

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
PROGRAMA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL**



**Lúdica didáctica para desarrollar capacidades matemáticas en niños
de 4 años-I.E. 712, Bambamarca, 2018.**

Tesis para obtener el Título de Licenciada en Educación Inicial

Autora:

Burga Segobia, Lucila

Asesor:

Cueva Valverde, William Honorio

Nuevo Chimbote – Perú

2018

ÍNDICE

1.	PALABRAS CLAVE	i
2.	TITULO	ii
3.	RESUMEN	iii
4.	ABSTRACT	iv
5.	INTRODUCCIÓN	1
	5.1 Antecedentes y fundamentación científica	1
	5.2 Justificación	10
	5.3 Problema	11
	5.4 Conceptualización y operacionalización de variables	13
	5.5 Hipótesis	16
	5.6 Objetivos	16
6.	METODOLOGÍA	16
	6.1 Tipo y diseño de la investigación	16
	6.2 Población y muestra	17
	6.3 Técnicas e instrumentos de la investigación	17
7.	RESULTADOS	18
8.	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	20
9.	CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	21
10.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	23
	ANEXOS	27

1. PALABRAS CLAVE:

TEMA	Capacidades matemáticas
ESPECIALIDAD	EDUCACIÓN

KEYWORDS:

Theme	Math skills
Specialty	EDUCATION

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Disciplina	Líneas de Investigación	Área	Sub Área
Educación General	Teoría y métodos educativos.	Ciencias Sociales	Ciencias de la Educación

2. TÍTULO:

Lúdica didáctica para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años-I.E. 712, Bambamarca, 2018.

TITLE:

Educational didactics to develop mathematical capacities in children of 4 years-I.E. 712, Bambamarca, 2018.

3. RESUMEN

El juego es una actividad recreativa que favorece la socialización y el aprendizaje, por ello, se asume que los procedimientos didácticos lúdicos en la clase, facilitan el aprendizaje, por consiguiente la investigación se propone: Determinar si la lúdica didáctica desarrolla las capacidades matemáticas en los niños de 4 años de la Institución Educativa 712 Bambamarca- 2018. La investigación es aplicada, de tipo experimental, con evaluación pre test y post test. La muestra estuvo conformada por 17 estudiantes de educación inicial del aula de 5 años; muestra que fue tomada de manera no probabilística y aleatoria de acuerdo a los intereses y objetivos que persigue el presente estudio. Al término del mismo se logró determinar que los alumnos involucrados a través de la lúdica didáctica desarrollaran capacidades matemáticas fundamentales, la investigación es importante porque se evidencia que la lúdica didáctica es una estrategia que puede aplicarse exitosamente en el aula

4. ABSTRACT

The game is a recreational activity that favors socialization and learning, therefore, it is assumed that the recreational didactic procedures in the classroom, facilitate learning, therefore the research is proposed: Determine if the didactic play develops mathematical abilities in the 4-year-old children from the Educational Institution 712 Bambamarca- 2018. The research is applied, experimental, with pre-test and post-test evaluation. The sample was conformed by 17 students of initial education of the classroom of 5 years; It shows that it was taken in a non-probabilistic and random manner according to the interests and objectives pursued by the present study. At the end of it, it was determined that the students involved through the educational play develop fundamental mathematical abilities, the research is important because it is evident that the educational play is a strategy that can be applied successfully in the classroom.

5. INTRODUCCIÓN

5.1. Antecedentes y fundamentación científica:

5.1.1. Antecedentes de investigación

En el desarrollo de la investigación; se tuvo como base la revisión de trabajos realizados en la materia; los mismos que me han servido como cimiento teórico y práctico para la propuesta que pretendo desarrollar; estos trabajos entre otros son los siguientes:

Ayala, (2018), desarrolla una tesis acerca de las actividades lúdicas, la motivación y su efectividad en el aprendizaje las matemáticas; aplicadas las estrategias lúdicas el autor concluye en que las actividades lúdicas desarrolladas en el aula; motivan el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de la población de estudios, despertando su creatividad e interés en esta área, mejorando su nivel de concentración y disminuyendo su nivel de ansiedad, es decir las actividades lúdicas favorecen un aprendizaje entretenido y despierta emociones agradables en el proceso de enseñanza/aprendizaje-

En esta línea, Prudencio, (2018), desarrolla una investigación en la ciudad de Cerro de Pasco, acerca del juego y el rendimiento en el área lógico matemática, en niños de educación inicial de 4 años de edad, la investigación es aplicada de tipo correlacional; luego de aplicar la estrategia lúdica, el autor concluye que existe una relación directa entre el juego y el aprendizaje significativo en lógico matemática, en los estudiantes de la población de estudios, en educación parvularia.

Cama & Santiago, (2017). Realizan una investigación con niños de 5 años del nivel de Educación Inicial en la provincia de Lima, acerca de los

factores educativos que influyen en la iniciación de las matemáticas, estudio realizado en una institución pública.

Los resultados evidenciaron que aún no se ha socializado la diversidad de estrategias educativas en las maestras de la institución educativa en referencia, asimismo se evidencia que los espacios en el aula y la institución educativa, no son usados plenamente para el desarrollo de las competencias requeridas. Un hallazgo interesante es únicamente un docente cumple con el 88% de características que debe reunir un docente constructivista, entretanto, 100% de los maestros coinciden en que el juego es una estrategia primordial en el desarrollo de actividades de aprendizaje, y el 75% desarrolla sesiones con enfoque lúdico.

También Rossé. (2015), desarrolló su tesis en niños de 5 años; acerca del juego como estrategia didáctica y competencias matemáticas. Quien concluye que los niños tienen dificultades en logro de competencias tales como; comparación, clasificación y correspondencia y por consiguiente dificultades para resolver problemas matemáticos, por consiguiente, el autor propone la aplicación de juego tradicionales como una estrategia eficaz, luego de la aplicación de la estrategia propuesta, se logró comprobar que las estrategias lúdicas mejoran las competencias matemáticas.

A nivel internacional, en Colombia, Ospina, (2015), desarrolló una investigación en niños de pre escolaridad, acerca del *juego como estrategia* en los procesos básicos de escolaridad, llegando a la conclusión: El juego como actividad básica en el aprendizaje, integra a los estudiantes y desarrolla el pensamiento divergente y promueve el desarrollo integral del estudiante, determinándose finalmente que el juego es una estrategia básica en el aprendizaje, en los niños de pre escolaridad

Pérez & Ruíz, (2014), en Venezuela, desarrolla una investigación en la que aplicó estrategias lúdicas, en estudiantes, según el modelo “Van Hiele” en la asignatura de Geometría, el autor concluye: La aplicación de actividades lúdicas optimizó el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de geometría, de esta manera se aplicó un conjunto de estrategias innovadoras en estudiantes, las mismas que deben ser replicadas en otras poblaciones de estudio semejantes.

5.1.2. Fundamentación Científica:

El presente trabajo es aplicativo a través de una propuesta y se fundamenta en diversos estudios realizados por psicopedagogos quienes han efectuado aportes valiosísimos a la educación y fundamentalmente en el área de las matemáticas; estos aportes son los siguientes:

⇒ Jean Piaget y sus aportes sobre la lúdica:

A criterio de Piaget (1956), el niño aprende mejor en contacto con el objeto, es decir en la experiencia directa, por medio de la asimilación y acomodación, según cada etapa evolutiva o estadio e que se encuentra la persona.

Considera también que el juego es importante porque permite fomentar el pensamiento lógico y permite el desarrollo cognitivo y con ello del pensamiento lógico matemático y favorece la adaptación a la realidad natural y social.

Es decir, la actividad lúdica es muy importante en la construcción del aprendizaje y la socialización es decir mejora la interacción y la vida

social. Es importante también recordar que permite desarrollar las capacidades sensomotoras y permite una evolución cognitiva exitosa en el niño.

Asimismo, es importante mencionar que el creador de la teoría del Desarrollo cognitivo, asocia tres estructuras básicas del juego con la evolución del pensamiento:

- Juego como ejercicio
- Juego simbólico
- Juego reglado

Lo cual permite que el niño desarrolle su pensamiento a partir de la práctica y el contacto con el objeto, en este sentido Piaget concibe el juego como facilitador de la interacción entre la madurez física y la experiencia. Es a través de estas experiencias entretenidas y motivadoras que se van a dar la asimilación de la experiencia y la acomodación.

⇒ **Jerome Bruner (2002)** Menciona algunas cuestiones importantes del juego infantil.

- Evita frustración y el cansancio del niño ante el aprendizaje
- El juego se caracteriza por ser flexible, y permite a exploración y la experiencia directa con el objeto
- El juego se desarrolla en un escenario, el que significa la proyección del mundo interior
- Es un modo de socialización lo cual permite el desarrollo y la madurez del niño y lo prepara para su vida adulta.
- Es un medio para desarrollar la inteligencia y con ello las inteligencias múltiples.

⇒ **Lev Semionovich Vigotsky:**

El aprendizaje es un proceso en el cual el sujeto interactúa con el medio, entendiéndose con ello que interactúa con su contexto socio histórico y cultural.

En esta línea el autor, concibe al individuo como eminentemente social y el aprendizaje es un producto social de la interacción con el entorno circundante y su contexto histórico. Al niño no lo podemos sacar de su contexto con el objetivo que asimile la experiencia cognitiva, él debe aprender en el mundo que le circunda, y este preferentemente es los momentos de juego. Asimismo, es importante reforzar que la atención, memoria y formulación de conceptos, son fenómenos sociales, porque ocurren en la interacción y en el contexto social.

Ideas fuerza de la teoría vygotskiana:

- a. Las habilidades cognitivas tienen como instrumento mediador el lenguaje
- b. Las relaciones sociales favorecen el desarrollo progresivo de las habilidades cognitivas
- c. A mayor interrelación con las personas de su entorno y contacto con el medio ambiente, mayor desarrollo del lenguaje y las funciones mentales concernientes.

⇒ David Ausubel: propone una teoría del aprendizaje significativo, donde concibe que la nueva información surge cuando tiene un significado, o sea los nuevos aprendizajes se conectan con las anteriores experiencias de aprendizaje, es decir, se genera un nuevo aprendizaje, o sea se genera un nuevo aprendizaje, donde la nueva información hace que los saberes previos sean más estables y completos.

5.1.3. Lúdica didáctica

El juego como estrategia didáctica es muy popular desde los tiempos antiguos, pero de manera empírica, por ejemplo, cuando aprende los quehaceres de la vida diaria través de la interacción con sus pares en la cotidianidad de la vida en familia.

Entre los diferentes juegos se encuentran:

- Juego de Reglas
- Juegos constructivos
- Juegos de dramatización
- Juegos de creación
- Juegos de roles
- Juegos de simulación
- Juegos didácticos.

Siendo el juego una actividad entretenida y divertida favorece el desarrollo de capacidades de un modo espontáneo y creativo, en esta línea el aprendizaje se convertirá entonces, en actividad entretenida y divertida,

La actividad lúdica en el proceso de la enseñanza es fundamental sobre todo en el nivel inicial, donde el niño por su edad, hace del juego una actividad principal en su desarrollo, por tanto, resulta ésta una herramienta eficiente en el desarrollo de procesos pedagógicos.

A. Papel de la lúdica en la enseñanza de la matemática:

Entre niños, jóvenes o adultos, el juego siempre tiene normas y organización, requiere de concentración y atención, capacidades que son comunes la asimilación de las matemáticas. Es decir, el aprendizaje en esta área de estudio, posee una naturaleza muy semejante.

Los juegos infantiles favorecen adquirir información numérica y de seriación, de un modo entretenido, estimulan la memoria a corto plazo y largo plazo, puesto que de alguna manera se familiarizan con la información correspondiente, por consiguiente, corresponde a los maestros asociar la actividad lúdica a los contenidos que se vienen desarrollando según programaciones. Es importante recordar que hay aprendizajes de tipo social que ocurren en la interacción de los niños a través del juego, de una manera divertida, entretenida y fuera de los esquemas del aula y la sesión de clase.

B. Creatividad y juego:

La creatividad es la reproducción mental de escenas novedosas, usualmente motivadas por el entorno, de lo cual el sujeto puede ser consciente o inconsciente.

La contribución a la creatividad es la mayor riqueza del juego, puesto que el juego es libre, espontáneo y agradable, por consiguiente, el niño da rienda suelta a sus pensamientos y comportamientos y de esta manera crea nuevas situaciones o imágenes, asimismo es motivado y se auto motiva, y ocurre la creatividad, fantasía e imaginación a través del juego, lógicamente a través de la interacción con sus pares, acción que generalmente el niño no se percata.

