Espontáneamente el conteo en situaciones de la vida diaria en diversos elementos de su entorno. Registra datos de la realidad utilizando palotes y puntos en cuadros de doble entrada: control de asistencia, cuadro de cumplimiento de responsabilidades.	Establece la relación entre el número y la cantidad (1-9) en diferentes colecciones de la vida cotidiana Cuenta elementos de su entorno correctamente Registra diferentes datos en cuadros de doble entrada.	Disfruta al realizar actividades matemáticas mediante el juego y otras actividades en general. Muestra interés al resolver situaciones de la vida cotidiana.
	Realiza cálculos de medición, utilizando medidas arbitrarias y resolviendo situaciones	Compara longitudes al medir diferentes objetos de su entorno, describiendo las relaciones y utilizando medidas arbitrarias (manos, pies, cintas, lanas, etc), a través de actividades lúdicas. Compara la altura al medir diferentes objetos de su	Utiliza medidas arbitrarias al medir la altura correctamente. Establece semejanzas y diferencias al medir objetos de su entorno. Diferencia la capacidad de	Muestra actitud de disfrute en sus actividades

	<p>en su vida cotidiana.</p>	<p>entorno, personas, describiendo las relaciones utilizando medidas arbitrarias. Cintas, lana, sogas, etc. más largo, más corto, igual de largo, más alto, más bajo, igual de alto, a través de actividades lúdicas y experiencias directas. Compara la capacidad de diferentes recipientes describiendo la relación: contiene más, contiene menos, contiene igual.</p>	<p>diversos recipientes y lo registra.</p>	
MATEMÁTICA	<p>Establece y comunica relaciones espaciales de ubicación identificando formas y relacionando espontáneamente objetos y personas.</p>	<p>Identifica posiciones: arriba, abajo, dentro, fuera de, delante de, detrás de, lejos de, cerca de, al lado de, en medio de.</p>	<p>Se ubica en el espacio adoptando diferentes posiciones en relación a su cuerpo Se ubica en el espacio adoptando diferentes posiciones en relación a los objetos. Se ubica en el espacio adoptando diferentes posiciones en relación a otras personas.</p>	<p>Muestra iniciativa al explorar el espacio.</p>

SELECCIÓN DE LOGROS Y CAPACIDADES

Área	Logro esperado	Capacidad	Indicador	Actitud
PERSONAL SOCIAL	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúan en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física.	Reconoce y hace buen uso de su lateralidad.	Identifica y señala su lateralidad sin equivocarse.	Se muestra autónomo en sus acciones y sus movimientos.
		Demuestra en actividades psicomotrices, con agilidad, coordinación, equilibrio postural y un adecuado control de sus movimientos.	Ejecuta movimientos con agilidad Ejecuta movimientos con coordinación Ejecuta movimientos con adecuado control de su cuerpo durante el juego	Demuestra placer y disposición para la realización de actividades corporales con el uso de materiales .
		Maneja el espacio en relación con su cuerpo, los materiales identificando nociones espaciales: arriba, abajo, delante, detrás, derecha, izquierda, cerca, lejos.	Identifica arriba-abajo en relación con su cuerpo, los materiales y material gráfico sin equivocarse Identifica delante-detrás en relación con su cuerpo, los objetos y material gráfico sin equivocarse Identifica derecha-izquierda en relación con su cuerpo, los objetos y material gráfico correctamente. Identifica cerca-lejos en relación con su cuerpo, los objetos y material gráfico correctamente.	Disfruta de sus logros y avances.

