

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
ESCUELA DE POSGRADO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



**Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica
para Desarrollar Aprendizajes Significativos en
los estudiantes de la IE. N° 123 Baños del Inca-
Cajamarca**

Tesis para obtener el Grado Académico de Maestro en Educación con
mención en Docencia y Gestión de la Calidad

AUTORA: Villanueva Bazán, Lilian Rocío

ASESOR: Zamora Rojas, Alix

Celendín – Perú

2018

1. PALABRAS CLAVE:

(Español)

Tema	Ortografía
Especialidad	Neurolingüística

Keywords

(Inglés)

Theme	Spelling
Specialty	Neurolingüística

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

Educación General

2. Título1

Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes Significativos en los Estudiantes de la I.E. N° 123 Baños Del Inca-Cajamarca

3. Resumen

La presente investigación, se orientó básicamente a determinar cómo la aplicación de juegos recreativos mejoró el aprendizaje significativo en el área de matemáticas en niños y niñas de cinco años de edad del nivel inicial, de la I.E.I. N° 123 Baños del Inca – Cajamarca 2018.

Para el desarrollo con respecto a la metodología, el tipo de investigación fue explicativa, optando por el diseño de investigación pre experimental, con un solo grupo.

La población estuvo constituida por 16 niños y niñas de 5 años de edad de la mencionada institución educativa.

Luego de la aplicación del programa se obtuvo una ganancia pedagógica de 11.245 puntos, resultado obtenido luego de la diferencia de medias, también se apreció una disminución con respecto a la dispersión de 0.951, y la homogeneidad dada por el coeficiente de variación de 38.10% para el pre test y de 17.38% para el pos test respectivamente. Finalmente mencionamos que la aplicación del programa basado en juegos recreativos es efectiva e incrementó el aprendizaje significativo en el área de matemáticas

4. Abstract

The present investigation was basically oriented to determine how the application of the recreational games improved the significant learning in the area of mathematics in boys and girls of five years old of the initial level, of the I.E.I. N ° 123 Baños del Inca - Cajamarca 2018.

For the development with respect to the methodology, the type of research was explanatory, opting for the design of research - pre experimental, with a single group.

The population was constituted by 16 boys and girls of 5 years of age of the aforementioned educational institution.

After applying the program, a pedagogical gain of 11,245 points was obtained, a result obtained after the difference in means, a decrease was also observed with respect to the dispersion of 0.951, and the homogeneity given by the coefficient of variation of 38.10% for the pretest and of 17.38% for the posts respectively. Finally, we mention that the application of the program based on recreational games is effective and increased the significant learning in the area of mathematics.

Índice

Contenido

2. Título	ii
3. Resumen	iii
4. Abstract.....	iv
Índice	v
5. Introducción.....	1
5.1. Antecedentes y Fundamentación Científica	1
5.1.1. Antecedentes	1
5.1.2. Fundamentación Científica.....	4
5.1.3. Bases Teóricas de Juegos Recreativos	9
5.1.4. Bases Teóricas del Aprendizaje Significativo	14
5.2. Justificación de la Investigación	20
5.3. Problema.....	21
5.3.1. Descripción de la Realidad Problema	21
5.4. Conceptuación y Operacionalización de las Variables.....	24
5.4.1. Variable (1).....	24
5.4.2. Variable (2).....	24
5.1.1. Operacionalización de la Variable (1)	21
5.1.2. Operacionalización de la Variable (2)	22
5.2. Hipótesis.....	23
5.3. Objetivos	23
5.3.1. Objetivo General	23
5.3.2. Objetivos Específicos.....	23
6. Metodología.....	24
6.1. Tipo y Diseño de Investigación	24
6.2. Población- Muestra	24
6.3. Técnicas e Instrumentos de Investigación	25
6.4. Procesamiento y Análisis de la Información.....	26
6.4.1. Técnicas de Estadística Descriptiva	26
6.4.2. Técnica de Estadística Inferencial.....	28
6.5. Control de Calidad de los Datos.....	29
6.5.1. Confiabilidad de los Instrumentos de Recolección de Datos	29
6.5.2. Validación de los Instrumentos de Recolección de Datos	29

6.6. Procedimiento para recolectar la información	29
6.7. Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos	29
7. Resultados.....	30
7.1. Resultados Descriptivos.....	30
7.1.1. Características Generales de la Muestra en Estudio	30
7.2. Resultados Inferenciales	33
7.2.1. Hipótesis Estadística.....	33
7.2.2. Función o Estadística de Prueba.....	33
7.2.3. Valor Calculado	34
7.2.4. Decisión Estadística	36
8. Análisis y discusión	37
9. Conclusiones.....	39
10. Recomendaciones	40
11. Referencias Bibliografía.....	41
12. Anexos y Apéndice.....	45

5. Introducción

5.1. Antecedentes y Fundamentación Científica

5.1.1. Antecedentes

En el trabajo de investigación se realizó un análisis profundo de documentos de investigación en fuentes bibliográficas y trabajos de investigación (tesis) referentes al objeto de estudio, presentamos los siguientes antecedentes investigativos:

5.1.1.1. En el Contexto Internacional

Prieto, Ana (2010). Actividades Recreativas para un Aprendizaje Significativo en las Escuelas Básicas (tesis de maestría). Universidad del Zulia, Venezuela. El tipo de investigación es descriptiva, de campo, transversal, con un diseño no experimental. La población estuvo representada por tres (3) docentes y noventa (90) alumnos. Los datos fueron recolectados a través de un cuestionario, el cual fue validado por cinco (5) expertos. La confiabilidad se calculó a través de la aplicación de la fórmula Alfa Cronbach, cuyo resultado fue de 0,90 para los docentes y 0,92 para los alumnos. Los datos fueron procesados a través del programa estadístico SSPS, versión 13,0. Los resultados reflejaron que los indicadores de creatividad son aplicados en forma medianamente positiva. Para las actividades recreativas referentes a la fluidez y fertilidad de ideas, curiosidad y motivación, los resultados se centraron en la categoría medianamente negativo. Para identificar los tipos de juegos, según las distintas teorías para un aprendizaje significativo, se alcanzó un criterio medianamente negativo. Los resultados para los tipos de aprendizajes por los docentes giran positivamente en torno al aprendizaje por conceptos.

Gómez, Tatiana, Patricia, Olga & Rodríguez, Sandra (2015). La Actividad Lúdica como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Aprendizaje de los Niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga (tesis de titulación). Universidad del Tolima, Colombia. En el proceso investigativo, se aplicaron técnicas e instrumentos tales como la observación, encuestas formales e informales , indagación documental, diario de campo (en la primera fase); cuestionario etnográfico, talleres y actividades

integradoras para toda la comunidad institucional a través del Proyecto Pedagógico de Aula (para la segunda fase); logrando con ello caracterizar a la comunidad educativa para identificar la problemática presente en la institución, así como lograr un proceso de intervención pedagógica para lograr un cambio de concepción encaminada hacia la utilización de la lúdica, para el desarrollo de competencias y fortalecimiento del aprendizaje en la educación inicial

5.1.1.2. En el Contexto Nacional

Lachi, Roxana (2015). Juegos Tradicionales como Estrategia Didáctica para Desarrollar la Competencia de Número y Operaciones en Niños (as) de Cinco Años (tesis de titulación). Universidad San Ignacio del Oyola, Perú. El propósito de la investigación es el diseño de la estrategia de juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones en los niños de 5 años; el método utilizado es la aplicada proyectiva con enfoque cualitativo; Se trabajó con una muestra intencionada con niños de 5 años y dos docentes uní docentes, haciendo un total de 6 niños y 2 docentes; Para la obtención de datos se empleó el Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) aplicada a los niños y la guía de entrevista a las docentes .Bajo la teoría del enfoque socio cognitivo y resolución de problemas, en el diagnóstico se evidencia el bajo nivel de desarrollo de la competencia de número y operaciones en los niños porque la docente no emplea estrategias propicias para desarrollar las nociones básicas en las matemáticas, desconoce la parte teórica de esta temática y hace escaso uso de materiales educativos.

Quispe, Gregoria (2018). Las Actividades Lúdicas que Utilizan los Docentes del Nivel Inicial para Desarrollar el Aprendizaje Significativo de los Estudiantes de las Instituciones Educativas del Distrito de Canaria Región Ayacucho Durante el Año Académico 2018 (tesis de titulación). Universidad Católica los Angeles de Chimbote, Perú. La metodología que se utilizó en la investigación fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño no experimental. La población de estudio estuvo conformada de 24 docentes y 96 estudiantes. Los resultados indicaron que del primer cuestionario aplicado a los docentes, acerca de calidad de los juegos que utiliza este, de las 15

preguntas del cuestionario 50% respondieron que las actividades lúdicas fueron adecuadas. Y del segundo test del desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial, los resultados del test de 15 preguntas hechas a los docentes 58% indican que sus estudiantes obtuvieron un aprendizaje significativo eficiente. Por lo tanto las actividades lúdicas son importantes para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de 3, 4 y 5 años, ya que ayudan a desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de 3, 4 y 5 años.

5.1.1.3. En el Contexto Local

Huamán, Rosa (2016). Aplicación de un Programa de Juegos Lúdicos para Mejorar el Aprendizaje en el Área de Matemática en los Niños de 5 Años en la I.E N° 82318 de Calluan, Distrito de Cahachi, Provincia de Cajabamba – 2015 (tesis de titulación). Universidad los Angeles de Chimbote, Perú.” Esta investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E N° 82318 de Calluan, Distrito de Cahachi, Provincia de Cajabamba – 2015. Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste la prueba de en la cual se pudo apreciar el valor de $P= 0,001 < 0,05$, es decir existe una diferencia significativa en el Logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto se concluye que el programa de juegos lúdicos mejoró significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E N° 82318 de Calluan, Distrito de Cahachi, Provincia de Cajabamba – 2015.

Vásquez, Santos (2016). Programa de Juegos Recreativos para Desarrollar la Noción de Número en los Niños y Niñas de la IEI N° 324 De Mochadín, Súcota, Cutervo-2016 (tesis doctoral). Universidad César Vallejo, Perú. La investigación se llevó a cabo orientada, por el diseño pre-experimental empleando una población muestral de 20 niños y niñas, a quienes se les comprendió en el desarrollo de sesiones de aprendizaje utilizando diversos juegos recreativos. El nivel de desarrollo de la noción de número

en el grupo de estudio se determinó a través del pre test pedagógico elaborado por la investigadora y validado por expertos en investigación científica quienes han tenido en cuenta las dimensiones, indicadores e instrumentos. A partir del proceso de demostración se procedió a analizar, interpretar y discutir los resultados concluyendo que el uso de los juegos recreativos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje permitió mejorar el nivel de la noción de número en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 324 de Mochadín, Súcota de la provincia de Cutervo.

5.1.2. Fundamentación Científica

5.1.2.1. Teorías del Aprendizaje

5.1.2.1.1. Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky

Latorre, M & Seco, J. (2006): se refieren de Vygotsky el cual afirma que el aprendizaje humano presupone un carácter social específico y un proceso por el cual los niños se introducen en la vida social e intelectual de aquellos que le rodean. La adquisición del lenguaje y de los conceptos se realiza por el encuentro e interacción del mundo que les rodea... el desarrollo humano es un proceso a través del cual el individuo se apropia de la cultura históricamente desarrollada como resultado de la actividad y la orientación de los mayores.

Por lo que se puede mencionar a través de la acción el estudiante se relaciona con su medio ambiente. Además adquiere contenidos culturales, nuevas formas de pensar y realiza acciones novedosas.

Estas acciones conducen a nuevos aprendizajes siendo el pilar fundamental del desarrollo y sobre todo si estas acciones tienen mucha relación con el área matemática. “Vygotsky considera que el juego surge como respuesta frente a la tensión que provocan situaciones irrealizables: el juego es el mundo imaginario al que el niño entra para resolver esta tensión. La imaginación constituye otra función del conocimiento, que libera al niño de las determinaciones situacionales. En el juego, las cosas pierden su fuerza determinante. El niño ve una cosa pero actúa prescindiendo de lo que ve. El niño ensaya en los escenarios lúdicos, comportamientos y situaciones para los que no está preparado en la vida real, pero que posee cierto carácter anticipatorio o preparatorio” (Vásquez, Santos, 2016,pág.35)

5.1.2.1.2. Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner

“En nuestro cerebro se encuentran 8 inteligencias diferentes que trabajan en conjunto de forma semiautónoma y que cada persona desarrolla de forma diferente, o mejor dicho, que cada uno de nosotros desarrolla más unos tipos u otros de inteligencia. Estas ocho inteligencias de la teoría de Gardner son inteligencia lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal- kinestésica, intrapersonal, interpersonal, naturalista” (Vásquez, Santos, 2016, pág.37).

5.1.2.1.3. Teoría de la Aprendizaje Significativo de Ausubel

Ausubel, D.P.; Novak, J.D., & Hanesian, H. (1983), sostienen que :Existe aprendizaje significativo cuando se relaciona intencionadamente el material objeto de estudio, que es potencialmente significativo, con las ideas establecidas y pertinentes de la estructura cognitiva. De esta manera se pueden utilizar con eficacia los conocimientos previos en la adquisición de nuevos conocimientos que, a su vez, permiten nuevos aprendizajes. El aprendizaje significativo sería el resultado de la interacción entre los conocimientos del que aprende y la nueva información que va a aprenderse.

5.1.2.1.4. Teoría Psicogenética de Jean Piaget

“Tal y como explicó Bertrand en su artículo sobre la teoría del aprendizaje de Jean Piaget, el aprendizaje es para este psicólogo un proceso de construcción constante de nuevos significados, y el motor de esta extracción de conocimiento a partir de lo que se sabe es el propio individuo. Por lo tanto, para este psicólogo suizo el protagonista del aprendizaje es el propio aprendiz, y no sus tutores ni sus maestros. Este planteamiento es llamado enfoque constructivista, y enfatiza la autonomía de la que disponen los individuos a la hora de interiorizar todo tipo de conocimiento” (Vásquez, Santos, 2016, pág.40).

