

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



**Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje de las
matemáticas en la Institución Educativa Inicial José Antonio
Encinas**

**Tesis para Obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación
Inicial**

Autora

Núñez Medina, Betsy Yanira

Asesor (ORCID: 0000-0002-7030-1920)

Berrospi Espinoza, Hernán

Chimbote - Perú

2019

ÍNDICE

PALABRAS CLAVE.....	iii
KEYWORD.....	iii
LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN (OCDE).....	iii
CONSTANCIA DE SIMILITUD.....	iv
TÍTULO.....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
INTRODUCCIÓN.....	1
METODOLOGÍA.....	22
RESULTADOS.....	25
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN.....	30
CONCLUSIONES.....	31
RECOMENDACIONES.....	32
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	33
ANEXOS.....	35
Instrumento.....	35
Ficha técnica.....	36
Validación de instrumento.....	37
Matriz de consistencia.....	48
Programa.....	50
Repositorio institucional.....	124
Reporte de Turnitin.....	125

PALABRAS CLAVE

Tema	Aprendizaje de las matemáticas
Especialidad	Educación Inicial

KEYWORDS

Topic	Math learning
Specialty	Initial Education

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Línea	Área	Sub área	Disciplina
Teoría y métodos educativos	Ciencias Sociales	5.3. Ciencias de la Educación	Educación General (Capacitación Pedagógica)



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en la Institución Educativa Inicial José Antonio Encinas" del (a) estudiante **Betsy Yanira Núñez Medina** identificado(a) con Código N° 1113100120, se ha verificado un porcentaje de similitud del 27%, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

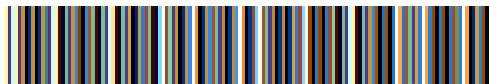
Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 5 de Junio de 2023

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN



Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



TÍTULO

Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje de las
matemáticas en la I.E.I José Antonio Encinas

TITLE

Didactic games to improve the learning of mathematics in the
I.E.I José Antonio Encinas

RESUMEN

El trabajo de investigación tuvo como propósito: la aplicación de una propuesta de juegos didácticos mejora el aprendizaje de las matemáticas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas”, Marañón, 2019., distrito Huacrachuco, provincia de Marañón, Región Huánuco. El tipo de investigación es explicativo; con diseño de investigación pre experimental. La muestra estuvo conformada por 23 niños y niñas de la institución mencionada, El instrumento que se utilizó para observar el desenvolvimiento de los niños durante el desarrollo de las actividades fue la Ficha la observación. Concluyendo que luego de comparar el nivel de aprendizaje de las matemáticas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas”, antes y después de la propuesta de juegos didácticos y luego de realizar la prueba de verificación de hipótesis donde el t tabulado es menor que el t calculado, por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

ABSTRACT

The purpose of the research work was: if the application of a proposal of didactic games improves the learning of mathematics in four-year-old children of the "José Antonio Encinas" Initial Educational Institution, Marañón, 2019., Huacrachuco district, province of Marañón, Huánuco Region. The type of research is explanatory; with pre-experimental research design. The sample consisted of 23 boys and girls from the aforementioned institution. The instrument that was used to observe the development of the children during the development of the activities was the Observation Sheet. Concluding that after comparing the level of learning of mathematics in four-year-old children of the "José Antonio Encinas" Initial Educational Institution, before and after the proposal of didactic games and after performing the hypothesis verification test where the The tabulated t is less than the calculated t , therefore, the null hypothesis is rejected and the alternate hypothesis is accepted.

INTRODUCCIÓN

Melgar (2018). Luego de haber desarrollado su estudio de investigación concluye que: desarrollar actividades de aprendizaje de cualquier materia o área curricular, pero principalmente en el área de las matemáticas en cuanto se refiere al desarrollo de la noción senso perceptual y clasificación con estudiantes de cualquier nivel de aprendizaje haciendo uso de juegos didácticos, resulta muy beneficioso y favorable, ya que les permite contactarse, explorar y experimentar su entorno poniendo en juego el uso de todos sus sentidos. En el estudio que este autor realizó, haciendo uso de los juegos didácticos; se obtuvieron los resultados siguientes:

- Los colores básicos y primarios fueron reconocidos por la totalidad del grupo de estudiantes participantes.
- De igual manera, las formas básicas fueron identificadas de manera correcta por el 100% de los estudiantes.
- En lo que se refiere al aprendizaje y reconocimiento de los sabores y olores fueron reconocidos por la totalidad de los estudiantes.
- Los sonidos de personas, así como de distintos animales e instrumentos fueron fácilmente reconocidos por el 100% de los participantes.
- Un 96,88%, identificaron los sonidos de distintas máquinas, excepto un estudiante quien no logró el desarrollo de esta habilidad por ser un niño con necesidades especiales.

Sánchez (2018). En la conclusión de su trabajo de investigación logra inferir que un gran porcentaje de estudiantes, que constituyen a la mayoría del aula, antes de la aplicación de la propuesta de los juegos didácticos, se encuentran en el nivel de inicio en el desarrollo de las competencias matemáticas; entre tanto, después de la aplicación de la propuesta alcanzan el nivel de logro satisfactorio, lo que evidencia el nivel de efectividad de esta propuesta en el desarrollo y fortalecimiento del aprendizaje del área de matemática en los niños y niñas del aula de 4 años de educación inicial de la I.E. N° 130 El Rosario en la provincia de Celendín.

Ortega (2017). Manifiesta que aplicar la propuesta pedagógica de la aplicación de los juegos didácticos, como estrategia en el desarrollo de los diferentes proyectos y experiencias de enseñanza y aprendizaje en el área de matemática, le ha llevado a concluir que se obtuvo una ganancia pedagógica significativa del 9,9%, ya que las tablas y gráficos 4 y 5 respectivamente muestran que la media aritmética en el desarrollo del pre test, alcanzó la cifra de 6,6%, con una desviación estándar de 3,5%; entretanto durante la valoración del pos test, los resultados son de un 16,5% de media con una desviación estándar de tan solo 4,4%.

Astochado. (2017). Desarrolló un estudio en el Centro Educativo de carácter estatal N° 230 Celhocuzco 2017", en el grupo de muestra estuvo formado por estudiantes de ambos sexos de la edad de 4 años, con los que se desarrolló y aplicó la técnica de la encuesta, cuyos resultados más importantes son: La aplicación de la propuesta denominada: "Programa de Juegos Infantiles y su relación con el desarrollo de las capacidades matemáticas en los estudiantes de 4 años" nos permite obtener resultados de mejora y significancia altamente favorables en el desarrollo y fortalecimiento del aprendizaje de dicha área.

Juegos. Definición. Para referirnos a este término, es necesario revisar estudios realizados con mucha anterioridad: por lo que citamos necesariamente a Huizinga (1946), quien en sus estudios y reflexiones en su libro "*Homo Ludens*", se refiere a la actividad del juego como el conjunto de acciones, actividades u ocupaciones que desarrollan los sujetos de manera libre y espontánea, las mismas que se realizan o desarrollan dentro de un contexto determinado. Existen también actividades de juego o lúdicas que se desarrollan debidamente planificadas y seleccionadas con diferentes propósitos, éstas generalmente se ajustan a reglas obligatorias pero que son admitidas de manera libre por los participantes. En cualquiera de las dos formas, los juegos o el juego cumple un fin en sí mismo y es general alegría y placen en quien lo ejecuta.

Este autor, considera que el juego, posee una característica muy particular y es que es libre, aunque esté sujeto a reglas o parámetros, el sujeto elige si participa o no de él y si cumple estas reglas o no. Involucrar a los sujetos en las actividades de juegos de manera obligatoria, simplemente implicaría dejar de lado la principal característica y finalidad de la actividad. Para Caillois (1986), el juego es una actividad de tipo libre,

y cuyos objetivos y formas pertenece al ambiente de la simulación o manipulación de un determinado modelo; en otras palabras, diríamos que, el juego no es más que el cambio de estado del sujeto, de un estado estático a un estado dinámico. Es una actividad no obligada ni obligatoria, que se caracteriza principalmente por ser actividad lúdica guiada por normas o reglas en la cual se plantean situaciones simuladas e irreales como que también permite recrear situaciones del contexto real, donde el o los participantes trabajan no sólo para distracción sino para el logro de objetivos comunes, dependiendo de la actividad lúdica que se realizará.

Para Piaget (1981), las actividades de juego constituyen una palanca que sostienen el proceso de aprender y al respecto manifiesta: que cada vez que, al proceso de iniciación en la lectura o la lectoescritura, como también la ortografía y el cálculo; se ha transformado en juego, se ha logrado evidenciar una gran pasión por los estudiantes al desarrollar estas ocupaciones que tradicionalmente resultan aburridas, sin interés y den el peor de los casos desagradables. Al mismo tiempo este autor manifiesta que el juego es una actividad innata a los niños, actividades que, si son orientadas, guiadas, pueden resultar motivaciones significativas para el desarrollo del aprendizaje; pero no sólo eso, sino que, además, al combinarse en diferentes contextos, pueden ser estrategias parar desarrollar en los sujetos, cualidades éticas y morales que les permitan un adecuado proceso de integración y socialización en el grupo al que pertenece.

Mediante la participación en actividades lúdicas grupales, o si bien, el niño juega solo, éstas van a convertirse en un espacio de aprendizaje, por ejemplo, al jugar el niño y la niña van descubriendo y diferenciando las formas, tamaños y colores de los objetos y de lo que le rodea, así mismo, su uso o utilidad de los mismos, así como a utilizarlos de manera creativa para otros fines, por ejemplo, los cartones, por su forma para el niño puede representar un carro, una casa, etc.; así mismo, nace en el juego el proceso de indagación, exploración, experimentación, etc., esto debido a que empieza a preguntarse y preguntar a los adultos, cómo se hacen tal o cual objeto, de dónde vienen, etc., esto no hace más que enriquecer cada vez más sus experiencias lo que le lleva a la construcción permanente de nuevos conocimientos y aprendizajes.

Vigotski (1979), al referirse a las actividades lúdicas o al juego manifestó que el juego actúa en los infantes y niños, como un contexto de zona de desarrollo próximo, el mismo que se va determinando gracias al desarrollo de actividades y/o tareas bajo la supervisión y orientación de los adultos y de sus pares con los que interactúan. Las diferentes actividades lúdicas en los niños, cumplen el rol de realizar simulaciones o ensayos de actitudes y conductas cada vez más complejas y de mayor madurez a las actividades que realiza en la vida diaria, esto, le permitirá enfrentar situaciones que en el futuro se presentarán en su vida, entonces ahí podrán hacer frente y solucionarlos de manera eficiente y evitar consecuencias que podrían ser erróneas y que les causarían dificultades.

De otro lado, el juego, es entendido como una dimensión que forma parte y es necesaria en el normal desarrollo de los sujetos; el juego, cumple un papel decisivo en el enriquecimiento de los diferentes procesos de la formación integral del ser humano.

El juego, es considerado también como la necesidad inherente a los individuos, mediante el cual pueden desarrollar la comunicación, producir distintos sentimientos y emociones que de manera general cumple el objetivo de causar goce, disfrute y distracción; por lo señalado líneas atrás se reafirma que el juego o la lúdica desarrolla y fortalece el aspecto psicosocial de los sujetos, así como permite la ganancia y descubrimiento de nuevos aprendizajes y por ende de conocimientos y por si fuera poco contribuye favorablemente al desarrollo de la personalidad.

Los Juegos didácticos; Karl Groos (citado por Martínez, 2008) En su teoría relacionada al Juego y la Lúdica como un conjunto de actividades o ejercicios de preparación para lo que más tarde en adelante será su vida formal y seria. Tal cual lo señala en su obra *El juego de los animales*, la misma que se verá fortalecida en su obra *El juego en el hombre*, en estas obras al referirse a la actividad del juego señala que los seres humanos al igual que los animales en sus primeros años de vida realizan y desarrollan una serie de actividades con movimientos corporales, muchos de ellos debidamente coordinados, estas actividades al as cuales este autor las denomina

ejercicios no son más que pre actividades o ensayos y experimentaciones que más adelante se convertirán en actividades formales y serias como parte de su vida cotidiana. Por ejemplo, las niñas que juegan a ser mamás e ir de compras, en su edad adulta lo realizarán como parte de su vida; los niños que juegan a manejar coches o a trabajar con maquinaria pesada, u otros, en su vida adulta quizá realicen estas actividades. Lo mismo sucede en los animales, por ejemplo, actividades de juego de cacería, quizá más adelante forme parte de su vida cotidiana. De esta manera las actividades de juego en la niñez o en los primeros años de vida, constituyen ensayos y preparación para el rol que desempeñemos en nuestra vida adulta.

Por otro lado, Gross en sus aportes realizados en su obra “La vida psíquica del niño”, manifiesta que tanto los niños como los animales superiores, no entran en la vida estando completamente preparados y listos para enfrentarla, sino que todos pasan por etapas de crecimiento y desarrollo, etapas que son imprescindibles para su formación y aprendizaje de conocimientos, habilidades, aptitudes, destrezas, actitudes, etc.; necesarias para llegar a la adultez estando preparados para los retos que toque enfrentar.

Así la realización o la participación de diversas actividades lúdicas durante el desarrollo y formación de los sujetos en sus primeros años, ha favorecido de manera muy significativa el aprendizaje y el conocimiento, así como ha enriquecido el actuar pedagógico en sus distintas dimensiones tanto física, lúdica, social e intelectual, este detalle ha permitido que, desde ya hace varias décadas atrás, los docentes, fijen especial interés y atención en el juego, considerándolo de importancia y trascendencia en el actuar de cada acción pedagógica.

De lo dicho anteriormente, los Juegos o actividades didácticas dejan de ser simples actividades que se realizan una tras otra, sino que, por el contrario, constituyen actividades significativas que llevan a conclusiones o logro de objetivos. No son de ninguna manera, procedimientos mecánicos que se realizan o ejecutan de manera

aislada en algún contexto o circunstancia, sino que, por el contrario, al utilizarlos en el aula de clase, debe convertirse en actividades generadoras de interés y motivación, así como en la construcción de conflictos cognitivos y aprendizajes significativos; así como desarrollar la autonomía, la libertad, la creatividad y la formación de la autoestima.

Los docentes debiéramos tener especial cuidado y al seleccionar las actividades lúdicas para trabajar con nuestros estudiantes a fin de que estas actividades les permitan proponer acciones de manera imaginativa y creativa, propicie su exploración y experimentación, sin alejarse en ningún momento de la búsqueda de la distracción, el goce y disfrute. Para ello, no existe una fórmula exacta para hacer uso de los juegos en el aula, ya que la experiencia nos ha permitido descubrir que pueden utilizarse actividades lúdicas debidamente diseñadas y planificadas a manera de talleres, así como un solo y único juego como recurso que permite presentar propósitos y retos educativos, así como reforzar y consolidar aprendizajes y conocimientos. Sin embargo, es necesario tener en cuenta ciertas recomendaciones útiles para su desarrollo educativo, entre las cuales citamos a las siguientes:

- Al momento de la selección y planificación del juego:

- Tener en cuenta el propósito que tiene la actividad pedagógica, en el caso de esta investigación, el contenido matemático, la capacidad y competencia a desarrollar.
- Deben ser un juego debidamente planificado de acuerdo al contexto de los estudiantes y no meramente al azar.
- Los juegos a desarrollar en el aula deben tener reglas sencillas y de un tiempo corto de duración.
- Los materiales que deben utilizarse deberán ser creativos, atractivos y al alcance de todos.
- Si se pueden utilizar juegos recogidos de la tradición popular del entorno de los estudiantes, será mejor ya que los niños y niñas están familiarizados con ellos.

Clasificación de los juegos didácticos. Existen diversas formas de clasificación, de acuerdo a los estudios realizados por varios autores; sin embargo, muchos de ellos coinciden en clasificar a los juegos de manera básica y de acuerdo al objetivo que éstos persiguen, de esta manera tenemos la clasificación siguiente:

- a. Juegos o actividades lúdicas de carácter libre; juegos que nacen de la espontaneidad y creatividad y que a la vez favorecen el desarrollo y fortalecimiento de la capacidad imaginativa, especiales para liberar la presión y las tensiones y da la oportunidad a los sujetos de actuar de manera libre, autónoma e independiente.
- b. Actividades lúdicas o juegos dirigidos; considerados como los que necesitan de un orientados, guía o monitor. Caracterizados por la posibilidad del uso de materiales y juguetes, básicos para favorecer actividades de tipo formativas, orientados básicamente al desarrollo de aprendizajes y fortalecimiento del aspecto intelectual, social y motor. Este tipo de actividades son las que se han implementado y desarrollado en la realización de esta investigación.

Los juegos o actividades lúdicas didácticas en el desarrollo, mejora y fortalecimiento del aprendizaje matemático. Las diversas actividades lúdicas que se proponen para el desarrollo de capacidades y competencias en el área de la matemática, son actividades que propiciarán que los niños y niñas construyan la noción de relación y clasificación al comparar diferentes colecciones de objetos variados que posean la misma cantidad y que las puedan diferenciar y distinguir de aquellas que no poseen la misma cantidad.

Las actividades lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas. Los niños que llegan al nivel preescolar o a los primeros años de la escolaridad, ya llegan con conocimientos matemáticos previos, los mismos que fueron aprendidos por descubrimiento o los que fueron compartidos y aprendidos de sus padres o interacción con los adultos con los que conviven; sin embargo, estos aprendizajes o saberes previos son aún de manera si podemos llamarlos rústicos, puesto que el niño en

muchos de los casos no comprende el porqué de ese aprendizaje ni ha desarrollado todavía el llamado razonamiento deductivo. Será necesario por tanto que, los niños puedan experimentar las diferentes nociones matemáticas en el campo de acción correspondiente, antes de que estas nociones sean interiorizadas, vale decir, construidas en el plano del intelecto y psicológico.

Importancia de juego, Cifuentes (1999), realizó una investigación para obtener el grado de maestría en educación. En dicho trabajo este autor, destaca el valor que tiene el juego y el empleo de diversos materiales en el desarrollo de los aprendizajes de las matemáticas. En este estudio toma a consideración los aportes de importantes psicopedagogos como María Montessori, Decroly, Piaget y como lo manifiestan estos autores, el desarrollo del pensamiento matemático mediante el juego o la lúdica favorece significativamente el desarrollo del pensamiento matemático. Así mismo hace hincapié en los aportes que realizan las Escuelas como la Maternal Francesa, cuya creadora fue Marie Pape Carpenle y la Montescana fundada por Manjón, quienes señalan el hecho de que la mejor forma de aprender de un niño es mediante el juego y las actividades lúdicas.

Las diferentes actividades lúdicas con perspectivas y contenidos del área de matemática para desarrollar actividades motivadoras en educación inicial, cumplen con objetivos valiosos, entre los cuales podemos destacar a los siguientes:

- Fomenta el desarrollo y fortalecimiento de los contenidos de manera general y del pensamiento matemático, lógico y numérico.
- Permite la búsqueda de diversas estrategias y técnicas para la resolución de problemas.
- Permite que los niños se introduzcan en los conocimientos matemáticos, pero además les ayuda a reforzar y consolidar estos conocimientos.
- Propicia que las estrategias matemáticas que puedan aprender, las puedan diversificar de acuerdo a sus necesidades de aprendizaje.
- Favorece grandemente en la construcción y consolidación de su autoestima.