DESARROLLO DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE IMPLEMENTADAS

SESIÓN Nº 1: JUEGO: NUESTRAS ULAS	
ACTIVIDAD	MATERIALES
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA Formación y saludo En el aula actualizamos carteles de asistencia Revisamos el aseo personal</p>	<p>Carteles funcionales Asistenciario</p>
<p>ACTIVIDADES DE INICIO Nos organizamos en grupos según el sector en el que queremos jugar libremente Al finalizar guardan los materiales y comentan lo que hicieron</p>	<p>Sectores de trabajo a elegir</p>
<p>ACTIVIDADES DE PROCESO Los niños salen organizadamente del aula Realizamos actividades de calentamiento: caminan alrededor del patio, de puntas, de talones, corren hacia delante y hacia atrás, saltan con los dos pies juntos. Se ubican dentro de las ulas que colocan cada uno en el piso Se colocan sin pisar el borde y siguen las consignas: Brazos arriba, brazos abajo Cabeza hacia arriba – hacia abajo Hombros hacia arriba – hacia abajo siguiendo el ritmo del chuchuhua hua hua Se colocan dentro del círculo ula y luego fuera de él Recogemos las ulas y Jugamos al gato y al ratón: Un niño será el ratón que está dentro de la ronda y otro será el gato que estará fuera de la ronda, en un momento el ratón sale y el gato lo tendrá que atrapar. Se les entrega bolsas rellenas y las colocan arriba y abajo. Las lanzan hacia arriba y la cogen con las dos manos. Se colocan en fila y lanzan las bolsas tratando de que caigan dentro de una caja. Una vez que todos lanzaron, se cuenta cuántas bolsas están dentro y cuántas quedaron fuera del ula. Guardan el material En el patio realizan ejercicios de respiración y relajación.</p>	<p>Patio, Ulas Bolsas rellenas Papelote Canción del gato</p> 
<p>ACTIVIDADES DE CIERRE Se les entrega una hoja en donde representan simbólicamente lo que mas les agradó de la actividad, con referente a quien y cuantos se ubican dentro del ula Luego exponen sus trabajos, registrando juntamente con la profesora cuantos elementos hay dentro del ula que el niño trabajó. Para el trabajo en casa y la puesta en práctica, la consigna es la siguiente: colorea, recorta, pega dentro del círculo, cuenta y registra cuantos elementos hay.</p>	<p>Fichas de trabajo Colores Lápices</p>

SESIÓN Nº 2: JUEGO :LUDOS	
ACTIVIDAD	MATERIALES
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA Actividades de formación, saludo y dinámicas en el patio En el aula actualizamos carteles de asistencia Revisamos el aseo personal, y las uñas</p>	Dinámicas Asistenciario Corta uñas
<p>ACTIVIDADES DE INICIO Nos organizamos en grupos según el sector en el que queremos jugar libremente Al finalizar guardan los materiales y comentan lo que hicieron</p>	Sectores de juego trabajo
<p>ACTIVIDADES DE PROCESO Cada niño elige un ratoncito hecho con corospun Describimos sus características, y sale un niño con su ratón absurdo y aprendemos la canción: "Arriba-abajo" Motivamos con gesto y movimientos Arriba, abajo; por los callejones pasa una ratita con 20 ratones unos sin orejas, otros orejones; unos sin narices, otros narigones Arriba, abajo; por los callejones pasa una ratita con 20 ratones unos sin boquita, otros muy bocones; unos sin colita, otros muy colones preguntamos: Les gustó la canción; ¿por dónde pasaba la ratita? ¿Cómo eran los ratones? ¿Por dónde más podrían pasar? Se coloca una lámina donde se observe las posiciones: arriba-abajo, distribuido por una línea (lana roja) Los niños la observan y la describen mencionando las posiciones y colocamos las siluetas según las consignas siguientes: los ratoncitos sinnnn arriba y los ratoncitos muyyy abajo A medida que van colocando vamos premiando la comprensión que tienen los niños Contamos cuantos ratones hay arriba y cuantos ratones hay abajo Se les entrega una ficha de trabajo con la siguiente consigna: colorea lo que está arriba y encierra lo que está abajo.</p>	Canción Siluetas de ratones de 15 x 15 con diferentes características Papelote Lana Masking Tijeras Colores
<p>ACTIVIDADES DE CIERRE Se les entrega una hoja en donde ya esta dibujado un árbol Luego se les enseña a doblar un gato y un perro y lo pegan uno arriba y el otro abajo</p>	Papel lustre Goma