5.1.2.1.5. Teoría del Aprendizaje por Descubrimiento de Jerome Bruner

“Según Bruner los estudiantes trabajan por su cuenta para descubrir principios básicos: Bruner fundamenta su teoría del desarrollo y las relaciones de este en los trabajos de Piaget; sin embargo, existen unas diferencias importantes entre ellos. En primer lugar, Piaget se interesó principalmente en describir y explicar el desarrollo intelectual; le

preocupan las relaciones entre el desarrollo, la enseñanza y el aprendizaje, argumento que las teorías del desarrollo sirven de poco si estas no se vinculan con la educación. Piaget cree que los estudiantes y los adolescentes solo pueden aprender hasta el límite marcado en cada periodo del desarrollo. Bruner, por su parte, está convencido que cualquier materia puede ser enseñada a cualquier niño de cualquier edad en forma a la vez honesta y eficaz” (Woolfolk, Anita, 2001, pág. 280).

“Bruner se ha mostrado especialmente interesado en la enseñanza basada en una perspectiva cognitiva del aprendizaje, cree que los profesores deberían proporcionar situaciones problemáticas que estimularan a los alumnos a describir por sí mismo la estructura de la asignatura. El aprendizaje es un proceso constante de obtención de una estructura cognitiva que representa al mundo físico he interactúa con él, opina que el aprendizaje debería tener lugar inductivamente, desplazándose desde los procesos específicos presentados por el profesor a generalizaciones acerca de la materia en cuestión que son descubiertas por los alumnos. La idea fundamental en el enfoque del aprendizaje visto por Bruner es que el aprendizaje es un "proceso activo"” (Mesonero, Antonio, 2000, pág.396).

Enríquez, M., (2003), sostiene que: La integración posibilita desarrollar habilidades funcionales en la vida cotidiana, permite interrogantes, preguntarse, analizar y buscar respuestas a los interrogantes o a los conflictos existenciales no analizados en los libros, que son sin embargo percibidos en la realidad como problema que necesita ser tomado en cuenta, buscarle explicaciones y soluciones posibles.

5.1.2.2. Teorías del juego

Para Navarro Adelantado (1997) las teorías de juegos son modelos que pretenden explicar o interpretar el origen y la función de dichas manifestaciones, a veces tan naturales y siempre tan culturales. Sin embargo aún no han resuelto el problema de la formulación de una única teoría capaz de satisfacer a estudiosos e investigadores.

“Por consiguiente, es necesario enmarcar el conjunto de creencias en dos grupos como son la visión clásica y la visión moderna sobre el juego para ofrecer un marco de referencia previo a los conceptos modernos del juego tal y como se entienden en la actualidad. No todas las teorías definen de igual manera el concepto de juego e incluso

a veces, no comparten la misma idea o función del mismo, por ello es necesario conocerlas todas” (Baena , Antonio & Ruiz, Pedro, 2016,pág 75-76).

5.1.2.2.1. Teorías Clásicas

Se consideran clásicas porque han permanecido durante muchos años, siendo la referencia fundamental sobre la explicación del juego.

5.1.2.2.1.1. Teoría Metafísica (Platón, s. IV-III a.d.C.)

Defiende el juego y el ejercicio físico como fuentes de placer porque educan el conocimiento de la naturaleza humana. El juego es arte, expresión, lo que nos lleva bien lejos de los intereses y de lo rentable.

5.1.2.2.1.2. Teoría del Recreo (F. Schiller)

Schiller, F., (2005), Su concepción del juego tiene que ver con lo estético y está orientada hacia el ocio. El juego es una actividad cuya finalidad es el recreo. Consecuentemente contrasta con el trabajo y con la gravedad práctica de la vida .

5.1.2.2.1.3. Teoría del Sobrante o Sobrecarga de Energía (Spencer)

“Spencer llega a la conclusión de que el juego tiene por objeto liberar las energías sobrantes que se acumulan en las prácticas utilitarias. Existe un excedente que es necesario eliminar a través del impulso del juego” (Burgos, I., 2009,pág 119-134).

5.1.2.2.1.4. Teoría del Descanso (M. Lazarus, 1883)

Lazarus, M. (1883), El juego es un mecanismo de economía energética actuando como elemento compensador de las situaciones fatigosas. Este efecto recuperativo explicaría por qué un niño se dedica al juego a pesar de haber realizado alguna actividad fatigosa y por qué un adulto tras concluir la dura jornada de trabajo prefiere dedicarse a actividades de tendencia lúdica.

5.1.2.2.1.5. Teoría del Ejercicio Preparatorio o de la Anticipación Funcional (K. Gross)

Gross, K., (1902), Su tesis deriva hacia la consideración del juego como un ejercicio preparatorio para la vida adulta y que sirve como autoafirmación natural del niño. Por lo tanto, y desde una perspectiva madurativa, actúa como un mecanismo de estimulación del aprendizaje y del desarrollo.

5.1.2.2.1.6. Teoría del Atavismo o de la Recapitulación (S. Hall, 1904)

Para este autor el juego es un rudimento de las actividades de las generaciones anteriores que han persistido en el niño y que se explica por la denominada “Ley Biogenética de Haeckel, E. (1899)”. Según esta el desarrollo del niño es una

recapitulación breve de la evolución de la especie. Muchos juegos motores tendrían, pues, su génesis en las actividades de sus generaciones anteriores: carreras, capturas, luchas.

5.1.2.2.1.7. Teoría Catártica (H.A. Carr, 1925)

Carr, H.A. (1925), Basa su teoría en la creencia de que los impulsos preexistentes que pueden ser nocivos obtienen en el juego una salida inocente, actuando este como purga de las tendencias antisociales.

5.1.2.2.2. Teorías Modernas

Muestran las corrientes de pensamiento propias de nuestra época referidas al origen y explicación del juego.

5.1.2.2.2.1. Teoría de la Infancia (F. Buytendijk)

Buytendijk, F.S., (1935) Para este autor la infancia explica el juego, ya que el niño juega porque es joven. El juego es un impulso originado por el afán de libertad, de independencia, propios del individuo. Es un ingrediente más de la conducta humana que sirve al niño para descubrir al mundo y a sí mismo.

5.1.2.2.2.2. Teoría del Placer Funcional (K. Bühler, 1924)

Bühler, K., (1924) Define el juego como aquella actividad en la que hay placer funcional y es sostenida por este placer. Y explica que el placer no está en la repetición sino en el progreso ganado en cada repetición y en el dominio del acto.

5.1.2.2.2.3. Teoría Piagetiana del Juego (J. Piaget)

Piaget, J., (1959) Realiza una explicación del juego infantil relacionándolo con el desarrollo evolutivo del niño. Desde esta perspectiva clasifica el juego en tres grandes manifestaciones: 1/ Juego sensoriomotor (0-3 años): el infante se abre al mundo jugando con sus propios sentidos. 2/ Juego simbólico (3-6 años): crea sus propios juegos imitando, a su modo, gestos, rasgos y comportamientos de los mayores. 3/ Juego de reglas: de gran importancia pedagógica como agente de desarrollo social y moral.

5.1.2.2.2.4. Teoría Sociocultural del Juego (D.B. Elkonin)

Elkonin, D.B., (1980) Mantiene que la naturaleza del juego es histórica-cultural y que los niños en sus juegos muestran comportamientos que tienen su referencia en la sociedad en que viven.

5.1.3. Bases Teóricas de Juegos Recreativos

5.1.3.1.El Juego

En primer lugar ubicamos la definición de juego según el Diccionario Español de la Real Academia:

“El vocablo juego, que proviene del latín iocus, es definido como la acción y efecto de jugar, pasatiempo o diversión. Es un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. También es considerado como una acción que nace espontáneamente por la mera satisfacción que este otorga. El vocablo jugar, deriva del latín iocari, y se define como hacer algo con el sólo fin de entretenerse o divertirse, hacer travesuras, tomar parte en un juego” (Diccionario Español de la Real Academia, 2015,pág. 26).

Orlick, citado por Gutiérrez, R (2002), también manifiesta sobre la definición del juego:

Jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños. Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación y experimentación. Sin embargo, si deformas el juego de los niños premiando la competición excesiva, la agresión física contra otros, los engaños y el juego sucio, estás deformando las vidas de los niños.

Camarasa, citado por Trigueros, C. (2002), desde su punto de vista antropológico-social y psicológico, señala la definición de juego:

Es la actividad propia del niño, constitutiva de su personalidad. Conjuga aspectos fundamentales para su desarrollo pues no solo le permite satisfacer sus necesidades vitales de acción y expresión, sino ir percibiendo sutilmente los rasgos de su entorno social hasta tocar las raíces culturales de sus mayores

5.1.3.2. Funciones del juego

Según Raabe, J (2009), el valor del juego se sustenta en sus aportaciones al desarrollo y al aprendizaje del niño/a. Se reconocen estas funciones:

- a) El juego como recurso para el aprendizaje infantil. Todos los estudios sobre el juego potencian su función primordialmente auto educativo. El juego se interpreta como un aprendizaje porque permite el desarrollo y dominio de habilidades, aptitudes e intereses. Se reconoce que mediante el juego se aprende con interés.
- b) Valor en el aspecto físico y psicomotor: desarrollan las cualidades físicas, las habilidades y destrezas motrices básicas y las habilidades perceptivo- motrices contribuyendo así al control de todos los movimientos.
- c) Valor intelectual. Hay juegos que contribuyen a la abstracción, a la elaboración de nociones e imágenes mentales. Los juegos requieren del niño la capacidad de prever qué vendrá después y cuál es la regla que rige el juego. Hay juegos que permiten el desarrollo de conceptos, relaciones, series, comparaciones y clasificaciones. Otros ejercitan la percepción y la atención del niño/a sobre el entorno. Todos ellos pueden ser utilizados en la escuela.
- d) Valor social. El juego es un elemento esencial para la socialización entendida como proceso inseparable del logro de la individualidad. La participación en el juego abarca la cantidad y características de la interacción que se mantiene con otras personas. La interdependencia demanda atención, interés en los otros, actividades compartidas,...El juego se ve influido por la sociedad y el medio en el que tiene lugar. El juego es una forma de aprendizaje de los valores sociales, valores que se presentan en los juegos de manera simbólica, en sus reglas y a través del material y juguetes. Los juegos de ficción llevan en su esencia la identificación, la interiorización, de conductas, la expresión de modelos sociales y familiares. Los juegos en grupo inician al niño en funciones sociales, relaciones con el otro, conductas, aceptación del otro, responsabilidad, respeto a las normas.
- e) Valor cultural. El juego supone la primera inmersión del niño/a en el mundo de la cultura. El aspecto cultural del juego se vivencia a través de los juegos de tradición oral.

- f) Valor afectivo y emocional. Además de ayudar al niño/a a organizar su mundo interior, le permite manifestar deseos, conflictos, impulsos, necesidades y emociones.
- g) Valor proyectivo. El juego puede utilizarlo el educador para conocer necesidades, sentimientos y conflictos. El juego permite conocer a los niños/as en su faceta colectiva e individual, en sus habilidades personales y en su relación con los demás. En el juego se pueden evaluar ámbitos muy diferentes: el desarrollo físico, cognitivo, social; la complejidad comunicativa y la comprensión de los mensajes; aspectos de la personalidad como la introversión y la extraversión, la capacidad de controlar impulsos, etc...el descubrimiento del desarrollo social o proceso de socialización del niño/a puede ser abordado mediante la observación del juego.

5.1.3.3.Juegos Recreativos

Abreu, P (2005) dice que los juegos recreativos son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.

5.1.3.4.Características del Juego Recreativo

Sánchez, Sergio (2011) El juego recreativo se caracteriza por una práctica abierta y lúdica que tiene unas características fundamentales: apertura en su interpretación y cambios en las reglas del juego. Para ello es importante:

- Predisposición de los participantes.
- Cambios constantes en las reglas y normas del ejercicio.
- Preparación de espacios útiles para la gran cantidad de prácticas que se puedan generar.
- Adaptación de las tareas al material disponible.

Todo esto da pie a una sucesiva incorporación de novedades en el funcionamiento de las distintas propuestas, cambios de rol durante el transcurso de la práctica, formación de equipos mixtos y heterogéneos en cuanto a edad y sexo, gran importancia de las relaciones intergrupales y de empatía que se van a generar, tratamiento pedagógico no directivo y rechazo de la especialización técnica.

Los aspectos sobre los que incidiremos para crear diferentes posibilidades de juego recreativo son:

- Adaptación de los materiales del juego a las características de cada grupo.
- Adaptación al espacio y necesidades de los niños.
- Dar la posibilidad a los participantes de cambiar las reglas.

De todos estos procesos de relación entre características y variables podemos obtener resultados que pueden funcionar y ser muy útiles para los niños.

Las variables con las que podemos jugar son: el material, el espacio donde se desarrolla el juego y las reglas.

En resumen, el juego recreativo se centra en el carácter del juego, el placer producido por la actividad física en sí, la ausencia de aprendizaje complejos, la búsqueda de la creatividad, la participación grupal y el factor de la salud.

Las posibilidades de juego recreativo se encuentran íntimamente ligadas al material, espacio de juego y reglas.

En la elaboración de juegos recreativos hay que tener en cuenta diferentes aspectos:

- Estimulación motriz: en el terreno de actividad físico-deportiva es importante la capacidad de los participantes de desarrollar ciertas habilidades como la agilidad, el tiempo de reacción, potencia, resistencia y equilibrio, entre otras. Estas habilidades se basan en elementos perceptivo-motrices y físico-motrices y son susceptibles de mejora mediante la práctica de los juegos recreativos. Este tipo de actividad es esencial para dar a los practicantes la capacidad de resolución de las demandas que estas exigen,

como por ejemplo, conducir y manipular material, adaptarme a los diferentes medios, así como obtener éxito y percibirlo.

- Adecuación del juego al nivel del niño: es necesario hacer un análisis de qué necesita y que le interesa al niño para poder adaptar a cada una de las prácticas de manera óptima. No podemos realizar con ellos un esfuerzo agotador o por el contrario una actividad que no exija de toda su atención. También debemos tener en cuenta el equipamiento, el terreno, el material y la época del año.
- Búsqueda de seguridad: los juegos deben de ser seguros tanto en el terreno físico como psicológico. La seguridad psicológica implica un clima de confianza. Como siempre, la seguridad es un aspecto prioritario.

Para ello, debemos de contar con cinco condiciones: delimitación, protección, control, cuidado y compartir todo esto con los demás.