Es decir, el juego se convierte en un camino para estimular y fomentar la creatividad.

C. Importancia de la lúdica didáctica:

El juego en el rol de estrategias didácticas enriquece el proceso de enseñanza aprendizaje, en tanto que la interacción docente- alumno es entretenida, divertida y surge una relación de confianza y motivación, con el docente y los contenidos que se asimila.

Los niveles de comunicación se acrecientan y la motivación para el aprendizaje ocurre en un ambiente cálido y divertido para el estudiante. En tal sentido, el aprendizaje ocurre de una manera entretenida y facilita los resultados exitosos del niño en la escuela, lo cual es motivador para él y su familia.

D. Fases de los juegos didácticos

Autores como Artigue, Douady y otros, (2000) determinan que el juego tiene fases:

- ↗ Introducción: Corresponde al inicio o preparación de la actividad: acuerdos, normas
- ↗ Desarrollo: Comprende el conjunto de actividades desarrolladas que favorecen la interacción, diversión y logro de competencias.
- ↗ Culminación: Logro de metas y disertación sobre el ganador o ganadores.

5.1.4. Capacidades matemáticas:

Consiste en identificar un problema en una situación dada, interpretarlo, evaluarlo y abordar en una solución o respuesta adecuada. Implica capacidades tales como:

- Identificar

- Reconocer funcionalidad y situaciones similares
- Contrastación y valoración
- Aplicabilidad

A. Desarrollo de competencias matemáticas- Educación inicial:

Las competencias matemáticas favorecen el aprendizaje en todas las áreas, desde la perspectiva actitudinal y personal a la procedimental.

a. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad:

Implica distinguir las nociones de cantidad en su vida cotidiana, es decir, matematizar nociones de seriación, ordenación, numeración y cantidad.

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

Ello implica que desde la cotidianeidad el niño estable relaciones y los exprese naturalmente en el diálogo y el quehacer diario de un modo fluido y natural, Estableciendo también relaciones de correspondencia.

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

El niño reconoce características, localiza objetos, comprende y establece respuesta en situaciones de espacios tiempo y distancias. Asimismo entiendo movimientos, posiciones y los describe determinando una ubicación asertiva de los objetos.

El reconocimiento e identificación del espacio permite al niño ubicarse en el espacio.

d. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión de datos e incertidumbre:

Descubre su entorno, localiza y compara con otras situaciones, establece relaciones de espacio las describe y comunica, puesto que logra una observación crítica del entorno.

5.2. JUSTIFICACIÓN:

La asignatura de matemática o el área de matemática en la institución educativa se caracteriza porque usualmente es muy formal y en algunos estudiantes y padres genera cierto temor, la investigación tiene una justificación metodológica y práctica porque propone una estrategia que permite la asimilación de las matemáticas y desarrollar el pensamiento lógico de una manera entretenida y divertida.

Tiene una justificación metodológica porque propone la estrategia lúdica para la enseñanza de las matemáticas, propuesta que se evidenció, en tanto que proporcionó resultados favorables.

Tiene una justificación social, porque a través de la propuesta de la lúdica didáctica para mejorar el aprendizaje de las matemáticas se estimula la interacción social entre los estudiantes y la motivación a los estudiantes, así como la automotivación, por los logros. Asimismo la actividad lúdica favoreció el desarrollo de la socialización y adaptación de conducta, de los estudiantes

5.3. PROBLEMA:

El aprendizaje de las matemáticas esta muy ligada al desarrollo del pensamiento lógico matemático, lo cual se logra preferentemente a través del juego y de manera amena y entretenida. Es por eso que en la I.E.712, se busca que los estudiantes de la población de estudio, tengan un aprendizaje de las matemáticas de forma significativa basada en actividades lúdicas, ya que se ha observado que durante la evaluación diagnóstica los pequeños no logran clasificar y mucho menos llegan a establecer un concepto de número. El propósito de este trabajo es analizar aportes teóricos los cuales se puedan tomar en cuenta para tener una base de ideas secuenciadas de cómo aplicar de forma correcta, lúdica y vivencial las matemáticas en el grupo tomado como muestra para el presente estudio.

La enseñanza de las matemáticas para el niño preescolar, no debe ser a través de la memorización, debido a que no sabrá como razonarlo o entenderlo. Por lo tanto, se deben diseñar estrategias acordes a sus características y necesidades y hacer que los niños se interesen por realizar actividades matemáticas, y ¿Cómo se va a realizar?, por medio del juego que es la manera más fácil que ellos tienen de entender su entorno, ya que es algo innato que hacen por placer, así esto facilitará la comprensión, entendimiento y el aprendizaje de las matemáticas. Por medio del juego también los niños se podrán enfrentar a un problema matemático y tendrán curiosidad por buscar una solución con gusto y sin frustración, pero como docentes no debemos olvidar el currículo y la edad en la que se encuentran para obtener mejores resultados.

Por esa razón mencionaremos dos aspectos del constructivismo del cual debemos tener presentes para el desarrollo del presente trabajo: **Psicológico (Piaget):** El aprendizaje es personal, donde el propio alumno manipula, experimenta, se cuestiona, interpreta y deduce para comprender lo que le rodea. **Social (Vigotsky):** Se encuentra sustentado en la sociedad, es decir para lograr los

objetivos, se necesita del contexto social por tener los parámetros al confrontar sus ideas, sentimientos y pensamientos con los otros.

Así, de esta manera, las explicaciones que se le dan al alumno le permiten experimentar y cuestionarse para comprender lo que sucede formando nuevos conocimientos de acuerdo a su edad y su entorno, por ello es importante que la docente conozca las posibilidades de su entorno socio-cultural y las características de cada alumno, entre ellas podemos señalar las siguientes: Busca satisfacciones tanto corporales como intelectuales, manifiesta curiosidad hacia lo desconocido, son dinámicos y cambian constantemente, se relaciona con los seres que lo rodean, demanda constante reconocimiento, apoyo y afecto, se manifiesta por medio del juego, expresa sus ideas, emociones, sentimientos y creatividad, siendo este el potencializador de su desarrollo y aprendizaje. Por ello surge la pregunta:

¿De qué manera la lúdica didáctica desarrolla capacidades matemáticas en los niños de 4 años de la I.E. 712, Bambamarca, durante el año 2018?

5.4. CONCEPTUALIZACIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES:

5.4.1. Conceptualización de variables:

A. Variable Independiente: Lúdica didáctica:

Conjunto de actividades entretenidas donde el juego es la razón de esta estrategia y que favorece el aprendizaje de las matemáticas.

B. Variable Dependiente: Capacidades Matemáticas

Conjunto de desempeños que evidencian el desarrollo de capacidades relacionadas a la secuencia, seriación, cocimientos de tamaño, forma y el desarrollo de algunos problemas matemáticos.

5.4.2. Operacionalización de variables:

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE V.I Lúdica didáctica	Fundamentación de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se sustenta en la teoría constructivista. ▪ Se fundamenta en el pensamiento de Jean Piaget. ▪ Evidencia principios claros de la teoría del constructivismo y la teoría psicogenética y orientan el funcionamiento de la propuesta.
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presente la propuesta de los propósitos bien definidos ▪ Son viables en su ejecución los objetivos. ▪ Son alcanzables en el tiempo los objetivos. ▪ Son coherentes los propósitos ▪ Guardan relación directa con la fundamentación teórico-científica.
	Diseño de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Muestra grado de secuencialidad e integralidad en todos sus componentes. ▪ Las actividades programadas están orientadas al desarrollo de competencias. ▪ Busca desarrollar en los niños el pensamiento lógico – matemático.

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Busca interrelacionar sus necesidades e intereses con situaciones problemáticas de su contexto.
	Concreción del diseño de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Manifiesta concreción de los objetivos trazados. ▪ Las actividades programadas son viables en su ejecución. ▪ Está orientada a la solución de la problemática. ▪ Despierta el interés de los niños para involucrarse en el campo de los números y cantidades.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTR.
VARIABLE V.D Capacidades matemáticas	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Número y medida	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza representaciones de cantidades con objetos, hasta 5, dibujos. - Expresa la comparación de cantidades de objetos. 	- Ficha de Observación
		Patrones de repetición	<ul style="list-style-type: none"> - Ordena hasta 3 objetos de grande a pequeño, - Representa cantidades con objetos hasta con 5 dibujos. - Emplea procedimientos propios y recursos al resolver problemas de peso de los objetos usando unidades de medida. - Propone dos elementos para completar o ampliar patrones de repetición o secuencias. - Reconoce los datos o elementos (hasta 2) que se repiten en una situación de regularidad - Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para continuar o crear patrones de repetición hasta 	

	situaciones de regularidad, equivalencia y cambio:		2 elementos, con su cuerpo con material concreto, dibujos.
		Formas tridimensionales	- Representa los objetos de su entorno en forma tridimensional, con material concreto, reconociendo formas geométricas básicas.
	Actúa matemáticamente en situaciones de equivalencia y cambio:	Formas bidimensionales	- Expresa la longitud de dos objetos su entorno al compararlos, empleando expresiones "ese es largo", "este es corto".
		Ubicación y desplazamiento	- Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones encima-debajo, arriba-abajo, delante-detrás de, dentro-fuera. - Expresa los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando: "hacia adelante o hacia atrás".
		Problemas con datos cualitativos	- Identifica datos referidos a la información de su preferencia en situaciones cotidianas y del aula, expresándolos en listas, con material concreto.
	Reconoce: forma, movimiento y ubicación:		

5.5. HIPÓTESIS:

La Lúdica didáctica desarrolla las capacidades matemáticas en los niños de 4 años de la I.E. 712, Bambamarca-2018.

5.6. OBJETIVOS:

5.6.1. Objetivo General:

Determinar si la lúdica didáctica desarrolla las capacidades matemáticas en los niños de 4 años de la I.E. 712, Bambamarca-2018.

5.6.2. Objetivos Específicos:

- ↻ Determina el nivel de capacidades matemáticas antes de la aplicación de la lúdica didáctica
- ↻ Determina el nivel de capacidades matemáticas después de la aplicación de la lúdica didáctica
- ↻ Comparar nivel de capacidades matemáticas antes y después de la aplicación de la lúdica didáctica

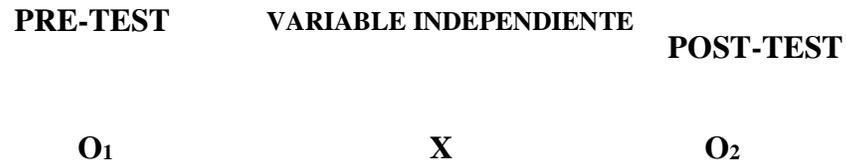
6. METODOLOGÍA:

6.1. Tipo y Diseño de investigación:

El estudio realizado es una investigación aplicada y cuantitativa; en tanto que aplica un programa de intervención en la población de estudios.

Asimismo es una investigación experimental en tanto que se interviene en la variable y se evalúa antes y después del programa de intervención.

El diseño de investigación es pre experimental con Pre-Test, Post-Test con un solo grupo. El diagrama es el siguiente:



Donde:

O₁ : Pre -Test o medición de entrada.

X : Taller de Psicomotricidad.

O₂ : Post -Test o medición de salida

6.2. Población – Muestra:

Población: Compuesta por 55 niños de 5 años, Institución Educativa 712 - e Bambamarca– 2018.

Muestra: La muestra estará constituida por 17 niñas y niños de 4 años de edad de la I.E. 712 del distrito de Bambamarca– 2018.