SESIÓN Nº 3: JUEGO: LA PELOTA GIMNASTA	
ACTIVIDAD	MATERIALES
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA Saludo, rezo, cantamos la canción “Arriba – abajo” Arriba, Arriba ,Arriba Abajo, abajo, abajo Adelante, adelante, adelante Atrás, atrás, atrás, Arriba, abajo 12y3 El sol se levanta, 45y6</p>	<p>Canción</p>
<p>ACTIVIDADES DE INICIO Nos organizamos en grupos según el sector en el que queremos jugar libremente Al finalizar guardan los materiales y comentan lo que hicieron</p>	<p>Sectores de juego trabajo</p>
<p>ACTIVIDADES DE PROCESO Los niños salen organizadamente del aula y realizamos actividades de calentamiento: caminan en diferentes posiciones, corren, saltan con un pie. Corriendo se colocan cerca y lejos de diferentes puntos de referencia, ejemplo: Cerca de la pelota grande Lejos de las llantas Cerca de la profesora Lejos de los arcos Se paran en el centro del patio y mencionan qué cosas están cerca de ellos y cuáles están lejos. Se le entrega una pelota a cada niño. Con respecto a su cuerpo la colocan arriba, abajo, delante, atrás. Mueven la cabeza hacia delante y hacia atrás, luego el tronco. Corren tras la pelota, ubicamos la pelota según consigna Nos relajamos realizando ejercicios de respiración. Jugamos con los niños a colocarnos en diversas posiciones en el aula. Con material concreto juegan a colocar en diversas posiciones teniendo un punto de referencia Observan una lámina y describen las posiciones (cerca-lejos, delante-detrás) en las que están distintos elementos. Se les entrega una hoja con una casa dibujada Otra hoja donde está la pelota y el árbol Colorea las siluetas, recorta y pega: La pelota lejos de la casa y el árbol cerca de ella. luego completa el paisaje creativamente.</p>	<p>Su cuerpo Pelota Patio Material concreto Láminas de trabajo Fichas de trabajo Colores Goma tijeras</p>
<p>ACTIVIDADES DE CIERRE Se les entrega una pelota para que trabajen en casa con la técnica del rasgado</p>	<p>Papel. Goma,</p>

SESIÓN Nº 4: JUEGO: EL REY SIMON MANDA	
ACTIVIDAD	MATERIALES
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA Formación, saludo, rezo, cantamos diversas canciones religiosas como: El amor de Dios es maravilloso, el rey de reyes. Demos gracias al señor demos gracias. En el aula actualizamos el calendario y la asistencia</p>	<p>Canciones asistenciaro</p>
<p>ACTIVIDADES DE INICIO Qué jugaré? ¿Cómo? Elige libremente el sector deseado y comparte el material Ordenamos y guardamos el material utilizado Compartimos nuestras experiencias de juego ¿qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos?</p>	<p>Juego libre en los sectores</p>
<p>ACTIVIDADES DE PROCESO Acciones de rutina: damos a conocer las normas o reglas para este juego, donde deben de participar sin lastimarse entre ellos. Jugando aprendemos a colocarnos en diferentes posiciones “El rey Simón manda”, la profesora da las consignas Simón manda que se paren encima de la silla, Simón manda que se metan debajo de la mesa, Simón manda que se paren detrás de su silla, Simón manda ponga a un lado de su compañero, Simón manda que se pare delante de la silla, si la profesora sólo menciona manda los niños no deben ejecutar la orden, sólo lo harán si menciona, Simón manda. Se seguirá dando muchas órdenes sobre posiciones: dentro del aula, fuera de ella, detrás de la pizarra. La profesora menciona un objeto del aula y los niños dirán ¿en qué posición está? Para describir donde se encuentran nuestros materiales Ejm: Cuadernos → encima de la mesa Témperas → dentro de la caja, encima de la mesa Maderas → dentro de la caja, debajo de la mesa, Observan una lámina y describen las posiciones que observan Desarrollan una ficha de trabajo Consigna: Pinta todo lo que esta encima y marca todo lo que esta debajo. Desarrollan otra ficha en donde pondrán en práctica su ubicación espacial. Consigna: observa con atención y copia donde corresponde según el modelo. Se les entrega otras fichas en donde se evaluará varias posiciones según consignas</p>	<p>Niños</p> <p>Silueta del rey Simón</p> <p>Aula</p> <p>Materiales de aula</p> <p>Láminas Fichas de trabajo</p> <p>Plumones</p>
<p>ACTIVIDADES DE CIERRE Demos gracias por este día Repetimos la canción de inicio, y nos despedimos y salimos en orden.</p>	