5.1.3.5. Tipos de juegos Recreativos

Mujica, Nelsy (2004) los juegos sirven de diferentes formas o maneras, ya sea de distracción, como competencia, para el desarrollo de habilidades y destrezas, unión grupal, compenetración con las demás personas de nuestro alrededor. De la misma manera clasifica los juegos en:

- Juegos Ecológicos: El objetivo de este trabajo surge de la necesidad de generar conciencia de la problemática ambiental actual entre los chicos y así estimular la participación de ellos en la protección y el mejoramiento de la calidad del ambiente donde vivimos, lo que implica en definitiva, mejorar nuestra propia calidad de vida. Durante los juegos los chicos aprenderán lo que representa la Naturaleza y su fragilidad. Tomarán conciencia de la necesidad de cuidarla. Y adoptarán conductas reflexivas y críticas respecto a situaciones conocidas y cotidianas que conducen a la destrucción de la Naturaleza.
- Juegos Individuales: Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales.

- **Juegos Colectivos:** Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la emulación y la competencia.
- **Juegos Cooperativos:** son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

5.1.4. Bases Teóricas del Aprendizaje Significativo

5.1.4.1. Definición de Aprendizaje

“Según Bush y Mosteller consideramos que aprendizaje es cualquier cambio sistemático de la conducta, sea o no adaptativo, conveniente para ciertos propósitos, o que esté de acuerdo con algún otro criterio semejante. Entonces consideraremos que el aprendizaje constituye, un proceso clave, porque representa los efectos acumulativos del pasado en la conducta presente. Un estudio cuidadoso de lo que un organismo dado ha aprendido puede permitirnos la predicción de lo que hará en el futuro” (Olórtegui, M, 1997,pág 101).

“Hunter: “Podemos decir que se está efectuando aprendizaje cada vez que la conducta muestra un cambio progresivo o tendencia al repetirse la misma situación estimulante y cuando el cambio no puede ser explicado en virtud a la fatiga o de cambios efectuados en el receptor y en el efector”. La característica principal de esta definición es que se refiere más a cambio que a mejoría del comportamiento, aunque el cambio que resulta de la práctica o de la repetición a menudo implica que ciertas respuestas se debilitan mientras que otras se hacen más fuertes” (Olórtegui, M, 1997,pág 101).

5.1.4.2. Aprendizaje significativo

“Es el proceso a través del cual una nueva información (un nuevo conocimiento) se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva (no literal) con la estructura cognitiva de la persona que aprende. En el curso del aprendizaje significativo, el significado

lógico del material de aprendizaje se transforma en significado psicológico para el sujeto” (Ausubel, D., 1963,pág. 58).

“El aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento” (Ausubel, D., 1963,pág.58). Asimismo contempla que un aprendizaje debe contener (Ausubel, D., 1963,pp.42-45):

a) Aprendizaje representacional:

El aprendizaje significativo más básico es el aprendizaje del significado de símbolos individuales (típicamente palabras) o aprendizaje de lo que ellas representan.

b) El Aprendizaje de conceptos, o aprendizaje conceptual:

El aprendizaje de conceptos es un caso especial. Pues, los conceptos también se representan por símbolos individuales. Sin embargo, en este caso son representaciones genéricas o categoriales. Es preciso distinguir entre aprender lo que significa la palabra-concepto, o sea, aprender qué concepto está representado por una palabra dada y aprender el significado del concepto.

c) El aprendizaje proposicional:

Se refiere a los significados de ideas expresadas por grupos de palabras (generalmente representando conceptos) combinadas en proposiciones o sentencias.

d) Aprendizaje significativo subordinado:

La estructura cognitiva tiende a organizarse jerárquicamente en términos de nivel de abstracción, generalidad e inclusividad de sus contenidos. Consecuentemente, la emergencia de los significados para los materiales de aprendizaje típicamente refleja una relación de subordinación a la estructura cognitiva. Conceptos y proposiciones potencialmente significativos quedan subordinados.

e) Aprendizaje Derivativo:

Es el tipo más común. Si el nuevo material es sólo corroborador o directamente derivable de algún concepto o proposición ya existente, con estabilidad e inclusividad, en la estructura cognitiva.

f) Aprendizaje subordinado correlativo:

Se le considera así cuando el nuevo material es una extensión, elaboración, modificación o cuantificación de conceptos o proposiciones previamente aprendidos de manera significativa.

g) Aprendizaje superordenado:

El nuevo material de aprendizaje guarda una relación de superordenación con la estructura cognitiva cuando el sujeto aprende un nuevo concepto o proposición más abarcadora que pueda subordinar o “subsumir”, conceptos o proposiciones ya existentes en su estructura de conocimiento.

h) Aprendizaje significativo combinatorio:

No son subordinables ni son capaces de subordinar algún concepto o proposición ya establecido en la estructura cognitiva de la persona que aprende. A este tipo de aprendizaje le da el nombre. Según él, generalizaciones inclusivas y ampliamente explicativas tales como las relaciones entre masa y energía, calor y volumen, estructura genética y variabilidad, oferta y demanda, requieren este aprendizaje.

5.1.4.3. Lineamientos de Evaluación de los Aprendizajes

La política pedagógica de nuestro país, expresada en el reglamento de la Ley General de Educación, define a la evaluación como un proceso permanente de comunicación y reflexión sobre los resultados de los aprendizajes de los estudiantes. Este proceso se considera formativo, integral y continuo, y busca identificar los avances, dificultades y logros de los estudiantes con el fin de brindarles el apoyo pedagógico que necesiten para mejorar. En él confluyen y se entre cruzan dos funciones distintas:

Pedagógica: Diagnóstica, retroalimenta y posibilita acciones para el progreso del aprendizaje de los estudiantes.

La evaluación del aprendizaje tiene como finalidad:

Formativa: Se evalúan las competencias, es decir, los niveles cada vez más complejos de uso pertinente y combinado de las capacidades, tomando como referente los estándares de aprendizaje. Precisamente, estos últimos describen de manera holística los niveles de logro de las competencias en la educación básica (Ministerio de Educación , 2016,pág.39).

5.1.4.4. Características de la Evaluación del Aprendizaje

En la Ley General de Educación N° 28044 (2003), nos manifiesta las características de la evaluación del aprendizaje, como son :

La evaluación es integral, porque involucra las dimensiones intelectuales, social, afectiva, motriz, teniendo correspondencia con el enfoque cognitivo, afectivo, y sociocultural del currículo ya que sus capacidades, conocimientos, valores y actitudes se efectúan en el aula.

La evaluación es procesal, porque se realiza en todo el proceso educativo en los diferentes momentos: inicio, durante y final del mismo de tal manera que los resultados de la evaluación permitan tomar decisiones apropiadas y oportunas para el mejoramiento de los aprendizajes, esto va a permitir que no se dé el fracaso porque la evaluación será en forma constante y no dejara pasar las deficiencias encontradas.

La evaluación es sistemática, porque responde a todo propósito educativo y en función de ellos se realiza a través de indicadores o criterios, los resultados permitirán la reorientar el proceso, reajustar el programa, incorporar otras estrategias, para la evaluación se empleará instrumentos, se debe planificar, organizar y utilizar técnicas, e instrumentos confiables.

La evaluación es participativa, porque intervienen en el proceso de evaluación distintos actores como son alumno, docentes, directores, padres de familia para el mejoramiento

de los aprendizajes mediante la autoevaluación, coevaluación y hetero evaluación, asumiendo la responsabilidad de su aprendizaje.

La evaluación es flexible, porque se adecua a las diferencias personales considerando sus propios ritmos y estilos de aprendizaje, se seleccionan técnicas, instrumentos diferentes para evaluar los aprendizajes.

En el Diseño Curricular Nacional 2016 nos dice, “La evaluación es un proceso permanente de comunicación y reflexión sobre los resultados de los aprendizajes de los estudiantes Este proceso se considera formativo, integral y continuo, y busca identificar los avances, dificultades y logros de los estudiantes con el fin de brindarles el apoyo pedagógico que necesiten para mejorar” (Ministerio de Educación , 2016,pág.101).

5.1.4.5.Escala de Calificación de los Aprendizajes en la Educación Básica Regular

Para el Ministerio de Educación (2016), menciona que mediante los siguientes calificativos, se representa el nivel del logro, es decir el grado de desarrollo o adquisición alcanzado por el estudiante en relación con los aprendizajes previstos o esperados.

Tabla 1: Escala de calificación del nivel de Educación Inicial de la Educación Básica Regular (EBR)

Escala de calificación	Equivalencia en la escala numérica
AD (Logro destacado) Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia. Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado.	18-20
A (Logro esperado) Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.	14-17
B (En proceso) Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.	11-13
C (En inicio) Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.	0-10

Fuente: adaptado de: Currículo Nacional de la Educación Básica, 2016

5.1.4.6. Área Aplicada a la Evaluación del Escolar

Matemática: El actual diseño curricular del Ministerio de Educación (2016), declara que el área de matemática contempla un enfoque en donde el estudiante solucione problemas o plantee nuevos problemas que le demanden construir y comprender las nociones de cantidad, número, de sistemas numéricos, sus operaciones y propiedades, logre caracterizar equivalencias y generalizar regularidades y el cambio de una magnitud con respecto de otra, a través de reglas generales que le permitan encontrar valores desconocidos, determinar restricciones y hacer predicciones sobre el comportamiento de un fenómeno, analice datos sobre un tema de interés o estudio o de situaciones aleatorias, que le permitan tomar decisiones, elaborar predicciones razonables y conclusiones respaldadas en la información producida, se orienta y describe la posición y el movimiento de objetos y de sí mismo en el espacio, visualizando, interpretando y relacionando las características de los objetos con formas geométricas bidimensionales y tridimensionales.

5.2. Justificación de la Investigación

La investigación es relevante científicamente, en la medida que aborda un tema de Significatividad pedagógica influyente en el proceso de enseñanza aprendizaje como es el deficiente desarrollo de la noción de número.

Didácticamente, la investigación propone el diseño y aplicación de Juegos Recreativos que serán considerados en el trabajo académico de manera significativa y contribuirán metodológicamente al desarrollo de la noción de Número.

Académicamente, la investigación resulta pertinente; toda vez que, con los juegos recreativos los docentes desarrollan las actividades que conlleve a un proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Institucionalmente, el trabajo de investigación beneficiará directamente a los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°.123 “La Esperanza” Baños Del Inca-Cajamarca.

Socialmente, el estudio será aplicado a diferentes realidades educativas, de modo que permita formar personas aptas en el uso de las matemáticas y como tal les permita interactuar y relacionarse adecuadamente dentro de la sociedad.

5.3. Problema

5.3.1. Descripción de la Realidad Problema

Según Vigo, César & Torres, Silvia (2009), sostiene que hay un sinnúmero de investigaciones internacionales que han verificado la importancia de la educación temprana. Por otro lado, el niño que tiene entre 3 y 5 años se encuentra en una etapa de afirmación de sí mismo y exploración de su entorno es ahí donde la escuela tiene un gran valor por las oportunidades de socialización y de aprendizaje que brinda.

Para Vigo, César & Torres, Silvia (2009), el aprendizaje escolar es sistemático y gradual: si los niños, en los primeros grados de primaria, no desarrollan habilidades básicas que son prerrequisitos para aprender capacidades más complejas, tendrán serias dificultades en los grados superiores. Estas dificultades podrían generar en el niño desaliento, frustración, disgusto por la lectura, dificultades para el aprendizaje en otras áreas del currículo, y hasta abandono de la escuela.

Vigo, César & Torres, Silvia (2009), dice que el 65,2% de la población de 3 a 5 años en el Perú asiste a un servicio o programa de educación inicial público o privado. Si bien este dato nos señala que estamos avanzando en el acceso y la cobertura a la educación inicial, no dice nada sobre cómo estamos avanzando en el logro de las competencias básicas.

Vigo, César & Torres, Silvia (2009), nos presenta que actualmente carecemos de infraestructura y material educativo y las que hay no se encuentran en las mejores condiciones para los niños menores de 6 años, para Vivanco, Thalia (2018) esto aunado con un déficit de docentes de nivel inicial, así como de profesores de nivel secundaria en las áreas de matemática, comunicación y ciencias, tecnología y ambiente (CTA). Pero el problema no solo se limita a las condiciones materiales, sino también implica las dinámicas que constituyen los procesos educativos, las que se vienen dando sin reconocer al niño como protagonista de sus aprendizajes y el docente no logra ubicarse como orientador y mediador de dichos aprendizajes. Por otro lado, es importante que el niño se apropie del espacio y que se sienta identificado con éste. El espacio debe estimular la curiosidad, la capacidad creadora y el diálogo, y son los

padres quienes dan un gran aporte al respecto, al participar en su ambientación de acuerdo al contexto cultural en el que viven. Eso es algo que no se toma en cuenta.

Para el Ministerio de Educación del Perú – Unidad de Medición de la Calidad Educativa , (2013), nos refiere que en el año 2008, el Ministerio de Educación llevó a cabo el “Estudio de Educación Inicial: un acercamiento a los aprendizajes de las niñas y los niños de cinco años de edad”. Para Rigal, R. (2006), menciona que dicha investigación se enfocó en estudiantes monolingües de habla castellana que asistían a las IEI y los PRONOEI de gestión estatal. Si bien no se reportó grandes diferencias entre niños y niñas en cuanto a sus capacidades de “construcción del número”, sí se observó disparidades notorias en su desarrollo psicomotriz, el cual está vinculado con el desarrollo de capacidades del pensamiento lógico-matemático.

El estudio encontró que, mientras el 82% de niños varones logró los aprendizajes esperados para el grado en la capacidad “usa su cuerpo demostrando equilibrio dinámico y coordinación general en relación con el objeto”, en el caso de las niñas este porcentaje fue menor, con un valor del 73% (Diferencia estadísticamente significativa al 95%) . Más aún, al desagregar esta información de acuerdo con los indicadores que componen dicha capacidad, se tiene que, en todos ellos, los niños obtienen un mejor logro que las niñas, especialmente, en el indicador vinculado con la dirección de lanzamientos.

Belletich, Elena, (2016) cita al doctor Miguel R. Wilhemi, matemático y docente de la Universidad Pública de Navarra y profesor visitante de la Universidad de Piura, señala que la Didáctica se ocupa de la construcción y comunicación del saber y que lo esencial en ella es determinar los medios que permitan una reconstrucción racional –en la escuela– de los contenidos a enseñar y aprender. En cuanto a su importancia, indica que los profesores de cualquier área “necesitan incorporar un cierto ‘estilo educativo’, que se concreta en unas herramientas para la gestión y funcionamiento de aula. La formación continua del profesorado en Didáctica General cumple un papel central para la cohesión de la plana docente y el desarrollo de un proyecto de centro, que sea coherente”.