- Motiva y despierta el interés por el aprendizaje de las matemáticas de una manera dinámica y creativa.
- Favorece grandemente la actitud e interés de los estudiantes hacia el aprendizaje de las matemáticas, desterrando de que la matemática es difícil y aburrida.
- Consolidad la capacidad creativa e imaginativa de los niños y niñas.
- Permite la búsqueda autónoma y libre de estrategias para la resolución de problemas matemáticos.
- Es fácilmente adaptable a las necesidades e intereses individuales y particulares de los estudiantes.

Por lo descrito anteriormente no cabe duda alguna que el juego o la lúdica, es un recurso y un medio necesario en el desarrollo de las actividades pedagógicas en cualquier área curricular, pero sobre todo en las matemáticas. Esto debe generar compromisos en los docentes para que el juego sea utilizado de manera seria y rigurosa como parte de su rol docente para que se pueda consolidar lo dicho por Alsina (2006), en la clase de matemática no se juega, sino que se aprende matemática jugando.

Según el DCN, (2009), el estudiante que se encuentra en el II ciclo de la EBR, son niños que se encuentran atravesando la etapa de transición, sui bien ya se inicia en la escolaridad, pero no debemos olvidar que es necesario que los niños sigan aprendiendo mediante el juego; en tal sentido, las actividades pedagógicas planificadas deben incluir necesariamente el aspecto lúdico en el desarrollo de las mismas.

Por ello se puede afirmar que el área de Matemática, es considerado como un gran y sofisticado juego, y que a la vez constituye una gran obra de carácter intelectual, la misma que siendo correctamente utilizada proporciona la necesidad e interés por la exploración del mundo que nos rodea y la amplia variedad de prácticas matemáticas que se pueden desarrollar y resolver a través de la matemática lúdica.

Estrategia didáctica en el uso del juego en el aula. Antúnez (2006), en sus aportes realizados para estimular y desarrollar las inteligencias múltiples en los niños y niñas, señala que existen dos factores decisivos en la utilización de las actividades lúdicas en

el desarrollo de los aprendizajes significativos. El primer factor cuando estamos frente a un juego espontáneo y ocasional, en el que no se ha tenido una adecuada selección y planificación, resulta ineficaz y no logra ningún objetivo trascendental para el aprendizaje. El segundo factor es una gran diversidad y cantidad de actividades lúdicas que se hayan reunido o recopilado como un simple manual, no tendrán efectividad sino se toma en cuenta una adecuada selección para la construcción de un aprendizaje y del cumplimiento de un reto o propósito educativo. En conclusión, este autor indica que el docente, nunca debe hacer uso de un determinado juego, sin antes no ha tenido la tarea de planificar, diseñar y seleccionar de manera cuidadosa y rigurosa. Así el trabajo docente no será evaluado en función a la cantidad de actividades lúdicas que emplee sino en la calidad de la selección de las mismas y sobre todo en los resultados que se obtengan en cuanto al propósito planteado.

Matemática, ésta como ciencia, pertenece a las ciencias de tipo formales, la misma que parte de axiomas o principios seguidos del razonamiento lógico, se ocupa del estudio de las diversas propiedades y relaciones que existen entre entes abstractos como las cantidades, símbolos, números, figuras geométricas, formas, desplazamientos. Esta ciencia se utiliza para poder establecer relaciones cuantitativas, así como geométricas al mismo tiempo que permite conocer estructuras, magnitudes y variables.

La matemática como ciencia formal, desarrolla en los que la estudian, rigurosas capacidades deductivas, pues tratándose de una ciencia abstracta, los estudiosos siempre están indagando patrones, fórmulas novedosas, etc., que permitan formular de manera rigurosa nuestras deducciones matemáticas.

Importancia de las matemáticas en los infantes, la matemática es necesaria y fundamental para el desarrollo integral e intelectual de los niños en la primera infancia, pues les permite razonar de manera lógica, ordenada y a preparar su mente para el desarrollo del pensamiento, la crítica reflexiva, y la abstracción.

El aprendizaje del pensamiento matemático, es considerado básico y fundamental en la formación integral de los sujetos, pues por ello la matemática, es considerada como la reina de las ciencias, ya que se concibe que quien es capaz de desarrollar habilidades, capacidades y competencias matemáticas de manera eficiente, será capaz de poder realizar diferentes actividades de otras ciencias en las que la matemática esté presente.

En efecto, al hablar de las matemáticas, hablamos de una ciencia que se relaciona y está presente en distintos aspectos que concierne a nuestra vida cotidiana, y ahora con el incremento de las herramientas digitales y tecnológicas y la ampliación de nuevas carreras universitaria y profesionales, su uso se ha acrecentado favorablemente, pero no sólo en cuanto a desarrollo profesional se refiere, sino que ha traspasado fronteras hacia las artes como la música, la moda, el cine, la publicidad, etc.

Cuando hablamos de la matemática como ciencia dentro del campo pedagógico, esta área curricular enmarca el desarrollo de un conjunto de valores, habilidades y actitudes que permiten a los estudiantes ser conscientes a poder desarrollar acciones con estrategias diversas que conlleven a la resolución de problemas cotidianos.

Por otro lado, la matemática es una fuente de formación en valores en los estudiantes, puesto que, a través de esta, los niños también van configurando conductas y actitudes que les servirán de patrones que orientarán y guiarán su vida, enfrentándose a situaciones lógicas y coherentes, cuando la realidad y el contexto exijan que actúe en la búsqueda de resultados exactos, y que haga uso de manera correcta de los símbolos matemáticos, desarrollando su capacidad de abstracción, el razonamiento lógico y de la creatividad en el uso de caminos estratégicos en la búsqueda de la solución de problemas matemáticos.

El desarrollo del trabajo educativo en las aulas, mediante el juego o actividades lúdicas, acompañadas de actividades donde se fomente el desarrollo de experimentos de tipo práctico, y el fortalecimiento del pensamiento matemático y crítico, se han convertido en los últimos años en métodos innovadores para el desarrollo de actividades pedagógicas que conduzcan en el proceso de construcción de aprendizajes matemáticos, así como de las otras ciencias. Trabajar haciendo uso de estas estrategias mejoran y elevan los índices de rendimiento académico puesto que dinamizan el rol orientador del docente y despiertan y motivan el interés por aprender dinámicamente la matemática.

Actividades lúdicas en la enseñanza de la matemática en educación inicial. Empecemos viendo este acápite en la reflexión sobre las razones por las cuales los estudiantes de todos los niveles educativos, principalmente en la educación básica, sienten rechazo por el aprendizaje de las matemáticas, resultándoles simplemente un curso aburrido y difícil de aprenderlo y comprenderlo. Entre muchas razones veamos lo siguiente:

En el seno familiar de las familias a través de las generaciones, se han escuchado comentarios como “todos los cursos son fáciles menos matemática”, “para los números nunca fui bueno (a)”, “la matemática debe eliminarse para facilitarle la vida a los chicos”, etc. Estos comentarios tanto familiar como en el contexto social, van enraizándose en la mente del niño, el cual ya llega al aula con una predisposición de tipo negativa por el aprendizaje o desarrollo de actividades en esta área.

Por otro lado, también está la práctica docente al ejercer el proceso de enseñanza del área. Aún existen maestros que creen que la mejor forma de enseñar matemática es la forma cómo a ellos les enseñaron y no consideran que la sociedad cambia de manera permanente y constantemente, por tanto, los estudiantes de 5 o 10 años atrás no son los mismos y por tanto sus necesidades, intereses y ritmos o estilos de aprendizaje también han cambiado. La tarea del docente debe reajustarse en cada circunstancia y contexto que le toque enseñar matemática. Así como docentes, debemos adoptar acciones

responsables de planificar y hacer uso de estrategias y técnicas que de manera permanente y constante permitan a nuestros estudiantes sentirse motivados por construir conocimientos significativos y de las formas más variadas posibles, principalmente cuando hablamos de matemática.

Ahí entra a tallar el juego o actividades lúdicas, como parte de la enseñanza y aprendizaje del pensamiento matemático. Así muchos profesionales en psicopedagogía, pero fundamentalmente docentes, han llegado a la conclusión de que los juegos o actividades lúdicas conocidas como juegos matemáticos, resultan ser herramientas y estrategias de tipo formativas poderosas que permiten la estimulación y motivación para el aprendizaje y la enseñanza de la matemática. Pero; sin embargo, no únicamente significa que el estudiante debe participar de juegos de manera improvisada, sino por el contrario los juegos deben ser cuidadosamente planificados y seleccionados para de acuerdo al propósito educativo que se quiera alcanzar. Para cumplir con los propósitos, es necesario que los juegos a aplicar para el área de matemática, debieran cumplir con las particularidades siguientes:

- Tanto en su forma, estructura y desarrollo debe conducir al estudiante a la comprensión de los contenidos matemáticos, así como a la construcción del pensamiento lógico.
- Todo juego o actividad lúdica orientada al proceso de aprender, ayuda a desarrollar y fortalecer el nivel de autoestima en quienes participan.
- En matemática, los juegos deben estar cuidadosamente direccionados más que a la distracción y a la diversión al aprendizaje.
- Fortalece el trabajo colaborativo o de equipo, así como se convierte en una actividad de interacción permanente y continua.
- Busquemos que los juegos faciliten y propicien en los estudiantes el desarrollo de cálculos mentales.
- Se convierten en sí mismos en auto preparación y autoaprendizaje de quienes lo practican.
- Los juegos deben propiciar y generar agilidad mental, así como flexibilidad.
- Promueven el ingenio, la capacidad imaginativa y creadora.

- Permite la estimulación, desarrollo y fortalecimiento del razonamiento, el pensamiento crítico y el razonamiento inductivo - deductivo.
- El juego permite a los estudiantes, principalmente a los niños su autodependencia y autodominio que les será útil a lo largo de su vida adulta.

Aprender matemática, implica analizar de manera estratégica la problemática planteada, sobre la cual se aplica un conjunto de técnicas que permitan el desarrollo cognitivo de manera eficaz y eficiente. Aprender y dominar el área de la matemática, según los expertos, permitirá tener éxito o fracaso escolar en todos los niveles educativos.

Aprendizaje del área de matemática, los diferentes aportes psicopedagógicos que hiciera el enfoque cognitivo al campo educativo han llevado a que se pueda comprender de manera más clara la naturaleza y característica del desarrollo del pensamiento y los procesos necesarios para el aprendizaje de la matemática. Así desde este punto de vista, el proceso de aprender se puede aceptar como el conjunto de pasos que forman parte de un proceso de desarrollo del pensamiento, proceso en el cual los sujetos que aprenden, recogen la información, la organizan, la transforman y la utilizan en la construcción de nuevas experiencias de aprendizaje y esta construcción se produce gracias al uso de estrategias cognitivas que aplica en la resolución de problemas matemáticos.

Particularmente en el área de las matemáticas, el predominio del enfoque cognitivo, hace necesario que se desarrolle una redimensión de los métodos, estrategias y técnicas en el proceso de aprendizaje, lo que sólo puede darse en la interacción entre los conocimientos que van adquiriendo los niños y niñas, las áreas curriculares que trabajan y los distintos problemas planteados, en la resolución propiamente dicha.

De acuerdo a este enfoque matemático, se tiene que tener en consideración a dos elementos fundamentales:

- Ser conscientes para reconocer que el estudiante no llega al trabajo en el aula como una tabla rasa o un papel en blanco en el que se tendrá que empezar a marcar y a escribir lo que va aprendiendo, sino que todo lo contrario, los estudiantes cuentan con conocimientos básicos de la matemática como por ejemplo el conteo, cantidades, formas, tamaños, que han sido aprendidos de manera informal y que necesariamente deben ser fortalecidos y no soslayados por la intervención de la educación y orientación formal. Lo dicho anteriormente cobra relevancia ya que, la construcción y generación de nuevos aprendizajes, debe tener siempre como fuente para punto de partida, las experiencias previas o saberes previos de los estudiantes.
- La realización de tareas, haciendo uso del método de resolución de problemas, constituyen, por un lado, un medio eficiente para poder transferir conocimientos que se aprenden y por otro, el empleo de estrategias y actividades dinámicas en el aprendizaje de un conjunto de estrategias y juegos didácticos que se deben poner en práctica educativa.

Es necesario considerar que la constante evolución de la didáctica en el área de la matemática, está marcada por la continua ampliación y aplicación de estrategias y técnicas en el proceso de aprendizaje. Este cambio o evolución implica que la naturaleza del acto educativo como tal también se va modificando, de ahí que la evolución en la didáctica, marca significativos cambios en el proceso del acto educativo y por consiguiente en la forma cómo van aprendiendo nuestros estudiantes.

Punto de vista en didáctica de las matemáticas. Años atrás, el proceso de enseñanza y aprendizaje del área de las matemáticas estaba considerado como un arte y por tanto tenía serias limitaciones para ser analizada, verificada y sometida a normas. Se tenía la idea de que el aprendizaje y adquisición de capacidades matemáticas, sólo dependía del dominio que tenía el docente en relación al contenido a desarrollar en el aula, así el estudiante era moldeado a la estrategia del docente. Esta era hasta cierta forma mágica de aprender.

Conforme han transcurrido los años y la forma cómo se han ido implementado los paradigmas educativos y con ello las estrategias de conducir los aprendizajes, el

aprendizaje de la matemática de manera particular ha ido considerándose como un proceso no sólo cognitivo sino también psíquico, en el cual confluyen varios factores de aspecto motivacional, sociales y afectivos.

La justificación de esta investigación, tiene a los factores condicionantes, entre estos factores tenemos, a la predisposición con la que los estudiantes llegan a las aulas para mostrar su rechazo y poco interés a la asignatura y esto va desencadenando en la antipatía no únicamente por los textos de estudio, sino también al docente del área, lo que conlleva en muchos de los casos a no tener que poner a prueba la capacidad de su desempeño como docente a fin de obtener los propósitos esperados y conseguir significativas formas de beneficio de los contenidos y por ende un aprendizaje efectivo.

Otro de los factores que cobra relevancia, lo forman las diferentes estrategias que engrosan el listado de los aspectos que influyen en el estudiante y que, además, incidirán de manera más significativa durante el proceso de desarrollo de tipo evolutivo y cognitivo en el aprendizaje del área de matemática. Si bien manejo de estrategias en la resolución de problemas matemáticos, es un problema complejo y multidisciplinario, no es menos cierta la necesidad y variedad en usarlos como instrumentos metodológicos para mejorar la calidad del aprendizaje de las matemáticas a nivel de educación básica y principalmente en los primeros años de la escolaridad.

El problema que motiva el desarrollo de esta investigación es que en algunos países del mundo como los del África, pero también en otros que forman parte de nuestro continente, cuando hablamos de la principal problemática en el sector educativo, sin duda entre los principales problemas salen a relucir el bajo nivel de aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes, principalmente en las llamadas áreas básicas, entre las cuales se configura a la matemática.

En nuestro país, igualmente cuando hablamos de calidad educativa, apuntamos no sólo a los estudiantes sino, sobre todo, la problemática recae sobre los hombros de los docentes, quienes enfrentamos los bajos niveles de rendimiento académico de los estudiantes en el área de matemática, estos resultados se evidencian en las cifras

presentadas por los últimos informes de las evaluaciones censales, donde se muestra que más del 90% de los estudiantes en distintos niveles y ciclos de la EBR no alcanzan el nivel de logro esperado de aprendizaje y dominio de las capacidades y competencias de ésta área. Siendo los factores que inciden en ellos factores diversos y múltiples.

Sin embargo, diversos estudios realizados en nuestro país señalan e indican que otros factores que predominan los socioculturales y afectivos, entre los cuales también cobran relevancia es un factor que se relaciona con el desarrollo de esta investigación y se trata de los factores de tipo cognitivo, entre ellos las capacidades que tienen los estudiantes para desarrollar la atención, memorizar, capacidad de pensar reflexivamente y de manera rápida y oportuna. Pues en nuestras aulas muchas veces no es raro evidenciar a estudiantes que presentan dificultades para poder recordar los procedimientos matemáticos, así entonces vemos que muchos de los estudiantes hacen uso de los dedos de la mano a fin de ejecutar distintas operaciones, otros que confunden signos, algunos suelen colocar los dígitos de los números en posiciones incorrectas, también otro porcentaje de alumnos suelen olvidar con mucha facilidad los aprendizajes adquiridos, etc. Diferentes estudios que se han llevado a cabo en el Cairo con sus respectivos colaboradores (2004) concluyeron que esta situación problemática se debe en gran medida a una o más de las siguientes áreas del pensamiento: la capacidad para memorizar, para prestar atención y percepción. Lo anteriormente nos lleva a formularnos la interrogante:

¿En qué medida una propuesta de juegos didácticos mejora el aprendizaje de matemáticas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas”, ¿Marañón, 2019?

En el desarrollo de este estudio intervienen dos variables, las mismas que se conceptúan y operacionalizan de la siguiente manera:

Variable independiente: Juegos didácticos, se conceptúa así: El juego o la actividad lúdica, dentro del campo educativo, es considerado como una técnica de interacción, integración y participación en el desarrollo de las actividades pedagógicas que facilitan el desarrollo de un determinado método por el cual se estimula el

direccionamiento correcto de la conducta, la disciplina y autodeterminación en el aprendizaje de los estudiantes. Burgos (2005).

Operacionalmente, el juego, es considerado como una técnica de la cual se vale el sujeto que enseña y el sujeto que aprende para lograr un propósito de aprendizaje. Este aprendizaje es posible gracias a la calidad de motivación e interés que genera la actividad lúdica. Los juegos o actividades lúdicas, son actividades que fomentan y fortalecen el desarrollo de la capacidad mental para la construcción de nuevos conocimientos en base a experiencias pre existentes o saberes previos. En este trabajo de investigación tendremos como dimensiones de esta variable a los siguientes aspectos: Métodos, planificación, organización y perfil del docente.

Variable dependiente: Aprendizaje de las matemáticas, se conceptúa como ciencia, pertenece al campo de las ciencias formales abstractas, la misma que parte de axiomas para luego pasar por el pensamiento lógico. Es la ciencia encargada de orientar su estudio y campo de acción a las propiedades y la forma como se relacionan entre sí distintos entes de tipo abstracto, perteneciendo a estos entes, por ejemplo, los números en sus diferentes tipos, las figuras geométricas, los símbolos, entre otros. DCN (2009). Como definición operacional para el aprendizaje de la matemática, diríamos que, el área curricular de matemática, está basada y direccionada por el enfoque cognitivo y de resolución de problemas, lo que implica la redimensión de los métodos y estrategias para el proceso de enseñanza y aprendizaje, y esta redimensión es posible efectivizarlo en una adecuada interacción de los saberes previos que los estudiantes tienen y los nuevos conocimientos que van adquiriendo.