6.3. Técnicas e instrumentos de investigación:

Para el presente trabajo de investigación se utilizó las técnicas e instrumentos que detallamos a continuación:

a. Técnicas:

La técnica a utilizar será la encuesta para las docentes y la observación para las niñas y niños.

b. Instrumentos:

Cuestionario

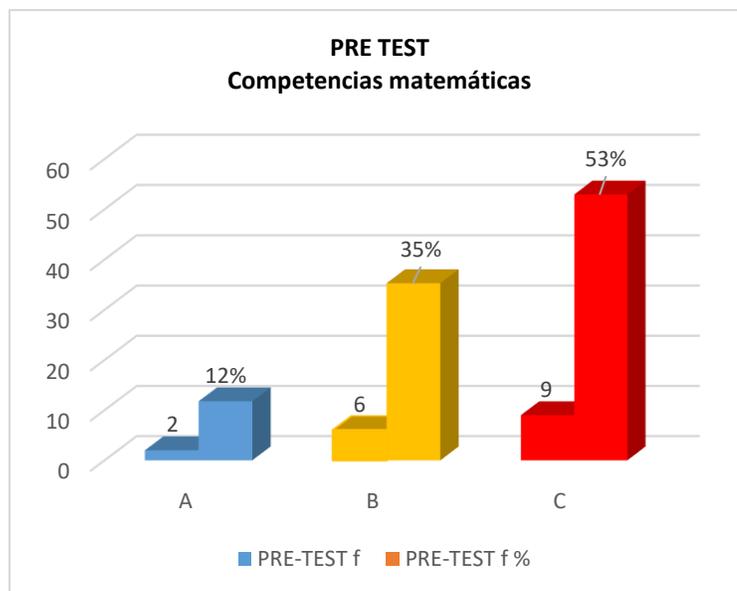
7. RESULTADOS:

Capacidades Matemáticas antes de la aplicación de la Lúdica didáctica:

Tabla 1. Capacidades matemáticas en los niños de 4 años de la I.E. 712, Bambamarca-2018

NIVELES	PRE-TEST	
	F	f %
A	2	12
B	6	35
C	9	53
TOTAL	17	100

Fuente: Base de datos



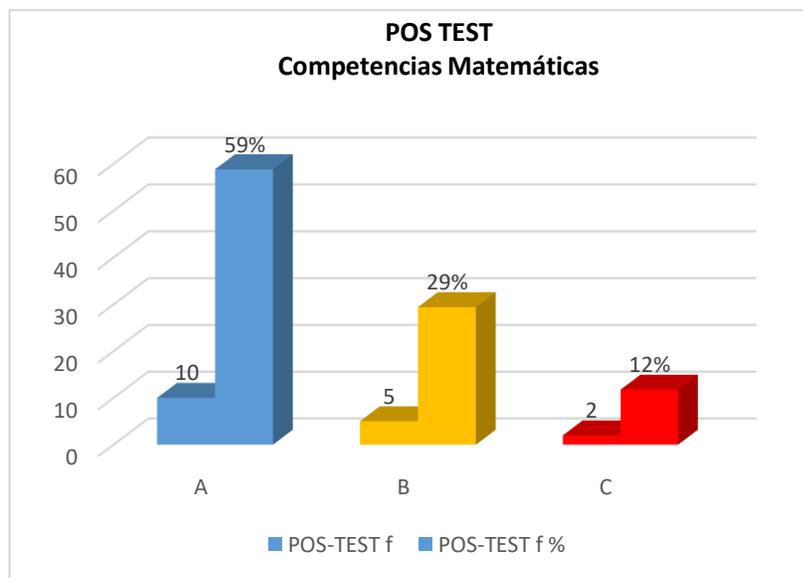
Fuente: . Tabla 1

Interpretación: Apreciamos en la Tabla 1 y Figura 1 que 2 niños y niñas representan 12% y están en el nivel A, que 6 niños y niñas representan el 35% y están en el nivel B, 9 niños y niñas representan 53% y están en el nivel C, esto es válido porque se trata de una prueba de entrada.

Tabla 2. Capacidades matemáticas en los niños de 4 años de la I.E.712, Bambamarca-2018

NIVELES	POS-TEST	
	f	f %
A	10	59
B	5	29
C	2	12
TOTAL	17	100

Fuente: Base de datos



Fuente; Base de datos

Interpretación

Apreciamos en la Tabla 2 y Figura 2 que 10 niños y niñas representan 59% ya están en el nivel A, que 5 niños y niñas representan el 29% están en el nivel B, 2 niños y niñas representan 12% están en el nivel C., se aprecia la diferencia de los logros.

8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS:

Para la ejecución del presente trabajo investigatorio; se tuvo como base la realización de trabajos realizados en la materia; los mismos que me han servido como cimiento teórico y práctico para la propuesta que pretendo desarrollar; estos trabajos entre otros son los siguientes:

Ayala, (2018), acerca de la efectividad de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, demostró que en el área de matemáticas se evidencia que las actividades lúdicas favorecen el aprendizaje en el área numérica y el pensamiento lógico, así como también motiva el aprendizaje, puesto que el juego permite crear un atmosfera entretenida y motivadora y favorece el interés por el estudio en esta área. Asimismo Prudencio, Pasco- (2018), también desarrolló una investigación con niños de educación parvularia, sobre el juego como estrategia en el aprendizaje de las matemáticas, puntualizando que las estrategias lúdicas favorecen el aprendizaje en el área mencionada, puesto que también juega el papel de estrategia motivadora. Observando que existe relación significativa directa entre actividad lúdica y aprendizaje. Resultados que fueron corroborado por la presente investigación, puesto que se realizó una evaluación pre y post test

Visto lo anterior se asevera que la Lúdica didáctica mejora el aprendizaje y el desarrollo de capacidades y competencias matemáticas, por consiguiente se comprueba las hipótesis planteada

9. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS:

9.1. Conclusiones:

- a. El desarrollo de las competencias matemáticas de la población de estudio en la ciudad de Bambamarca 2018, antes del desarrollo de la Lúdica didáctica como herramienta pedagógica era muy deficiente, puesto que según los resultados alcanzan únicamente al 12%.

- b. Después de aplicar la propuesta de la Lúdica didáctica como estrategia para desarrollar las competencias matemáticas en la población de estudio I.E 712 - Bambamarca 2018, ésta había mejorado de manera satisfactoria; así queda demostrado en cada uno de los ítems e indicadores de la Ficha de Observación aplicada durante el Post Test; donde observamos que se alcanza el 59%.

- c. Concluimos pues manifestando que hacer uso de la Lúdica didáctica como estrategia para desarrollar las capacidades matemáticas de los niños y niñas de 4 años de la I.E. 712 - Bambamarca 2018, resulta una excelente herramienta puesto que como se observa en los cuadros y gráficos estadísticos, presentados en la sección anterior; si comparamos los resultados del pre y pos test: tenemos una diferencia del 47%; en el nivel de logro satisfactorio.

9.2. Sugerencias:

- a. Al personal directivo y docente de las diferentes Instituciones Educativas, dar las facilidades necesarias para la ejecución y realización de estos tipos de trabajo; puesto que quienes deseamos realizar trabajos de esta naturaleza nos encontramos con la gran dificultad de que los docentes no permiten la realización de investigaciones con sus estudiantes y debemos entender que con estos estudios los más beneficiados son sin duda los estudiantes.

- b. A los docentes de los diferentes niveles, pero sobre todo a los del nivel inicial; entendiéndolo a éste como la base de toda la escolaridad; ser fomentadores de nuevas herramientas innovadoras que hagan de la práctica docente más eficiente en el logro de aprendizajes significativos de los y las estudiantes.

- c. De la misma manera, entender que la investigación es otra dimensión en la que el docente debe desarrollarse; por tanto, instamos a los docentes de las diferentes instituciones educativas y de los diferentes niveles a involucrarse en el campo investigativo, que sin duda fortalecerá nuestra formación permanente en la docencia.

- d. A los colegas maestros interesados en el tema aquí tratado; instarles a la profundización del mismo, entendiéndolo que éste no es un trabajo acabado, sino que necesita de profundización, y mejora pudiéndose aplicar a grupos de estudio diferentes.

10. Referencias bibliográficas:

Burgos, V. y otros (2009) tesis de grado “Juegos educativos y materiales manipulativos: un aporte a la disposición para el aprendizaje de las matemáticas”. Un estudio cualitativo con fines descriptivos sobre la base de la teoría fundamentada. Chile: Universidad Católica de Temuco. Recuperado de <http://tics.uptc.edu.co/eventos>.

Cama & Santiago, (2017). Tesis Estudio de los Factores Educativos Involucrados en la iniciación a las Matemáticas dentro de cuatro aulas de 5 años de una institución Educativa Pública En El Distrito de los Olivos.

Chamorro, M. C.; Belmonte, J. M.; Linares, S.; Ruíz, M. L.; Vecino, F. & Medina, A. (2003). Didáctica de las matemáticas. Madrid: Pearson Educación.

Collado, M. y Otros (2011), en su estudio titulado “El juego en la enseñanza de la matemática” del Instituto Nacional De Formación Docente en la provincia de Rio Negro en Argentina.

Cueto, (2013). Tesis “Influencia de la estrategia “matemática lúdica” en el desarrollo de capacidades matemáticas en niños/as de 04 años de la Institución Educativa N° 304 del distrito de La Banda de Shilcayo, provincia y región San Martín – 2013”,

Dolle, J. M. (1993). Para comprender a Piaget. México, D.F.: Trillas.

Domínguez, H. y Robledo, D. (2009) en su tesis “Influencia de la aplicación del plan de acción “jugando con la Matemática” de los/as estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa PNP “Bacilio Ramírez Peña” de Piura”

- Duran, J. (2007), en su tesis “La Matemática Recreativa para el desarrollo de la capacidad de Raciocinio en los alumnos del 3° de la I. E. Santa Rosa de Comas”
- Estrada, E. M., y Zavaleta, L.C. (2012) en su tesis “Programa de matemática recreativa “Matemática Kids” para desarrollar la noción de numeral en los niños de 5 años de la I.E. N° 1678 “Josefina Pinillos De Larco” de la ciudad de Trujillo en el año 2012”
- Ferrero L. (2001). El juego y la matemática. Ed, La Muralla, S.A. Madrid Flores, M. (2000). Teorías cognitivas & Educación. Lima: Universidad San Marcos.
- Fournier, Jean-Louis. (2003) Aritmética Aplicada E Impertinente: Juegos Matemáticos. Editorial Gedisa Barcelona Garvey, C. (1985). El juego infantil. Madrid: Morata.
- González, A. & Weinstein, E. (2000). La Enseñanza de la Matemática en el Jardín de Infantes: A través de secuencias didácticas. Rosario: Homo Sapiens Ediciones.
- Hernández, E. (2013) El aprendizaje del número natural en un contexto ordinal en la Educación Infantil. Edma 0-6 Educación Matemática en la Infancia, 2 (1), 41-56.
- Howe, M. (2000). La capacidad de aprehender: La adquisición y desarrollo de habilidades. Madrid: Alianza Editorial.
- Kamii, C. y DeVries, R. (1995). La teoría de Piaget y la educación preescolar. Madrid: Aprendizaje Visor.
- Lesh, R. y Doerr, H. (2003) “Foundations of a models and modelling perspective on mathematics teaching, learning, and problem solving”.

- Lesh & Doerr. Beyond constructivism: Models and modeling perspectives on mathematics problem solving, learning, and teaching, pp. 3-34. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Méro. (2001) Los Azares De La Razón: Fragilidad Humana, Cálculos Morales Y Teoría De Juegos editorial Paidós Barcelona.
- MINEDU (2015) Rutas de aprendizaje. Ministerio de Educación, Lima, Perú.
- Ministerio de Educación (2016) Currículo Nacional. Lima, Perú.
- Ministerio de Educación. (2009). La hora del juego libre en los sectores. Lima.
- Moyles J. (1990) El juego en la educación infantil y primaria. Morata. Madrid.
- NISS, M. (2002). Mathematical competencies and the learning of mathematics: the danish kom project. Recuperado de http://w3.msi.vxu.se/users/hso/aaa_niss.pdf
- Ontoria, A. Gómez, J. Y Molina A. (2000) Potenciar La Capacidad De Aprender Y Pensar con juegos. Editorial Narcea, Madrid.
- Panizza, M. (2003). Enseñar matemática en el nivel inicial y el primer ciclo de la EGB: Análisis y propuestas. Barcelona, Buenos Aires, México D.F.: Paidós.
- Pérez Navarro, J. (2004) Clasificación de los juegos, editorial Pearson, XII edición, 513 p. Madrid.
- Pérez, C. J., y Ruíz, M. E., (2010), en su tesis “Estrategias lúdicas aplicando el modelo de Van Hiele como una alternativa para la enseñanza de la geometría”, de la

Universidad de Los Andes, Venezuela. Recuperado de www.tesis.ula.ve/pregrado/tde_arquivos/pdf.

Rencoret, M.C. (2000). *Iniciación Matemática*. Barcelona, Buenos Aires, México D.F., Santiago de Chile: Andrés Bello.