Explica que el docente de cualquier disciplina “precisa de una formación específica, que le permita la modelización del saber a enseñar. Necesariamente, requiere de herramientas específicas que atiendan a la naturaleza de los objetos, en nuestro caso, (matemáticos) que deben ser enseñados y aprendidos”.

Belletich, Elena, (2016) menciona como cita a Zapata Esteves, el cual expone que la Didáctica de las Matemáticas da al docente “una comprensión del objeto matemático, desde su naturaleza de creación y evolución, para reflexionar sobre él y encontrar las estrategias adecuadas para la enseñanza y aprendizaje de los alumnos”. Además, dice, la disciplina tiene una gran proyección práctica que responde a las interrogantes: “quiénes son, cómo aprenden y para qué formar a los estudiantes; qué mejora profesional necesitan los maestros, qué deben enseñar; qué implica la actualización del saber y, especialmente, cómo y con qué medios se realiza la enseñanza en el desarrollo del sistema metodológico”.

De esta manera, continua, se podrá enseñar a los estudiantes a construir su propio conocimiento: manipulando, razonando, haciendo y desarrollando su pensamiento lógico. “Es también importante que los problemas planteados se relacionen con su entorno y su vida ordinaria. Estos deben ser interesante, abiertos (con varias soluciones), motivadores y acordes con su nivel de conocimiento. El profesor debe guiar a los estudiantes durante el proceso de resolución de problemas”.

Ante esta problemática se vio la necesidad de realizar una investigación que refleje la relación entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo, llegando así a la formulación del problema.

¿En qué medida la aplicación de juegos recreativos como estrategia pedagógica fortalece el aprendizaje significativo en el área de matemática , con niños de 5 años de edad de la I.E.I.N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca,2018?

5.4. Conceptuación y Operacionalización de las Variables

5.4.1. Variable (1)

Definición de Juegos Recreativos: Abreu, P (2005) dice que los juegos recreativos son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.

5.4.2. Variable (2)

Definición de Aprendizaje Significativo: “Es el proceso a través del cual una nueva información (un nuevo conocimiento) se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva (no literal) con la estructura cognitiva de la persona que aprende. En el curso del aprendizaje significativo, el significado lógico del material de aprendizaje se transforma en significado psicológico para el sujeto” (Ausubel, D., 1963,pág. 58).

5.1.1. Operacionalización de la Variable (1)

Variable Independiente	Dimensiones	Indicadores
Juegos Recreativos	Fundamentación	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamenta con teorías, principios, casos prácticos.
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar el orden de los números de manera ascendente y descendente • Realiza operaciones aritméticas de adición y sustracción de casos de su entorno • Identifica figuras geométricas considerando sus características
	Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla actividades de aprendizaje (10 sesiones de aprendizaje)
	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica la evaluación de inicio, proceso y salida

5.1.2. Operacionalización de la Variable (2)

Variables dependiente	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Valoración
Aprendizaje Significativo área de matemática	Destrezas	• Ordena números de mayor a menor	1 y 3	0.5 - 1
		• Realiza seriaciones con objetos.	1 y 2	0.5 - 1
		• Jerarquiza objetos de más a menos.	4	0.5 - 1
	Habilidades	• Realiza sumas con material concreto.	7	0.5 - 1
		• Realiza resta con material concreto.	8	0.5 - 1
		• Compara cantidades con material concreto.	5	0.5 - 1
	Actitudes prácticas.	• Conoce figuras geométricas.	6	0.5 - 1
		• Relaciona figuras geométricas.	9	0.5 - 1
		• Representa figuras geométricas	10	0.5 - 1

5.2. Hipótesis

La aplicación de juegos recreativos como estrategia pedagógica fortalece significativamente en el aprendizaje del área de matemática, con niños de 5 años de edad de la I.E.I.N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca,2018

5.3. Objetivos

5.3.1. Objetivo General

Demostrar que la aplicación de juegos recreativos como estrategia pedagógica fortalece el aprendizaje significativo en el área de matemática con niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca,2018

5.3.2. Objetivos Específicos

- Identificar el nivel de desarrollo en el aprendizaje significativo en el área de matemática con niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca,2018
- Aplicación de juegos recreativos que fortalecen las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca,2018.
- Comparar el nivel de aprendizaje significativo en el área de matemáticas de los resultados obtenidos del pre test y pos test aplicado en los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca,2018.

6. Metodología

6.1. Tipo y Diseño de Investigación

a. Tipo de investigación: Explicativa

“Su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables” (Hernández, et al., 2006, pág. 108)

b. Diseño de la Investigación: Pre Experimental

Hernández. S (2001) “Estos diseños describen la manipulación de variables para conseguir el efecto de la otra variable”

La representación gráfica de la investigación es la siguiente:

PM. _____ O₁ _____ X _____ O₂

Donde:

PM = Población Muestral

O₁ = Observación inicial (pre test)

O₂ = Observación final (post test)

X = Estímulo (Juegos recreativos)

6.2. Población- Muestra

a. Población

La Población estuvo constituido por los 16 estudiantes niños y niñas de cinco años de edad del nivel inicial, de la I.E.I. N° 123 “La Esperanza” Baños del Inca – Cajamarca 2018.

b. Muestra

La muestra fue la misma de la población formado por 16 estudiantes niños y niñas de cinco años de edad del nivel inicial, la cual se seleccionó de manera intencionada.

Conformado por todos los estudiantes niños y niñas de cinco años de edad del nivel inicial, de la I.E.I. N° 123 “La Esperanza” Baños del Inca – Cajamarca 2018, distribuidos de la siguiente manera:

Tabla 2. Distribución de estudiantes niños y niñas de cinco años de edad del nivel inicial, de la I.E.I. N° 123 “La Esperanza” Baños del Inca – Cajamarca 2018.

Nivel	Sección	N° de alumnos		
		Hombres	Mujeres	Total
Inicial	Única	10	06	16

Fuente: Nóminas de matrícula I.E.I. N° 123 “La Esperanza” Baños del Inca – Cajamarca 2018

6.3. Técnicas e Instrumentos de Investigación

Para la recolección de datos del presente trabajo de investigación se utilizó las siguientes técnicas e instrumentos:

a. Técnica de fichaje

Orientada a recopilar información teórica que permita desarrollar científicamente el trabajo de investigación, en cuyo contexto se empleó:

- **Fichas bibliográficas**

En estas fichas se registraron los datos suficientes de los libros consultados.

- **Fichas textuales**

Estas fichas se utilizaron para realizar la transcripción del párrafo de un libro necesario para el óptimo desarrollo de la investigación.

- **Fichas de comentario.**

En estas fichas se anotaron ciertos comentarios de la información recopilada y que el investigador los considera necesarios.

b. Técnicas de campo

- **Observación**

La percepción del objeto de investigación se realizó cumpliendo rasgos de objetividad, validez y confiabilidad con la finalidad de obtener información relevante sobre el

desarrollo de la noción de número en los estudiantes de la Institución Educativa inicial N° 123 “La Esperanza” Baños del Inca – Cajamarca

- **Encuesta**

Técnica destinada obtener información primaria respecto al desarrollo de la noción de número a partir de una muestra representativa para proyectar los resultados sobre la población total.

- **Cuestionario**

Instrumento de recopilación de datos a partir de un conjunto de preguntas preparado cuidadosamente sobre los hechos de la investigación para su contestación por la muestra del estudio emprendido

- **Lista de cotejo**

Instrumento que permitirá estimar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos de la muestra representativa que se han de registrar mediante la observación

- **Test**

Instrumento que permitió la comprobación de los objetivos trazados en la investigación y la contrastación de la hipótesis formulada a través del tratamiento de los resultados. Se aplicará el pre test a la muestra representativa con la finalidad de desarrollar la noción de número y el post test para demostrar la efectividad de la aplicación de los Juegos recreativos.

6.4. Procesamiento y Análisis de la Información

6.4.1. Técnicas de Estadística Descriptiva

- **Frecuencia absoluta**

El número de veces que aparece un valor, se representa con f_i donde el subíndice representa cada uno de los valores. La suma de las frecuencias absolutas es igual al número total de datos, representado por N .

- **Frecuencia Relativa (h_i)**

Es aquella que resulta de dividir cada una de las frecuencias absolutas entre el número total de datos. Las frecuencias relativas se designan con las letras h_i .

- **Representación Gráfica del Diagrama de Barras**

El histograma es el más conocido de los gráficos para resumir un conjunto de datos numéricos y pretende responder a las mismas preguntas que un gráfico de tallo-hojas. Una virtud del gráfico de tallo-hojas es que retiene los valores de las observaciones, sin embargo, esta característica puede ser una desventaja para gran cantidad de datos. Construir manualmente un histograma es más laborioso que construir un gráfico de tallo hojas, pero la mayoría de los paquetes estadísticos producen histogramas. Para construir un histograma es necesario previamente construir una tabla de frecuencias.

- **Desviación Estándar y Varianza Muestral**

La desviación estándar mide cuán lejos se encuentran los datos de la media muestral. Un modo de medir la variabilidad de los datos de una muestra sería tomar algún valor central, por ejemplo la media, y calcular el promedio de las distancias a ella. Mientras mayor sea este promedio, más dispersión deberían presentar los datos. Sin embargo, esta idea no resulta útil, ya que las observaciones que se encuentran a la derecha de la media tendrán distancias (o desviaciones) positivas, en tanto que las observaciones menores que la media tendrán distancias negativas y la suma de las distancias a la media será inevitablemente igual a cero. Un modo de evitar este inconveniente es elevar las distancias al cuadrado y de este modo tener todos sumandos positivos.

La varianza muestral puede pensarse como “promedio” de las distancias a la media al cuadrado. Sin embargo, la varianza no tiene las mismas unidades que los datos. Para salvar este inconveniente, definimos la desviación estándar muestral como la raíz cuadrada positiva de la varianza

- **Coefficiente de variación:**

El coeficiente de variación es la relación entre la desviación típica de una muestra y su media. El coeficiente de variación se suele expresar en porcentajes. El coeficiente de variación permite comparar las dispersiones de dos distribuciones distintas, siempre que sus medias sean positivas. Se calcula para cada una de las distribuciones y los valores que se obtienen se comparan entre sí. La mayor dispersión corresponderá al valor del coeficiente de variación mayor.

6.4.2. Técnica de Estadística Inferencial

- **Prueba de hipótesis:** Es una prueba de significación o una prueba estadística, que indican el proceso mediante el cual decidimos si una proposición respecto de la población, debe ser aceptada o no. Esta proposición es lo que se denomina hipótesis estadística.

Hipótesis estadística es, una afirmación acerca de la distribución de la población. Puede haber hipótesis estadísticas en contextos paramétricos y no paramétricos.

El contraste de hipótesis estadístico se basará en la información proporcionada por la muestra. De modo, que, si rechazamos la hipótesis, queremos indicar que los datos de la muestra ofrecen cierta evidencia sobre su falsedad. Si la aceptamos simplemente queremos significar que no se rechaza.

Un contraste de hipótesis consiste, por tanto, en estudiar dos hipótesis: H_0 (hipótesis nula), H_1 (hipótesis alternativa), de manera que el investigador divide los resultados muestrales en dos zonas; una zona de rechazo y otra de aceptación, de manera que según como obtengamos el resultado, aceptaremos o rechazaremos la hipótesis.



Al aplicar un contraste de hipótesis, clasificamos los puntos del espacio muestral en dos regiones excluyentes y complementarias:

- **Región de Rechazo o Región Crítica:** La formada por el conjunto de los valores del estadístico de contraste que nos llevan a rechazar la hipótesis nula H_0 , se llama región crítica (los puntos que delimitan la región crítica se llaman puntos críticos).

- Región de Aceptación o Región de No Rechazo: Es la formada por el conjunto de los valores del estadístico de contraste que nos lleva a aceptar la hipótesis nula H_0 .

6.5. Control de Calidad de los Datos

6.5.1. Confiabilidad de los Instrumentos de Recolección de Datos

En este caso, como el cuestionario combinan preguntas policotómicas (escalamiento Likert), se emplearon dos coeficientes de confiabilidad, en el instrumento en las secciones correspondientes.

6.5.2. Validación de los Instrumentos de Recolección de Datos

El cuestionario de la presente investigación fue sometidos a un juicio de 02 expertos, a saber: Dos (02) expertos(as) en educación inicial, quien hizo recomendaciones que se incorporaron a las versiones definitivas de los instrumentos antes del estudio de confiabilidad.

6.6. Procedimiento para recolectar la información

Las actividades desarrolladas fueron:

- Seleccionar el instrumento de medición de variables.
- Establecer la validez y la confiabilidad del instrumento.
- Aplicar el instrumento elegido.
- Codificar y procesar los datos obtenidos a través del coeficiente de variación

6.7. Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos

Para el procesamiento y análisis de datos se utilizó la Hoja de cálculo de Microsoft Office Excel 2017 y el software SPSS 23. Para la interpretación estadística de los datos se utilizó frecuencias y graficas de barras, y para el nivel de significación, se utilizó la prueba de hipótesis.

7. Resultados

7.1. Resultados Descriptivos

7.1.1. Características Generales de la Muestra en Estudio

Tabla 1. Distribución de frecuencias y porcentajes obtenidos luego de la aplicación del Pre Test a los estudiantes niños y niñas de cinco años de edad del nivel inicial, de la I.E.I. N° 123 Baños del Inca – Cajamarca 2018.

Aprendizaje de matemática	Frecuencias	Porcentajes
Bajo	16	100%
Mediano	0	0
Alto	0	0
Total	16	100%

Fuente.- Registro auxiliar de notas de los estudiantes niños y niñas de cinco años de edad del nivel inicial, de la I.E.I. N° 123 Baños del Inca – Cajamarca 2018.