Según lo expuesto líneas atrás, tendríamos la operacionalización de variables siguiente:

Variable	Dimensiones	Indicadores
Juegos didácticos	Fundamentación	Fundamenta la propuesta con teorías y principios enfocadas a los juegos didácticos

	Objetivos	<p>Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>
	Desarrollo	<p>Desarrolla sesiones de aprendizaje basado en juegos didácticos de matemáticas, (10 sesiones de aprendizaje comprendiendo lo siguiente: Actividades de cantidades a expresiones numéricas.</p>
	Evaluación	<p>Aplica la evaluación de inicio, proceso y salida</p>

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS
Aprendizaje de las matemáticas	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	1. ¿Utilizando material concreto el estudiante cuenta y representa la cantidad de productos? 2. ¿El Señor tendero vendió contando los productos de la tienda?
		Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	3. ¿Jugando y mezclando material concreto el estudiante pudo contar hasta 3? 4. ¿Utilizando el juego de roles contaron hasta 5 cajas de frutas?
		Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	5. ¿Contaron y agruparon hasta 5 golosinas? 6. ¿Después de terminar ordenar la tienda contaron todos correctamente hasta 5?

Esta investigación obedece a la verificación de la hipótesis: La aplicación una propuesta de juegos didácticos mejoró significativamente el aprendizaje de matemáticas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas”, Maraón, 2019.

El planteamiento de la hipótesis anterior, nos permite formular el objetivo general: Determinar si la aplicación de una propuesta de juegos didácticos mejora el aprendizaje de matemáticas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas”, Maraón, 2019.

Además del objetivo general antes propuesto, se establecen los objetivos específicos:

Identificar el nivel de aprendizaje de matemáticas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas”, antes de la propuesta de juegos didácticos.

Identificar el nivel de aprendizaje de matemáticas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas”, después de la propuesta de juegos didácticos.

Comparar el nivel de aprendizaje de matemáticas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas”, antes y después de la propuesta de juegos didácticos.

METODOLOGÍA

El tipo de investigación es explicativa, la misma, según Hernández, R, Fernández, C. y Baptista, P. (2014), de manera puntual consiste en estudiar un determinado fenómeno al cual no se había estudiado anteriormente. Este tipo de investigación tienen como intención proporcionar información que el investigador pueda utilizar para solucionar aspectos que afecten al fenómeno objeto de estudio. Su objetivo es encontrar el por qué y el para qué de un objeto de estudio.

El diseño que se empleó en esta investigación es el diseño de tipo pre – experimental. Según Hernández, R, Fernández, C. y Baptista, P. (2014), este diseño se caracteriza por ser lineal, ya que tienen dos momentos fundamentales en el recojo y análisis de la información, uno de esos momentos es el pre test, antes de la aplicación de un experimento en el fenómeno que se estudia y el post test, luego de aplicar una experiencia. Este tipo de diseño es aplicable a un solo grupo de muestra.

Diseño es:

GE O₁ X O₂

Donde:

- GE : Grupo experimental
- O₁ : Prueba (pre-test)
- O₂ : Prueba (post-test)
- X : Propuesta de juegos didácticos

En cuanto al grupo que conforma el grupo poblacional, lo conforman estudiantes de las edades de cinco, cuatro y tres años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas”, Marañón, 2019, como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 1

Distribución de población de niños y niñas de la IEI José Antonio Encinas

Edad	ESTUDIANTES		TOTAL
	Niños	Niñas	
5 años	12	14	26
4 años	12	11	23
3 años	14	12	26
Total	42	32	75

Fuente: Niños y niñas de la IEI José Antonio Encinas.

Para Hernández (2014) La muestra, está constituida por un subgrupo del total de la población de interés, también llamada población o universo, sobre la cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población. En el desarrollo de este trabajo, se ha seleccionado la muestra de manera aleatoria y no intencional de acuerdo al interés de los objetivos de esta investigación. Para tal fin, constituyen la muestra un grupo de niños y niñas de 4 años los mismos que son una cantidad de 23 como muestra de estudio.

En cuanto a las Técnicas e instrumentos de investigación, lo detallamos de la manera siguiente: La técnica a utilizarse en el desarrollo de esta investigación, es la técnica de la observación de tipo sistemática, es decir, una observación de manera continua y permanente que se realiza al grupo de muestra de los sujetos que se investigan.

Entre tanto que los instrumentos que se aplicarán serán dos instrumentos para la recolección de datos e información, estos instrumentos son el Fichaje, instrumento que nos permitirá analizar los documentos y archivos. De otro lado tenemos como instrumento a la Lista de Cotejo, instrumento que nos permitirá realizar el control y el seguimiento al avance en los logros de aprendizaje de los estudiantes en las distintas sesiones a desarrollar y contrastar datos tanto del pre y pos test.

Validación y confiabilidad. Hablar de la validez y confiabilidad de los instrumentos, se refiere a validar si el instrumento elaborado para la recolección de la información, realmente permitirá recoger información válida y de manera objetiva para los propósitos que persigue la investigación.

De esta manera para verificar y corroborar la validez del instrumento elaborado para este estudio, se pidió el criterio de opinión de los llamados expertos, los mismos que validaron el instrumento en mención.

Confiabilidad del instrumento. Según Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014, p. 200). La confiabilidad de un instrumento de medición, hace referencia al nivel o grado en el que aplicarle de manera reiterativa al mismo sujeto u objeto produce resultados iguales.

Entre tanto la confiabilidad, está directamente relacionada al análisis certero y objetivo a la conformación de la estructura interna de los ítems. Así, el instrumento resulta confiable si es aplicado en un número mayor a una vez al mismo elemento, sujeto u objeto, en consecuencia, se obtendrán iguales resultados.

Para el procesamiento y análisis de información, se emplearán distribuciones de frecuencia y porcentajes, medidas de tendencia central, y medidas de dispersión como la desviación estándar, la varianza, estadística inferencial como la prueba de diferencia de medias t de student, y para el procesamiento de la información los softwares MS-EXCEL y SPSS v. 23.

En cuanto a las técnicas de análisis de información, y a fin de que se pueda validar el determinado programa a aplicar se empleará como instrumento la ficha de observación que consiste una serie de ítems para recolectar información en dos oportunidades conocidas como la prueba de entrada, llamada pre test y la prueba de salida o post test; evaluando el nivel de conocimiento en el aprendizaje de matemáticas.

RESULTADOS

Al finalizar el recojo de la información y el análisis de los datos respectivos al haber evaluado en dos momentos fundamentales tanto en el pre, así como en el pos test; considerando las diferentes dimensiones establecidas para cada variable, presentamos de manera detallada las respectivas tablas e imágenes respectivas con sus debidas interpretaciones.

Tabla 2

Niveles de aprendizaje de las matemáticas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas”.

NIVELES	Pre-Test	
	f	%
Alto	0	0
Medio	5	21.74
Bajo	18	78.26
TOTAL	23	100.00

Fuente: Niños y niñas de la IEI José Antonio Encinas.

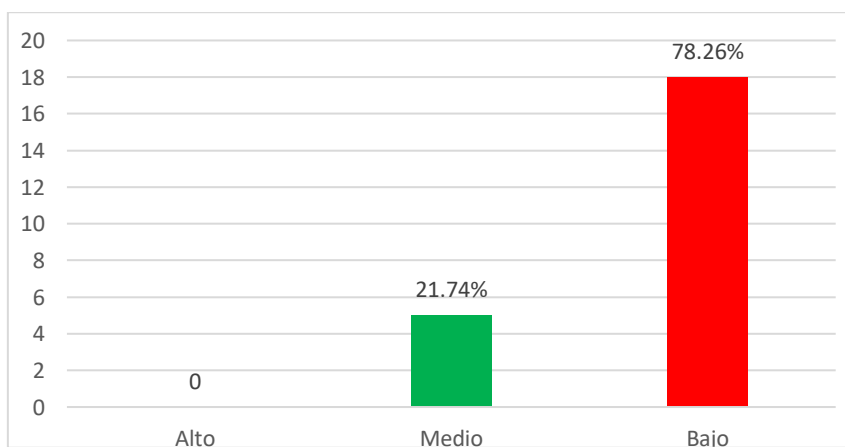


Figura 1. Niveles de aprendizaje de las matemáticas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas

Análisis e Interpretación. Tal como se evidencia en la tabla y gráfico estadístico anterior 5 niños y niñas representa el 21.74% y está en el nivel medio, mientras tanto son 18 niños y niñas los que representan el 78.26% y están en el nivel bajo, por lo tanto, ningún estudiante se encuentra en el nivel alto, cifras que resultan ser válidas ya que se trata de los resultados obtenidos durante el pre test o prueba de entrada.

Tabla 3

Niveles de aprendizaje de las matemáticas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas”.

NIVELES	Pos-Test	
	f	%
Alto	17	73.91
Medio	6	66.09
Bajo	0	0
TOTAL	23	100.00

Fuente: Niños y niñas de la IEI José Antonio Encinas

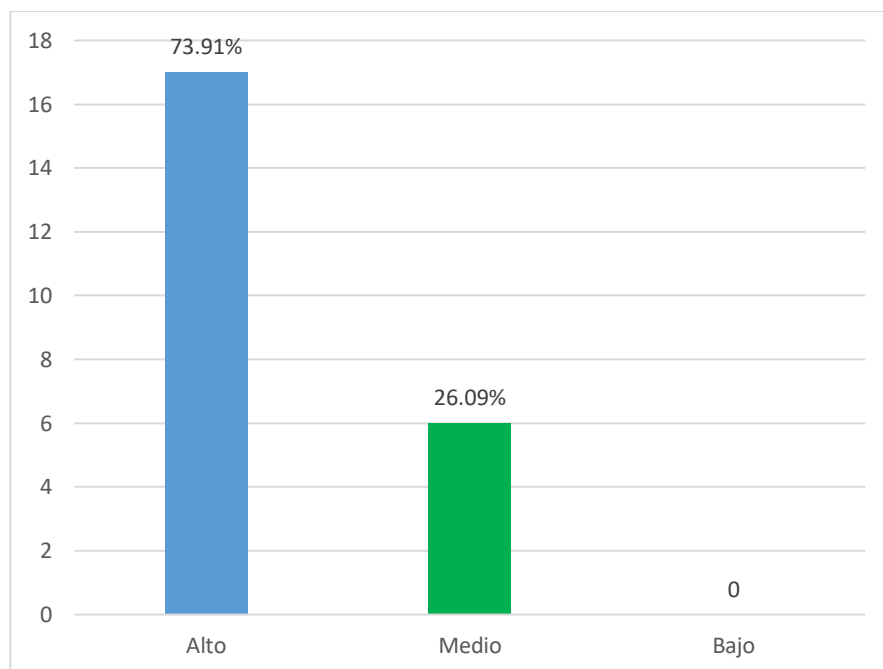


Figura 2. Niveles de aprendizaje de las matemáticas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas”

Análisis e Interpretación. Como se observa en la tabla y gráfico anteriores, del total de los estudiantes, 17 de ellos, es decir el 73,91% se encuentran en un nivel alto de aprendizaje de las matemáticas, un 26,09%, lo que significan 6 niños y niñas se ubican en el nivel medio o en proceso entretanto ningún estudiante está en el nivel bajo.

Tabla 4

Comparación de los estadísticos en los niveles de aprendizaje de las matemáticas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas”.

Estadísticos	Pre Test	Pos-Test
Media aritmética	9.34	17.30
Desviación Estándar	1.6046	1.0809
Coefficiente de variación	17.17	6.25

Fuente: Niños y niñas de la IEI José Antonio Encinas

Análisis e Interpretación. La tabla N° 4, nos muestra que la diferencia de media aritmética es de 7.96 puntos, es decir, representa a la ganancia pedagógica; también apreciamos la disminución de valores en la desviación estándar (1.6046 a 1.0809); lo que significa que teóricamente esto es favorable: en la aplicación de juegos didácticos, para el estadístico coeficiente de variación también hubo una disminución, es decir, que la muestra se fue homogenizando luego de la aplicación de la variable independiente.

Considerándose la decisión estadística que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, indicando que hubo eficacia de la aplicación de juegos didácticos como estrategia didáctica planteada.

Prueba de verificación de hipótesis.

Para verificar y corroborar la hipótesis que refiere a la aplicación una propuesta de juegos didácticos mejora significativamente el aprendizaje de las matemáticas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas”, Marañón, 2019.

Se desarrolló de la siguiente manera:

Estadístico aplicado. Prueba t de student con datos emparejados teniendo en cuenta que los sujetos son los mismos en ambas muestras.

Ilustramos mediante pasos::

1° Simbólicamente:

$$\mathbf{H_0} \quad d = 0$$

$$\mathbf{H_1} \quad d > 0$$

2° Estadístico

El estadístico de contraste en este caso es: la t de Student.

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

3° Operaciones respectivas

De las calificaciones del pre y pos tes calculamos las diferencias muestrales. Así:

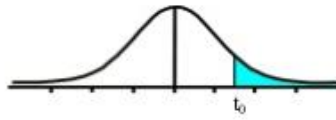
La media de las diferencias es **7.957** y la desviación típica **1.99**, además la raíz cuadrada de **22** = 4.69, sustituyendo en el estadístico estos valores se obtiene:

$$\mathbf{t = 18.766}$$

4° Tabla t -Student

Como el contraste es unilateral, buscamos en la tabla t -Student, con 22 grados de libertad, el valor que deja por debajo de sí una probabilidad de 0,95, que resulta ser **1.7171**.

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
22	0.6858	1.3212	1.7171	2.0739	2.5083	2.8188
23	0.6853	1.3195	1.7139	2.0687	2.4999	2.8073
24	0.6848	1.3178	1.7109	2.0639	2.4922	2.7970
25	0.6844	1.3163	1.7081	2.0595	2.4851	2.7874
26	0.6840	1.3150	1.7056	2.0555	2.4786	2.7787
27	0.6837	1.3137	1.7033	2.0518	2.4727	2.7707
28	0.6834	1.3125	1.7011	2.0484	2.4671	2.7633
29	0.6830	1.3114	1.6991	2.0452	2.4620	2.7564
30	0.6828	1.3104	1.6973	2.0423	2.4573	2.7500
31	0.6825	1.3095	1.6955	2.0395	2.4528	2.7440
32	0.6822	1.3086	1.6939	2.0369	2.4487	2.7385
33	0.6820	1.3077	1.6924	2.0345	2.4448	2.7333
34	0.6818	1.3070	1.6909	2.0322	2.4411	2.7284
35	0.6816	1.3062	1.6896	2.0301	2.4377	2.7238
36	0.6814	1.3055	1.6883	2.0281	2.4345	2.7195
37	0.6812	1.3049	1.6871	2.0262	2.4314	2.7154
38	0.6810	1.3042	1.6860	2.0244	2.4286	2.7116

Se observa que el $t_{(tab)} = 1.7171$

5° Matemáticamente

Apreciamos el valor del $t_{(cal)} = 18.766$ es mayor que el $t_{(tab)} = 1.7171$, lo que nos permite dar por rechazada a la hipótesis nula.

6° Decisión estadística

Como el valor del t calculado es mayor que valor de t tabulado entonces concluimos rechazando a la hipótesis nula.

Es decir, que la aplicación de juegos didácticos mejora significativamente el aprendizaje de las matemáticas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas”, Marañón, 2019.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Para el desarrollo de la presente investigación “Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en la I.E.I José Antonio Encinas”, el tipo de investigación desarrollado fue el explicativo, teniendo como diseño de investigación pre experimental; como técnica de investigación fue la investigación sistemática que consiste en la observación permanente que se realiza a los sujetos investigados el instrumento fue la Ficha de observación. Contrastando antes y después tenemos: que el aprendizaje de las matemáticas en infantes antes de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia pedagógica el cual se identificó que 5 niños y niñas representa el 21.74% y estuvieron en el nivel medio, así mismo que 18 niños y niñas representan el 78.26% y estuvieron en el nivel bajo, cifras que resultan ser válidas ya que se trató de los resultados obtenidos durante el pre test o prueba de entrada. Logrando identificar el nivel de aprendizaje de las matemáticas en los niños de 4 años después de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia pedagógica, obteniendo del total de los estudiantes, que 17 de ellos representan el 73,91% encenrándose en un nivel alto de aprendizaje de las matemáticas, un 26,09%, lo que significan 6 niños y niñas se ubican en el nivel medio o en proceso entretanto ningún estudiante está en el nivel bajo, en consecuencia Para la diferencia que fue significativa en el aprendizaje de matemáticas al relacionar los resultados antes y después. El efecto de la aplicación de juegos didácticos mejoró el aprendizaje en matemáticas en niños de 4 años al obtener una ganancia pedagógica de 7.96 puntos con respecto al estadístico de la media aritmética incrementando el desarrollo de la variable dependiente.

CONCLUSIONES

- Se logró determinar que la aplicación de juegos didácticos al obtener una ganancia pedagógica de 7.96 puntos con respecto al estadístico de la media aritmética incrementando la mejora del aprendizaje de matemáticas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas”, Marañón, 2019.
- Se identificó el nivel de aprendizaje de matemáticas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas”, antes de la propuesta de juegos didácticos, fue bajo, consideramos válido porque se trató de una prueba de diagnóstico.
- Se identificó el nivel de aprendizaje de matemáticas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas”, después de la propuesta de juegos didácticos, fue medio y alto, respectivamente.
- Al comparar el nivel de aprendizaje de las matemáticas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas, antes y después de la aplicación de juegos didácticos paso de bajo a medio y alto, apreciándose un incremento positivo, asimismo luego de realizar la prueba de verificación de hipótesis donde los cálculos indican que el t tabulado es menor que el t calculado, por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

RECOMENDACIONES

- Una de nuestras recomendaciones es que se pueda fortalecer con teorías que indiquen las técnicas y estrategias de manera pertinente en todos los intervinientes del proceso de enseñanza – aprendizaje, para mejorar el nivel de aprendizaje en resolución de problemas del área de matemática.
- A otros docentes interesados en el desarrollo de esta investigación, se les recomienda que se siga investigando la forma cómo se desarrolla el aprendizaje en resolución de problemas del área de matemática, pero involucrando otras variables o constructos asociados a ello, no solo con un análisis bidimensional sino también múltiple, esto permitirá mejorar la práctica pedagógica de los docentes y enriquecerá el aprendizaje de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Astochado S. (2017). Propuesta del programa de juegos educativos y su influencia en el aprendizaje de matemáticas de los niños de 4 años de Educación Inicial de la I.E N° 230 Celchucusco, provincia de Luya-2017. Universidad San Pedro.
- Ausubel, D. (1983). Psicología Educativa - Un Punto de Vista Cognitivo -.Editorial Trillas. *México*.
- Burgos V. (2005). Juegos educativos y materiales manipulativos: un aporte a la disposición para el aprendizaje de las Matemáticas. Recuperado: <http://aprendamospormediodeljuego.blogspot.com/p/juegos-didacticos.html>
- C.N.U. (1990). Citado por Planchan E. (1991). *Realidad de la Enseñanza de la Matemática en Educación Básica*. Acta Científica Venezolana. Caracas.
- Cenamec (2000). *Realidad de la Enseñanza de la Matemática en Educación Básica*. Acta Científica. Caracas, Venezuela.
- Diseño Curricular de la Educación Básica Regular. Diciembre 2009. Ministerio de Educación
- Gil y Otros. (1991). *Análisis del Saber Didáctico y Saber Necesario para Enseñar Matemática*. Caracas, Venezuela.
- Hernández, R, Fernández, C. y Baptista, P. (2014). Metodología de la Investigación. Editorial Mc Graw Hill. México. D.F.
- Keerlinger (1985). *Investigación del Comportamiento Educativo*. Editorial Interamericana, México.
- Melgar B. (2018). Influencia de la utilización de los juegos didácticos en el desarrollo de las nociones senso-perceptuales y en la construcción de la noción de clasificación en los niños de 4 años de la institución educativa inicial “San Martín de Porres”- del distrito de Acari – Arequipa. Universidad Nacional San Agustín de Arequipa.