Sánchez, H.; Reyes, C. & Matos, P. (2003). *Tutoría y orientación en Educación Superior: Conceptos, metodología y técnicas*. Lima: Universidad Ricardo Palma.

Silva, G. (2004). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial*. Lima: Grade. Recuperado de <http://www.grade.org.pe/ime/pdf>.

Valderrama, L. A., (2010), en su tesis “Implementación de la lúdica como estrategia metodológica para un aprendizaje significativo de las matemáticas en niños de grado primero del centro educativo Nueva Jerusalén del municipio de Florencia Caquetá”. Universidad de la Amazonía. Recuperado de <https://edudistancia2001.wikispaces.com/file/view/pdf>

ANEXOS



ANEXO N° 1
MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLOGICA

TÍTULO: Lúdica didáctica para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años - I.E. 712, Bambamarca-2018

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	TIPO DE VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS DE RECOJO DE INFORMACIÓN	INSTR.
¿De qué manera la lúdica didáctica desarrolla capacidades matemáticas en los niños de 4 años de la I.E.712, Bambamarca, durante el año 2018?	OBJETIVO GENERAL: Determinar que la lúdica didáctica desarrolla las capacidades matemáticas en los niños de 4 años dela I.E.712, Bambamarca-2018.	La Lúdica didáctica desarrolla significativamente las capacidades matemáticas en los niños de 4 años dela I.E. 712, Bambamarca-2018.	V.I. Lúdica didáctica	Fundamentación de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se sustenta en la teoría constructivista. ▪ Se fundamenta en el pensamiento de Jean Piaget. ▪ Evidencia principios claros de la teoría del constructivismo y la teoría psicogenética y orientan el funcionamiento de la propuesta. 	- El análisis documental	
				Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presente la propuesta de los propósitos bien definidos ▪ Son viables en su ejecución los objetivos. ▪ Son alcanzables en el tiempo los objetivos. ▪ Son coherentes los propositos 		

					<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guardan relación directa con la fundamentación teórico-científica. 		
				Diseño de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Muestra grado de secuencialidad e integralidad en todos sus componentes. ▪ Las actividades programadas están orientadas al desarrollo de competencias. ▪ Busca desarrollar en los niños el pensamiento lógico – matemático. ▪ Busca interrelacionar sus necesidades e intereses con situaciones problemáticas de su contexto. 		Lista de cotejo
				Concreción del diseño de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Manifiesta concreción de los objetivos trazados. ▪ Las actividades programadas son viables en su ejecución. ▪ Está orientada a la solución de la problemática. ▪ Despierta el interés de los niños para 		
	OBJETIVOS ESPECIFICOS: Identificar el nivel de desarrollo de capacidades matemáticas antes de la aplicación de la lúdica didáctica en las niñas y						

	<p>niños de 4 años de la I.E. 712, Bambamarca – 2018.”</p> <p>Identificar el nivel de desarrollo de capacidades matemáticas después de la aplicación de la actividad lúdica en las niñas y niños de 4 años de la I.E. 712, Bambamarca – 2018.”</p> <p>Comparar nivel de desarrollo de capacidades matemáticas</p>				<p>involucrarse en el campo de los números y cantidades.</p>		
	<p>antes y después de la aplicación de la actividad lúdica en las niñas y niños de 4 años de</p>		<p>V.D.</p> <p>Capacidades matemáticas</p>	<p>Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad</p> <p>Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio:</p>	<p>Número y medida</p>	<p>- Realiza representaciones de cantidades con objetos, hasta 5, dibujos.</p> <p>- Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”.</p>	<p>- Lista de cotejo</p>

	<p>la I.E. 712, Bambamarca - 2018.”</p>			<p>Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización:</p>	<p>Patrones de repetición</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa el criterio para ordenar hasta 3 objetos de grande a pequeño. - Realiza representaciones de cantidad con objetos hasta 5 dibujos. - Emplea procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implican comparar el peso de los objetos usando unidades de medida arbitrarias. - Propone hasta dos elementos que se repiten para completar o ampliar patrones de repetición o secuencias. - Reconoce los datos o elementos (hasta 2) que se repiten en una situación de regularidad - Emplea estrategias propias basadas en el ensayo y error para continuar o crear patrones de repetición hasta 2 elementos, con su cuerpo con 	
--	-----------------------------------------	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

					<p>material concreto, dibujos.</p> <p>-Representa los objetos de su entorno de forma tridimensional, a través del modelado o con material concreto reconociendo las formas de las figuras geométricas: círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo, etc.</p> <p>-Expresa la longitud de los objetos de su entorno al compararlos, empleando expresiones "ese es largo", "este es corto".</p> <p>-Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones encima-debajo, arriba-abajo, delante-detrás de, dentro-fuera.</p>	
					Formas tridimensionales	
					Formas bidimensionales	
					Ubicación y desplazamiento	

					Problemas con datos cualitativos	<ul style="list-style-type: none">- Expresa los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando: "hacia adelante o hacia atrás".- Identifica datos referidos a la información de su preferencia en situaciones cotidianas y del aula, expresándolos en listas, con material concreto.	
--	--	--	--	--	----------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--



ANEXO N° 2

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR

CAPACIDADES MATEMÁTICAS

DIRECTORA : Isolina Ventura Huamán

I.E. I. N° : 712

Sección : 4 AÑOS

Docente Investigador: BURGA SEGOBIA Lucila.

Nombre del niño (a):

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	CRITERIOS		
			A	B	C
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Número y medida	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza representaciones de cantidades con objetos, hasta 5, dibujos. - Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”. 			
		<ul style="list-style-type: none"> - Expresa el criterio para ordenar hasta 3 objetos de grande a pequeño, largo corto. - Realiza representaciones de cantidad con objetos hasta con 5 dibujos. - Emplea procedimientos propios y recursos al resolver problemas que implican comparar el peso de los objetos usando unidades de medida arbitrarias 			

	Patrones de repetición	<ul style="list-style-type: none"> - Propone hasta dos elementos que se repiten para completar o ampliar patrones de repetición o secuencias. - Reconoce los datos o elementos (hasta 2) que se repiten en una situación de regularidad - Emplea estrategias propias basadas en el ensayo y error para continuar o crear patrones de repetición hasta 2 elementos, con su cuerpo con material concreto, dibujos. 			
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio:	Formas tridimensionales	- Representa los objetos de su entorno en forma tridimensional, a través del modelado o con material concreto, reconociendo las formas de las figuras geométricas: círculo. Cuadrado, triángulo, rectángulo, etc.			
	Formas bidimensionales	- Expresa la longitud de dos objetos su entorno al compararlos, empleando expresiones "ese es largo", "este es corto".			
	Ubicación y desplazamiento	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones encima-debajo, arriba-abajo, delante-detrás de, dentro-fuera. - Expresa los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando: "hacia adelante o hacia atrás". 			
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización:	Problemas con datos cualitativos	- Identifica datos referidos a la información de su preferencia en situaciones cotidianas y del aula, expresándolos en listas, con material concreto.			

ANEXO N° 3

PROPUESTA PEDAGÓGICA



“LÚDICA DIDÁCTICA Y EL DESARROLLO DE CAPACIDADES MATEMÁTICAS”



I.E. I. N° : 712

Sección : 4 AÑOS

Docente Investigador: BURGA SEGOBIA Lucila.

Bambamarca, 2018.



PROPUESTA PEDAGÓGICA

“LÚDICA DIDÁCTICA Y EL DESARROLLO DE CAPACIDADES MATEMÁTICAS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. DRE** : Cajamarca.
1.2. UGEL : Hualgayoc –Bambamarca
1.3. I.E.I : N° 712
1.4. DIRECTORA : Ventura Huamán Isolina
1.5. INVESTIGADORA : Burga Segobia Lucila
1.6. SECCIÓN : 4 años

II. INTRODUCCIÓN:

La presente propuesta pretende apoyar a los docentes y padres de familia en el trabajo con los estudiantes para desarrollar el pensamiento lógico matemático por medio de la aplicación de las actividades lúdicas con la utilización de material concreto, donde los estudiantes puedan resolver problemas cotidianos y fortalecer el pensamiento lógico, crítico, creativo y reflexivo.

El desarrollo del pensamiento lógico matemático es uno de los pilares fundamentales del estudio ya que desarrolla destrezas esenciales que se ponen en práctica en el diario vivir en todos los espacios, desarrollando el pensamiento lógico y crítico la capacidad de razonamiento y la creatividad para resolver problemas de la vida diaria.

Por otro lado el juego en la infancia es un medio de aprendizaje eficaz, a través del cual también se forma la personalidad, nos permite relacionarnos con los demás, aprendemos a resolver problemas, situaciones conflictivas y cooperativas que se repiten con frecuencia en la vida cotidiana.

Este proceso de enseñanza - aprendizaje a través del juego implica una serie de situaciones que deben permitir al niño y a la niña, alcanzar los conocimientos propuestos, para luego poder aplicarlos en la vida cotidiana y formarse íntegramente como personas. Por lo tanto,

es importante que el aprendizaje sea para los niños y niñas una instancia de participación activa, donde puedan manipular los elementos, observar y reflexionar sobre los procesos implicados y los mismos conceptos involucrados en dicha actividad.

Es responsabilidad de los docentes y padres de familia encargados de la educación, crear situaciones de aprendizaje significativo, motivando a los estudiantes a ser los constructores de su propio conocimiento, utilizando materiales y juegos que sean de ayuda para una comprensión total y permanente de aprendizaje.

Lúdica Didáctica:

La actividad lúdica permite un desarrollo integral de la persona, crecer en nuestro interior y exterior, disfrutar de nuestro entorno natural, de las artes, de las personas, además de uno mismo. Por medio del juego, aprendemos las normas y pautas de comportamiento social, hacemos nuestros valores y actitudes, despertamos la curiosidad. De esta forma, todo lo que hemos aprendido y hemos vivido se hace, mediante el juego.

La importancia del juego:

El juego tiene un fin en sí mismo como actividad placentera para los niños y como medio para la realización de los objetivos programados en las diferentes materias que se imparten en la sala de clases. El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que influyen en la personalidad del niño:

- El cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados.
- El motriz, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- El social, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.
- El afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

Las funciones o características principales que tiene el juego son: motivador, placentero, creador, libre, socializador e integrador.

III. Fundamentación e Importancia del Programa:

El sistema educativo peruano tiene ante sí uno de los más grandes retos de todos los tiempos: el de mejorar la educación del país. En tal sentido, resulta de carácter prioritario tomar medidas urgentes que den solución a este problema.

Por ello, el presente programa tiene como propósito mejorar el aprendizaje de los estudiantes en el área de matemáticas.

Es por eso la actividad matemática ha tenido desde siempre un componente lúdico que ha sido lo que ha dado lugar a una buena parte de las creaciones más interesantes que en ella han surgido.

La matemática por su naturaleza misma es también juego, si bien este juego implica otros aspectos, como el científico, instrumental, filosófico, que junto con la actividad matemática conforman uno de los verdaderos ejes de nuestra cultura.

Si el juego y la matemática en su propia naturaleza, tienen tantos rasgos comunes, no es menos cierto que también participen de las mismas características en lo que respecta a su propia práctica. Esto es especialmente interesante cuando nos preguntamos por los métodos más adecuados para transmitir a nuestros alumnos el profundo interés y el entusiasmo que las matemáticas pueden generar y para proporcionar una primera familiarización con los procesos usuales de la actividad matemática.

La elaboración del presente Programa Educativo Juegos Lúdicos busca mejorar el aprendizaje en el área de Matemática la cual se fundamenta en el paradigma aprendizaje significativo de Ausubel, quién afirma que para que un aprendizaje sea significativo, se debe considerar los saberes previos del estudiante, también nos manifiesta sobre la importancia del juego.

Asimismo tenemos en cuenta los aportes de Vigotsky sobre la importancia del aprendizaje social cognitivo, afirma con profundidad que el potencial de aprendizaje (dimensión cognitiva) se desarrolla por medio de la socialización contextualizada (dimensión socio-cultural).

Como señala Alsina, C. (1991) que “Enseñar y aprender matemática puede y debe ser una experiencia feliz. Curiosamente casi nunca se cita a la felicidad dentro de los objetivos

educativos pero es bastante evidente que sólo podremos hablar de una labor docente bien hecha cuando todos alcancemos un grado de felicidad satisfactorio” Ciertamente hay que hacer todo lo posible para que el aprendizaje de las matemáticas sea lo más feliz posible y esto se puede lograr a través de la inclusión de las dinámicas y juegos en las actividades de aprendizaje en el área de matemática.