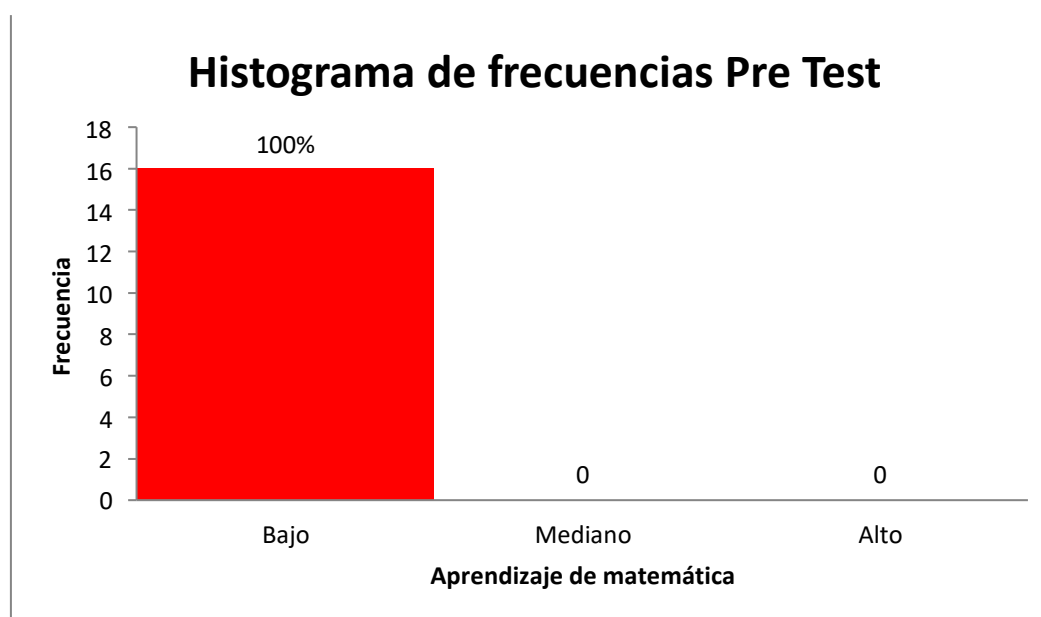


Figura 1. Representación gráfica de resultados obtenidos luego de la aplicación del Pre Test sobre el aprendizaje significativo en el área de matemáticas.

Interpretación.- Como se observa en la Tabla 1 y el Figura 1, de los 16 estudiantes que se les aplicó el pre test, 16 estudiantes que representan el 100% se encuentran en el nivel bajo de rendimiento académico en el aprendizaje significativo en el área de matemáticas, no apreciamos a ningún estudiante en el nivel mediano y alto respectivamente, es decir, todos los estudiantes se encuentran en el nivel bajo esto es válido porque se trata de una prueba de diagnóstico.

Cálculos Estadísticos de Medidas de Tendencia Central y Variabilidad.

Estadístico	Valor calculado	Estadístico	Valor calculado
Media aritmética	4.88	Varianza	3.45
Desviación Estándar	1.85	Coefficiente de variación	38.10%

Tabla 2. Distribución de frecuencias y porcentajes obtenidos luego de la aplicación del Pos Test a los estudiantes niños y niñas de cinco años de edad del nivel inicial, de la I.E.I. N° 123 Baños del Inca – Cajamarca 2018.

Aprendizaje de matemática	Frecuencias	Porcentajes
Bajo	0	0
Mediano	07	43.75%
Alto	09	56.25%
Total	16	100%

Fuente: Registro auxiliar de notas de los estudiantes niños y niñas de cinco años de edad del nivel inicial, de la I.E.I. N° 123 Baños del Inca – Cajamarca 2018.

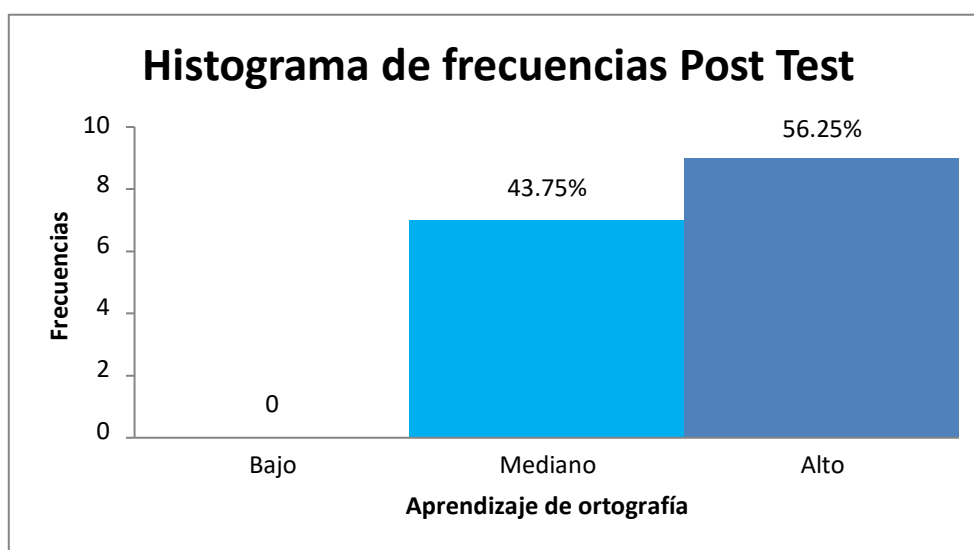


Figura 2 Representación gráfica de resultados obtenidos luego de la aplicación del Pos Test sobre el aprendizaje de matemática

Interpretación.-Como se observa en la Tabla 2 y la Figura 2, de los 16 estudiantes que se les aplicó el pos test, 07 que representan el 43.75% se encuentran en el nivel mediano de rendimiento académico en el aprendizaje de matemática, 09 estudiantes que representan el 56.25% están ubicados en el nivel alto, y no apreciamos a ningún estudiante en el nivel bajo, es decir, la mayoría de estudiantes se encuentran en el nivel alto apreciando que se dio una ganancia significativa luego de aplicar la estrategia pedagógica.

Cálculos Estadísticos de Medidas de Tendencia Central y Variabilidad

Estadístico	Valor calculado	Estadístico	Valor calculado
Media aritmética	16.125	Varianza	7.85
Desviación Estándar	2.801	Coefficiente de variación	17.38%

7.2. Resultados Inferenciales

7.2.1. Hipótesis Estadística

a. Hipótesis General

La aplicación de juegos recreativos como estrategia pedagógica fortalece significativamente en el aprendizaje del área de matemática, con niños de 5 años de edad de la I.E.I.N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca, 2018

H0: La relación entre la aplicación de juegos recreativos y el aprendizaje significativo en el área de matemática no es directa ni significativa en escolares de la I.E.I.N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca.

H1: La relación entre la aplicación de juegos recreativos y el aprendizaje significativo en el área de matemática es directa y significativa en escolares de la I.E.I.N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca.

7.2.2. Función o Estadística de Prueba

- **Prueba de hipótesis**

Es una prueba de significación o una prueba estadística, que indican el proceso mediante el cual decidimos si una proposición respecto de la población, debe ser aceptada o no. Esta proposición es lo que se denomina hipótesis estadística.

Hipótesis estadística es, una afirmación acerca de la distribución de la población. Puede haber hipótesis estadísticas en contextos paramétricos y no paramétricos.

El contraste de hipótesis estadístico se basará en la información proporcionada por la muestra. De modo, que, si rechazamos la hipótesis, queremos indicar que los datos de la muestra ofrecen cierta evidencia sobre su falsedad. Si la aceptamos simplemente queremos significar que no se rechaza.

Un contraste de hipótesis consiste, por tanto, en estudiar dos hipótesis: H_0 (hipótesis nula), H_1 (hipótesis alternativa), de manera que el investigador divide los resultados muestrales en dos zonas; una zona de rechazo y otra de aceptación, de manera que según como obtengamos el resultado, aceptaremos o rechazaremos la hipótesis.



Al aplicar un contraste de hipótesis, clasificamos los puntos del espacio muestral en dos regiones excluyentes y complementarias:

- **Región de Rechazo o Región Crítica:** La formada por el conjunto de los valores del estadístico de contraste que nos llevan a rechazar la hipótesis nula H_0 , se llama región crítica (los puntos que delimitan la región crítica se llaman puntos críticos).
- **Región de Aceptación o Región de No Rechazo:** Es la formada por el conjunto de los valores del estadístico de contraste que nos lleva a aceptar la hipótesis nula H_0 .

7.2.3. Valor Calculado

1° $H_0 \quad d = 0$

2° $H_1 \quad d > 0$

3° El estadístico de contraste en este caso es:

$$t = \frac{\bar{x}_d}{\frac{S_d}{\sqrt{n-1}}}$$

4° En primer lugar calculamos las diferencias muestrales

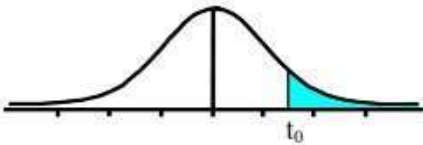
Pre	8	12	14	11	16	6	11	9	10	10	19	12	17	8	13	12
Pos	9	16	23	21	17	10	14	8	11	12	19	16	16	13	17	11
Dif.	1	4	9	10	1	4	3	-1	1	2	0	4	-1	5	4	-1

La media de las diferencias es **2,81** y la desviación típica **3,19**, sustituyendo en el estadístico estos valores se obtiene:

$$t = \frac{2,81}{\frac{3,19}{\sqrt{15}}} = 3,41$$

5° Como el contraste es unilateral, buscamos en las **tablas de la t de Student**, con 15 grados de libertad, el valor que deja por debajo de sí una probabilidad de 0,95, que resulta ser 1,753

Tabla t-Student



Grados de libertad	0.25	0.1	0.05	0.025	0.01	0.005
1	1.0000	3.0777	6.3137	12.7062	31.8210	63.6559
2	0.8165	1.8856	2.9200	4.3027	6.9645	9.9250
3	0.7649	1.6377	2.3534	3.1824	4.5407	5.8408
4	0.7407	1.5332	2.1318	2.7765	3.7469	4.6041
5	0.7267	1.4759	2.0150	2.5706	3.3649	4.0321
6	0.7176	1.4398	1.9432	2.4469	3.1427	3.7074
7	0.7111	1.4149	1.8946	2.3646	2.9979	3.4995
8	0.7064	1.3968	1.8595	2.3060	2.8965	3.3554
9	0.7027	1.3830	1.8331	2.2622	2.8214	3.2498
10	0.6998	1.3722	1.8125	2.2281	2.7638	3.1693
11	0.6974	1.3634	1.7959	2.2010	2.7181	3.1058
12	0.6955	1.3562	1.7823	2.1788	2.6810	3.0545
13	0.6938	1.3502	1.7709	2.1604	2.6503	3.0123
14	0.6924	1.3450	1.7613	2.1448	2.6245	2.9768
15	0.6912	1.3406	1.7531	2.1315	2.6025	2.9467
16	0.6901	1.3368	1.7459	2.1199	2.5835	2.9208
17	0.6892	1.3334	1.7396	2.1098	2.5669	2.8982
18	0.6884	1.3304	1.7341	2.1009	2.5524	2.8784
19	0.6876	1.3277	1.7291	2.0930	2.5395	2.8609
20	0.6870	1.3253	1.7247	2.0860	2.5280	2.8453
21	0.6864	1.3232	1.7207	2.0796	2.5176	2.8314

7.2.4. Decisión Estadística

El valor del $t_{(cal)} = 3.41$ es mayor que el $t_{(tab)} = 1.7531$, por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula.

La interpretación es que la aplicación del programa basado en juegos recreativos es efectiva e incrementó el aprendizaje significativo en el área de matemáticas.

8. Análisis y discusión

En cuanto a los resultados de la presente investigación se evidencia que existen un gran porcentaje de alumnos que han alcanzado un aprendizaje esperado y en proceso en el área de estudio en la prueba de post test en comparación a los resultados del pre test los cuales fueron deficientes.

Lachi, Roxana (2015) sostiene que estos hallazgos son similares a los encontrados en su tesis de investigación el cual se evidenció el bajo nivel de desarrollo de la competencia de número y operaciones en los niños porque la docente no emplea estrategias propicias para desarrollar las nociones básicas en las matemáticas, desconoce la parte teórica de esta temática y hace escaso uso de materiales educativos. También esto se presenta en la tesis de Prieto, Ana (2010) en los cuales los resultados reflejaron que los indicadores de creatividad son aplicados en forma medianamente positiva. Para las actividades recreativas referentes a la fluidez y fertilidad de ideas, curiosidad y motivación, los resultados se centraron en la categoría medianamente negativo. Para identificar los tipos de juegos, según las distintas teorías para un aprendizaje significativo, se alcanzó un criterio medianamente negativo. Los resultados para los tipos de aprendizajes por los docentes giran positivamente en torno al aprendizaje por conceptos.

Para el Ministerio de Educación del Perú – Unidad de Medición de la Calidad Educativa, (2013), nos refiere que en el año 2008, el Ministerio de Educación llevó a cabo el “Estudio de Educación Inicial: un acercamiento a los aprendizajes de las niñas y los niños de cinco años de edad”. Para Rigal, R. (2006), menciona que dicha investigación se enfocó en estudiantes monolingües de habla castellana que asistían a las IEI y los PRONOEI de gestión estatal. Si bien no se reportó grandes diferencias entre niños y niñas en cuanto a sus capacidades de “construcción del número”, sí se observó disparidades notorias en su desarrollo psicomotriz, el cual está vinculado con el desarrollo de capacidades del pensamiento lógico-matemático.

Belletich, Elena, (2016) menciona como cita a Zapata Esteves, el cual expone que la Didáctica de las Matemáticas da al docente “una comprensión del objeto matemático,

desde su naturaleza de creación y evolución, para reflexionar sobre él y encontrar las estrategias adecuadas para la enseñanza y aprendizaje de los alumnos”. Además, dice, la disciplina tiene una gran proyección práctica que responde a las interrogantes: “quiénes son, cómo aprenden y para qué formar a los estudiantes; qué mejora profesional necesitan los maestros, qué deben enseñar; qué implica la actualización del saber y, especialmente, cómo y con qué medios se realiza la enseñanza en el desarrollo del sistema metodológico”.

De esta manera, continua, se podrá enseñar a los estudiantes a construir su propio conocimiento: manipulando, razonando, haciendo y desarrollando su pensamiento lógico. “Es también importante que los problemas planteados se relacionen con su entorno y su vida ordinaria. Estos deben ser interesante, abiertos (con varias soluciones), motivadores y acordes con su nivel de conocimiento. El profesor debe guiar a los estudiantes durante el proceso de resolución de problemas”.