- Ortega M. (2017). Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en niños de cuatro años en la I.E. N°86619 Juan Ubaldo Pajuelo-Yungay. Universidad San Pedro.
- Picón, G. (1999). *Alternativas para la Acción Didáctica*. Centro de Investigaciones Sociales y Educativas. Coro, Falcón.
- Sánchez N. (2018). Juegos didácticos y rendimiento académico en Matemáticas, de los estudiantes de la I. E. N°. 130 – Celendín. Universidad San Pedro.
- Silva, E. (2006). *Taller de Estadística Aplicado a la Investigación para la Calidad Educativa*. U.N.E.R.M.B.

ANEXOS

Anexo 1

INSTRUMENTO

FICHA DE OBSERVACION

Institución Educativa: Inicial “José Antonio Encinas”, Marañón, 2019.

Apellidos y nombres:.....

Edad: 4 años Sección: “B “

Practicante: Nuñez Medina Betsy

Instrucciones. La docente realiza las preguntas a los niños luego va marcando con un aspa “X” la calificación respectiva.

N°	ITEMS	CALIFICACION		
		A	B	C
01	¿Utilizando material concreto el estudiante cuenta y representa la cantidad de productos?			
02	¿El Señor tendero vendió contando los productos de la tienda?			
03	¿Jugando y mezclando material concreto el estudiante pudo contar hasta 3?			
04	¿Utilizando el juego de roles contaron hasta 5 cajas de frutas?			
05	¿Contaron y agruparon hasta 5 golosinas?			
06	¿Después de terminar ordenar la tienda contaron todos correctamente hasta 5?			

Escala de calificación en Educación Inicial

Escala	Significado
A	Logro previsto
B	En proceso
C	En inicio

:

Anexo 2
FICHA TÉCNICA

Instrumento: Ficha de observación

Objetivo: Describir características esenciales del instrumento de medición

Variable dependiente: Aprendizaje de las matemáticas

Denominación	Prueba de aprendizaje de las matemáticas								
Autora	Núñez Medina, Betsy Yanira								
Procedencia	Huacrachuco, Perú								
Año	2019								
Ámbito de aplicación	Aplicable a alumnos de nivel inicial								
Administración	Individual o grupal								
Tiempo de aplicación	30 minutos								
Calificación	Manual								
Tipificación	La puntuación es según Escala de calificación en Educación Inicial <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Escala</th> <th style="text-align: center;">Significado</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">A</td> <td style="text-align: center;">Logro previsto</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">B</td> <td style="text-align: center;">En proceso</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">C</td> <td style="text-align: center;">En inicio</td> </tr> </tbody> </table>	Escala	Significado	A	Logro previsto	B	En proceso	C	En inicio
Escala	Significado								
A	Logro previsto								
B	En proceso								
C	En inicio								
Significación y estructura	<p>Evaluar aspectos importantes de la dimensión: Resuelve problemas de cantidad.</p> <p>Consta de 06 ítems cuyas respuestas corresponden a una codificación de A, B y C respectivamente.</p>								
Materiales	Se presenta como una hoja donde se presenta los ítems e instrucciones de aplicación.								
Validez	Validez de contenido por método “juicio de expertos”.								
Confiabilidad	Coeficiente de Alpha de Cronbach.								



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
Oficina Central de Investigación Universitaria

PRUEBA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO MIDE LA VARIABLE
(METODO DE JUICIO DE “EXPERTOS”)

1. TÍTULO DE LA TESIS

Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en la I.E.I José Antonio Encinas.

INVESTIGADOR

Núñez Medina, Betsy Yanira

CIUDAD

Centro Poblado Paraíso, distrito de Cholón, provincia de Marañón, región de Huánuco.

2. OBJETIVO GENERAL

Determinar si la aplicación de una propuesta de juegos didácticos mejora el aprendizaje de las matemáticas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas”, Marañón, 2019.

3. DATOS DEL EXPERTO:

- | | | | |
|-----|---------------------------|---|------------------------------------|
| I | APELLIDOS Y NOMBRES | : | TERRY CASAS, Mercedes |
| II | PROFESIÓN
ESPECIALIDAD | : | LICENCIADA EN EDUCACIÓN
INICIAL |
| III | GRADO ACADÉMICO | : | SUPERIOR |
| IV | EXPERIENCIA DOCENTE | : | 32 AÑOS |

4. MATRIZ DE VALIDACIÓN

Variable: Aprendizaje de las matemáticas

DIMENSION	INDICADORES	ITEM	INDICADOR DE EVALUACIÓN DE ITEM				OBSERVACIONES
			Redacción clara y precisa	Tiene coherencia con la variable	Tiene coherencia con las dimensiones	Tiene coherencia con los indicadores	
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	1. ¿Utilizando material concreto el estudiante cuenta y representa la cantidad de productos?	✓	✓	✓	✓	-----
		2. ¿El Señor tendero vendió contando los productos de la tienda?	✓	✓	✓	✓	-----
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	3. ¿Jugando y mezclando material concreto el estudiante pudo contar hasta 3?	✓	✓	✓	✓	-----
		4. ¿Utilizando el juego de roles contaron hasta 5 cajas de frutas?	✓	✓	✓	✓	-----
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.	5. ¿Contaron y agruparon hasta 5 golosinas?	✓	✓	✓	✓	-----
		6. ¿Después de terminar ordenar la tienda contaron todos correctamente hasta 5?	✓	✓	✓	✓	-----

5. MATRIZ DE CORRECCIÓN

N°	PREGUNTA	PREGUNTA MODIFICADA	RAZONES DEL CAMBIO
	-----	-----	-----
	-----	-----	-----
	-----	-----	-----

6. OPINIÓN DEL EXPERTO:

Luego de la validación de las preguntas con sus respectivas dimensiones e indicadores soy de opinión favorable para que continúe con su trámite.

Centro Poblado Paraíso, distrito de Cholón, Huánuco, 28 de Setiembre del 2019

Prof. TORRE CARBAJAL LUCIA
I.E: 437 - HUACRACHUCO
DNI N° 23085806



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
Oficina Central de Investigación Universitaria

PRUEBA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO MIDE LA VARIABLE
(METODO DE JUICIO DE “EXPERTOS”)

1. TÍTULO DE LA TESIS

Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en la I.E.I José Antonio Encinas.

INVESTIGADOR

Núñez Medina, Betsy Yanira

CIUDAD

Centro Poblado Paraíso, distrito de Cholón, provincia de Marañón, región de Huánuco.

2. OBJETIVO GENERAL

Determinar si la aplicación de una propuesta de juegos didácticos mejora el aprendizaje de las matemáticas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas”, Marañón, 2019.

3. DATOS DEL EXPERTO:

- I APELLIDOS Y NOMBRES : MEDINA HARO, Silvia
- II PROFESIÓN : Licenciada en Educación Inicial
ESPECIALIDAD
- III GRADO ACADÉMICO : Superior
- IV EXPERIENCIA DOCENTE : 12 años

4. MATRIZ DE VALIDACIÓN

Variable: Aprendizaje de las matemáticas

DIMENSION	INDICADORES	ITEM	INDICADOR DE EVALUACIÓN DE ITEM				OBSERVACIONES
			Redacción clara y precisa	Tiene coherencia con la variable	Tiene coherencia con las dimensiones	Tiene coherencia con los indicadores	
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	7. ¿Utilizando material concreto el estudiante cuenta y representa la cantidad de productos?	✓	✓	✓	✓	-----
		8. ¿El Señor tendero vendió contando los productos de la tienda?	✓	✓	✓	✓	-----
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	9. ¿Jugando y mezclando material concreto el estudiante pudo contar hasta 3?	✓	✓	✓	✓	-----
		10. ¿Utilizando el juego de roles contaron hasta 5 cajas de frutas?	✓	✓	✓	✓	-----
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.	11. ¿Contaron y agruparon hasta 5 golosinas?	✓	✓	✓	✓	-----
		12. ¿Después de terminar ordenar la tienda contaron todos correctamente hasta 5?	✓	✓	✓	✓	-----

5. MATRIZ DE CORRECCIÓN

N°	PREGUNTA	PREGUNTA MODIFICADA	RAZONES DEL CAMBIO
	-----	-----	-----
	-----	-----	-----
	-----	-----	-----

6. OPINIÓN DEL EXPERTO:

Luego de la validación de las preguntas con sus respectivos dimensiones e indicadores soy de opinión favorable para que continúe con su trámite.

Centro Poblado Paraíso, distrito de Cholón, Huánuco, 28 de Setiembre del 2019



Prof. MEDINA HARO, Silvia
I.E: 793 San José
DNI N° 23085876



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
Oficina Central de Investigación Universitaria

PRUEBA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO MIDE LA VARIABLE
(METODO DE JUICIO DE “EXPERTOS”)

1. TÍTULO DE LA TESIS

Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en la I.E.I José Antonio Encinas.

INVESTIGADOR

Núñez Medina, Betsy Yanira

CIUDAD

Centro Poblado Paraíso, distrito de Cholón, provincia de Marañón, región de Huánuco.

2. OBJETIVO GENERAL

Determinar si la aplicación de una propuesta de juegos didácticos mejora el aprendizaje de las matemáticas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas”, Marañón, 2019.

3. DATOS DEL EXPERTO:

- I APELLIDOS Y NOMBRES : JARA QUINO, YENI ESBILDA
- II PROFESIÓN : Licenciada en Educación Inicial
ESPECIALIDAD
- III GRADO ACADÉMICO : Superior
- IV EXPERIENCIA DOCENTE : 9 AÑOS 03 MESES

4. MATRIZ DE VALIDACIÓN

Variable: Aprendizaje de las matemáticas

DIMENSION	INDICADORES	ITEM	INDICADOR DE EVALUACIÓN DE ITEM				OBSERVACIONES
			Redacción clara y precisa	Tiene coherencia con la variable	Tiene coherencia con las dimensiones	Tiene coherencia con los indicadores	
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	13. ¿Utilizando material concreto el estudiante cuenta y representa la cantidad de productos?	✓	✓	✓	✓	-----
		14. ¿El Señor tendero vendió contando los productos de la tienda?	✓	✓	✓	✓	-----
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	15. ¿Jugando y mezclando material concreto el estudiante pudo contar hasta 3?	✓	✓	✓	✓	-----
		16. ¿Utilizando el juego de roles contaron hasta 5 cajas de frutas?	✓	✓	✓	✓	-----
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.	17. ¿Contaron y agruparon hasta 5 golosinas?	✓	✓	✓	✓	-----
		18. ¿Después de terminar ordenar la tienda contaron todos correctamente hasta 5?	✓	✓	✓	✓	-----

5. MATRIZ DE CORRECCIÓN

N°	PREGUNTA	PREGUNTA MODIFICADA	RAZONES DEL CAMBIO
	-----	-----	-----
	-----	-----	-----
	-----	-----	-----

6. OPINIÓN DEL EXPERTO:

Luego de la validación de las preguntas con sus respectivos dimensiones e indicadores soy de opinión favorable para que continúe con su trámite.

Centro Poblado Paraíso, distrito de Cholón, Huánuco, 28 de Setiembre del 2019



Prof. JARA QUINO, YENI ESBILDA
I.E: 429 DIVINO NIÑO JESUS
DNI N° 45072133

Anexo 6
Confiabilidad del instrumento
UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
Programa de Estudios de Educación Inicial

Título: Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en la I.E.I

José Antonio Encinas.

Autora: Nuñez Medina, Betsy Yanira

Instrumento: Ficha de observación

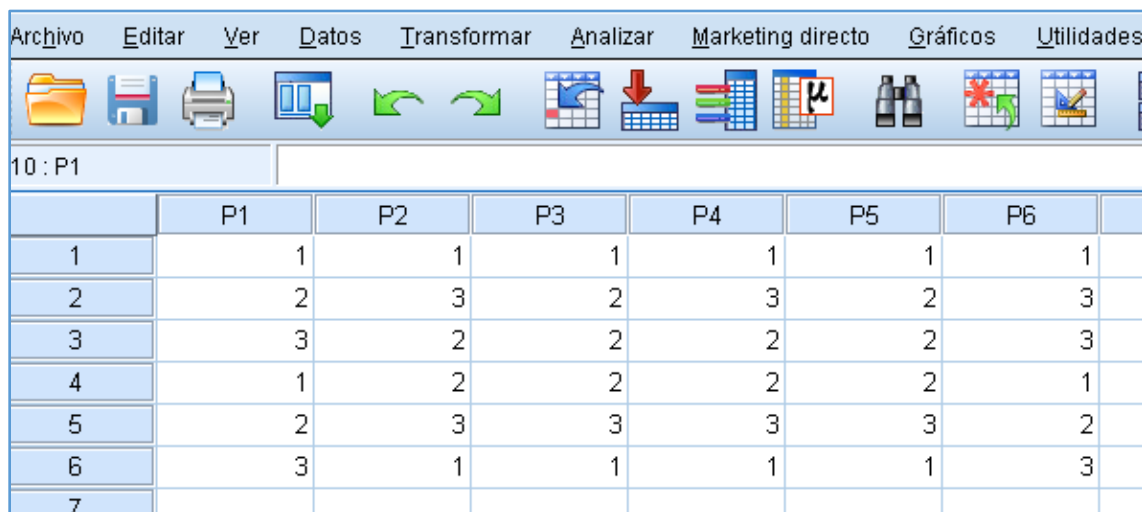
Objetivo: Calcular la confiabilidad del instrumento

Estadístico empleado: Alfa de Cronbach

Desarrollo:

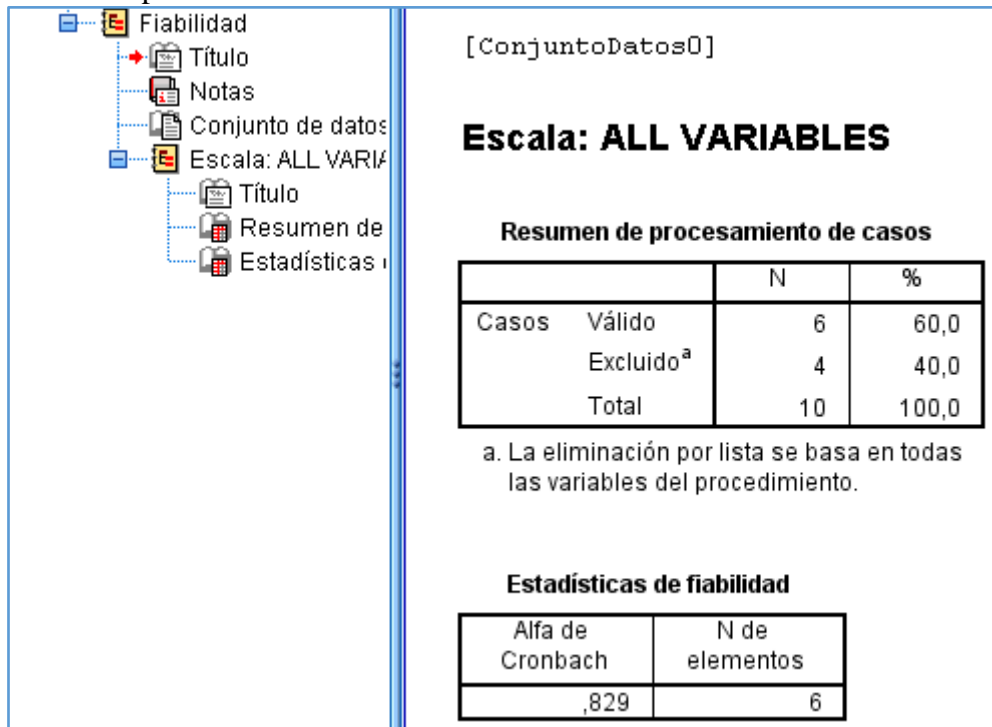
Luego de ingresar los datos (Pilotaje) de las 6 preguntas a 6 estudiantes, ingresamos al programa SPSS V. 22.

Figura 1 de Base de Datos



	P1	P2	P3	P4	P5	P6	
1	1	1	1	1	1	1	
2	2	3	2	3	2	3	
3	3	2	2	2	2	3	
4	1	2	2	2	2	1	
5	2	3	3	3	3	2	
6	3	1	1	1	1	3	
7							

Figura 2 la respuesta del software



Respuesta. - Estadístico de fiabilidad Alfa de Conbrach = 0.829.

Interpretación. - Coeficiente alfa > 0.829 el instrumento es bueno.

Baremo

INTERPRETACIÓN	
Según George y Mallery (1995) podemos interpretar el coeficiente con los siguientes baremos:	
☒	0,9, el instrumento de medición es excelente;
☒	Entre 0,9-0,8, el instrumento es bueno;
☒	Entre 0,8-0,7, el instrumento es aceptable;
☒	Entre 0,7-0,6, el instrumento es débil;
☒	Entre 0,6-0,5, el instrumento es pobre; y si
☒	< 0,5, no es aceptable

Anexo 7

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en la I.E.I José Antonio Encinas			
Problema	Objetivo General	Hipótesis	Variables
¿En qué medida una propuesta de juegos didácticos mejora el aprendizaje de las matemáticas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas”, Marañón, 2019?	Determinar si la aplicación de una propuesta de juegos didácticos mejora el aprendizaje de las matemáticas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas”, Marañón, 2019.	La aplicación una propuesta de juegos didácticos mejora significativamente el aprendizaje de las matemáticas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas”, Marañón, 2019.	Variable Independiente: Juegos didácticos Variable dependiente: Aprendizaje de las matemáticas
	Objetivos Específicos		
	Identificar el nivel de aprendizaje de las matemáticas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas”, antes de la propuesta de juegos didácticos.		
	Identificar el nivel de aprendizaje de las matemáticas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas”, después de la propuesta de juegos didácticos.		
	Comparar el nivel de aprendizaje de las matemáticas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas”, antes y después de la propuesta de juegos didácticos.		

Anexo 8
MATRIZ METODOLOGICA

Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en la I.E.I José Antonio Encinas				
Tipo y diseño de Investigación	Población	Muestra	Técnicas e instrumentos	Procesamiento de la información
<p>Tipo investigación: Explicativa</p> <p>Diseño investigación: Pre-experimental</p> <p>GE: O₁ X O₂</p> <p><i>Donde</i></p> <p>GE = Grupo experimental</p> <p>O₁ = Pre test</p> <p>X = Aplicación Juegos didácticos</p> <p>O₂ = Post test</p>	<p>La población que se ha considerado en el presente trabajo de investigación está conformada por 76 niños y niñas de 3, 4 y 5 de edad de la IEI José Antonio Encinas, 2019.</p>	<p>La muestra constituida por 23 niños y niñas de 4 años de educación inicial de la IEI José Antonio Encinas, 2019, se seleccionó de manera intencionada, mediante la técnica no probabilística.</p>	<p>Técnicas: La técnica es la investigación sistemática que consiste en la observación permanente que se realiza a los sujetos investigados:</p> <p>Instrumentos: Ficha de observación Escala de calificación en Educación Inicial</p>	<p>Estadística descriptiva: distribuciones de frecuencia y porcentaje, media aritmética, rango, y varianza, desviación estándar, coeficiente de variabilidad, estadística inferencial estadístico t de student.</p> <p>Para el proceso de cálculos se utilizó los softwares MS- Excel y SPSS V. 21.</p>

Anexo 9

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA ACADEMICO DE EDUCACION INICIAL

PROPUESTA PEDAGOGICA

Juegos didácticos y aprender matemáticas
Institución Educativa José Antonio Encinas



Autora

Nuñez Medina, Betsy Yanira

Chimbote – Perú

2019

I.- DENOMINACION:

Juegos didácticos y aprender matemáticas, Institución Educativa José Antonio Encinas.