Este programa o propuesta pedagógica se inserta en un contexto que propone mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en el campo de la matemática. Surge desde una iniciativa docente, la cual es consciente del rechazo de muchos alumnos hacia el área. Los docentes artífices de esta innovación hemos querido romper con este prejuicio intentando que los alumnos se sientan contentos y participen activamente en las clases de matemáticas, que conozcan su aspecto lúdico y, mediante el juego, conducirles a descubrir su contenido y disfrutar con su aprendizaje.

La fundamentación del Programa subraya por un lado la importancia de ofrecer a los alumnos un adecuado acceso a los conocimientos y por otro, la necesidad de garantizar aprendizajes funcionales. Asimismo, asume que la actividad lúdica es un recurso especialmente apropiado para la realización de los aprendizajes escolares, ya que, además de ofrecer un acceso agradable a los conocimientos, puede ayudar al alumno a modificar y re-elaborar sus esquemas de conocimiento ayudándole a construir su propio aprendizaje.

IV. Problema o necesidades educativas a resolver.

En la Institución Educativa de la muestra tiene un bajo rendimiento académico, sobre todo en el área de Matemática, debido a diversos factores, entre ellos las inadecuadas estrategias metodológicas que emplean los docentes, la falta de un Proyecto Curricular Institucional, el poco interés y desmotivación de los estudiantes para resolver problemas matemáticos.

El estudiante, evidencia distintos ritmos de aprendizajes, dificultad para comprender conceptos matemáticos, dificultad para resolver problemas, iniciándose en el pensamiento abstracto y con una marcada indiferencia por la práctica consciente y responsable del ejercicio matemático. De allí que para lograr una mejor respuesta de los estudiantes es necesario manejar estrategias activas de aprendizaje como manipulación de objetos, juegos

lúdicos, construcción de materiales, elaboración de organizadores gráficos, investigación y profundización individual y socializado.

Por estas razones nos propusimos elaborar el Programa de Juegos lúdicos, como una propuesta pedagógica basado en la planificación, ejecución, evaluación y mejoramientos permanentes del Aprendizaje, tendientes a mejorar las capacidades de los estudiantes en el Área de Matemática, Razonamiento y Demostración, Comunicación Matemática y Resolución de problemas y por ende mejorar el logro de capacidades.

V. Principios didácticos que la orientan:

- El desarrollo de conceptos matemáticos parte de situaciones relacionadas con la vida de los estudiantes.
- Trabajar en equipo compartiendo sus conocimientos.
- Construyen sus aprendizajes elaborando materiales concretos.
- Participan en los juegos lúdicos respetando normas.
- Lograr el dominio de las capacidades matemáticas.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 UGEL : BAMBAMARCA.
1.2 I.E. I : 712.
1.3 DIRECTORA : Isolina VENTURA HUAMÁN
1.4 DOCENTE DE AULA : Tabita Raquel SÁNCHEZ NOVOA
1.5 INVESTIGADORA : Lucila BURGA SEGOBIA.
1.6 EDAD : 4 AÑOS.

II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

“JUGAMOS CON LOS GUSANITOS “LARGO Y CORTO”

III. ANTES DE SESIÓN:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

IV. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

✓ Siluetas de gusanos.

V. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	ITEM
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño, de largo a corto.

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	T°
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>PROBLEM.</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROPÓSITO</p>	<p>Arman rompecabezas, luego explican que hicieron, guardan todo en su lugar.</p> <p>Cantan la canción la tortuguita:</p> <p style="text-align: center;"><i>Una tortuguita menea la cabeza, Estira la patita y se le quita la pereza. Dice el perezoso me duele la cabeza, Me duele la cintura y tengo ganas de dormir. Esa es una trampa que el diablo a ti te pone Para que no vayas a las clases hoy.</i></p> <p>Se dialoga sobre las partes del cuerpo de la tortuguita; cuál es la más larga, cuál será la más cota; la docente pregunta si las partes de su cuerpo de la tortuga se parece a la de los niños; etc.</p> <p>Mediante estas interrogantes se recogen saberes previos.</p> <p>Se declara el tema y el propósito de la sesión: Hoy aprenderemos a hacer uso correcto de las frases: LARGO-CORTO</p>	<p>Rompecabezas</p> <p>Parlante</p>	15'

DESARROLLO	Comprensión del problema	A cada grupo formando le entregamos pelotas cada vez que la profesora aplauda lanzan la pelota, el otro grupo observa y menciona. ¿Quién hizo rebotar la pelota más alto? Se les entregará latas de leche vacía y por grupos las forman en una fila larga y otra más corta.	Pelotas latas siluetas cintas cajas	35'
	Búsqueda de la estrategia	¿Son iguales? ¿Cómo son? Hoy aprenderemos a diferenciar lo largo de lo corto, se les explica que le servirá para aprender matemática, narramos el cuento el viaje por la selva con siluetas de caminos largos y cortos.		
	Representación de lo concreto-simbólico/Formalización	Responden las preguntas de comprensión ¿Cómo era el camino por donde pasó el niño? ¿Cómo era el puente por donde pasaron los niños? Con cintas largas y cortas manipulan y comparan, guardan en una caja todos los largos y en otra los cortos.		
	Reflexión	¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que más les gustó?		

CIERRE	METACOGN CIÓN Y EXTENSIÓN	<p>Narramos el cuento “El gusanito que perdió en una manzana”. Responden a las preguntas de comprensión.</p> <p>Moldean a los gusanos largos y cortos.</p> <p>Mediante el diálogo realizamos actividades de metacognición.</p>		25’
---------------	----------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-----

VII. ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA

- ✓ Formación.
- ✓ Canción de despedida.

Lucila Burga Segobia
INVESTIGADORA



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 UGEL : BAMBAMARCA.
1.2 I.E. I : 712.
1.3 DIRECTORA : Isolina VENTURA HUAMÁN
1.4 DOCENTE DE AULA : Tabita Raquel SÁNCHEZ NOVOA
1.5 INVESTIGADORA : Lucila BURGA SEGOBIA.
1.6 EDAD : 4 AÑOS.

II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

CONTAMOS JUGANDO

III. ANTES DE SESIÓN:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

IV. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

✓ Diferentes objetos y material concreto

V. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMETENCIA	INDICADOR	INSTR. DE EVAL.
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño, de largo a corto.	Ficha de observación

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS	ESTRATEGIAS	MAT.	T°
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>PROBLEM. Y SABERES RES PREVIOS</p> <p>PROPÓSITO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas se dirigen a los sectores de su preferencia, explican para que lo hicieron. Para que les servirá, luego guardan todo en su lugar. - La docente mediante la lluvia de ideas dialoga sobre los materiales que utilizaron en los sectores a donde fueron y si todos los objetos tienen la misma forma y tamaño. - La docente declara el propósito de la sesión 	<p>Rompecabezas</p> <p>Parlante</p>	15'
DESARROLLO	<p>Comprensión del problema</p> <p>Búsqueda de la estrategia</p> <p>Representación de lo concreto-simbólico/Formalización</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Salimos al patio en forma ordenada, formamos 3 grupos de 4 integrantes, explicamos el juego que realizaremos, por grupos construirán una torre con latas. - El grupo que termine primero levantará la mano, luego los que terminaron segundo y últimos. - Se les llama a los grupos y se les pide que formen una columna jugando a rimar palabras: primero marinero, segundo rey del mundo, tercero hombre de acero; se les entrega medallas según el orden de llegada, 	<p>Patio escolar</p> <p>Hojas impresas.</p> <p>Medallas</p> <p>Latas.</p>	35'

	Reflexión	<p>luego en una hoja dibujan las experiencias realizadas.</p> <p>- Cada grupo reflexiona sobre el trabajo que realizaron.</p>		
CIERRE	Metacognición y Extensión	<p>- Entregamos una ficha con un laberinto para que encuentren el camino que lleva al león a encontrarla casa del abuelito, exponen sus trabajos.</p> <p>- Se realizan actividades de metacognición.</p>	Fichas	25'

ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA

- ✓ Formación.
- ✓ Canción de despedida.

Lucila Burga Segobia
INVESTIGADORA



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 UGEL : BAMBAMARCA.
1.2 I.E. I : 712.
1.3 DIRECTORA : Isolina VENTURA HUAMÁN
1.4 DOCENTE DE AULA : Tabita Raquel SÁNCHEZ NOVOA
1.5 INVESTIGADORA : Lucila BURGA SEGOBIA.
1.6 EDAD : 4 AÑOS.

II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

CONTAMOS JUGANDO

III. ANTES DE SESIÓN:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

IV. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

✓ Siluetas de gusanos.

V. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Realiza representaciones de cantidades con objetos, hasta 5 dibujos.

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	T°
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>PROBLEM.</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROPÓSITO</p>	<p>- Los niños y niñas se dirigen a los sectores de su preferencia, explican para que lo hicieron. Para que les servirá, luego guardan todo en su lugar.</p> <p>- Se pide a los niños que cuenten los objetos que más les gustó en los sectores en los que estuvieron jugando.</p> <p>- Se pide que de esos objetos, únicamente, seleccione 3 o 5. Se dialoga qué hicieron para seleccionarlos.</p> <p>- Se declara el propósito de la actividad: Repasaremos los números, aprendiendo a contar hasta 5.</p>	<p>Rompecabezas</p> <p>Parlante</p>	15'
DESARROLLO	<p>Comprensión del problema</p> <p>Búsqueda de la estrategia</p>	<p>- Salimos al patio en forma ordenada, formamos 3 grupos de 4 integrantes, explicamos el juego que realizaremos, por grupos construirán una torre con latas.</p> <p>- Los estudiantes conversarán en cada grupo para buscar formas de cómo ser los mejores.</p>	<p>Patio escolar</p> <p>Hojas impresas.</p> <p>Medallas</p> <p>Latas.</p>	35'

	<p>Representación de lo concreto-simbólico/Formalización</p> <p>Reflexión</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El grupo que termine primero levantará la mano, luego los que terminaron segundo y últimos. - Se les llama a los grupos y se les pide que formen una columna jugando a rimar palabras: primero marinero, segundo rey del mundo, tercero hombre de acero; se les entrega medallas según el orden de llegada. - Luego en una hoja dibujan las experiencias realizadas. - Se analiza si las estrategias utilizadas nos ayudaron para realizar la actividad. - Se felicita a los grupos ganadores, incidiendo en que a veces ganamos y otras perdemos. 		
CIERRE	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Se dialoga sobre lo que hoy aprendimos, cómo lo hicimos, para qué me servirá, etc. 	Fichas	25'

ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA

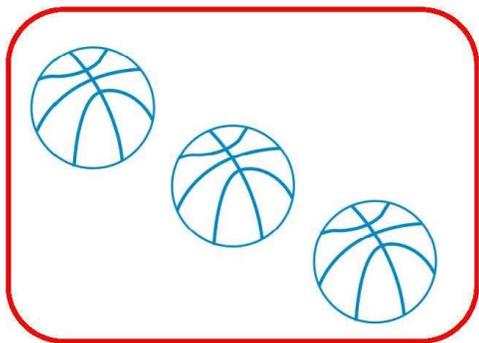
- ✓ Formación.
- ✓ Canción de despedida.

Lucila Burga Segobia
INVESTIGADORA

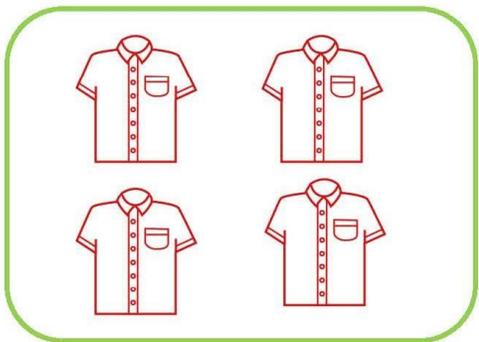
FICHA DE APLICACIÓN

NOMBRE:.....

INSTRUCCIONES: Cuenta los objetos y encierra el número que corresponde.



1 2 3



3 4 5



2 3 4



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 UGEL : BAMBAMARCA.
1.2 I.E. I : 712.
1.3 DIRECTORA : Isolina VENTURA HUAMÁN
1.4 DOCENTE DE AULA : Tabita Raquel SÁNCHEZ NOVOA
1.5 INVESTIGADORA : Lucila BURGA SEGOBIA.
1.6 EDAD : 4 AÑOS.