9. Conclusiones

1. El nivel de desarrollo en el aprendizaje significativo en el área de matemática con niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca,2018, en la prueba de pre test fue deficiente, con una media aritmética de 4.88 puntos
2. La aplicación de juegos recreativos fortalecen las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca,2018, con una media aritmética de 16.125 puntos
3. El nivel de aprendizaje significativo en el área de matemáticas de los resultados obtenidos del pre test y pos test aplicado en los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca,2018, tuvo una ganancia pedagógica de 11.245 puntos, lo que refleja que la aplicación de los juegos recreativos fue eficaz.

10. Recomendaciones

- El Ministerio de Educación debe implementar un sistema de actualización permanente referido a la aplicación de diversas estrategias para mejorar el aprendizaje significativo en el área de matemáticas de los niños y niñas.
- Las Universidades e Institutos Superiores Pedagógicos públicos y privados del Perú deben orientar a los futuros docentes en el uso y manejo de estrategias innovadoras para mejorar el aprendizaje significativo en el área de matemáticas de los niños y niñas.
- Elevar los resultados de la presente investigación a la Unidad de Gestión Educativa Local para que se considere como un aporte para mejorar el nivel el aprendizaje significativo en el área de matemáticas de los niños y niñas por su alto nivel de efectividad.

11. Referencias Bibliografía

- Abreu, P. (2005). “La importancia del juego recreativo en el contexto de la animación turística”. La Patagonia, Argentina: Semanario Región.
- Ausubel, D. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. New York: Grune and Stratton.
- Ausubel, D.P.; Novak, J.D., & Hanesian, H. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognitivo*. México: Trillas.
- Baena Extremera, Antonio & Ruiz Montero, Pedro Jesús. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF. Revista Digital de Educación Física*(N° 38). Obtenido de http://emasf.webcindario.com/El_juego_motor_como_actividad_fisica_organizada_en_la_enseñanza_y_la_recreacion.pdf
- Belletich, Elena. (18 de Marzo de 2016). A dónde van las Matemáticas en el Perú. Piura, Perú: Universidad De Piura . Obtenido de <http://udep.edu.pe/hoy/2016/a-donde-van-las-matematicas-en-el-peru/>
- Bühler, K. (1924). *The mental development of child*. New York: Harcourt.
- Burgos, I. (2009). *De la Educación Física. Herbert Spencer, 1861. Ágora para la Educación Física y el Deporte, 10*.
- Buytendijk, F.S. (1935). *El juego y su significado*. Madrid: Revista de Occidente.
- Carr, H.A. (1925). *Psychology: a study of mental activity*. New York: Longmans, Green. .
- Diccionario Español de la Real Academia. (2015). Obtenido de www.rae.es
- Elkonin, D.B. (1980). *Psicología del juego*. Madrid: Visor.
- Enríquez, M. (2003). *Aprendizaje por Descubrimiento o Proyecto de Investigación: Posibilidades y Límites*. FCE. Buenos Aires, Argentina.
- Gómez Rodríguez, Tatiana, Patricia Molano, Olga & Rodríguez Calderon, Sandra. (2015). *La Actividad Ludica como Estrategia Pedagogica para Fortalecer el Aprendizaje de los Niños de la Institucion Educativa Niño Jesus de Praga*. Tolima, Ibagué, Colombia: Universidad del Tolima. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>

- Gross, K. (1902). *The play of animals*. New York: Appleton.
- Gutiérrez, R. (2002). *El juego de grupo como elemento educativo*. CCS.
- Haeckel, E. (1899). *Riddle of the Universe at the Close of the Nineteenth Century*. (Buffalo, Ed.) Prometheus Books.
- Hérrnandes, et al. (2006). *Metodología de Investigación*. Obtenido de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lmk/munoz_m_m/capitulo3.pdf
- Hernández, S. (2001). *Metodología de la investigación*. México: La Chira.
- Huamán Risco, Rosa. (2016). *Aplicación de un Programa de Juegos Lúdicos para Mejorar el Aprendizaje en el Área de Matemática en los Niños de 5 Años en la I.E N° 82318 de Calluan, Distrito de Cahachi, Provincia de Cajabamba – 2015*. Trujillo, Perú: Universidad los Angeles de Chimbote . Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/499/JUEGOS_LUDICOS_HUAMAN_RISCO_ROSA.pdf?sequence=1
- Lachi Jesus, Roxana Amada. (2015). *Juegos Tradicionales como Estrategia Didáctica para Desarrollar la Competencia de Número y Operaciones en Niños (as) de Cinco Años*. Lima, Perú: Universidad San Ignacio del Oyola . Obtenido de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2063/2/2015_Lachi.pdf
- Latorre, M & Seco, J. (2006). *Diseño Curricular nacional nuevo para una nueva sociedad*. Surco, Lima, Perú: Universidad Marcelino Champagnat.
- Lazarus, M. (1883). *Über die Reize des Spiels*. Berlin.
- Ley General de Educación N° 28044. (2003). *Ley General de Educacion* . Perú.
- Mesonero, Antonio. (2000). *Psicología del desarrollo y de la educación en la edad escolar*. (U. d. Oviedo, Ed.) Universitarios: EDIUNO.
- Ministerio de Educación . (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Perú.
- Ministerio de educación. (2008). *Programa Nacional de Formación y Capacitación a Docentes. Educación Básica Regular*. Lima , Perú.
- Ministerio de Educación del Perú – Unidad de Medición de la Calidad Educativa . (2013). *Estudio de Educación inicial. Un acercamiento a los aprendizajes de las niñas y los niños de cinco años de edad. Informe de Resultados* . Lima.

- Mujica, Nelsy. (2004). *Los Juegos Como Estrategias Recreativas En La Etapa De Preescolar*. Caracas , Venezuela: Universidad Católica Andrés Bello.
- Navarro Adelantado. (1997). *“El juego motor en el ámbito de la teoría del juego. Salud, Deporte y Educación”*. (ICEPS, Ed.) Las Palmas.
- Olórtégui, M. (1997). *Diccionario de Psicología*. Lima: San Marcos.
- Piaget, J. (1959). *The language and thought of the child*. London,. UK: Routledge and Kegan Paul. .
- Prieto Mora, Ana Karina. (Junio de 2010). *Actividades Recreativas para un Aprendizaje Significativo en las Escuelas Básicas*. Maracaibo, Venezuela: Universidad del Zulia . Obtenido de http://tesis.luz.edu.ve/tde_arquivos/70/TDE-2013-05-09T09:56:40Z-3904/Publico/prieto_mora_ana_karina.pdf
- Quispe Curiñaupa, Gregoria. (2018). *Las Actividades Lúdicas que Utilizan los Docentes del Nivel Inicial para Desarrollar el Aprendizaje Significativo de los Estudiantes de las Instituciones Educativas del Distrito de Canaria Región Ayacucho Durante el Año Académico 2018*. Ayacucho, Perú: Universidad Católica los Angeles de Chimbote . Obtenido de repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4818/ACTIVIDADES_LUDICAS_Y_APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO_QUISPE_CURIÑAUP_A_GREGORIA.pdf?sequence=1
- Raabe, J. (2009). *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. París: UNESCO.
- Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria. Acciones motrices y primeros aprendizajes*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Sánchez, Sergio. (28 de Mayo de 2011). *Juegos Recreativos*. Obtenido de <http://recreativosteam.blogspot.com/2011/05/introduccion-teorica.html>
- Schiller, F. (2005). *Cartas sobre la educación estética del hombre*, en Kallias. *Cartas sobre la educación estética del hombre*. Trad. Feijóo, J. y Seca, J. Barcelona: Anthropos.
- Trigueros, C. (2002). *Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la Educación Física en Centros de Educación Primaria de*

- Granada. Granada: Diputación Provincial de Granada. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10481/24632>
- Vásquez Marlo, Santos Domitila. (2016). Programa de Juegos Recreativos para Desarrollar la Noción de Número en los Niños y Niñas de la IEI N° 324 De Mochadín, Súcota, Cutervo-2016. Chiclayo, Lambayeque, Perú: Universidad César Vallejo. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/2507/vasquez_ms.pdf?sequence=1
- Vigo, César & Torres, Silvia. (Octubre de 2009). Educación Inicial y Primaria en el Perú. (9°). Lima, Perú. Obtenido de <https://inversionenlainfancia.net/blog/entrada/entrevista/32/0>
- Vivanco, Thalia. (01 de Febrero de 2018). Hay un déficit de profesores de nivel inicial, de CTA comunicación y matemática. (D. Correo, Ed.) Obtenido de <https://diariocorreo.pe/edicion/huancayo/hay-un-deficit-de-profesores-de-nivel-inicial-de-cta-comunicacion-y-matematica-800647/>
- Woolfolk, Anita. (2001). *Psicología Educativa* (9ª ed.). México: PEARSON.

12. Anexos y Apéndice

ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA DESARROLLAR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. N° 123 BAÑOS DEL INCA-CAJAMARCA			
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES
¿En qué medida la aplicación de juegos recreativos como estrategia pedagógica fortalece el aprendizaje significativo en el área de matemática, con niños de 5 años de edad de la I.E.I.N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca, 2018?	Objetivo General	La aplicación de juegos recreativos como estrategia pedagógica fortalece significativamente en el aprendizaje del área de matemática, con niños de 5 años de edad de la I.E.I.N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca,2018	Variable (1)
	Demostrar que la aplicación de juegos recreativos como estrategia pedagógica fortalece el aprendizaje significativo en el área de matemática con niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca,2018		Juegos Recreativos
	Objetivos Específicos.		Variable (2).
	Identificar el nivel de desarrollo en el aprendizaje significativo en el área de matemática con niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca,2018		Aprendizaje Significativo
	Demostrar que la aplicación de juegos recreativos fortalecen las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca, 2018.		

	<p>Comparar el nivel de aprendizaje significativo en el área de matemáticas de los resultados obtenidos del pre test y pos test aplicado en los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca,2018.</p>		


**ANEXO 02: INSTRUMENTO
PRUEBA DE INICIO Y SALIDA**



- Responsable de la Aplicación:
- Apellidos y nombres:Fecha: .../.../.....

N°	ITEMS	ESCALA				
		1	2	3	4	5
01	¿Al realizar la actividad de la suma con metras utilizando 3 cestos observó manejo de habilidades?					
02	¿Al realizar la actividad de la resta con metras utilizando 3 cestos observó manejo de habilidades?					
03	¿Utilizando barajitas con elementos figurados en su interior el estudiante realizó actividades de conteo y agrupación?					
04	¿Jugando y mezclando barajitas con metras pudo el estudiante realizar operaciones de suma y resta?					
05	¿Utilizando 12 carritos de juguetes de colores: 3 azules, 5 verdes, 2 amarillos y 2 rojos, el estudiante fue capaz de ordenar de mayor a menor?					
06	¿Utilizando un juego de dominó colocando a los estudiantes en grupos de 2 cada grupo, fueron capaces de competir sumando y comparando la mayor y menor cantidad?					
07	¿Combinando metras y dominó el alumno fue capaz de representar e identificar las figuras geométricas?					
08	¿Utilizando metras, dominó y barajitas los alumnos fueron capaces de realizar sumas?					
09	¿Utilizando metras, dominó y barajitas los alumnos fueron capaces de realizar restas?					
10	¿Combinando metras y dominó el alumno fue capaz de relacionar e identificar las figuras geométricas?					

ANEXO 3: PRUEBA DE VALIDEZ

	UNIVERSIDAD DE SAN PEDRO VICERRECTORADO ACADÉMICO Oficina Central de Investigación Universitaria
PRUEBA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	
1. TÍTULO DEL PROYECTO Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes Significativos en los Estudiantes de la I.E. N° 123 Baños Del Inca-Cajamarca	
INVESTIGADORA Villanueva Bazán Lilita Rocio	
CUIDAD Cajamarca	
2. OBJETIVO GENERAL Demostrar que la aplicación de juegos recreativos como estrategia pedagógica fortalece el aprendizaje significativo en el área de matemática con niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123 "La Esperanza" del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca, 2018	
3. DATOS DEL EXPERTO:	
I.	APELLIDOS Y NOMBRES: Amparo Ysidora Silva Rodríguez
II.	PROFESIÓN / ESPECIALIDAD: Profesora Educación Inicial
III.	GRADO ACADÉMICO: Magister en Educación Inicial
IV.	EXPERIENCIA PROFESIONAL: Profesora De Inicial en el Instituto de Educación Superior Pedagógico "ANM"-Celendón (37 años en Docencia)

DIMENSION	INDICADOR	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACION									
			RELACION ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSION		RELACION ENTRE LA DIMENSION Y EL INDICADOR		RELACION ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACION ENTRE EL ITEMS Y LA OPCION DE RESPUESTA		OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES	
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
ASPECTOS FORMALES DEL INSTRUMENTO	Simbolo	El instrumento tiene logo						✓				
	Instructivos	El instrumento indica objetivo e instrucciones claras						✓				
	Edición	Los gráficos, imágenes y/o impresión son claros en el instrumento						✓				
	Tipografía	Los márgenes y tipo de letra son los adecuados						✓				
REDACCION DE ITEMS	Claridad	En la redacción de los ítems el lenguaje es claro y adecuado para la unidad de análisis (estudiantes, profesores, padres de familias, directores, etc)			✓							
	Intencionalidad	Considera escalas y parámetros para el tratamiento de			✓							

		la información del instrumento									
	Coherencia	La redacción del instrumento tiene coherencia y cohesión			✓						
ASPECTOS EXTERNOS PARA LA APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO	Pertinencia	El tiempo previsto para la aplicación es pertinente	✓								
	Suficiencia	Los materiales previstos para la aplicación del instrumento es suficiente	✓								
	Adecuación	El ambiente previsto para la aplicación del instrumento es el más adecuado	✓								

4. MATRIZ DE CORRECCIÓN

Nº	PREGUNTA	PREGUNTA MODIFICADA	RAZONES DE CAMBIO

Celendín, 21 de Julio del 2018


.....
FIRMA DEL EXPERTO

27042506



PRUEBA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

1. TÍTULO DEL PROYECTO

Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes Significativos en los Estudiantes de la I.E. N° 123 Baños Del Inca-Cajamarca

INVESTIGADORA

Villanueva Bazán Lilian Rocío

CIUDAD

Cajamarca

2. OBJETIVO GENERAL

Demostrar que la aplicación de juegos recreativos como estrategia pedagógica fortalece el aprendizaje significativo en el área de matemática con niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123 "La Esperanza" del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca, 2018