II.- FUNDAMENTACIÓN:

Si tomamos en cuenta el avance que ha tenido las investigaciones acerca de la importancia de la aplicación de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje del área de Matemática en la dimensión resuelve problemas de cantidad, como estrategia didáctica en los niños y niñas, podemos decir que el adquirir estas estrategias de juegos las personas podrán comprender y desenvolverse en el mundo en el que viven de una manera mejor.

Los Juegos Didácticos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los estudiantes y crear indisciplinas en éstos. La lúdica no está sujeta a reglas, por lo que quien posee una actitud lúdica suele fracturar esquemas y sus acciones conducen a la consecución de la libertad y la autonomía, que no pueden llegar a entenderse como libertinaje o anarquismo.

El hecho de que la actividad lúdica favorezca el aprendizaje y la acción pedagógica en todas las dimensiones educativas (física, intelectual, social y estética) ha hecho que desde antaño los educadores fijaran su atención en ella, considerándola de máxima importancia y estimando oportuno su uso en la acción pedagógica.

Entonces se encuentra la lúdica ligada al proponer, recrear, imaginar, a la exploración, a la desconstrucción, a la transgresión; siempre acompañada de la búsqueda del placer, del disfrute y del goce.

III.- EXPERIENCIAS PLACENTERAS

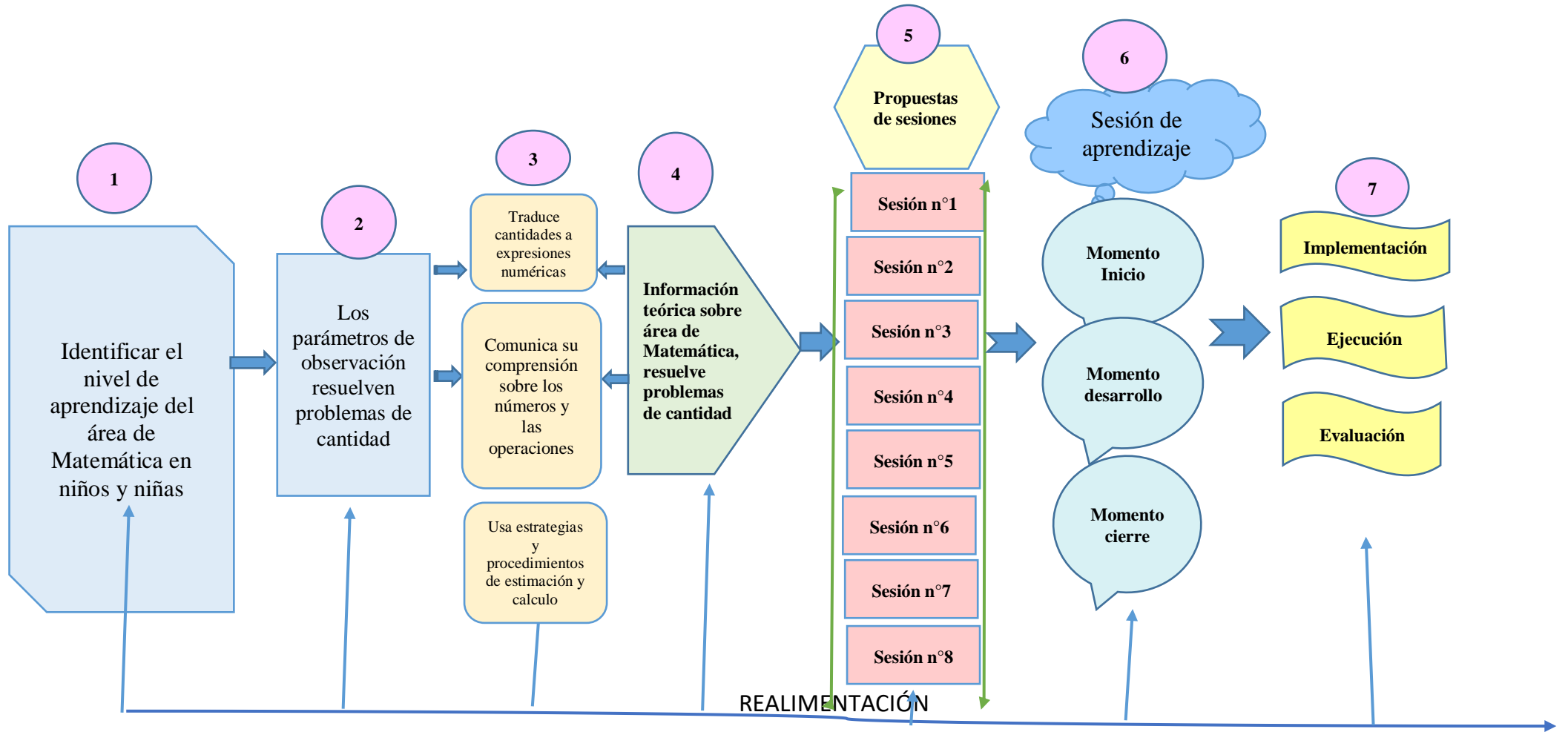
- La única manera de generar experiencias placenteras en las niñas y los niños, es posibilitando que puedan accionar y relacionarse con el mundo externo, manipulándolo y reconociéndolo. Está determinado que el ambiente agradable, la presencia de adultos comprensivos, amorosos, tolerantes y felices, ayudan a la consolidación del aprendizaje.

IV.- OBJETIVO

- Esta propuesta pedagógica ha sido elaborada con el fin de mejorar el aprendizaje de las matemáticas en la dimensión resuelve problemas de cantidad en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “José Antonio Encinas y, a su vez, promover en las niñas y los niños aprendizajes integrales y un mejor desarrollo.

-

DISEÑO DE LA PROPUESTA DE ACTIVIDADES



VI.- DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

6.1. Los parámetros de observación

Resuelven problemas de cantidad

6.2. Constitución de equipos de trabajo

En razón a los resultados del pre test se tuvo que constituir equipos de trabajo y se determinó en tres grupos: Logrado, proceso e inicio y en cada uno de los grupos se tuvo que relativamente adecuar a fin de que no vayan a ser parar algún grupo complejo o muy fácil de tal suerte que comprendan los juegos programados.

6.3. Planificación de las sesiones de aprendizaje

El proceso de aprendizaje del área de Matemática en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños y niñas nos dio la posibilidad de concretar en sesiones de aprendizaje que planificamos adoptando la siguiente estructura básica:

- a. Denominación
- b. Capacidades y actitudes
- c. Temporalización
- d. Texto informativo seleccionado
- e. Proceso de la sesión de aprendizaje

Diseño de actividades y estrategias de aprendizaje este apartado tuvimos en cuenta las actividades básicas que tenían en cuenta de acuerdo a las variantes asumidas en la sesión de aprendizaje.

- f. Evaluación

6.4. Ejecución de las sesiones de aprendizaje

En un primer momento se tuvo en cuenta la preparación concienzuda y técnica de la investigadora para poder monitorear con certeza cada una de las sesiones de aprendizaje se tuvo en cuentas todas las previsiones para poder dirigir las mencionadas sesiones.

El acompañamiento y el monitoreo de las sesiones de aprendizaje fue constante en todos los grupos que se habían constituido, para poder lograr los

propósitos deseados y considero que es importante para fortalecer el problema en el desarrollo de capacidades de ubicación espacial en los niños y niñas de 4 años.

6.5. Evaluación de las sesiones de aprendizaje

La evaluación fue concebida como proceso de toda la experiencia para ir determinando y asegurando el proceso de toda la investigación. Es decir, se evalúa todos los procedimientos que se tuvo en cuenta en el diseño de la propuesta.

VII.- Concreción de la Propuesta:

La opción más adecuada para concretar la propuesta fue precisamente las sesiones de aprendizaje como lo hemos señalado anteriormente y para una mejor visión y comprensión de las mismas.

Anexo 10

SESIÓN DE APRENDIZAJE

Actividad de aprendizaje: JUGAMOS A LA TIENDITA

FECHA: martes 26 de noviembre del 2019.

I.E. N° : JOSE ANTONIO ENCINAS FRANCO

DOCENTE : BETSY NUÑEZ MEDINA

ÁREA : MATEMÁTICA

Propósitos de aprendizaje:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo. 	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Registro de evaluación diaria
¿Qué me da cuenta del nivel de logro de la competencia del niño? (evidencia)		-Dibujo de los niños que representa la información obtenida. -Papelote con las normas de convivencia. -Participación oral de los niños y niñas. - Preguntas que los niños plantean.	
Materiales		Papelote, plumones, pinturas, goma, crayolas, papel bond.	
3.- Desarrollo de los momentos y Actividades			

MOM	SECUENCIA DIDACTICA	Tiempo
ACTIVIDADES DE RUTINA	<p>PROPOSITO DIDACTICO: PRACTICA DE VALORES</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Recibimiento de los niños ✚ Realizamos actividades permanentes de ingreso: según van ingresando al aula van marcando su asistencia, formación, saludo, oración, calendario, tiempo, lectura de normas de convivencia, palabras mágicas, responsabilidades. <p>Hacen uso de los servicios higiénicos.</p>	30
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>PROPOSITO DIDACTICO: Desarrollo del pensamiento simbólico</p> <p>PRIMER MOMENTO: Los niños/as planifican ¿Qué?, ¿Cómo?, ¿Dónde y con quién? van a jugar, toman acuerdos y se distribuyen en los sectores.</p> <p>SEGUNDO MOMENTO: Los niños y niñas desarrollan el juego usando su imaginación, la maestra acompaña y da soporte.</p> <p>TERCER MOMENTO: En los sectores que han jugado comentan sobre el proyecto que desarrollaron, luego representan y finalmente ordenan los materiales en su lugar.</p>	60

PARTIR DE SITUACIONES SIGNIFICATIVAS: se menciona a los niños /as que el día de hoy vamos a vender a la tiendita.

GENERAR INTERÉS Y DISPOSICIÓN CONDICIÓN PARA EL APRENDIZAJE:

Los niños y niñas se preparan a entonar la canción nueva, que le enseñara la maestra “ MAESTRO ANDRES”

- <https://www.youtube.com/watch?v=VCjqJpwUFog>

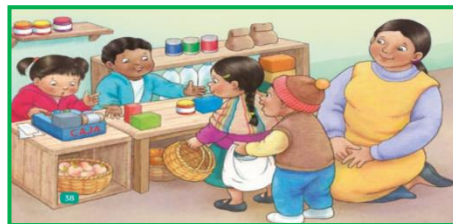
MAESTRO ANDRES

En la tienda del Maestro Andrés
 Yo compre un pifanito, tirulirulir, un pifanito
 ¡ Ay olé! ¡Ay olé!
 En la tienda del maestro Andrés
 En la tienda del maestro Andrés
 Yo compre un pianito,
 Plin, plin, plin, un pianito
 Tirulirulir un pifanito,
 ¡Ay olé! ¡Ay olé!
 En la tienda del maestro Andrés.

PARTIR DE LOS SABERES PREVIOS:

¿Les gustó la canción? ¿Cuál es el título de la canción? ¿Qué hay en la tienda del maestro Andrés?

GENERAR EL CONFLICTO COGNITIVO: ¿y ustedes conocen el pifanito? ¿Cómo será? ¿Qué formas tendrá? ¿cuántos instrumentos



musicales tendrá en la tienda el maestro Andrés?

ROMOVER EL TRABAJO COOPERATIVO: Nos organizamos por grupos para socializar el trabajo que vamos a realizar utilizando nuestros productos del día anterior y agrupamos contando 5 cajas

de frutas, 5 bolsas de golosinas, 5 bebidas, etc.

- Al terminar de acomodar la tienda, los niños estaban contentos y listos para jugar, pero debido a que no todos entraban en el espacio decidieron hacerlo por turnos, iniciando con la maestra como compradora y Luego los niños realizan intercambio de roles.

La maestra vigila el juego, y observó que los niños evidenciaban lo que habían

DESARROLLO	<p>- APRENDER HACIENDO:</p> <p>La maestra entrega fichas de trabajo para desarrollar la actividad.</p> <p>PROMOVER EL PENSAMIENTO COMPLEJO:</p> <p>- Después de armar la tienda la maestra reflexiona con ellos sobre los procesos desarrollados. Pregunta: ¿Qué materiales utilizaron para representar los productos?, ¿Cómo lo hicieron? ¿Les pareció difícil el juego?, ¿Por qué?</p> <p>APRENDER DEL ERROR O EL ERROR CONSTRUCTIVO:</p> <p>Contrastan sus saberes previos con lo que han aprendido: los niños y niñas mencionan como elaboraron algunos productos que faltaban.</p>	
CIERRE	<p>MEDIAR EL PROGRESO DE LOS ESTUDIANTES DE UN NIVEL DE APRENDIZAJE A OTRO SUPERIOR:</p> <p>Concluye comentando ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? en agrupar objetos contando hasta 5, en ordenarlos productos, en vender nuestros productos de nuestra tienda. En casita dialoga con tus padres y hermanos sobre lo que han aprendido y observa cuando vas a la tienda que productos más podríamos agregar a nuestra tiendita.</p>	
RUTINAS	<p>ACTIVIDADES DE RUTINA: PRACTICA DE HABITOS DE HIGIENE PERSONAL.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavado de manos. • Consumo de alimentos. • Uso de los servicios higiénicos • Recreo. 	30

Anexo 11
Sesiones de Aprendizaje

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

¡Reconocemos la utilidad de los animales!

I.E.:	JOSE ENCINAS FRANCO		
DOCENTE:	BETSY NUÑEZ MEDINA		
EDAD:	4 años/Inicial	SECCIÓN:	
ÁREA:	Ciencia y tecnología		

Competencias / capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR CONOCIMIENTOS <ul style="list-style-type: none"> • Problematiza situaciones para hacer indagación. • Diseña estrategias para hacer indagación. • Genera y registra datos o información. • Analiza datos e información. • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente. • Obtiene información sobre las características de los objetos y materiales que explora a través de sus sentidos. • Comunica los descubrimientos que hace cuando explora. Utiliza gestos o señas, movimientos corporales o lo hace oralmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describen la utilidad de los animales. • Degustan algunos alimentos que nos proporcionan los animalitos. <p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre la utilidad de los animales. <p>Instrumento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación • Lista de cotejo • Cuaderno de campo
Enfoque Transversal	<ul style="list-style-type: none"> • ENFOQUE AMBIENTAL: Disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del Planeta. 	
Valor	<ul style="list-style-type: none"> • Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional. 	

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Antes de comenzar con nuestra sesión, vamos a recordar las recomendaciones que el Ministerio de Salud nos ha dado y que debemos practicar de manera constante para no contagiarnos del Coronavirus. 	<ul style="list-style-type: none"> • Carteles de bioseguridad • Video de motivación • Lápiz, papel • Colores



MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO

Actividades Permanentes de Entrada:

- **Saludo:** Damos la bienvenida a los niños y niñas.
- Promovemos la práctica de los protocolos de bioseguridad ante la nueva convivencia, los cuales debemos tener en cuenta antes, durante y después de cada actividad, por ser una responsabilidad social (la maestra indica las rutinas de aseo – lavado frecuente de manos).
- **Asistencia:** Se entona la canción “**de la asistencia**” con un instrumento de percusión: Luego se les pregunta: ¿Quién ha faltado? ¿Cuántas niñas han faltado? ¿Cuántos niños habrán faltado?
- **Calendario:** Luego se desarrolla el momento del uso del calendario. Se entonará la canción “**Doña semana**” Se harán las siguientes preguntas: ¿qué día es hoy? ¿Qué día fue ayer? ¿Qué día será mañana?
- **Clima:** Se cantará la canción “**ventanita**”
- **Normas:** Se les recuerda a los niños y niñas las normas que debemos de respetar dentro y fuera del aula.



MOTIVACIÓN DEL PROYECTO:

- Invitamos a los niños y niñas a observar juntos el siguiente video sobre la utilidad de los animales.
- Video: <https://www.youtube.com/watch?v=9AaNUh2CJc4>



- Preguntamos a los niños y niñas: ¿De qué trató el video? ¿Qué le brindan los animalitos a las personas? ¿Por qué son importantes los animalitos para las personas? ¿Si no existieran las gallinas, podríamos comer huevos?
- Comentamos con los niños que hoy seremos investigadores e indagaremos sobre la utilidad de algunos animales.
- Revisamos la planificación y leemos qué es lo que hoy aprenderemos.
- Propósito del día: Comunicamos a los niños y niñas la intención pedagógica del día: “El día de hoy, conoceremos sobre la utilidad de algunos animales”.

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

Que las niñas y los niños describan la utilidad de los animales.



DESARROLLO

APLICACIÓN:

- Invitamos a los niños y niñas a jugar a las adivinanzas:

"Aunque soy grande y con cuernos,
no tengas miedo ninguno,
que doy leche calentita
para hacer tu desayuno"



Soy una hermosa señora
con cresta, plumas y pico,
y he puesto un bolón pequeño
que te puedes comer frito".



- Comentamos que hoy indagaremos sobre la utilidad de algunos animalitos.

Planteamiento de la hipótesis:

- Presentamos el cuadro de registro de hipótesis previas y anotamos las predicciones que los niños nos dicten sobre las preguntas planteadas.

¿Qué sabemos sobre la utilidad de los animales?



PENSAMOS
QUE...

DESCUBRIMOS
QUE...



Elaboración del plan de acción:

- Preguntamos ¿Qué podemos hacer para saber sobre la utilidad de los animales? ¿En dónde podemos encontrar información? ¿Qué necesitaremos? ¿Qué podemos utilizar para indagar sobre la utilidad de los animales? . Los niños responden.
- Planificamos junto con los niños qué podemos hacer para investigar sobre la utilidad de los animales.
- Los niños sugieren algunas formas de investigar sobre el tema:
 - Observando.
 - Utilizando materiales.
- Presentamos a los niños y niñas el cuento: "La granja de Tomás"



- Preguntamos a los niños y niñas: ¿De qué trató el cuento?, ¿Quién nos brinda la lana? ¿Qué nos brinda la gallina? ¿Por qué decimos que los animales son muy útiles para las personas?

Estructuración del saber:

- Con anterioridad, pedimos a los niños y niñas que traigan algunos productos de casa:

TARRO DE LECHE: Los niños describen el tarro de leche y preguntamos: ¿Por qué hay una vaquita en el tarro de leche?



ATÚN: Los niños describen la lata de atún y preguntamos: ¿Por qué hay una vaquita en el tarro de pescado en la lata de atún?