II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

JUGAMOS CON LOS CUANTIFICADORES: MUCHOS -POCOS

III. ANTES DE SESIÓN:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

IV. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

✓ Siluetas de objetos en conjuntos

V. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”.

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	T°
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>PROBLEM.</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROPÓSITO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mostramos imágenes de figuras con cantidades diferentes. - Se improvisa una canción con los nombres de los objetos presentados y las cantidades. Ej. Tengo un gatito y dos cartoncitos...etc. - Se les pregunta a los niños ¿Qué figuras son? - La docente preguntará, en qué grupo hay más objetos o imágenes, ¿por qué?, ¿cómo lo reconocen?, etc. - Se hace conocer que en la actividad de hoy aprenderemos a elegir de manera correcta las palabras: MUCHO, POCO, NADA. 	láminas	15'
DESARROLLO	<p>Comprensión del problema</p> <p>Búsqueda de la estrategia</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La maestra muestra 2 envases en uno hay muchos objetos y en el otro pocos. Los niños dialogan sobre los envases dando su opinión sobre ello. - A través de una breve narración se explica de estas cantidades muchos, pocos, uno o ninguno. - Se entrega a cada uno ganchos de ropa para que los clasifiquen por color, luego se 	Objetos ganchos	35'

	Representación de lo concreto-simbólico/Formalización Reflexión	les pregunta: ¿Cuántos hay de cada color? <ul style="list-style-type: none"> - Se les pide que verbalicen y cuenten los ganchos que agruparon, se les entrega un papelote donde recortan y pegan figuras de muchas, pocas y ninguna. - Explican sus trabajos 		
CIERRE	METACOGNICIÓN Y EXTENSIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - En un plato descartable se coloca témpera morada y blanca y se mezcla. Los niños observan los resultados. ¿Qué color salió? - ¿De qué color se puso más?, Qué pasaría si le colocamos más color de la blanca y menos de morada; etc. - En qué otras actividades cotidianas utilizamos: el “POCO, MUCHO, NADA. 	Témperas, pinceles, platos descartables	25'

ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA

- ✓ Formación.
- ✓ Canción de despedida.

Lucila Burga Segobia
INVESTIGADORA

MUCHOS-POCOS

NOMBRE:.....

1. Colorea el dibujo que tiene muchos globos:



2. Colorea el dibujo que presenta pocos pájaros:





SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 UGEL : BAMBAMARCA.
1.2 I.E. I : 712.
1.3 DIRECTORA : Isolina VENTURA HUAMÁN
1.4 DOCENTE DE AULA : Tabita Raquel SÁNCHEZ NOVOA
1.5 INVESTIGADORA : Lucila BURGA SEGOBIA.
1.6 EDAD : 4 AÑOS.

II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

RECONOCIENDO EL ELEMENTO IGUAL

III. ANTES DE SESIÓN:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

IV. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

✓ Siluetas de objetos en conjuntos

V. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Emplea estrategias propias, basadas en el ensayo y error para continuar o crear patrones de repetición o igualdad.

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS	ESTRATEGIAS	MAT.	T°
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>PROBLEM.</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROPÓSITO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mostramos imágenes de figuras con cantidades diferentes. Se les pregunta a los niños ¿Qué figuras son? - La docente muestra dos peceras con algunos pececitos. - Se conversa sobre qué saben los niños de los peces: ¿dónde viven?, ¿qué comen?, ¿qué pasa si les sacamos del agua?, ¿por qué?, etc. - Se pregunta cuántos peces hay en total, ¿cuántos en cada pecera?, etc. - Se declara el tema y el propósito de la actividad: Aprenderemos a utilizar la palabra IGUAL A, en cantidades. 	láminas	15'
DESARROLLO	<p>Comprensión del problema</p> <p>Búsqueda de la estrategia</p> <p>Representación de lo concreto-simbólico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La maestra muestra 2 envases en uno hay muchos objetos y en el otro pocos. Los niños dialogan sobre los envases dando su opinión sobre ello. - A través de una breve narración se explica de estas cantidades muchos, pocos, uno o ninguno. - Luego se le pide a dos alumnos voluntarios para que igualen los envases con la misma cantidad. - Explican qué hicieron para que ambos envases tengan la misma cantidad de objetos. 	Objetos gancho s	35'

	<p>Formalización</p> <p>Reflexión</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Así se turnarán los niños y en grupos harán esta misma actividad con diferentes envases - Se les pide que verbalicen y cuenten los ganchos que agruparon, se les entrega un papelote donde recortan y pegan figuras de muchas, pocas y ninguna. Explican sus trabajos 		
CIERRE	<p>Metacognición y extensión</p>	<ul style="list-style-type: none"> - En un plato descartable se coloca frutas solicitando que se distribuyan en su grupo de manera igualitaria uno a uno entre todos. - Se reflexiona sobre la actividad. - En sus casitas realizan la ficha de anexo adjunta a esta actividad. 	<p>Témper as, pincele s, platos descart ables</p>	<p>25'</p>

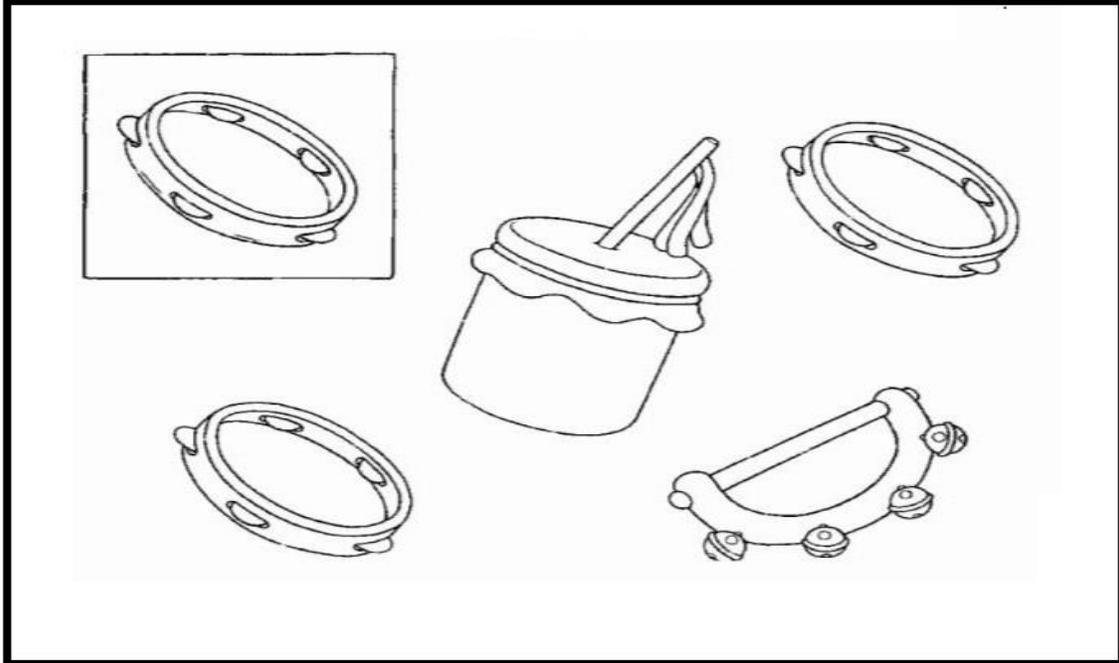
ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA

- ✓ Formación.
- ✓ Canción de despedida.

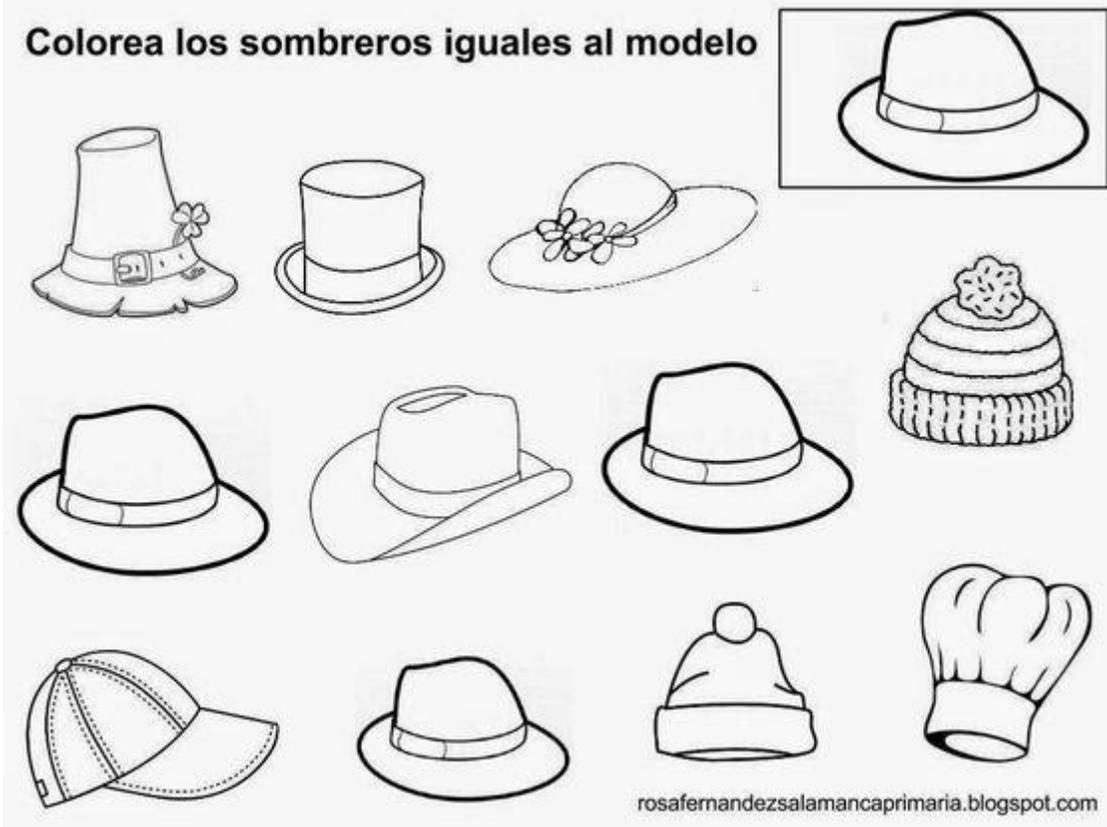
Lucila Burga Segobia
INVESTIGADORA

NOMBRE:.....

Colorea los dibujos iguales al modelo



Colorea los sombreros iguales al modelo





SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 UGEL : BAMBAMARCA.
1.2 I.E. I : 712.
1.3 DIRECTORA : Isolina VENTURA HUAMÁN
1.4 DOCENTE DE AULA : Tabita Raquel SÁNCHEZ NOVOA
1.5 INVESTIGADORA : Lucila BURGA SEGOBIA.
1.6 EDAD : 4 AÑOS.

II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

**JUGANDO CON MIS AMIGOS RECORDAMOS LOS NÚMEROS
DEL 1 AL 5**

III. ANTES DE SESIÓN:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

IV. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

✓ Siluetas de objetos de diferentes figuras

V. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Realiza representaciones de cantidades con objetos, hasta 5, dibujos.