3. DATOS DEL EXPERTO:

- I. APELLIDOS Y NOMBRES: Elena Lileth García Cortegana
- II. PROFESIÓN /ESPECIALIDAD: Profesora/ Educación Inicial
- III. GRADO ACADÉMICO: Magister en Educación Inicial
- IV. EXPERIENCIA PROFESIONAL: Profesora De Inicial en el Instituto de Educación Superior Pedagógico "AMM"-Columán (36 años en Docencia)

DIMENSION	INDICADOR	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACION								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES	
			RELACION ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSION		RELACION ENTRE LA DIMENSION Y EL INDICADOR		RELACION ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEMS		RELACION ENTRE EL ÍTEMS Y LA OPCION DE RESPUESTA			
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
ASPECTOS FORMALES DEL INSTRUMENTO	Simbolo	El instrumento tiene logo						✓				
	Instructivos	El instrumento indica objetivo e instrucciones claras						✓				
	Edición	Los gráficos, imágenes y/o impresión son claras en el instrumento						✓				
	Tipografía	Los márgenes y tipo de letra son los adecuados						✓				
REDACCIÓN DE ÍTEMS	Claridad	En la redacción de los ítems el lenguaje es claro y adecuado para la unidad de análisis (estudiantes, profesores, padres de familias, directores, etc)			✓							
	Intencionalidad	Considera escalas y parámetros para el tratamiento de			✓							

		la información del instrumento									
	Coherencia	La redacción del instrumento tiene coherencia y cohesión			✓						
ASPECTOS EXTERNOS PARA LA APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO	Pertinencia	El tiempo previsto para la aplicación es pertinente	✓								
	Suficiencia	Los materiales previstos para la aplicación del instrumento es suficiente	✓								
	Adecuación	El ambiente previsto para la aplicación del instrumento es el más adecuado	✓								

4. MATRIZ DE CORRECCIÓN

Nº	PREGUNTA	PREGUNTA MODIFICADA	RAZONES DE CAMBIO

Celendín, ¹⁴....., de Julio del 2018


.....
FIRMA DEL EXPERTO
Elena Lilian García Corzo
DOCENTE ISPP AMBL

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Comentan sobre lo observado. - La docente pregunta ¿Qué observaron? ¿Lo pueden comentar? ¿Qué juego realizaremos para encontrar el tesoro escondido? <p style="text-align: center;">REPRESENTACIÓN</p> <p>VIVENCIAL.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas buscan en su lonchera los alimentos traídos ese día - Comentan que fue muy fácil encontrarlos, porque sabían dónde estaba y todos conocen su lonchera <p style="text-align: center;">.</p> <p style="text-align: center;">CONCRETO.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asamblea. - Escondemos los juguetes en diferentes lugares del aula <p>Podemos mantener el interés de la búsqueda con las palabras: “me parece que los dejé cerca de la puerta “después estuve por la biblioteca “luego por los sectores”</p> <ul style="list-style-type: none"> -Para iniciar la búsqueda se realiza trazos con tiza como puntos de referencia. -Los niños y niñas realizan la búsqueda del tesoro(juguetes) <p>Cuando encuentran el primer juguete, decimos que hemos encontrado el primer tesoro y así sucesivamente con cada uno de los juguetes que vamos encontrando.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Escuchamos las intervenciones del niño, niña en todo momento y los invitamos a buscar sus propias estrategias para encontrar los tesoros, conforme van encontrando los tesoros trazarán las líneas en el piso y en el croquis. -Al terminar el juego les preguntamos: ¿Qué tesoro encontramos primero? ¿Dónde estaba? ¿dónde estaba el segundo? ¿Y tesoro fue? 	
------------	--	---	--

<p>CIERRE</p>	<p>evaluación</p>	<p>Los niños comunican sus desplazamientos realizados en el juego. Y la ubicación de los juguetes .ejemplo .La muñeca estaba detrás de la..... (puerta)el carrito estaba dentro del.....(cajón)los cubos estaban debajo de la.....(cama del sector hogar</p> <p>Comentamos sobre las diferentes estrategias que utilizamos para encontrarlos.</p> <p>PICTORICO Dibujan de acuerdo a sus posibilidades, los trazos que realizaron y siguieron para encontrar el tesoro. Dibujan y colorean los juguetes que utilizaron para el juego.</p> <p>GRAFICO En la hoja de trabajo pegan siluetas de juguetes donde corresponde.</p> <p>SIMBOLICO Hacen el conteo de los las figuras; luego representa con un palote cada uno de ellos. Realizan el conteo de los palotes y escriben el número que corresponde.</p> <p>- Reflexionan sobre el juego realizado ¿Fue fácil? ¿Cómo lo hicieron? ¿Tuvieron mucha dificultad? ¿Fue fácil encontrar los tesoros?</p> <p>TRANSFERENCIA</p> <p>- La docente les da una nueva situación problemática y los niños la resuelven en el aula.</p> <p>- ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo se sintieron durante el juego?</p> <p>- Con sus propias palabras verbalizan lo que han realizado.</p>	
---------------	--------------------------	--	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

AREA: Personal Social

I.-NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:” El globo irrompible, mi amigo”

II.-DESARROLLO DE ACTIVIDADES.

SECUENCIA METODOLOGICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	<p>Problematización</p> <p>Propósito motivación</p> <p>Saberes previos</p>	<p>-¿Saben que es un globo irrompible? ¿Para qué nos servirá?</p> <p>-Niños y niñas, el día de hoy aprenderemos a jugar con globos irrompibles en forma grupal”.</p> <p>-Realizamos asamblea</p> <p>-Entonamos la canción “el globo rojo”</p> <p>-Responden a preguntas: ¿Qué dice la canción? ¿De qué trató? ¿de qué color era el globo? ¿De quién era amigo el globo rojo? ¿Qué pasó con el globo rojo? ¿Se rompió el globo rojo? ¿Por qué??</p> <p>PROBLEMATIZA SITUACIONES</p> <p>Observan diferentes globos</p> <p>Describe lo observado.</p> <p>Comentamos sobre las ventajas y desventajas de jugar con los globos.</p> <p>- Contestan interrogantes ¿Qué observaron? ¿Todos los globos son del mismo tamaño y del mismo color? ¿Por qué algunos globos no se rompen rápido? ¿Ustedes han jugado con globos? ¿Con Quién? ¿Dónde venden los globos? ¿Podrían contarnos como se sienten al jugar con los globos?</p> <p>BUSQUEDA DE LA INFORMACION</p> <p>- La docente presenta a los niños y niñas, variedad de globos.</p>	<p>Recursos humanos</p> <p>Globos de diferentes colores y tamaños</p>

<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento del aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente invita a los niños y niñas a inflarlos para luego jugar con ellos. - En el patio se organizan en grupos para jugar - Cada grupo selecciona sus globos ya sea por tamaño o por color. - Juegan libremente con los globos. - Comparten los globos con los integrantes del grupo. - Responden a preguntas realizadas por la docente: - ¿A que jugaron? - ¿Con que jugaron? - ¿Cómo se organizaron? - ¿De qué color fueron los globos? ¿De que - material estuvo hecho el globo que no se rompió - ¿Creen ustedes que los globos pueden servir para algo más? - La docente escribe en la pizarra las opiniones de los niños y niñas. - Los niños de forma voluntaria dibujan a continuación de lo escrito, los globos con los que jugaron. <p>TOMA DE DECISIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> - En casa toman precauciones para jugar con los globos - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo se sintieron durante la clase? ¿Les gustó el juego del globo irrompible? ¿Porque? - Con sus propias palabras verbalizan lo que han realizado 	
<p>CIERRE</p>	<p>evaluación</p>		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°03

I.-NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: Jugando a las cartas, aprendo a contar, sumar y restar.

II AREA: Matemática

III.-DESARROLLO DE ACTIVIDADES.

SECUENCIA METODOLOGICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	<p>Situación</p> <p>Problemática</p> <p>Propósito</p> <p>Motivación</p> <p>Saberes previos</p>	<p>-En el centro educativo no hay muchos juegos donde se diviertan los niños, muchos de ellos se sientan a pensar a que jugar para distraerse pero no les viene a la mente ningún juego y se sienten tristes, de repente un niño dice ¡Yo tengo cartas! Pero no sé cómo se juega ¿Creen ustedes que podemos ayudar a jugar con las cartas a los niños?</p> <p>- Jugamos en el patio con pelotas, los invitamos a jugar libremente en grupos de 2, 3 ,4 niños, como ellos quieran y elegir las pelotas que ellos quieran.</p> <p>-Responden a interrogantes como: ¿Qué grupos se conformaron? ¿Quién quiere contar cuantos niños conformaron su grupo? ¿Cuántas pelotas utilizaron?</p> <p>COMPRESION DEL PROBLEMA</p> <p>-Los niños comprenden el problema dialogando y expresando con sus propias palabras de que trata.</p> <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <p>- .</p> <p>- Comentan sobre lo realizado.</p> <p>- La docente pregunta ¿Qué realizaron? ¿grupo de cuantos formaron? ¿Qué juego realizaremos para el conteo hasta cuatro?</p>	<p>Bloques de madera</p> <p>Conos de cartón</p> <p>Botellas, cajas, muñecas, objetos pequeños y diversos, animalitos</p> <p>Ficha de trabajo</p>

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del aprendizaje	<p>REPRESENTACIÓN VIVENCIAL.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se forman voluntariamente, grupos de dos o tres jugadores a partir de sus propios intereses - . - Cada niño tiene diez cartas en la mano las observa y las relaciona por propia iniciativa. - . <p>CONCRETO.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asamblea. - Juegan con las cartas libremente de acuerdo a sus posibilidades. - Luego los motivamos para que elijan entre ellos, los turnos para jugar cada día niño .Pone tres cartas sobre la mesa, indicando a cada jugador que busque las cartas que tiene en sus manos si hay alguna igual a las de la mesa el primer jugador, según el turno, tiene, se lleva la que está en mesa. Si no tiene ninguna, bota una de sus cartas a la mesa y así continúan sucesivamente. - El juego concluye cuando un jugador tiene el total de las cartas o la mayoría de éstas. - Al término, cada jugador contará cuantas cartas tiene .Dejamos a los niños con sus propias estrategias y con las observaciones que haga cada uno de ellos, luego las guarda. 	
------------	--	--	--

		<p>- Responden a preguntas: ¿Cuántas cartas tenía cada uno? ¿Muchas? ¿Pocas? ¿Serán todas las cartas iguales? ¿Tenían la misma cantidad? ¿Cómo jugaron con las cartas?</p> <p>PICTORICO Dibujan de acuerdo a sus posibilidades, el juego realizado. Dicta a la profesora los nombres de lo que dibujaron.</p> <p>GRAFICO En la hoja de trabajo forman sus cartas utilizando diferentes materiales.</p> <p>SIMBOLICO Hacen el conteo de las cartas; luego representa con un palote cada uno de ellas. Realizan el conteo de los palotes y escriben el número que corresponde.</p> <p>- Reflexionan sobre el juego realizado ¿Fue fácil? ¿Cómo lo hicieron? ¿Tuvieron mucha dificultad? ¿Fue divertido jugar con cartas?</p> <p>TRANSFERENCIA</p> <p>- La docente les da una nueva situación problemática y los niños la resuelven en el aula.</p> <p>- ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo se sintieron durante el juego?</p> <p>- Con sus propias palabras verbalizan lo que han realizado.</p>	
--	--	--	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

AREA: Personal Social

I.-NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:” Jugamos, vamos a pasear en moto”

II.-DESARROLLO DE ACTIVIDADES.

SECUENCIA METODOLOGICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	<p>Problematización</p> <p>Propósito</p> <p>Motivación</p> <p>Saberes previos</p>	<p>-Juanito encontró a un policía en la calle, le preguntó dónde queda el mercado, y le dice que vaya por la derecha y después de dos cuadras vaya a la izquierda, como no sabía se quedó parado sin saber que hacer ¿Creen ustedes que podemos ayudar a Juanito?</p> <p>-Niños y niñas, el día de hoy aprenderán a conocer cuál es su derecha e, izquierda .Además conocerán distancias y direcciones.</p> <p>-Realizamos asamblea. Docente presenta una caja de sorpresa a los niños creando expectativa sobre el -contenido, preguntando ¿Qué creen que hay dentro? ¿Por qué?</p> <p>-Salimos al patio y realizamos el juego “viajando en moto”</p> <p>-Responden a preguntas: ¿Qué juego hemos realizado? ¿De qué trató? ¿En qué direcciones nos hemos desplazado? ¿Ustedes saben que nombre tiene el desplazamiento de derecha e izquierda?</p> <p>PROBLEMATIZA SITUACIONES</p> <p>Observan la presentación de un video.</p> <p>Comentan sobre la presentación del video</p> <p>- Contestan interrogantes ¿Les gustó el video? ¿Todas las motos iban en la misma dirección? ¿Porque? ¿Ustedes conocen a alguna persona que utilice moto para</p>	<p>Recursos humanos</p> <p>Proyector, USB, parlantes</p> <p>Tizas de color</p>

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p>viajar? ¿Quién de su familia lo usa? ¿Alguna vez han viajado en moto? ¿Podrían contarnos como se sienten al viajar en moto?</p> <p>BUSQUEDA DE LA INFORMACION</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente pega un papelote en la pizarra con la siguiente pregunta ¿Ustedes conocen en qué dirección se desplazan los carros y que dirección las motos? - La docente invita a los niños a imitar el sonido que hace el motor de las motos, luego realizan una competencia de carrera, como si estuvieran viajando en ella. - Dibujan en el piso del patio diferentes direcciones utilizando tizas de colores para luego simular que están viajando en moto con su papá. - La docente pega un papelote en la pizarra con la siguiente pregunta ¿Ustedes siempre viajan en motos con su familia? ¿cómo se sienten? ¿Por dónde van? - La docente explica a los niños y niñas sobre la lateralidad (derecha , izquierda) - Conversan sobre la importancia de conocer cuál es derecha e izquierda en nuestra vida cotidiana. <p>TOMA DE DECISIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se comprometen realizar actividades de lateralidad para reconocer su derecha e izquierda. -¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo se sintieron durante la clase? - Con sus propias palabras verbalizan lo que han realizado 	
CIERRE	evaluación	<ul style="list-style-type: none"> . Los niños expresan como se han sentido. .Comentan con sus compañeros sobre el tema. 	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°05

I.-NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: Conociendo números en el juego de la rayuela

II AREA: Matemática

III.-DESARROLLO DE ACTIVIDADES.