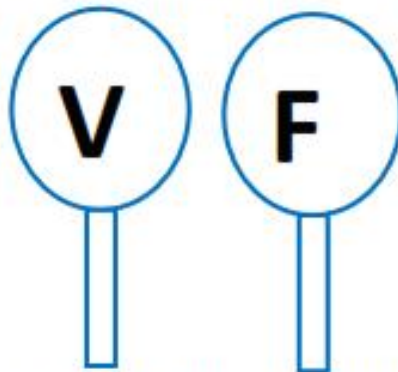


- Proporcionamos a los niños y niñas siluetas de algunos animalitos de la granja y algunos productos que nos brindan.
- Con ayuda de los niños y niñas elaboramos sobre un cuadro sinóptico sobre la utilidad de los animales.



Evalúa y comunica resultados:

- Pedimos, una vez más, la colaboración de las familias, para que nos traigan información que puedan o materiales que traten dicha temática (cuentos, poesías, adivinanzas, información sacada de internet, juguetes, etc...) Nos dirigimos a la biblioteca y buscamos libros relacionados con este tema. Utilidad de los Animales
- Preguntamos ¿Es verdad que las gallinas nos proporcionan las salchichas? ¿Es verdad que el cerdo no proporciona nada a las personas?
- Cada niño, levanta la paleta (V) o (F), según la respuesta sea verdadera o falsa.



- Comentamos a los niños y niñas que es muy importante consumir alimentos de origen animal, pues nos aportan muchas proteínas.
- Motivamos a los niños y niñas a preparar sandwich con alimentos de origen animal: jamonada, pollo o filete de atún.



- Acompañamos nuestro rico sándwich con un vaso de yogurt o leche. Recordamos que animalito nos brinda los alimentos que estamos consumiendo.



CIERRE



METACOGNICIÓN:

- ¿Qué aprendí hoy?
- ¿Tuve alguna dificultad?
- ¿Cómo la superé?
- ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?

AUTOEVALUACIÓN:

- ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? ¿Qué producto obtuve?



- **Retroalimentación:** Decimos a los niños que hoy hemos conocido la utilidad de los animales.

Reflexionamos sobre nuestros aprendizajes

Leo y coloreo el recuadro según corresponda.

CRITERIOS	Lo logré	Lo estoy intentando	¿Qué necesito mejorar?
	✓ Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre la utilidad de los animales.		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

¡Animales de la prehistoria!

I.E.:			
DOCENTE:	BETSY NUÑEZ MEDINA		
EDAD:	4 años/Inicial	SECCIÓN:	
ÁREA:	Ciencia y tecnología		

Competencias / capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR CONOCIMIENTOS <ul style="list-style-type: none">• Problematisa situaciones para hacer indagación.• Diseña estrategias para hacer indagación.• Genera y registra datos o información.• Analiza datos e información.• Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.	<ul style="list-style-type: none">• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente.• Obtiene información sobre las características de los objetos y materiales que explora a través de sus sentidos.• Comunica los descubrimientos que hace cuando explora. Utiliza gestos o señas, movimientos corporales o lo hace oralmente.	<ul style="list-style-type: none">• Se divierte indagando sobre los dinosaurios.• Modela dinosaurios con arcilla Criterios de evaluación: <ul style="list-style-type: none">• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los animales de la prehistoria (Dinosaurios) Instrumento: <ul style="list-style-type: none">• Observación• Lista de cotejo• Cuaderno de campo
Enfoque Transversal	<ul style="list-style-type: none">• ENFOQUE AMBIENTAL: Disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del Planeta.	
Valor	<ul style="list-style-type: none">• Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional.	

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none">• Antes de comenzar con nuestra sesión, vamos a recordar las recomendaciones que el Ministerio de Salud nos ha dado y que debemos practicar de manera constante para no contagiarnos del Coronavirus.	<ul style="list-style-type: none">• Carteles de bioseguridad• Video de motivación• Lápiz, papel• Colores



MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO

Actividades Permanentes de Entrada:

- **Saludo:** Damos la bienvenida a los niños y niñas.
- Promovemos la práctica de los protocolos de bioseguridad ante la nueva convivencia, los cuales debemos tener en cuenta antes, durante y después de cada actividad, por ser una responsabilidad social (la maestra indica las rutinas de aseo – lavado frecuente de manos).
- **Asistencia:** Se entona la canción “de la asistencia” con un instrumento de percusión: Luego se les pregunta: ¿Quién ha faltado? ¿Cuántas niñas han faltado? ¿Cuántos niños habrán faltado?
- **Calendario:** Luego se desarrolla el momento del uso del calendario. Se entonará la canción “Doña semana” Se harán las siguientes preguntas: ¿qué día es hoy? ¿Qué día fue ayer? ¿Qué día será mañana?
- **Clima:** Se cantará la canción “ventanita”
- **Normas:** Se les recuerda a los niños y niñas las normas que debemos de respetar dentro y fuera del aula.



MOTIVACIÓN DEL PROYECTO:

- Invitamos a los niños y niñas a bailar al ritmo de la canción: “Los Dinosaurios”:
- Video: https://www.youtube.com/watch?v=i3Tz_NVf9iY



- Preguntamos a los niños y niñas: ¿De qué trató la canción? ¿Qué escuchamos sobre los dinosaurios? ¿Qué tipos de dinosaurios existían en la prehistoria? ¿Qué comían los dinosaurios?
- Comentamos con los niños que esta semana nos volveremos investigadores e indagaremos sobre los dinosaurios.
- Revisamos la planificación y leemos qué es lo que hoy aprenderemos.

Propósito del día: Comunicamos a los niños y niñas la intención pedagógica del día: “El día de hoy, describiremos las principales características de algunos animales de la prehistoria (Dinosaurios).”

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

Que las niñas y los niños describan las principales características de algunos animales de la prehistoria (Dinosaurios)



DESARROLLO

APLICACIÓN:

- Presentamos a los niños y niñas una lámina o dibujo diferentes dinosaurios y pedimos que describan sus características.



- Preguntamos a los niños y niñas: ¿Qué observas en la lámina?, ¿Cómo se llaman estos dinosaurios? ¿cómo se alimentan estos dinosaurios? ¿Cuántos dinosaurios observas en la lámina?
- Comentamos que hoy indagaremos sobre las características de algunos animales de la prehistoria (Dinosaurios).

Planteamiento de la hipótesis:

- Presentamos el cuadro de registro de hipótesis previas y anotamos las predicciones que los niños nos dicten sobre las preguntas planteadas.

¿Qué sabemos sobre los dinosaurios?	
¿  PENSAMOS QUE...	DESCUBRIMOS QUE... 

Elaboración del plan de acción:

- Preguntamos ¿Qué podemos hacer para saber sobre los dinosaurios? ¿En dónde podemos encontrar información? ¿Qué necesitaremos? ¿Qué podemos utilizar para indagar sobre los dinosaurios? . Los niños responden.
- Planificamos junto con los niños qué podemos hacer para investigar sobre las características de los dinosaurios.
- Los niños sugieren algunas formas de investigar sobre el tema:
 - Observando.
 - Utilizando materiales.
- Invitamos a los niños y niñas a jugar a que somos paleontólogos.



- Motivamos a los niños y niñas a elaborar sus binoculares, utilizando diversos materiales.
- Primeramente, pintamos o forramos los tubos, luego pegarlos entre sí.
- Para asegurarlos pasamos cinta adhesiva o pegamos una tira de papel en ambos extremos.
- Finalmente perforamos cada lado para pasar el hilo.






- Será divertido organizar una excursión por el patio en búsqueda de dinosaurios, huesos y huevos, que previamente se habrán escondido.



Recojo de datos y análisis de la información:

- Encuentran los dinosaurios, huevos y huesos, describen sus características y registran con palotes y números la cantidad que encontraron de cada uno.

REGISTRAMOS INFORMACIÓN	PALOTES	NÚMERO
HUEVOS		

		
DINOSAURIOS 		
HUESOS 		

- Motivamos a los niños y niñas a preparar masa de arena y elaborar huevos y huesos de dinosaurios.
- Mezclamos la tierra, la harina, la sal y la arena. Lentamente agregamos agua para crear una masa, textura similar a la arcilla o también se puede utilizar arcilla..
- Modelamos la masa alrededor de uno de los dinosaurios de plástico.
- Dejamos que los huevos y los huesos se sequen bien.



Estructuración del saber:

- Invitamos a los niños y niñas a jugar libremente con los dinosaurios que trajeron de casa. Describen sus características y verbalizan el nombre de sus dinosaurios.
- Agrupan los dinosaurios, teniendo en cuenta diversos criterios.

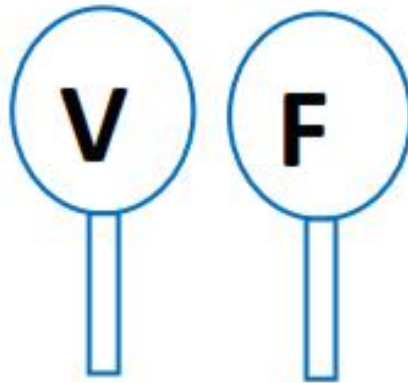


- Motivamos a los niños y niñas a dibujar lo que más le gusto de la experiencia de los dinosaurios y posteriormente crean un cuento en equipo con sus dibujos.



Evalúa y comunica resultados:

- Pedimos, una vez más, la colaboración de las familias, para que nos traigan información que puedan o materiales que traten dicha temática (cuentos, poesías, adivinanzas, información sacada de internet, juguetes, etc...) Nos dirigimos a la biblioteca y buscamos libros relacionados con este tema. Animales de la Prehistoria: Dinosaurios
- Preguntamos ¿Es verdad que aún existen dinosaurios? ¿Es verdad que las crías de los dinosaurios nacen de un huevo?
- Cada niño, levanta la paleta (V) o (F), según la respuesta sea verdadera o falsa.



- Presentamos a los niños y niñas una lámina de sombras de dinosaurios, descubren su nombre y cuentan la cantidad de cada especie.



CIERRE



METACOGNICIÓN:

- ¿Qué aprendí hoy?
- ¿Tuve alguna dificultad?
- ¿Cómo la superé?
- ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?

AUTOEVALUACIÓN:

- ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? ¿Qué producto obtuve?



- **Retroalimentación:** Decimos a los niños que hoy hemos conocido las características de algunos animales de la prehistoria (Dinosaurios).

Reflexionamos sobre nuestros aprendizajes

Leo y coloreo el recuadro según corresponda.

CRITERIOS	Lo logré	Lo estoy intentando	¿Qué necesito mejorar?
	✓ Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los animales de la prehistoria (Dinosaurios)		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

Visitamos el zoológico

I.E.:

DOCENTE:

BETSY NUÑEZ MEDINA

EDAD:

4 años/Inicial

ÁREA:

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Competencias / capacidades	Desempeño prelado	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR CONOCIMIENTOS <ul style="list-style-type: none">• Problematisa situaciones para hacer indagación.• Diseña estrategias para hacer indagación.• Genera y registra datos o información.• Analiza datos e información.• Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.	<ul style="list-style-type: none">• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente.• Obtiene información sobre las características de los objetos y materiales que explora a través de sus sentidos.• Comunica los descubrimientos que hace cuando explora. Utiliza gestos o señas, movimientos corporales o lo hace oralmente.	<ul style="list-style-type: none">• Indaga sobre los animales salvajes.• Registra a su manera que animales viven en el zoológico <p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none">• Explora y describe algunas características físicas de los animales que encontró en el zoológico, comunica lo que ha descubierto y cómo lo hizo. <p>Instrumento:</p> <ul style="list-style-type: none">• Lista de cotejo (mapa de calor)• Cuaderno de campo.
Enfoque Transversal	<ul style="list-style-type: none">• Enfoque Orientación al bien común: Generar en los niños y niñas la oportunidad de valorar los bienes de su escuela o su comunidad y demuestren su responsabilidad en cuidarlos porque saben que son de uso de todos y generan bienestar.	

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none">• Antes de comenzar con nuestra sesión, vamos a recordar las recomendaciones que el Ministerio de Salud nos ha dado y que debemos practicar de manera constante para no contagiarnos del Coronavirus.	<ul style="list-style-type: none">• Carteles de bioseguridad• Video de motivación• Lápiz, papel• Colores



MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO

Actividades Permanentes de Entrada:

- o **Saludo:** Damos la bienvenida a los niños y niñas.
- o Promovemos la práctica de los protocolos de bioseguridad ante la nueva convivencia, los cuales debemos tener en cuenta antes, durante y después de cada actividad, por ser una responsabilidad social (la maestra indica las rutinas de aseo – lavado frecuente de manos).
- o **Asistencia:** Se entona la canción “**de la asistencia**” con un instrumento de percusión: Luego se les pregunta: ¿Quién ha faltado? ¿Cuántas niñas han faltado? ¿Cuántos niños habrán faltado?
- o **Calendario:** Luego se desarrolla el momento del uso del calendario. Se entonará la canción “**Doña semana**” Se harán las siguientes preguntas: ¿qué día es hoy? ¿Qué día fue ayer? ¿Qué día será mañana?
- o **Clima:** Se cantará la canción “**ventanita**”
- o **Normas:** Se les recuerda a los niños y niñas las normas que debemos de respetar dentro y fuera del aula.



EJECUCIÓN DEL PROYECTO:

Motivación del Proyecto:

- Invitamos a los niños y niñas a cantar juntos la siguiente canción “El Zoológico:
- <https://www.youtube.com/watch?v=JB4oYEn-37Q>



- Preguntamos a los niños y niñas:
 - o ¿De qué trató el video?
 - o ¿Qué pasó en el zoológico?
 - o ¿Dónde viven los animales salvajes?
 - o ¿Alguna vez has ido al zoológico?
- Comentamos con los niños que hoy seremos investigadores e indagaremos sobre algunos animales que viven en el zoológico.
- Revisamos la planificación y leemos qué es lo que hoy aprenderemos.

- Propósito del día: Comunicamos a los niños y niñas la intención pedagógica del día: "El día de hoy, observaremos un video el zoológico y describiremos las características de algunos animales que viven allí"

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

Hoy aprenderemos:

- Que las niñas y los niños describan las principales características de algunos animales que encontró en el zoológico.



DESARROLLO

APLICACIÓN:

Ejecución del Proyecto:

- Invitamos a los niños y niñas a jugar a las adivinanzas:

Me llamo Leo,
me apellido
Pardo,
Seguro lo



Largo, largo,
su cuello es y tiene
manchas en la piel.
Si te digo más,



- Presentamos a los niños y niñas tarjetas de diferentes animales.



- Preguntamos ¿Qué son? ¿A dónde pertenecen? ¿Qué hay en su cuerpo? ¿Todos los animales son iguales? Los niños responden.
- Comentamos que, así como nosotros y las plantas tenemos ciertas características, también los animales las tienen.

Planteamiento de la hipótesis:

- Presentamos el cuadro de registro de hipótesis previas y anotamos las predicciones que los niños nos dicten sobre las preguntas planteadas.

¿Qué sabemos sobre los animales domésticos y salvajes?	
¿? PENSAMOS QUE...	DESCUBRIMOS QUE...

Elaboración del plan de acción:

- Preguntamos a los niños y niñas: ¿Qué podemos hacer para saber más sobre cómo son los animales? ¿En dónde podemos buscar información sobre ellos? ¿Qué necesitaremos? ¿Podemos visitar algún lugar para aprender más sobre ellos? ¿A dónde podemos ir? ¿Qué necesitaremos? Los niños responden.
- Planificamos junto con los niños qué podemos hacer para investigar sobre el problema planteado.
- Los niños sugieren algunas formas de investigar sobre el tema.
- Proponemos a los niños observar un video el zoológico para conocer más sobre cómo son los animales.
- Planificamos con los niños qué podemos hacer mientras observamos:
 - Llevar una libreta para dibujar lo que vemos.
 - Tomar fotos.
- Leemos lo planificado y nos preparamos para ir a ver el video el zoológico.
- Nos organizamos para ir a ver el video, preparando los materiales que usaremos.
- Recordamos las normas a seguir.
- Dejamos que los niños observen las características de los animales siguiendo las indicaciones.
- Exploran y describen cómo son los animales, tamaños, qué cubre sus cuerpos, qué sonidos hacen, son peligrosos o no lo son, por qué, qué comen, etc.



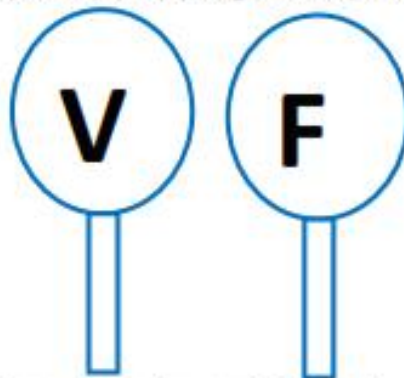
- Nos ubicamos en un círculo y dialogamos acerca de cómo son los animales.
- Pedimos que dibujen, lo que han visto.
- Preguntamos ¿Cómo son los animales? ¿Todos son iguales? ¿Qué tamaño tienen? ¿Qué partes tienen? ¿Qué cubre su cuerpo? ¿Todos viven juntos? ¿Por qué no? Los niños responden.

Estructuración del saber:

La docente les explica profundizando mas el tema paraz que quede claro.

Evalúa y comunica resultados:

- Pedimos, una vez más, la colaboración de las familias, para que nos traigan información que puedan o materiales que traten dicha temática (cuentos, poesías, adivinanzas, información sacada de internet, juguetes, etc...) Nos dirigimos a la biblioteca y buscamos libros relacionados con este tema. "Una visita al zoológico"
- Preguntamos ¿Es verdad que en el zoológico encontramos animales domésticos? ¿Es verdad que los gatos son animales salvajes? ¿Crees que los animales deben vivir en el zoológico?
- Cada niño, levanta la paleta (V) o (F), según la respuesta sea verdadera o falsa.



- Presentamos a los niños y niñas diversas imágenes impresas de animales:



- Con la ayuda de todos ellos iremos reconociéndolos y viendo el nivel sobre ellos que tienen, si saben qué tipo de animal es, si saben cómo nacen, lo que comen, un poco en general de cada uno de ellos siempre dándoles nuestra ayuda.
- Después de haber ojeado las imágenes, les daremos una a cada uno y tendrán que recortar el que más le guste.
- Cada niño, individualmente, enseña su recorte de su animal preferido al resto de los niños, diciendo cómo se llama el animal, dónde vive y por qué le gusta.
- A continuación, lo pegará en una gran cartulina que será nuestro mural. Debe ponerlo en el lado donde crea que pertenece, en este caso, en el lado de los animales de la granja o en el caso de los animales salvajes.



CIERRE



METACOGNICIÓN:

- ¿Qué aprendí?
- ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo

AUTOEVALUACIÓN:

- ¿Participo en todo momento con mis ideas? ¿Cumplo con el desarrollo de las actividades propuesta? ¿Respeto los acuerdos de convivencia?



- **Retroalimentación:** Decimos a los niños que hoy hemos conocido las características de algunos animales que viven en el zoológico.

Reflexionamos sobre nuestros aprendizajes

Leo y coloreo el recuadro según corresponda.

CRITERIOS	Lo logré	Lo estoy intentando	¿Qué necesito mejorar?
	✓ Explora y describe algunas características físicas de los animales que encontró en el zoológico, comunica lo que ha descubierto y cómo lo hizo.		