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	T°
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>PROBLEM.</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROPÓSITO</p>	<p>Presentaré en una bolsa papelotes.</p> <p>Los niños tratarán de adivinar el contenido.</p> <p>*Dialogamos: ¿Qué habrá en esta bolsa? ¿Alguien me puede decir? *Los niños(as) emiten sus opiniones.</p> <p>¿Quieren saber que hay en esta bolsa? *Ahora vamos a constatar si alguien adivinó lo que hay en esta bolsa.</p> <p>*La maestra poco a poco saca los papelotes y muestra a los niños(as).</p> <p>¿Cuántos papelotes hay? ¿Qué habrá en los papelotes? ¿Alguien quiere abrir? *Cuatro voluntarios saldrán al frente para abrir los papelotes</p> <p>Se declara el tema de la actividad y el propósito.</p>	papelotes	15'
DESARROLLO	<p>Comprensión del problema</p> <p>Búsqueda de la estrategia</p>	<p>- La maestra se dirige a los niños(as) y dice: ¿Qué podemos hacer con estos papelotes? ¿Qué figuras están representadas en el papelote? ¿Cuántas pelotas hay en cada papelote? ¿En qué podemos jugar? ¿Les gustaría jugar?</p> <p>- Los niños verbalizan sus ideas. *Bien niños(as) hoy día vamos a jugar entre amigos a la casita y a recordaremos los números del 1 al 4 .</p> <p>- JUGAMOS: *Para jugar nos sentamos en círculo y colocamos en forma ordenada las casitas del 1 al 4 y dibujamos a la entrada escalones teniendo en cuenta el número de pelotas que tiene cada casa .</p> <p>- La maestra orienta a los niños(as) sobre el juego.</p>	Papelote, siluetas	35'

	<p>Representación de lo concreto-simbólico</p> <p>Formalización</p> <p>Reflexión</p>	<p>- Los niños(as) en forma ordenada saltan los escalones con un pie y al llegar a la casa lo harán con los dos.</p> <p>- Todos saltarán para llegar a las cuatro casitas. De esta forma todos los niños(as) participarán del juego. Dialogamos: ¿En qué jugamos? ¿Cuántas casitas eran? ¿Cuál es la forma de cada casa? ¿Dónde vive el número 1? ¿Dónde vive el número 2? ¿Dónde vive el número tres? ¿Dónde vive el número 4? ¿Qué números hemos recordado? ¿En qué otro juego podemos jugar? *Los niños(as) verbalizan sus ideas.</p> <p>- La maestra entrega a los niños(as) una ficha para relacionar los objetos con el número que le corresponde. Al culminar exponen sus trabajos.</p>		
CIERRE	Metacognición y Extensión	<p>- Actividades de metacognición: Los niños(as) comentarán sobre la actividad realizada y enseñarán a sus padres a jugar a la casita de números</p>	Casita de números Palabra oral	25'

ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA

- ✓ Formación.
- ✓ Canción de despedida.

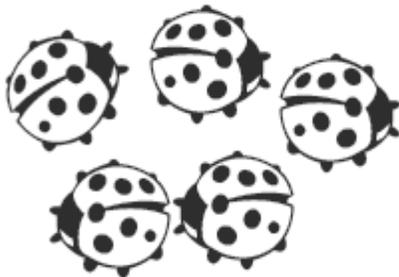
Lucila Burga Segobia
INVESTIGADORA

Nombre: _____

Números del 1 al 5



Relaciona cada grupo con su número. Colorea los dibujos.



1

5

2

4

3



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 UGEL : BAMBAMARCA.
1.2 I.E. I : 712.
1.3 DIRECTORA : Isolina VENTURA HUAMÁN
1.4 DOCENTE DE AULA : Tabita Raquel SÁNCHEZ NOVOA
1.5 INVESTIGADORA : Lucila BURGA SEGOBIA.
1.6 EDAD : 4 AÑOS.

II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

JUGANDO CON LAS SECUENCIAS

III. ANTES DE SESIÓN:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

IV. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

✓ Siluetas de Figuras geométricas

V. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Propone hasta dos elementos que se repiten para completar o ampliar patrones de repetición o secuencias.

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS	ESTRATEGIAS	MAT.	T°
	MOTIVACIÓN	Cantamos la canción: “De colores”. ¿De qué nos habla la canción?, ¿A	papelotes	15’

<p>INICIO</p>	<p>PROBLEM. Y SABERES PREVIOS</p> <p>PROPÓSITO</p>	<p>quiénes menciona la canción?, ¿Les gusta la canción?</p> <p>-La docente se dialoga sobre si les gusta los colores, cuáles son los colores primarios.</p> <p>-La docente muestra latas de leche pintadas, preguntando qué colores son, las alterna, y les pide a alumnos voluntarios a seguir la secuencia del ejemplo.</p> <p>-Se les pide que nos digan qué haremos en esta clase.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>Comprensión del problema</p> <p>Búsqueda de la estrategia</p> <p>Representación de lo concreto-simbólico/Formalización</p> <p>Reflexión</p>	<p>-Mostramos una lámina con figuras geométricas de diversos colores, describimos el material ¿Qué figuras son?, ¿De qué colores están?, ¿Cuántas figuras hay?</p> <p>-Hoy trabajaremos a jugar con las secuencias. Sacamos a los niños al patio les formamos uno detrás de otro, secuencializando un niño, seguido una niña y así sucesivamente, se les pide que ellos solos lo realicen nuevamente la secuencia de niños.</p> <p>-En el aula se les da una hoja impresa para que ellos sigan la secuencia de colores dando uso a las figuras geométricas. Salen a la pizarra y dibujan una secuencia de su preferencia.</p> <p>-Comparan sus trabajos con los de los demás.</p>	<p>Lámina Figuras Patio Aula Hojas impresa Niños Pizarra Plumones acrílicos</p>	<p>35'</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Metacognición y extensión</p>	<p>-Usando ténpera pintamos los círculos con la secuencia de colores: rojo, azul.</p>	<p>Témperas, pinceles, platos descartables</p>	<p>25'</p>

		-Se realizan actividades de metacognición.		
--	--	--------------------------------------------	--	--

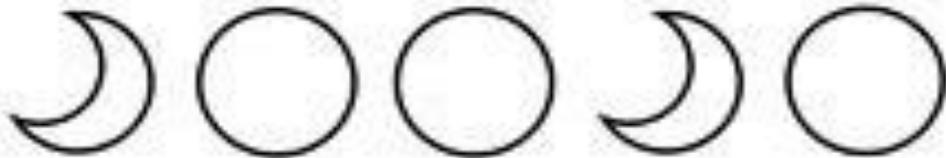
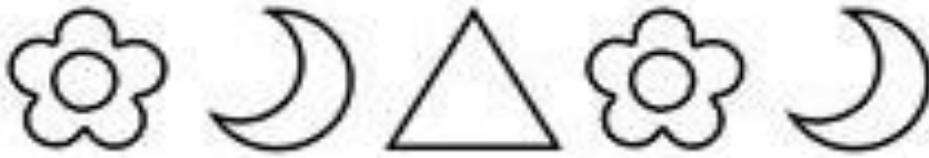
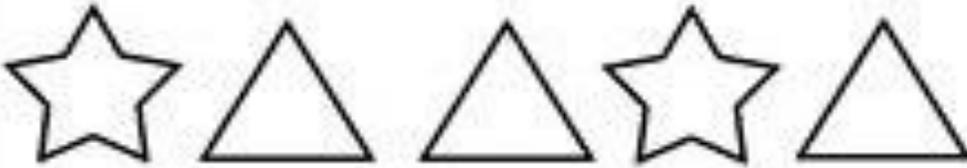
ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA

- ✓ Formación.
- ✓ Canción de despedida.

Lucila Burga Segobia
INVESTIGADORA

COMPLETA LA SERIE CON LA IMAGEN QUE SIGUE

NOMBRE:.....



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 UGEL : BAMBAMARCA.
1.2 I.E. I : 712.
1.3 DIRECTORA : Isolina VENTURA HUAMÁN
1.4 DOCENTE DE AULA : Tabita Raquel SÁNCHEZ NOVOA
1.5 INVESTIGADORA : Lucila BURGA SEGOBIA.
1.6 EDAD : 4 AÑOS.

II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

RECONOCIENDO EL CÍRCULO

III. ANTES DE SESIÓN:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

IV. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

✓ Siluetas de Figuras geométricas

V. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de equivalencia y cambio	Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, reconociendo el círculo.

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS	ESTRATEGIAS	MAT.	T°
	MOTIVACIÓN	-¿Niños buenos días?; ¿Cómo están hoy?; ¿Qué día es hoy?; ¿Quién faltó hoy?; ¿Alguien sabe por qué faltó el niño?,	papelotes	15'

INICIO	ROBLEM. Y SABERES PREVIOS PROPÓSITO	¿Sabén que área nos toca desarrollar?, ¿Qué clase hicimos la semana pasada? - Se dialoga con los niños recordando todo lo trabajado en las clases anteriores. - Se declara el tema y el propósito de la actividad.		
DESARROLLO	Comprensión del problema Búsqueda de la estrategia Representación de lo concreto-simbólico/Formalización Reflexión	- Salimos al patio, nos ubicamos en el contorno de los círculos que se dibujó, explicamos el juego “Al redondo redondo”. Caminan por contorno de la figura, se ubican dentro de la figura. - Hoy trabajaremos la figura geométrica el círculo. - Identifican los objetos de su entorno que tienen forma circular. - repasan los círculos en las hojas impresas, luego dibujan los círculos en sus cuadernos y lo pintan con el color de su elección. Explican sus trabajos.	Patio escolar Tiza Hojas impresas Colores Cuadernos	35’
CIERRE	Metacognición y extension	- Rellenan con semillas las figuras dadas.	Semillas	25’

ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA

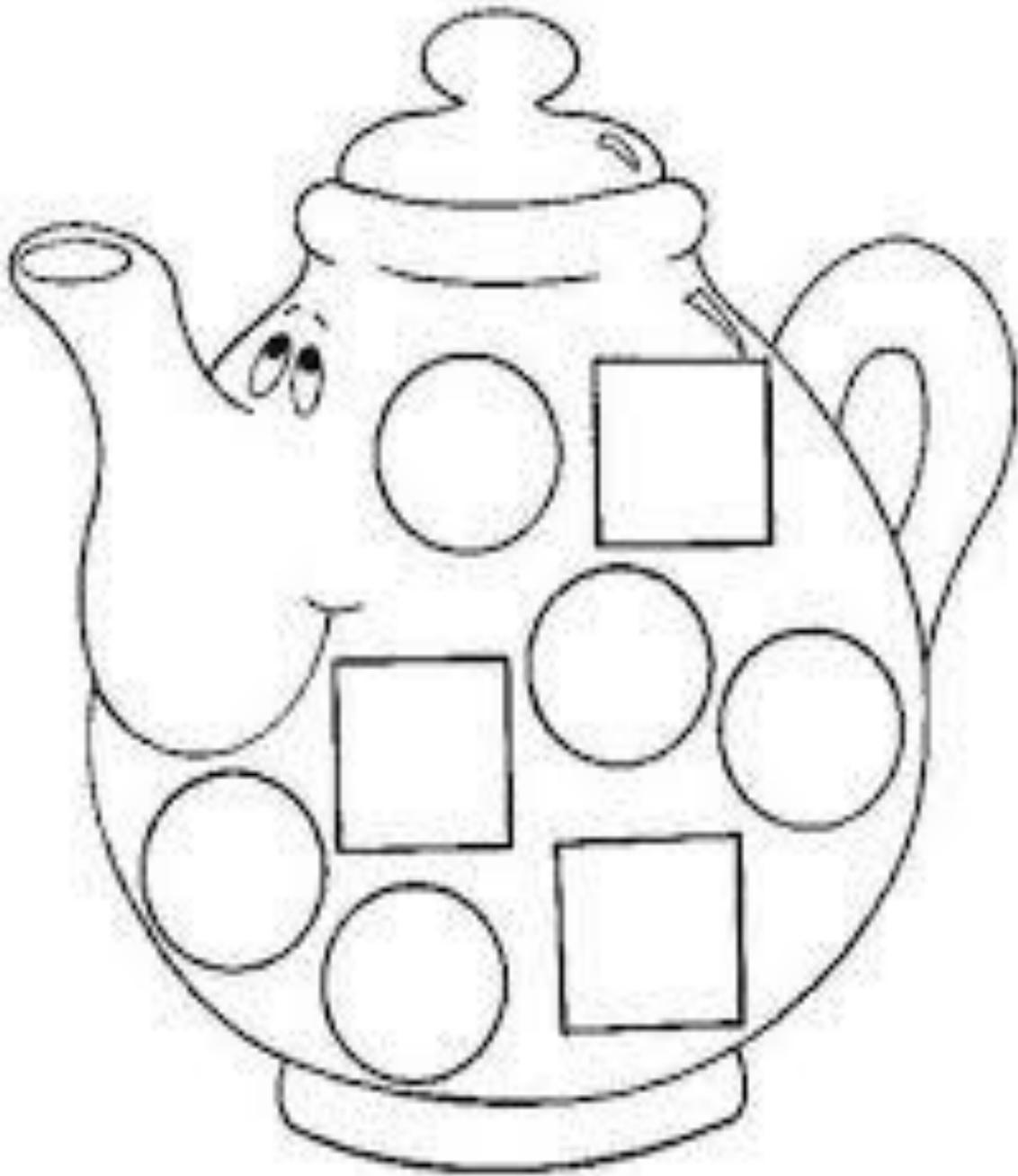
- ✓ Formación.
- ✓ Canción de despedida.

Lucila Burga Segobia
INVESTIGADORA

RECONOCIENDO EL CÍRCULO

NOMBRE:.....