SESIÓN Nº 5: JUEGO: EL DADO	
ACTIVIDAD	MATERIALES
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA Formación, dinámicas, actualización de nuestras responsabilidades, asistencia, momentos pedagógicos</p>	Canciones asistenciario
<p>ACTIVIDADES DE INICIO Designamos a cada grupo el sector en el que jugará hoy. (Para que en la semana jueguen en todos los sectores). Expresan lo que hicieron y aprendieron en el sector elegido. Guardan el material en su lugar.</p>	Juego libre en los sectores
<p>ACTIVIDADES DE PROCESO Cantamos una canción: Pinocho En la casa de Pinocho todos cuentan hasta ocho, y si uno se equivoca, todos vuelven a contar 1,2,3,4 5,6,7,8 , 1,2,3,4, 5,6,7,8 Los niños describen las características que tiene el dado: tamaño, color, forma, y cuantos puntos tiene cada lado Los niño se sientan organizadamente alrededor de la alfombra donde se lanzará el dado Cuentan el número de puntos del dado, pero colocando los dedos en cada punto para asegurarnos de la cantidad y premiamos con una sola palmada Los niños que lanzan, saltan tantas veces indica el dado: ejemplo, salió 6, saltará 6 veces a lado del dado. Colocan sus asientos en su lugar y colocan juguetes sobre la mesa La maestra lanza y los niños colocan tantos animalitos nos pide el dado Sabén ustedes ¿qué es contar? ¿Alguna vez han contado? ¿Qué se puede contar? Narramos una historia: “María y Juan aprenden a contar” Ahora me pueden decir ¿qué es contar? ¿es importante contar? ¿qué otras cosas puedes contar? Explicamos que todo se puede contar y podemos utilizar diferentes elementos para contar Lanzamos dos dados, cada niño lanza y identificamos quien lanzó el número mayor Cuantos habrá en los dos? Los niños observan y dicen sus apreciaciones y las confirmamos contando todos para saber quien acierta Podemos sumar y registramos mientras lanzamos los dos dados para saber cuánto es $2+4 = 6$ Cada niño representa lo que más le gusto del juego</p>	<p>Canción</p> <p>Números</p> <p>Dados</p> <p>Niños Sillas Animalitos material concreto</p> <p>Cuento</p> <p>Papelotes</p> <p>Signos +</p> <p>Fichas de trabajo</p>
<p>ACTIVIDADES DE CIERRE Se le entrega una ficha con muchos dados dibujados para ellos hagan los puntos, cuenten y escriban el número que corresponde.</p>	Fichas de trabajo Lápices, colores