TEMA: “MI MASCOTA”

1. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : JOSE ANTONIO ENCINAS
 DOCENTE : BETSY NUÑEZ MEDINA
 GRADO Y SECCIÓN : 4 AÑOS



2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias / Estándar / Área	Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<p>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS. ESTANDAR: Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico dibujo, la pintura, la construcción la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.</p> <p>AREA: COMUNICACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> Explora y experimenta los lenguajes del arte Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos. 	<p>4 AÑOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento el teatro, la música, los títeres, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> Juegan adaptando su cuerpo con la música el juego del papel y crea canciones a su mascota realizando la lectura de secuencia de imágenes.
			<p>Instrumento de evaluación/Criterio de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mapa de calor y cuaderno de campo. <p>CRITERIO DE EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Realiza el juego del papel expresándose corporalmente empleando papel de reúso, creando canciones a sus mascotas y realizando una lectura de secuencias de imágenes y comunica a su familia las emociones que sintió al realizarlo.
Enfoque Transversal	<ul style="list-style-type: none"> Enfoque de Derecho 		
Valor	Actitudes o acciones observables		
<ul style="list-style-type: none"> Conciencia de derechos 	<p>ACTITUD:</p> <ul style="list-style-type: none"> Disposición a conocer y reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público <p>Ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente o adultos responsables incentivan que los niños jueguen y ellos reconocen que jugar es uno de sus derechos. 		

3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none">Observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy.	<ul style="list-style-type: none">Video:https://www.youtube.com/watch?v=3s9xrKblhRIhttps://www.youtube.com/watch?v=P0iBXo2Jh7A

Tiempo: 90 minutos

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN

PROCESOS PEDAGÓGICOS- DIDÁCTICOS

INICIO

15 minutos

- Niños y niñas, antes de comenzar con nuestra sesión, vamos a recordar las recomendaciones que el **Ministerio de Salud** nos ha dado y que debemos practicar durante todos estos días para no contagiarnos del Coronavirus.... ¿Recuerdan? ¿A qué recomendaciones me estoy refiriendo?



- Evita tocarte los ojos, boca y nariz con las manos sin lavarte.
- Lávate las manos con agua y jabón antes de comer y después del ir al baño.
- Cúbrete con el antebrazo al toser o estornudar

ACTIVIDADES DE RUTINA:

ACTIVIDADES DE RUTINA
<u>Rutina de la mañana:</u> De ingreso, la oración, asistencia, el tiempo, el calendario, acuerdos, aseo, refrigerio, recreo, etc.
JUEGO SIMBOLICO
<u>PRIMER MOMENTO / Planificación y Organización:</u> -Los niños y niñas deciden en qué sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar.
<u>SEGUNDO MOMENTO / Desarrollo del Juego orden:</u> -Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.
<u>TERCER MOMENTO / Socialización, representación, meta cognición:</u> -Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron.

- En esta semana nuestra experiencia de aprendizaje es "Explorando el mundo animal". El tema del día de hoy es: "**TENGO UNA MASCOTA**"

- PROPÓSITO DE LA SESIÓN:** Invitar a los niños y niñas a jugar a moverse adaptando su cuerpo, empleando papel de reúso y siguiendo las propuestas e indicaciones que se planteen en la actividad. Asimismo, animarlos a crear



DESARROLLO

35 minutos

- Se da inicio a la actividad, nos ubicamos en un espacio libre para que jueguen y se muevan de manera segura.
- organizan su espacio quitando cosas que no les permita desplazarse.
- Juegan libremente, se desplazan y bailan mientras escuchan la música:
- El juego del papel: <https://www.youtube.com/watch?v=3s9xKbJhRl>
- Invitar a los niños y niñas a jugar a mover adaptando su cuerpo, empleando papel de reúso y siguiendo las propuestas e indicaciones que se plantean en la actividad.
- Se les presenta el siguiente video para que los niños observen y creen una canción a sus mascotas y realizar lectura de secuencias de imágenes
- "TENGO UNA MASCOTA" : <https://www.youtube.com/watch?v=P0iBXo2JhZA>



- Después de observar el video les preguntamos:
- ¿Qué mascota tienes en casa, Un conejo, un perro, un gato, un pollo, un pato etc?
- Vamos a pensar en las cualidades de nuestras mascotas para construir la canción.
Tengo una mascota, él es un perro y el hace gua gua gua gua gua
Tengo una mascota, ella es una gata y el hace miau miau miau miau miau
Tengo una mascota, él es un ratón y el hace sculic sculic sculic sculic
- Ir diciendo las mascotas y cualidades de ellos.
- Se realiza el canto siguiendo la lectura de la imágenes





- Juegan adaptando su cuerpo con la música el juego del papel y crea canciones a su mascota realizando la lectura de secuencia de imágenes.

CIERRE

10 minutos



METACOGNICIÓN:

- ¿Qué aprendí?
- ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste?
- ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?

AUTOEVALUACIÓN:

- ¿Participo en todo momento con mis ideas?
- ¿Cumplo con el desarrollo de las actividades propuesta?
- ¿Respeto los acuerdos de convivencia?



5. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE



- ¿Te gustó realizar el juego de papel?
- ¿Cómo lo hiciste?
- ¿Tienes una mascota? ¿Cómo se llama?

Docente del Aula

Director (a)

CIENCIA Y TECNOLOGIA

FECHA: 02/11/2022

4

AÑOS



¡Visitamos un vivero e indagamos sobre el cuidado de las plantas!

¡Visitamos un vivero e indagamos sobre el cuidado de las plantas!

I. DATOS INFORMATIVOS:

- Unidad de Gestión Educativa :
- Institución Educativa :
- Directora :
- Docente : Betsy Nuñez Medina
- Edad/Sección : 4 años
- Fecha : miércoles 02 de noviembre del 2022
- Área : Matemática
- Estrategia / Modalidad : Presencial

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVALUACIÓN	
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO/ACTUACIÓN
<p>Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Problematiza situaciones para hacer indagación. • Diseña estrategias para hacer indagación. • Genera y registra datos o información. • Analiza datos e información. • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información sobre las características de las plantas o fenómenos naturales que observa y/o explora, y establece relaciones entre ellos. Registra la información de diferentes formas (dibujos, fotos, modelados). 	<ul style="list-style-type: none"> • Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre el cuidado de las plantas y lo que puede encontrar en un vivero. 	<ul style="list-style-type: none"> • Visitan un vivero de su comunidad. • Establece semejanzas y diferencias entre las flores y plantas que encuentra en su comunidad. Instrumentos de Evaluación • Observación • Lista de cotejo • Cuaderno de campo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			
<p>Gestiona su aprendizaje con autonomía. Define metas de aprendizaje</p> <p>Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC. Gestiona información del entorno virtual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Determina con ayuda de un adulto qué necesita aprender considerando sus experiencias y saberes previos para realizar una tarea. Fija metas de duración breve que le permitan lograr dicha tarea. • Organiza información, según su propósito de estudio, de diversas fuentes y materiales digitales. 		
ENFOQUE DE DERECHOS			
Valores	Libertad y responsabilidad		
Se demuestra, por ejemplo, cuando.	Los docentes promueven formas de participación estudiantil que permitan el desarrollo de competencias ciudadanas, articulando acciones con la familia y comunidad en la búsqueda del bien común		

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD



¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Revisar las orientaciones para el inicio del año escolar 2022 ✓ Recordamos las recomendaciones que el Ministerio de Salud nos ha dado y que debemos 	Lámina Botellas verdes Conos de Papel higiénico témpera Vivero

practicar de manera constante para no contagiarnos del Coronavirus.

Plantas
Flores
Herramientas
Piedritas
botella
Paletas
Materiales diversos

Tiempo:

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
Inicio 	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA:</p> <ul style="list-style-type: none">- Recepción de niños y niñas según los protocolos de bioseguridad- Acciones de rutina <p>PRESENTACIÓN:</p> <p>Motivación del Proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none">- Invitamos a los niños y niñas a bailar al ritmo de la canción: <div style="border: 1px dashed orange; padding: 10px; text-align: center;"><p>"Caminando por el vivero": (Tonada: Caminando por el bosque)</p><p>Caminando por el vivero Una flor yo encontré Como no tenía nombre Girasol yo le pondré Ohhh girasol que bonito Eres tú Con tus hojitas amarillas Embelleces el jardín.</p></div> <ul style="list-style-type: none">- Preguntamos a los niños y niñas: ¿De qué trató la canción? ¿Qué es un vivero? ¿Qué podemos encontrar en un vivero?, ¿qué función cumple?, ¿quiénes trabajan?, ¿qué herramientas y vestimenta utilizan para trabajar?- ¿Qué características tienen las plantas?, ¿cómo debemos cuidarlas?- Comentamos con los niños que el día de hoy nos volveremos investigadores e indagaremos sobre lo que podemos encontrar en un vivero.- Revisamos la planificación y leemos qué es lo que hoy aprenderemos.- Propósito del día: Comunicamos a los niños y niñas la intención pedagógica del día: "El día de hoy, visitaremos un vivero y entrevistaremos a la persona encargada"

Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:

Nuestro propósito

Que las niñas y los niños visiten el vivero y describan como pueden cuidar las plantas



Se propone los acuerdos de convivencia:

- Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón
- Respetar las opiniones de los demás
- Cumplir con los protocolos de bioseguridad (guardar la distancia adecuada, uso correcto de las mascarillas, etc.)



Desarrollo



RETO: Visitar el vivero y describir como pueden cuidar las plantas.

- **APLICACIÓN**

- Presentamos a los niños y niñas imágenes de diferentes plantas, plantines, arboles, entre otros. A partir de allí, indagará:



- ¿Qué observan en las imágenes?
- ¿Dónde las pueden encontrar?, ¿tienen en su casa plantas?, ¿en qué otros lugares podemos verlas?
- ¿Cómo son?, ¿son todas iguales?, ¿todas son del mismo color?, ¿todas tienen flores? ¿Qué necesitarán las plantas para vivir?
- ¿Qué pasa si no las cuidamos?
- Si queremos comprar plantas, ¿dónde tenemos que ir?
- ¿Alguna vez fueron a comprar una planta con su mamá?
- ¿Saben que existen lugares donde podemos comprar plantas?, ¿cómo se llamará el lugar donde se compran plantas?

- **PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS:**

- Presentamos el cuadro de registro de hipótesis previas y anotamos las predicciones que los niños nos dicten sobre las preguntas planteadas.

¿Qué sabemos del vivero?

 PENSAMOS QUE...	DESCUBRIMOS QUE... 

- **ELABORACIÓN DEL PLAN DE ACCIÓN:**
- Conversamos con los niños y niñas sobre las normas de comportamiento en la vía pública y en el vivero.
- Preparamos un regalo (CACTUS), para la persona que nos reciba.
- Presentamos a los niños y niñas dos opciones y ellos en grupo eligen libremente los materiales que desean utilizar.

OPCIÓN 1:



OPCIÓN 2:



- **RECOJO DE DATOS Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN:**
- Al llegar observamos el cartel que identifica el lugar. ¿Qué dirá? ¿Qué letras tiene su nombre? ¿Es una palabra larga o corta?

VIVERO SABISOL

- Saludamos a la persona que nos recibe.
- Recorremos y observamos los distintos espacios (exterior e interior).



- Realizamos las preguntas previamente formuladas al dueño del lugar.
- Escuchamos con atención.
- Observamos y comparamos como se encuentran organizadas las distintas plantas y flores. Miramos las distintas herramientas y materiales que utilizan para el cuidado de las mismas.



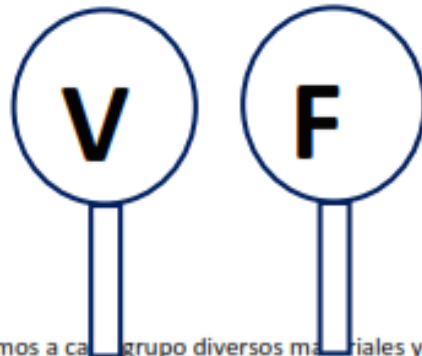
- Sacamos fotos.
- Agradecemos y entregamos el obsequio.
- Conversamos sobre lo observado, lo que más les gustó o les llamó la atención de la visita.
- Miramos las fotos.
- Comparamos lo observado con las hipótesis iniciales registradas.
- Realizamos un dibujo de lo que recordamos.
-
- **ESTRUCTURACIÓN DEL SABER:**
- Recordamos las recomendaciones que nos dio el jardinero y elaboramos un pequeño vivero en nuestro jardincito, elaborando nuestros terrarios:



- 1) Colocar las piedritas en el fondo de una de las mitades de botella (éstas servirán como drenaje).
 - 2) Colocar tierra en una cantidad equivalente al doble de piedritas.
 - 3) Colocar las semillas separadas entre sí.
 - 4) Cubrir apenas con un poco de tierra negra las semillas.
 - 5) Rociar con agua.
 - 6) Tapar colocando la otra mitad de botella
- Se recomienda dejar el frasco en un lugar húmedo no muy frío. Después de unos días se verá como comienzan a mojarse las paredes del frasco y en pocos días aparecerán los primeros brotes verdes


- **EVALÚA Y COMUNICA RESULTADOS:**

- Pedimos, una vez más, la colaboración de las familias, para que nos traigan información que puedan o materiales que traten dicha temática (cuentos, poesías, adivinanzas, información sacada de internet, juguetes, etc...) Nos dirigimos a la biblioteca y buscamos libros relacionados con este tema. "El Vivero"
- Preguntamos ¿Es verdad que en el vivero encontramos muchos animales? ¿Es verdad que las plantas no necesitan cuidados?
- Cada niño, levanta la paleta (V) o (F), según la respuesta sea verdadera o falsa.



- Presentamos a cada grupo diversos materiales y elaboran un cartel sobre el cuidado de las plantas.



	- Motivamos a los niños y niñas a pegar sus carteles en la fachada de la institución educativa para concientizar a la comunidad sobre el cuidado de las plantas.								
Cierre 	REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE: <ul style="list-style-type: none"> • Metacognición: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendí hoy? ✓ ¿Tuve alguna dificultad? ✓ ¿Cómo la superé? ✓ ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? ✓ ¿Cómo aprendiste a cuidar las plantas? ✓ ¿Qué encontramos en un vivero? • Autoevaluación: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué hice? ✓ ¿Cómo lo hice? ✓ ¿Qué utilicé? ✓ ¿Para qué lo hice? ✓ ¿Qué producto obtuve? • Retroalimentación: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Decimos a los niños que hoy hemos visitado un vivero y a cuidar las plantas. <p>Leo y coloreo el recuadro según corresponda.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">CRITERIOS</th> <th style="background-color: #00FF00;">Lo logré</th> <th style="background-color: #FFA500;">Lo estoy intentando</th> <th style="background-color: #FF0000;">¿necesito mejorar?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>✓ Los niños se alimentan, cumpliendo los protocolos de bioseguridad.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	CRITERIOS	Lo logré	Lo estoy intentando	¿necesito mejorar?	✓ Los niños se alimentan, cumpliendo los protocolos de bioseguridad.			
CRITERIOS	Lo logré		Lo estoy intentando	¿necesito mejorar?					
	✓ Los niños se alimentan, cumpliendo los protocolos de bioseguridad.								
RUTINAS	ACTIVIDADES DE ALIMENTACIÓN Y RECREACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños se alimentan, cumpliendo los protocolos de bioseguridad 								

V. REFLEXIONES DE LA DOCENTE SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se obtuvo en esta actividad?
¿En qué aspectos debo mejorar en la próxima Actividad?	

FECHA: 04/11/2022



VI. DATOS INFORMATIVOS:

- Unidad de Gestión Educativa :
- Institución Educativa :
- Directora :
- Docente : Betsy Nuñez Medina
- Edad/Sección : 4 años
- Fecha : viernes 04 de noviembre del 2022
- Área : Ciencia y Tecnología
- Estrategia / Modalidad : Presencial




VII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVALUACIÓN	
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO/ACTUACIÓN
<p>Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Problematiza situaciones para hacer indagación. • Diseña estrategias para hacer indagación. • Genera y registra datos o información. • Analiza datos e información. • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información sobre las características de las plantas o fenómenos naturales que observa y/o explora, y establece relaciones entre ellos. Registra la información de diferentes formas (dibujos, fotos, modelados). 	<ul style="list-style-type: none"> • Hace preguntas que expresan su curiosidad por conocer algunas plantas del Perú. 	<ul style="list-style-type: none"> • Indagan y describen las plantas del Perú • Buscan información sobre plantas del Perú <p>Instrumentos de Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación • Lista de cotejo • Cuaderno de campo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			
<p>Gestiona su aprendizaje con autonomía. Define metas de aprendizaje</p> <p>Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC. Gestiona información del entorno virtual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Determina con ayuda de un adulto qué necesita aprender considerando sus experiencias y saberes previos para realizar una tarea. Fija metas de duración breve que le permitan lograr dicha tarea. • Organiza información, según su propósito de estudio, de diversas fuentes y materiales digitales. 		
ENFOQUE DE DERECHOS			
Valores	Libertad y responsabilidad		
Se demuestra, por ejemplo, cuando.	Los docentes promueven formas de participación estudiantil que permitan el desarrollo de competencias ciudadanas, articulando acciones con la familia y comunidad en la búsqueda del bien común		

VIII. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Revisar las orientaciones para el inicio del año escolar 2022 ✓ Recordamos las recomendaciones que el Ministerio de Salud nos ha dado y que debemos practicar de manera constante para no contagiarnos del Coronavirus. 	Mapa del Perú Plantas Bandeja Cartulinas Témperas Manzanilla Adivinanza Tuna Maíz morado Mazamorra Papa Témperas
Tiempo:	

IX. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
<p>Inicio</p> 	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recepción de niños y niñas según los protocolos de bioseguridad - Acciones de rutina <p>PRESENTACIÓN:</p> <p>Motivación del Proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los niños y niñas a adivinar la siguiente adivinanza: <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>ADIVINANZA SIN EL AIRE YO NO VIVO SIN LA TIERRA YO ME MUERO TENGO YEMAS SIN SER HUEVO Y COPA SIN SER SOMBRERO ¿QUIÉN SOY? EL ARBOL</p> </div>  <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños y niñas: ¿De qué trató la adivinanza? ¿Qué árboles o plantas crecen en nuestro Perú? ¿Hay muchas o pocas plantas que crecen en nuestro Perú? - Comentamos con los niños que el día de hoy nos volveremos investigadores e indagaremos sobre las plantas del Perú <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;"> <p>Nuestro propósito</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; flex-grow: 1;"> <p>Que las niñas y los niños conozcan algunas plantas del Perú.</p> </div>  </div>

Se propone los acuerdos de convivencia:

- Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón
- Respetar las opiniones de los demás
- Cumplir con los protocolos de bioseguridad (guardar la distancia adecuada, uso correcto de las mascarillas, etc.)



Desarrollo



RETO: Conocer algunas plantas del Perú.

- **APLICACIÓN**
- Presentamos a los niños y niñas un mapa del Perú, con productos que nos brindan algunas plantas peruanas:



- Preguntamos a los niños y niñas: ¿Qué productos observas en el mapa del Perú? ¿Qué plantas nos brindan estos productos? ¿Dónde crecen estas plantas?

PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS:

- Presentamos el cuadro de registro de hipótesis previas y anotamos las predicciones que los niños nos dicten sobre las preguntas planteadas.

¿Qué sabemos sobre las plantas del Perú?	
¿? PENSAMOS QUE...	DESCUBRIMOS QUE...