COLOREA DE AMARILLO LOS CÍRCULOS EN LA FIGURA





SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 UGEL : BAMBAMARCA.
1.2 I.E. I : 712.
1.3 DIRECTORA : Isolina VENTURA HUAMÁN
1.4 DOCENTE DE AULA : Tabita Raquel SÁNCHEZ NOVOA
1.5 INVESTIGADORA : Lucila BURGA SEGOBIA.
1.6 EDAD : 4 AÑOS.

II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

RECONOCIENDO EL CUADRADO

III. ANTES DE SESIÓN:

Preparamos y definimos el material que se va utilizar.

IV. MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR:

✓ Siluetas de Figuras geométricas

V. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, reconociendo el círculo.

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS	ESTRATEGIAS	MAT.	T°
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>PROBLEM. Y SABERES PREVIOS</p> <p>PROPÓSITO</p>	<p>Los niños y niñas saludan a la maestra, se dirigen a los sectores de su preferencia, luego se les pregunta:</p> <p>¿Qué hicieron? ¿Para qué les servirá? Ordenan todo en su lugar.</p> <p>Se dialoga sobre lo trabajado en la clase anterior; y se declara el tema de hoy.</p> <p>Se declara el tema.</p>	papelotes	15'
DESARROLLO	<p>Comprensión del problema</p> <p>Búsqueda de la estrategia</p> <p>Representación de lo concreto-simbólico/Formalización</p> <p>Reflexión</p>	<p>Se les presenta una lámina con el cuadrado y se les pregunta a los niños ¿Cómo se llama esa figura?</p> <p>¿De qué color está pintado? ¿Cuántos lados tiene?</p> <p>Los niños salen a la pizarra a contar los lados de la figura presentada</p> <p>Hoy trabajaremos el tema el cuadrado.</p> <p>Se les entrega una hoja impresa para que recorten las figuras ”</p> <p>Luego explican cuántas figuras cuadradas cortaron. Pegan en su cuaderno sus figuras.</p> <p>. Los niños usando palitos de fósforo forman la figura geométrica del cuadrado.</p> <p>Con ayuda de la maestra los niños escriben el nombre de la figura que realizaron.</p> <p>Luego usando cartulina recortan figuras cuadradas.</p> <p>La maestra reparte la hoja impresa para que los niños trabajen</p> <p>Resuelven la hoja práctica.</p> <p>Desarrollan una ficha de meta cognición.</p>	<p>Patio escolar</p> <p>Tiza Hojas impresas</p> <p>Colores Cuadernos</p>	35'

CIERRE	Metacognición y cierre	Realizan el proceso de metacognición a través de las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendí hoy? - ¿Cómo lo aprendí? - ¿Les gustó el tema? - ¿Qué dificultades encontré? ✓ ¿Qué hice para superar las dificultades?	Semillas	25'
---------------	-----------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------	-----

ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA

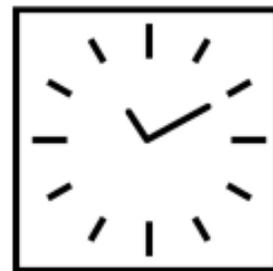
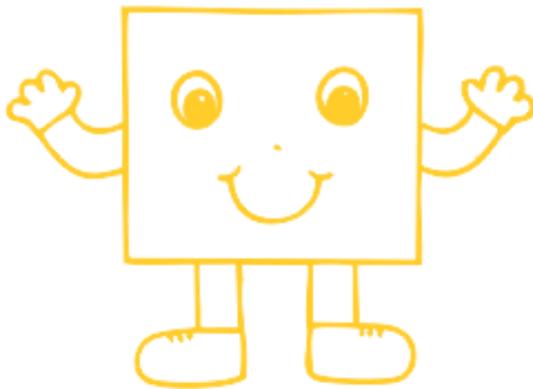
- ✓ Formación.
- ✓ Canción de despedida.

Lucila Burga Segobia
INVESTIGADORA

RECONOCIENDO EL CUADRADO

NOMBRE:

COLOREA LOS OBJETOS QUE TIENEN FORMA DE CUADRADO



EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS













GOBIERNO REGIONAL DE CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL HUALGAYOC-BAMBAMARCA
I.E.I. N° 712 - BAMBAMARCA



CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA I.E.I. N° 712 DE LA CIUDAD DE BAMBAMARCA; QUE
AL FINAL SUSCRIBE:

HACE CONSTAR:

Que la señora: **Lucila BURGA SEGOBIA**; estudiante de la Universidad San Pedro; ha realizado su trabajo de investigación titulado: "**Lúdica didáctica para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años-I.E. N° 712, Bambamarca, 2018**"; trabajo que ha sido desarrollado de manera responsable, eficiente y durante los tiempos establecidos.

Se expide la presente a solicitud de la parte interesada y para los fines que estime conveniente.

Bambamarca, diciembre del 2018.



N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante								Código Modular	Número y/o Nombre		
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Suavón de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽²⁾	Segunda Lengua ⁽²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO			Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽³⁾
22																	
23																	
24																	
25																	
26																	
27																	
28																	
29																	
30																	
31																	
32																	
33																	
34																	
35																	
36																	
37																	
38																	
39																	
40																	
41																	
42																	
43																	
44																	
45																	
46																	
47																	
48																	
49																	
50																	

Resumen	
Hombres	9
Mujeres	7
Total	16

R. Aguilera
AGUILAR RIVERAS, ROSA NELIDA
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma



T. Huaman
TURA HUAMAN, ISOLINA
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D. N° 07-2018	16	04	2018



NÓMINA DE MATRÍCULA - 2018

El reporte de la matrícula se emitirá haciendo uso de la Norma de Matriculación del Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa, disponible en <http://www.minedu.gob.pe/animat>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL. La I.E. remite una copia impresa a la UCEL, con la firma del Director.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

N° Orden	Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo		Período Lectivo		Ubicación Geográfica	
	Número y/o Nombre	712	Inicio	Fin	Dpto.	Prov.
1	010600000007	0272	02/03/2018	21/12/2018	CAJAMARCA	HUALGAYOC
2	010600000007	0272	02/03/2018	21/12/2018	BAMBAMARCA	BAMBAMARCA
3	010600000007	0272	02/03/2018	21/12/2018	Centro Poblado	
4	010600000007	0272	02/03/2018	21/12/2018	BAMBAMARCA	
5	010600000007	0272	02/03/2018	21/12/2018	Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁾	
6	010600000007	0272	02/03/2018	21/12/2018	Número y/o Nombre	
7	010600000007	0272	02/03/2018	21/12/2018	Código Modular	
8	010600000007	0272	02/03/2018	21/12/2018	Tipo de Discapacidad ⁽⁴⁾	
9	010600000007	0272	02/03/2018	21/12/2018	Discapacidad de la Madre ⁽³⁾	
10	010600000007	0272	02/03/2018	21/12/2018	Horas semanales que labora	
11	010600000007	0272	02/03/2018	21/12/2018	Trabaja el estudiante SI / NO	
12	010600000007	0272	02/03/2018	21/12/2018	Segunda Lengua ⁽²⁾	
13	010600000007	0272	02/03/2018	21/12/2018	Lengua materna ⁽²⁾	
14	010600000007	0272	02/03/2018	21/12/2018	Mora vive SI / NO	
15	010600000007	0272	02/03/2018	21/12/2018	Padre vive SI / NO	
16	010600000007	0272	02/03/2018	21/12/2018	País ⁽¹⁾	
17	010600000007	0272	02/03/2018	21/12/2018	Situación de Matricula ⁽⁵⁾	
18	010600000007	0272	02/03/2018	21/12/2018	Fecha de Nacimiento	
19	010600000007	0272	02/03/2018	21/12/2018	Sexo F/M	
20	010600000007	0272	02/03/2018	21/12/2018	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	
21	010600000007	0272	02/03/2018	21/12/2018	SALAZAR SILVA, Silvia Isamar	

- (1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBE/EBE: (BE) Inicial (PRO) Primaria (GECO) Secundaria
- (2) Modalidad : Para el caso EBA: (BE) Inicial, (BE) Intermedio, (AVAN) Avanzado (EBE) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EAB) Educ. Básica Especial, (EAB) Educ. a Distancia
- (3) Grado/Ciclo : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5) En caso de EBA: Ciclo 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3° Avanzado 1°, 2°, 3°, 4° (sólo EBA) Colocar "-" si en la Norma hay alumnos de varias edades (E1) o grados (P1, P2, P3, P4)
- (4) Característ. : Inicial (I) Unidocente (UC) Polidocente Completo y Polidocente Multigrado (PC) Polidocente Completo, (M) Multigrado y (PM) Polidocente Multigrado
- (5) Forma : (Esc) Escuelas, (NucEsc) No Escuelas Para el caso EBA: (P) Privada, (OP) Semi Privada, (CO) A distancia A.B.C... Colocar "-" si no se indica única o (P) Público (PR) Privado (O) Gestión : (PRO) PEB/BAU, Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes (PEBAU) PEB/BAU, Prog. de Educ. Básica Alter. de Jóvenes y Adultos (PEBAU) PEB/BAU, Prog. de Educ. Básica Alter. de Jóvenes y Adultos (PEBAU) PEB/BAU, Prog. de Educ. Básica Alter. de Jóvenes y Adultos Colocar "-" en caso de no corresponder
- (6) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
- (7) Ingresante : (I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Regresante, (RE) Reingresante solo en el caso de EBA.
- (8) País : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra Lengua, (E) Lengua extranjera (SE) Sin Escuelas, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
- (9) Tipo de discapacidad : (E1) Intelectual, (D1) Auditiva, (O1) Visual, (DM) Motor, (SC) Sordociego (OT) Otro Solo para el caso de estudiantes que provienen de otra Institución Educativa
- (10) N° de UOI o Cod. : El COD del Est. Se anota solo en el caso que el estudiante no posee (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21)

N.º Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽⁸⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Sexo HM	Datos del Estu. (9)									Código Modular	Número y/o Nombre				
			Día	Mes	Año		Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua materna ⁽¹²⁾	Segunda lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Educación de la madre ⁽¹³⁾			Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾		
22																					
23																					
24																					
25																					
26																					
27																					
28																					
29																					
30																					
31																					
32																					
33																					
34																					
35																					
36																					
37																					
38																					
39																					
40																					
41																					
42																					
43																					
44																					
45																					
46																					
47																					
48																					
49																					
50																					

Resumen	
Hombres	0
Mujeres	1
Total	1

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D. N° 17-2018	2	05	2018

VENTURA HUAMAN, ISOLINA
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

AGUILAR RIOJAS, ROSA NELIDA
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO
"HORACIO URTEAGA"
D.S. N° 32-94-ED. DE FECHA 22-07-1994

LA DIRECTORA GENERAL DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO "HORACIO URTEAGA" DE BAMBAMARCA, QUE SUSCRIBE;

HACE CONSTAR:

Que, **Lucila BURGA SEGOBIA**, identificada con D.N.I. N° 27997184 inició sus estudios de Formación Profesional Pedagógica en la Especialidad de **Educación Primaria** el **07 de abril del año 2003 – Semestre Académico 2003-I**, con el número de matrícula **8303**.

Se expide la presente **CONSTANCIA**, a solicitud verbal de la parte interesada para los fines que estime conveniente.

Bambamarca, 28 de octubre del 2019.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN - DIFOE
DRE - CAJAMARCA
I.E.S.P. "HORACIO URTEAGA"


Mg. AMELIA BENAVIDES ACUÑA
DIRECTORA GENERAL



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO
"HORACIO URTEAGA"
D.S. N° 32-94-ED. DE FECHA 22-07-1994

LA DIRECTORA GENERAL DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO "HORACIO URTEAGA" DE BAMBAMARCA, QUE SUSCRIBE;

HACE CONSTAR:

Que, **Lucila BURGA SEGOBIA**, identificada con D.N.I. N° 27997184 concluyó sus estudios de Formación Profesional Pedagógica en la Especialidad de Educación Primaria, el **23 de diciembre del año 2007** correspondiente al **Semestre Académico 2007-II**; con el N° de matrícula **8303**.

Se expide la presente **CONSTANCIA**, a solicitud de la parte interesada para los fines que estime conveniente.

Bambamarca, 28 de octubre del 2019.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN - DIFOP
DRE - CAJAMARCA
I.E.S.P. "HORACIO URTEAGA"
[Handwritten Signature]
M^g. AMELIA BENAVIDES ACUÑA
DIRECTORA GENERAL