SESIÓN Nº 6: JUEGO: LOS PAÑUELOS	
ACTIVIDAD	MATERIALES
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA Saludo, rezo, cantamos la canción “Pañuelito” Pañuelito lindo pañuelito (2), que bonito son tus colores (2) colores? No. Pañuelito lindo pañuelito (2), que bonito son tus formas (2) formas? No. Pañuelito lindo pañuelito (2), que bonito son tus tamaños (2) tamaños? No.</p>	Pañuelos
<p>ACTIVIDADES DE INICIO Se entrega a cada niño pañuelos de diferentes colores, formas y tamaños, para que exploren, peguen y vean que pueden hacer con ellas</p>	Juego libre con los pañuelos
<p>ACTIVIDADES DE PROCESO Organizadamente eligen un pañuelo o dos, y describen que color les tocó y que forma tiene Miden arbitrariamente los lados de las figuras de los pañuelos y discuten si son iguales Recordamos: ¿con que jugamos? ¿Qué medimos? ¿todos eran iguales? ¿con qué lo hicimos? ¿Saben ustedes qué es la altura? ¿Con qué se medirá la altura? Explicamos el significado de altura Llamamos a dos niños y medimos su altura a cada uno con una cinta. Luego comparamos: ¿Quién es más alto? ¿Quién es más bajo? ¿Por qué? Llamamos a una niña y medimos la altura de la profesora y la niña con una sogá. Comparamos y mencionamos ¿Quién es más alto? y ¿quién más bajo? ¿Se podrá medir la altura de otros objetos? ¿Cuáles? Entregamos por grupos cintas, lanas, sogas (medidas arbitrarias) e indicamos qué objetos medirán y el cuadro para registrar sus datos. Sale todo el grupo y exponen lo que hicieron mencionando lo que midieron ¿cuál es más alto? ¿cuál es más bajo? o si son iguales, además nos comunicarán si todos cooperaron a si pelearon. ¿Cómo sabemos que uno es mas alto que el otro? ó ¿más largo qu el otro? Cada grupo utilizará diferente medida (paleta, cinta, sogá, lana). Compara medidas arbitrarias estirando o contando los elementos utilizados Resuelven una ficha de trabajo donde medirán la altura de la jirafa y el oso con un palito de fosforo y registran.</p>	Pañuelos Paletas Cinta Lanas Sogas Palito de fosforo Siluetas
<p>ACTIVIDADES DE CIERRE Se les entrega una ficha de trabajo para reforzar lo aprendido, al cual deben traer los resultados</p>	Fichas de trabajo

SESIÓN Nº 7: JUEGO: EL ÁBACO COLORADO	
ACTIVIDAD	MATERIALES
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA Saludo, rezo, cantamos la canción	Canciones
ACTIVIDADES DE INICIO Motivamos a los niños a que puedan elegir el sector de juegos tranquilos y elijan el ábaco	Juego libre en los sectores
ACTIVIDAD DE PROCESO Presentamos en una cuerda 10 pelotitas. Quiero saber ¿cuántas pelotitas hay en esta cuerda? la estiramos y encogemos la cuerda ¿qué debemos hacer para saber cuántas hay? Salen dos niños uno cuenta y el otro escribe en la pizarra la cantidad que contó su compañero. Se repite el ejercicio con diferentes cuerdas que tengan distinta cantidad de pelotitas. Ordenan las cuerdas de la que tiene menos hasta la que tiene más pelotitas. Observamos el papelote y contamos hasta el número 10. Recordamos al duende Martín ¿Qué hizo? ¿Por qué lo hizo? Presentamos ahora a duende Martín en un papelote con muchas manzanas pero como sólo sabe contar hasta 10 le ayudamos a encerrar de 10 en 10 y registran ¿cuántas decenas hay? en el recuadro. Entregamos una ficha para que los niños cuenten y escriban ¿cuántos hay? Entregamos una ficha con diferentes cantidades del 1 al 10 para que cuenten Exponen sus trabajos verbalizando lo aprendido	Pelotas de color Cuerda Plumón Papelote Siluetas de manzana Fichas de trabajo
ACTIVIDAD DE CIERRE En casa cada niño elabora su ábaco con ayuda de los papis En su cuaderno registra su ábaco a través del dibujo	Cuerdas Colores