SECUENCIA METODOLOGICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	<p>Problematización</p> <p>Propósito</p> <p>Motivación</p> <p>Saberes previos</p>	<p>María era una niña muy alegre y juguetona un día llevó a su Jardín muchas tizas de color, pero, no sabía qué hacer con ellas, quería jugar, pero no tenía juguetes, y se decía asimismo ¿qué puedo hacer con esto para no aburrirme? Y no se le venía ninguna idea ¿Creen ustedes que podemos ayudar a María?</p> <p>- Niños y niñas hoy vamos a aprender números en el juego tradicional de la rayuela.</p> <p>- Juegan a conejos a sus conejeras.</p> <p>- Responden a interrogantes: ¿les gustó el juego? ¿A qué jugamos? ¿Todos entraron en una sola conejera? ¿Cuántos entraron en cada conejera?</p> <p>COMPRESION DEL PROBLEMA</p> <p>- Los niños comprenden el problema dialogando y expresando con sus propias palabras de que trata.</p> <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <p>- La docente invita a los niños a observar el material del aula, lo manipulan y describen sus características.</p> <p>- La docente pregunta ¿Cuánto material tienen? ¿Lo pueden contar? ¿Qué número le corresponde a este grupo de materiales? ¿Conocen esos números? ¿Qué forma tienen?</p>	

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Se organizan en grupos de 4 o 5 niños, la docente da algunas pautas para que puedan compartir los materiales. <p style="text-align: center;">REPRESENTACIÓN VIVENCIAL.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente juntamente con los niños realizan una dinámica donde se agrupan de: 3, 4,5, luego monitorea cada grupo preguntando ¿Cuántos grupos formamos? ¿Cuántos integrantes hay en cada grupo? - Utilizando tiza tratan de escribir el número en el piso. <p style="text-align: center;">CONCRETO.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asamblea. - En el patio la docente traza un rayuelo con su respectivo número en cada recuadro. -Ponen atención a las indicaciones que hace la profesora para la realización del juego. Dando a conocer que números está escrito y que formas tiene el rayuelo -La docente inicia el juego, contando los números -Voluntariamente participan los niños y niñas, luego lo realizan todos, uno a uno , verbalizando el conteo de los números -Realizan una competencia, jugando al rayuelo, niños y niñas, después de haber dibujado dos rayuelos en el piso <p>Responden a preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué números escribimos? ¿Qué forma tiene? ¿Fue fácil aprender el juego? ¿Qué formas y números conocieron?</p> <p>La docente refuerza los trazos de las formas del rayuelo y la escritura de los números</p>	Bloques de madera Conos de cartón Botellas, cajas, muñecas, objetos pequeños y diversos, animalitos Ficha de trabajo
------------	---	---	---

<p>CIERRE</p>	<p>evaluación</p>	<p>PICTORICO Dibujan lo que más les gustó del juego</p> <p>GRAFICO Realizan agrupaciones de 3, 4 ,5 siluetas de rectángulos en bloques lógicos, tratando de formar su rayuelo</p> <p>SIMBOLICO Hacen el conteo de las siluetas; luego escriben. un palote por cada figura Realizan el conteo de los palotes y escriben el número que corresponde.</p> <p>REFLEXION - Reflexionan sobre el juego realizado ¿Fue fácil? ¿Cómo lo hicieron? ¿Tuvieron mucha dificultad? ¿Cómo mejorarlos? ¿Fue fácil escribir los números y dibujar las formas?</p> <p>TRANSFERENCIA - La docente les da una nueva situación problemática y los niños la resuelven en el aula. - -¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo se sintieron durante la clase? - - Con sus propias palabras verbalizan lo que han realizado.</p>	
---------------	--------------------------	--	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°06

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “ME DIVIERTO JUGANDO CON MI CUERPO

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Conocer un poco más de nuestro cuerpo y sus

Posibilidades de movimiento

2. **INFORMACIÓN CURRICULAR:**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOM.	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	➤ Se expresa corporalmente	➤ Realiza diversos movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie, el tiempo, los objetos y sus pares, controlando su cuerpo, manteniendo el equilibrio.

3. **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	➤ ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA <ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración • Control de asistencia • Control del tiempo ➤ JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	Música
	➤ CALENTAMIENTO: <ul style="list-style-type: none"> • Caminar de un lado a otro • Caminar en puntillas • Dar pequeños saltos 	

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Mover la cabeza de un lado al otro • Mover la cintura de un lado al otro • Mover brazos y piernas hacia delante y hacia atrás <p>➤ PARTE FUNDAMENTAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pegamos una cinta en el tronco para dividirlo por la mitad y preguntamos ¿nuestro cuerpo es igual ahora? • ¿Qué tenemos de la cintura para arriba? • ¿Qué tenemos de la cintura para abajo? • ¿Todo nuestro cuerpo es igual? • Los niños y niñas miran su tronco y se mueven de un lado para el otro como si lo hiciera el viento. • Están en su habitación y tenemos los juguetes muy altos, nos estiramos y saltamos para cogerlos. • Cogen una pelota y se ponen a jugar con ellas. • La colocan en una mano, en la otra, en un pie y en el otro • Colocamos la pelota bajo nuestro tronco y rodamos con ella. • Colocamos en la cabeza y giramos con ella. • Nos colocamos en cuatro patas y colocamos la pelota dentro de nuestras piernas e imitamos algún animal <p>➤ RELAJACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando llega la noche, estamos muy cansados y nos vamos a la cama, cerramos los ojos, nos estiramos y luego nos encogemos. • Respiramos despacio 	<p>Pelotas</p> <p>Hoja de papel bond Lápiz, colores</p>
------------	--	---

	➤ EXPRESIÓN GRÁFICA: <ul style="list-style-type: none">• Los niños expresan lo que han trabajado a través de un dibujo	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none">• Los niños expresan como se sintieron en la actividad realizada• Comentan lo aprendido con sus compañeros	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°07

1-NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “QUE PARTES DE MI CUERPO CONOZCO A TRAVEZ JUEGOS”

2. OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Que los niños y niñas conozcan las partes de su cuerpo y el uso de cada una de ella

3. INFORMACIÓN CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOM.	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprende su cuerpo ➤ Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconoce naturalmente y por propia iniciativa las partes de su cuerpo y lo representa mediante dibujos. ➤ Realiza diversos movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación en relación al espacio, la superficie, el tiempo, los objetos y sus pares.

1. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA <ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración • Control de asistencia • Control del tiempo ➤ JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 	Música

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ CALENTAMIENTO: <ul style="list-style-type: none"> • Caminar por el espacio • Dar pasos gigantes y pequeño • Saltar con las piernas juntas • Saltar en un pie y viceversa ➤ PARTE FUNDAMENTAL: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se mueven por el espacio al ritmo de la música, cuando para la música deben tocar la parte del cuerpo de sus compañeros que vaya diciendo la profesora (manos, codos, rodillas, tobillos, etc. en un tiempo concreto. • Gana el juego el alumno que toque correctamente al mayor número de compañeros • CINTA VELOZ: los alumnos se ponen por parejas y se da una cinta cada pareja, la profesora dirá una parte del cuerpo (cabeza, brazos, piernas, manos, etc.) y el compañero de la pareja que tenga el pañuelo debe atárselo al otro. Cuando este atado, la pareja debe sentarse rápido en el suelo y decir la palabra “LISTO”. • La primera pareja que lo haga se anota un punto y así se observara que pareja es la ganadora ➤ RELAJACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> • Pondremos música y le explicaremos a los niños que la música que suena va a ser un viaje por sus cuerpos, entrando por los pies hacia la cabeza. • Hacer interiorizar al niño el viaje de la música por las distintas partes de su cuerpo lentamente. • Acostarse en el suelo y trabajar la respiración. 	<p>Cintas, música</p> <p>Hoja de papel bond Lápiz, colores</p>
------------	--	---

	<p>➤ EXPRESIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan lo que han trabajado a través de un dibujo • Exponen sus trabajos 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan como se sintieron en la actividad realizada • Regresan a sus lugares iniciales 	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°08

1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “ME DIVIERTO CONOCIENDO MI LATERALIDAD”

2. OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Que los niños y niñas conozcan a reconocer su lateralidad a través del juego.

3. INFORMACIÓN CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOM.	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza diversos movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación en relación al espacio, la superficie, el tiempo, los objetos y sus pares, controlando su cuerpo y su lateralidad.

4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA <ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración • Control de asistencia • Control del tiempo ➤ JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 	Música

DESARROLLO	<p>➤ CALENTAMIENTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caminar por el espacio • Colocar un pie delante del otro y viceversa • Saltar con las piernas juntas • Saltar en un pie y viceversa • Caminar tapándonos un ojo con la mano <p>➤ PARTE FUNDAMENTAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una vez situados los niños en el espacio indicado reciben las siguientes indicaciones: • Somos equilibristas y nos vamos a preparar para la actuación en el circo. • Colocar los pies y las manos en el suelo y con las piernas estiradas todo lo que se pueda, levantar: <ul style="list-style-type: none"> ✓ La mano derecha ✓ La mano izquierda ✓ La pierna derecha ✓ La pierna izquierda • Tumbados en el suelo vamos girando de un lado al otro <ul style="list-style-type: none"> ✓ De delante para atrás ✓ De derecha a izquierda • Para finalizar los niños juegan la dinámica “mar tierra”.- consiste en dibujar una línea en el suelo y se les da las indicaciones a los niños, que el lado derecho es el mar y el lado izquierdo es la tierra, los niños juegan hasta quedar un ganador. <p>➤ RELAJACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños estarán en pie, de forma rígida y con las manos levantadas, imaginaran que son marionetas sujetas por varios hilos, el docente ira diciendo q va cortando 	
------------	--	--

	<p>los hilos de las partes sujetadas y estos irán cayendo hasta finalmente quedar en el suelo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acostarse en el suelo y trabajar la respiración. <p>➤ EXPRESIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan lo que han trabajado a través de un dibujo • Exponen sus trabajos 	<p>Hoja de papel bond Lápiz, colores</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan como se sintieron en la actividad realizada • Regresan a sus lugares iniciales 	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°09

1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “MI LATERALIDAD Y SU IMPORTANCIA”

2. OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Que los niños y niñas conozcan la importancia de su lateralidad

3. DURACION: 1 día

4. INFORMACIÓN CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOM.	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprende su cuerpo ➤ Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza diversos movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación en relación al espacio, la superficie, el tiempo, los objetos y sus pares, controlando su cuerpo y su lateralidad.

5. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA <ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración • Control de asistencia • Control del tiempo 	Música

	<p>➤ JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</p>	
DESARROLLO	<p>➤ CALENTAMIENTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comenzamos caminando por el espacio de manera libre • Vamos a diferentes ritmos según se vaya indicando (lento, rápido) • Andamos en puntillas • Imitamos animales <p>➤ PARTE FUNDAMENTAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra da las siguientes órdenes, que los niños realizaran bajo la atenta mirada de esta para prestar la ayuda necesaria. <ul style="list-style-type: none"> ✓ La mano derecha coge la oreja izquierda ✓ La mano izquierda coge la oreja derecha ✓ La mano derecha coge la pierna izquierda ✓ La mano izquierda coge la pierna derecha ✓ La pierna izquierda cruza la pierna derecha ✓ La pierna derecha cruza la pierna izquierda • Los niños sentados en el suelo frente a la docente colocaran sus manos, en la cabeza simulando ser flores del jardín a las que el viento va balanceando de un lado al otro. • El docente con el pandero en la mano pedirá a los niños que se balanceen a la derecha y a la izquierda, todos repetirán e imitaran diciendo derecha – izquierda <p>➤ RELAJACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acostados en la colchoneta imitan a dormir y a despertar • Se ponen en pie y colocan las manos en la cintura • Realizan ejercicios de respiración. 	<p>Pandereta</p> <p>Hoja de papel bond Lápiz, colores</p>

	<p>➤ EXPRESIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan lo que han trabajado a través de un dibujo • Exponen sus trabajos 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan como se sintieron en la actividad realizada • Regresan a sus lugares iniciales 	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “ APRENDO MAS REALIZANDO EL JUEGO TRADICIONAL DEL RAYUELO”

2. OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Que los niños y niñas, realicen movimientos de coordinación y lateralidad.

3. INFORMACIÓN CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOM.	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprende su cuerpo ➤ Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Muestra sincronización en sus movimientos, superando las dificultades y logrando armonía sin rigidez y brusquedad.

4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA <ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración • Control de asistencia 	Música

	<ul style="list-style-type: none"> • Control del tiempo <p>➤ JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</p>	
DESARROLLO	<p>➤ CALENTAMIENTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caminan libremente en el patio • Correr alrededor del espacio • Entonan la canción “mi cuerpo estoy moviendo” • Responden a interrogantes. ¿Qué partes de su cuerpo movieron? ¿cómo lo hicieron? <p>➤ PARTE FUNDAMENTAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra da las siguientes indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saltamos con los pies juntos, luego en un pie. ✓ La docente explica el juego a realizar, después de haber dibujado el rayuelo en el piso del patio. ✓ La docente inicia el juego. ✓ Uno a un, los niños y niñas realizan el juego. demostrando, armonía en la realización de este. ✓ Forman dos columnas, una de niños y otra de niñas para realizar el juego. ✓ Realizan una competencia de juego. ✓ Terminado el juego, la docente explica a los estudiantes, la importancia de esta actividad realizada. ✓ Responden a preguntas. <p>➤ RELAJACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acostados en petates o alfombras, simulan dormir y soñar, a la indicación de la profesora despiertan y cuentan lo que soñaron. • Realizan ejercicios de respiración. 	Tizas ,tirachas.

	<p>➤ EXPRESIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan lo que han trabajado a través de un dibujo y pintura. • Exponen sus trabajos y los valoran. 	<p>Petates, alfombras.</p> <p>Hoja de papel bond Lápiz, colores</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan como se sintieron en la actividad realizada • Regresan a sus lugares iniciales 	

ANEXO 05: FOTOGRAFÍAS DE SESIONES DE APRENDIZAJE



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10