SESIÓN Nº 9: JUEGO: NÚMEROS MAGICOS	
ACTIVIDAD	MATERIALES
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA Saludo, rezo, cantamos la canción</p>	Canciones
<p>ACTIVIDADES DE INICIO Juego libre en los sectores intencionado a elegir los bingos elaborados con corospun y fichas numéricas sueltas de 1 al 9 Los niños exploran los bingos, buscan fichas y colocan a sus pares a la vez que van reconociendo los números</p>	Bingos Fichas numéricas
<p>ACTIVIDADES DE PROCESO Organizadamente cada niño elige un número mágico y las coloca en la pizarra en orden de 1 al 9 con la consigna que venga el número.... En forma espontanea Observamos si los números están bien colocados en cuanto se refiere a posición correcta Hacemos las correcciones de los números que están volteados o en posición incorrecta como son el 9,6, 4,E 3 De los números colocados en la pizarra, jugamos a “Quiero quetraiga el número....” El niño o niña debe pasar al frente a recoger el número solicitado y es premiado con aplausos si lo hace bien y si hay error manda a traer un número menor que conozca. Fortalece las peticiones reconociendo que un número determinado es de color... Presentamos fichas de Bingo numéricos de 1 al 9 Quiero saber ¿cuántos números hay en estas fichas? Si todos los números están en la misma posición Salen los niños y llevan a su mesa un bloque de números de 1 al 9, todos colocan buscando el número que corresponde y se percata que no falta para ningún recuadro. Guardamos las fichas numéricas Se les presenta habas por mesa para que cada niño vaya poniendo la haba en el numero que se canta y la vamos poniendo en la pizarra el número cantado. ejemplo: I 3 Si no hay ese número no se coloca y dice bingo el niño que haya terminado de colocar en el cartón de bingo. Se juega formando las letras I, O, /, X y gana el que logre llenar en la posiciones que se solicite Se concentran en encontrar los números y colocar las habas y por tanto ser ganador de los premios Los que no logran ganar probablemente no estén alegres pero se continua hasta que lleguen a completar.</p>	Números sueltos Masking Mesa Caja Habas Bingos
<p>ACTIVIDADES DE CIERRE Dibujan sus bingos y las colorean</p>	Lápices colores reglas






SESIÓN Nº 10: JUEGO: EL DADO CONTADOR	
ACTIVIDAD	MATERIALES
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA Formación Cantamos una canción desplazándose según la letra “Hay un gato debajo de la mesa comer quiere un ratón (bis) los pobres ratoncitos, haciendo su gimnasia conservan la derecha, derecha, derecha conservan la izquierda, izquierda, izquierda caminan adelante, adelante, adelante caminan hacia atrás, hacia atrás, atrás hacia atrás”</p>	<p>Canción Papelógrafo</p>
<p>ACTIVIDADES DE INICIO Se organizan para seleccionar las fichas lógicas donde juegan armando diseños diferentes fortaleciendo su creatividad</p>	<p>Juego libre en los sectores</p>
<p>ACTIVIDADES DE PROCESO Cuentan cuántos niños hay en cada mesa y comparan ¿Dónde hay más niños? ¿Dónde hay menos niños? ¿En dónde hay igual cantidad de niños? Escuchan con atención las indicaciones: * Quiero que vengan dos niños, los contamos, ahora quiero que venga uno más ¿Qué ha pasado? ¿Y si viene uno más? * Ahora quiero tener uno menos ¿Qué haré? ¿Qué ha pasado entonces? Se les entrega paletas de colores Las manipulan y agrupan por colores Observan, cuentan y mencionan: ¿De qué color hay más? ¿De qué color hay menos? ¿Hay más rojas que amarillas? ¿Hay menos azules que verdes? ¿De qué colores hay igual cantidad? Presentamos dos signos importantes que nos ayudarán a reconocer cuando hay más y cuando menos + y - Con paletas arman los signos de mas y menos Con dados lanzados resolvemos pequeñas operaciones de suma y resta El segundo dado lanzado resta Los dos dados suman Imaginamos frutas, prendas, objetos por cada punto del dado</p>	<p>Niños</p> <p>Paletas de color</p> <p>Paletas Dados</p> <p>Siluetas Pizarra Papelote</p> <p>Fichas de trabajo</p>

Colocamos en la pizarra un papelote			
$1+$	← →	$1-$	
			
			
<p>Observamos, interpretamos y desarrollamos el cuadro utilizando siluetas. Entregamos una hoja con la consigna: dibuja en los costados la cantidad según se indica.</p> <p>ACTIVIDADES DE CIERRE Representa tus operaciones a través de los dados y con tus dibujos</p>			

EVALUACIÓN:

Capacidad del Área	Indicadores	Instrumentos
Los niños serán capaces de hacer nuevos trabajos cada vez, mas mejorados.	Identifica y forma diferente figuras que personifique su entorno.	Escala de likert

ESCALA DE LIKERT:

ITEMS	Me gusta mucho	Me gusta	No me gusta
Ejercitando nuestro cuerpo			
Ubicándonos en el espacio			
Conociendo derecha izquierda			
Conociendo dentro fuera			
Jugando con las ula ulas			
Jugando a rey simón manda	