ELABORACIÓN DEL PLAN DE ACCIÓN:

- Preguntamos ¿Qué podemos hacer para saber sobre las plantas del Perú? ¿En dónde podemos encontrar información? ¿Qué necesitaremos? ¿Qué podemos utilizar para indagar sobre las plantas del Perú?. Los niños responden.
- Planificamos junto con los niños qué podemos hacer para investigar sobre las plantas del Perú.
- Los niños sugieren algunas formas de investigar sobre el tema:
- Observando.
- Utilizando materiales.
- Presentamos a los niños y niñas hojas o frutos de algunas plantas como: llantén, matico, aguaymanto, hierbaluisa, etc.
- Permitimos a los niños y niñas explorar las hojas y los frutos: observando, tocando, oliendo, etc.



- Luego realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué plantas exploraste?, ¿Dónde crecen estas plantas?, ¿Para qué sirven estas plantas? Hacemos un listado de plantas medicinales que los niños conocen.

RECOJO DE DATOS Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN:

- Proporcionamos a los niños y niñas información de algunas plantas peruanas:

LA ORQUÍDEA: La Orquídea es una planta que tiene flores hermosas, sus pétalos son elegantes y coloridos. Crece en la Selva, donde hay vegetación y hace calor.



- Utilizamos cartulina, témperas y nuestras manos para hacer lindas flores.



LA MANZANILLA: La manzanilla es una planta aromática pequeña. Su tallo es delgado, largo y verde, sus hojas son pequeñas y sus flores tienen un centro amarillo con pétalos azules o blancos.



- Jugamos a las adivinanzas:

Amarilla en el centro
Blanca por fuera
Si fuera huevo
Estaría en la nevera
Pero como no lo soy,
Aparezco en primavera.

LA TUNA Y LA COCHINILLA: La tuna es un cactus que nos da frutos comestibles. Su tallo está formado por pencas de forma ovalada que tienen espinas. Para crecer necesitan mucho sol y poca agua.



- Probamos la tuna y descubrimos el rico sabor que tiene. Luego la docente vendará los ojos a los niños y niñas y ellos deberán adivinar cuál de todas las frutas que prueba es la tuna. Recalamos a los niños y niñas que debemos tener cuidado con las espinas.

ESTRUCTURACIÓN DEL SABER:

- Informamos a los niños y niñas que las plantas peruanas son de mucha utilidad, pues nos brindan sus hojas, tallos, frutos y mucho más.
- Informamos a los niños y niñas sobre el maíz morado. Es una variedad de mazorca de maíz que crece en los andes peruanos y tiene los granos de color morado. La planta es alta, los tallos verdes y hojas alargadas.

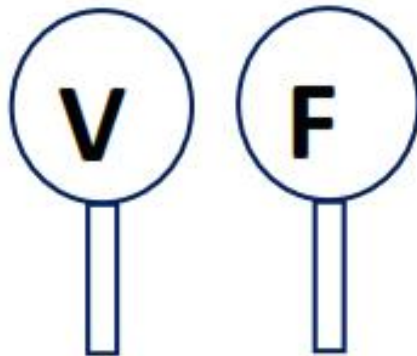


- Con ayuda de los Padres de Familia, permitimos a los niños y niñas degustar una rica mazamorra de maíz morado.



EVALÚA Y COMUNICA RESULTADOS:

- Pedimos, una vez más, la colaboración de las familias, para que nos traigan información que puedan o materiales que traten dicha temática (cuentos, poesías, adivinanzas, información sacada de internet, juguetes, etc...) Nos dirigimos a la biblioteca y buscamos libros relacionados con este tema. Plantas del Perú.
- Preguntamos ¿Es verdad que en el Perú no existen plantas? ¿Es verdad que la tuna es una planta del Perú?
- Cada niño, levanta la paleta (V) o (F), según la respuesta sea verdadera o falsa.



- Invitamos a los niños y niñas a preparar sellos de papa, mencionamos que estamos utilizando una planta oriunda del Perú. Juegan a sellar utilizando témperas.



Cierre



REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:

- **Metacognición:**

- ✓ ¿Qué aprendí hoy?
- ✓ ¿Tuve alguna dificultad?
- ✓ ¿Cómo la superé?
- ✓ ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?
 - ✓ ¿Qué aprendiste sobre las plantas del Perú?

	<p>Autoevaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué hice? ✓ ¿Cómo lo hice? ✓ ¿Qué utilicé? ✓ ¿Para qué lo hice? ✓ ¿Qué producto obtuve? <p>Retroalimentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Decimos a los niños que hoy hemos indagado sobre las plantas del Perú. <p>Leo y coloreo el recuadro según corresponda.</p> <table border="1" data-bbox="368 636 1399 842"> <thead> <tr> <th data-bbox="368 636 1015 770" rowspan="2">CRITERIOS</th> <th data-bbox="1015 636 1118 680" style="background-color: #00ff00;"></th> <th data-bbox="1118 636 1267 680" style="background-color: #ffcc00;"></th> <th data-bbox="1267 636 1399 680" style="background-color: #ff0000;"></th> </tr> <tr> <th data-bbox="1015 680 1118 770">Lo logré</th> <th data-bbox="1118 680 1267 770">Lo estoy intentando</th> <th data-bbox="1267 680 1399 770">¿necesito mejorar?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="368 770 1015 842">✓ Los niños se alimentan, cumpliendo los protocolos de bioseguridad.</td> <td data-bbox="1015 770 1118 842"></td> <td data-bbox="1118 770 1267 842"></td> <td data-bbox="1267 770 1399 842"></td> </tr> </tbody> </table>	CRITERIOS				Lo logré	Lo estoy intentando	¿necesito mejorar?	✓ Los niños se alimentan, cumpliendo los protocolos de bioseguridad.			
CRITERIOS												
	Lo logré	Lo estoy intentando	¿necesito mejorar?									
✓ Los niños se alimentan, cumpliendo los protocolos de bioseguridad.												
RUTINAS	<p>ACTIVIDADES DE ALIMENTACIÓN Y RECREACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños se alimentan, cumpliendo los protocolos de bioseguridad 											

X. REFLEXIONES DE LA DOCENTE SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se obtuvo en esta actividad?
¿En qué aspectos debo mejorar en la próxima Actividad?	



JUGAMOS A DISFRAZARNOS

2. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : JOSE ANTONIO ENCINAS
 DOCENTE : BETSY NUÑEZ MEDINA
 GRADO Y SECCIÓN : 4 AÑOS



2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias / Estándar /Área	Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<p>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS. ESTANDAR: Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico dibujo, la pintura, la construcción la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.</p> <p>AREA: COMUNICACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> Explora y experimenta los lenguajes del arte Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos. 	<p>4 AÑOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento el teatro, la música, los títeres, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> Juegan a disfrazarse y conversan espontáneamente sobre el personaje que crearon <p>Instrumento de evaluación/Criterio de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> Ficha de seguimiento de sesiones Aprendo en Casa, cuaderno de campo <p>CRITERIO DE EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Manipula diversos materiales de manera creativa a partir de sus vivencias mediante el juego simbólico al jugar con sus disfraces y comparte sus creaciones
Enfoque Transversal	<ul style="list-style-type: none"> Enfoque de derechos 		
Valor			
<ul style="list-style-type: none"> Conciencia de derechos 	<p>ACTITUD:</p> <ul style="list-style-type: none"> Disposición a conocer y reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público <p>Ejemplo: El docente o adultos responsables incentivan que los niños jueguen y ellos reconocen que jugar es uno de sus derechos.</p>		

4. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none">Observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy.	<ul style="list-style-type: none">Ropa y accesorios en desuso (carteras, corbatas, sombreros, zapatos, gorras, entre otros) de los padres, hermanas o hermanos mayoresCajas, papeles, cintas, etcTelas y sábanasCaja vacía de cartón o de madera

Tiempo: 90 minutos

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN

PROCESOS PEDAGÓGICOS- DIDÁCTICOS

INICIO

15 minutos



- Evita tocarte los ojos, boca y nariz con las manos sin lavarte.
- Lávate las manos con agua y jabón antes de comer y después del ir al baño.
- Cúbrete con el antebrazo al toser o estornudar

ACTIVIDADES DE RUTINA:

ACTIVIDADES DE RUTINA
Rutina de la mañana: De ingreso, la oración, asistencia, el tiempo, el calendario, acuerdos, aseo, refrigerio, recreo, etc.
JUEGO SIMBOLICO
PRIMER MOMENTO / Planificación y Organización: -Los niños y niñas deciden en qué sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar.
SEGUNDO MOMENTO / Desarrollo del Juego orden: -Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.
TERCER MOMENTO / Socialización, representación, meta cognición: -Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron.

- Esta semana nuestra experiencia de aprendizaje es : "CREAMOS CON NUESTRA IMAGINACION"
- El tema del día de hoy es: "**JUGAMOS A DISFRAZARNOS**"
- Realizamos las siguientes preguntas: ¿Te gustaría jugar a disfrazarte? ¿Qué materiales crees que necesitarás para jugar a disfrazarte? ¿Qué personaje te gustaría ser?

PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Los niños y niñas exploran diversos materiales para jugar a disfrazarse y conversar sobre los personajes que crearon



- Proponle a tu niña o niño jugar a disfrazarse. Para ello, muéstrale las prendas de vestir y los accesorios que han recolectado juntos: carteras, collares, corbatas, sombreros, zapatos, gorras, cajas, papeles, etc.
- Permítele explorarlos y jugar libremente con ellos. Dale el tiempo necesario para hacerlo. Podría jugar a ser:



- Pregúntale si necesita más elementos para seguir jugando. Enseguida, piensen en qué otros elementos podrían serles de utilidad: telas, sábanas, etc.
- Acompaña a los niños y niñas a buscar en la casa los elementos que podrían añadir al juego.
- Sugierele que se mire en un espejo. Pregúntale si desea que le tomes fotos cuando esté jugando. Si accede, hazlo, pero sin interrumpir el juego.
- Cuando terminen de jugar, pregúntale: ¿Dónde guardaremos todos estos elementos? Escucha sus ideas. Seguro te dirá que, en una caja, en una bolsa, en una canasta o en otro objeto. Cuéntale que has conseguido una caja e invítala o invítalo a decorarla empleando los materiales que están en el espacio para crear. Te mostramos algunas propuestas:



- Acuerda con tu niña o niño el lugar donde colocarán la caja de disfraces.
- Al finalizar, pueden observar las fotos que tomaron y conversar sobre los personajes que crearon al jugar. Guarda las fotos en su portafolio digital. Recuerda que no es necesario imprimirlas.



Juegan a disfrazarse y conversan espontáneamente sobre el personaje que crearon

CIERRE

10 minutos



METACOGNICIÓN:

- ¿Qué aprendí?
- ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste?
- ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?

AUTOEVALUACIÓN:

- ¿Participo en todo momento con mis ideas?
- ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?



6. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE



- ¿Qué aprendimos hoy?
- ¿Qué fue lo que más te gusto?
- ¿Tuviste dificultad al realizar la actividad?

Docente del Aula

Director (a)

INICIAL



TEMA: “¿CÓMO SON LOS ANIMALES?”

3. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : JOSE ANTONIO ENCINAS
 DOCENTE : BETSY NUÑEZ MEDINA
 GRADO Y SECCIÓN : 4 AÑOS



2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias / Estándar / Área	Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA ESTANDAR: Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos, identifiquen información explícita, realiza inferencias sencillas a partir de esta información de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema utilizando vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoyó en gestos y lenguaje corporal en un intercambio generalmente participa y responde en forma pertinente en lo que le dicen AREA: COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral Infiere, interpreta información del texto oral Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica Interactúa estratégicamente con distintos locutores Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral 	4AÑOS <ul style="list-style-type: none"> Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros 	Responde preguntas formuladas a cerca de la historia que escuchó.
			Instrumento de evaluación/Criterio de evaluación
			- Mapa de calor y cuaderno de campo. CRITERIO DE EVALUACIÓN: Dialoga sobre cómo son los animales y responde preguntas asertivamente, esperando su turno para hablar. Escucha mientras su interlocutor habla preguntando y respondiendo sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.
Enfoque Transversal	<ul style="list-style-type: none"> Enfoque de Derecho 		
Valor	Actitudes o acciones observables		
Conciencia de derechos	ACTITUD: <ul style="list-style-type: none"> Disposición a conocer y reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público Ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> El docente o adultos responsables incentivan que los niños jueguen y ellos reconocen que jugar es uno de sus derechos. 		

3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> Observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de 	<ul style="list-style-type: none"> Láminas Hojas recicladas (buscar en el contenedor de reciclaje) Historia de Mateo y Ana.
Tiempo: 90 minutos	

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN

PROCESOS PEDAGÓGICOS- DIDÁCTICOS

INICIO	15 minutos
---------------	-------------------



- Evita tocarte los ojos, boca y nariz con las manos sin lavarte.
- Lávate las manos con agua y jabón antes de comer y después del ir al baño.
- Cúbrete con el antebrazo al toser o estornudar

ACTIVIDADES DE RUTINA:

ACTIVIDADES DE RUTINA
<p><u>Rutina de la mañana:</u> De ingreso, la oración, asistencia, el tiempo, el calendario, acuerdos, aseo, refrigerio, recreo, etc.</p>
JUEGO SIMBOLICO
<p><u>PRIMER MOMENTO / Planificación y Organización:</u> -Los niños y niñas deciden en qué sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar.</p>
<p><u>SEGUNDO MOMENTO / Desarrollo del Juego orden:</u> -Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.</p>
<p><u>TERCER MOMENTO / Socialización, representación, meta cognición:</u> -Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron.</p>

- Esta semana nuestra experiencia de aprendizaje es "Explorando el mundo animal"
- El tema de hoy es "**¿Cómo son los animales?**"
- Realizamos las siguientes preguntas: ¿Te gustaría escuchar una historia? ¿De qué crees que tratará?

PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Los niños y niñas participarán en conversaciones escuchando la historia preguntando y respondiendo sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido.



- Comentamos a los niños que, en los siguientes días, describiremos algunas necesidades y características de los animales, los compararemos y los clasificaremos.
- Hoy, conoceremos los tipos de cubierta que presentan los animales y por qué son importantes para que puedan vivir.
- Leemos con atención la siguiente situación:

Mateo y su hermana Ana tienen como mascotas a un perro llamado Morris y a una gata llamada Mila. Mateo y Ana disfrutaban de jugar con sus mascotas y ayudar en su cuidado.

Últimamente, Mateo ha observado que Morris se rasca mucho, le han salido unos granitos y se le ha caído el pelo por algunas partes del cuerpo, como su tronco y patas.

Preocupados, ellos decidieron, junto a su papá, hacer una consulta al veterinario.



En la consulta...

El veterinario observó a Morris y les preguntó a Mateo y a su papá: ¿Con qué frecuencia bañan a Morris y qué es lo que come?

Mateo respondió que come pollo, camote, etc., pero recordó que, hace unas dos semanas, su hermana Ana le dio un poco de la sardina que le dan a la gata Mila.

El veterinario les comentó que es posible que ese cambio en su comida sea la causa de lo que le ocurre a Morris.



- Responden las siguientes preguntas:
 - ¿Qué animales tienen Mateo y Ana como mascotas?
 - ¿Qué le ha ocurrido a Morris?
 - ¿De qué están cubiertos los cuerpos de Morris y Mila?
 - ¿Por qué crees que se le ha caído el pelo a Morris y su piel tiene granitos?
 - ¿Qué podrían hacer Mateo y su familia para evitar que Morris se enferme?
 - Preguntamos a los niños ¿De qué está cubierto el cuerpo de los animales?

El cuerpo de los animales puede estar cubierto de plumas, pelos o escamas.



- Pedimos a los niños que nombren dos animales de tu localidad o región que tengan las siguientes cubiertas:
- Escamas - Pelos - Plumas-Lana



Comenta con sus propias palabras de qué trató el texto y responde preguntas sobre el cuerpo de los animales.

CIERRE

10 minutos



METACOGNICIÓN:

- ¿Qué aprendí?
- ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste?
- ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?

AUTOEVALUACIÓN:

- ¿Participo en todo momento con mis ideas?
- ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?
- ¿Respeto los acuerdos de convivencia?



7. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE



- ¿Qué aprendimos hoy?
- ¿Qué fue lo que más te gusto?
- ¿En qué tuviste dificultad?



**TEMA: “IDENTIFICAN
SONIDOS CORTOS Y
LARGOS”**

5. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : JOSE ANTONIO ENCINAS
 DOCENTE : BETSY NUÑEZ MEDINA
 GRADO Y SECCIÓN : 4 AÑOS



2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias / Estándar / Área	Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
INDAGA MEDIANTE METODOS CIENTIFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS ESTANDAR: Explora los objetos, el espacio y hechos que acontecen en su entorno hace preguntas con base en su curiosidad, propone posibles respuestas, obtiene información al observar, manipular y describir, compara aspecto del objeto o fenómeno para comprobar la respuesta y expresa en forma oral o gráfica lo que hizo y aprendió AREA: CIENCIA Y TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> Problematiza situaciones para hacer indagación Diseña estrategias para hacer indagación Genera o registra datos o información Analiza datos e información Evalúa y comunica el proceso u resultado de su indagación 	4 AÑOS <ul style="list-style-type: none"> Obtiene información sobre las características de los objetos, seres vivos, hechos y fenómenos naturales que observa y/o explora y establece relaciones entre ellos. Registra la información de diferentes formas (dibujos, fotos, modelados) 	Los niños y las niñas identifican sonidos cortos y largos que está a su alrededor.
			Instrumento de evaluación/Criterio de evaluación Mapa de calor y cuaderno de campo. CRITERIO DE EVALUACIÓN: Obtiene información a través de la manipulación de los objetos para identificar el sentido del oído.
Enfoque Transversal	<ul style="list-style-type: none"> Enfoque de derechos Enfoque orientación al bien común 		
Valor	Respeto por las diferencias		
	ACTITUD: Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos por encima de cualquier diferencia. EJEMPLO: La docente propicia que los estudiantes elijan los materiales a emplear según lo que tengan a la mano y que socialicen con sus compañeros la manera en que los utilizaron.		

5. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> Observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de 	<ul style="list-style-type: none"> Lápiz, crayones, plumones Globos, cañita o tubo de papel, hilo o pabilo, sillas y cinta adhesiva
Tiempo: 90 minutos	

6. MOMENTOS DE LA SESIÓN

PROCESOS PEDAGÓGICOS- DIDÁCTICOS

INICIO

15 minutos

- Niños y niñas, antes de comenzar con nuestra sesión, vamos a recordar las recomendaciones que el **Ministerio de Salud** nos ha dado y que debemos practicar durante todos estos días para no contagiarnos del Coronavirus.... ¿Recuerdan? ¿A qué recomendaciones me estoy refiriendo?



- Evita tocarte los ojos, boca y nariz con las manos sin lavarte.
- Lávate las manos con agua y jabón antes de comer y después del ir al baño.
- Cúbrete con el antebrazo al toser o estornudar

ACTIVIDADES DE RUTINA:

ACTIVIDADES DE RUTINA
<p>Rutina de la mañana: De ingreso, la oración, asistencia, el tiempo, el calendario, acuerdos, aseo, refrigerio, recreo, etc.</p>
<p style="text-align: center;">JUEGO SIMBOLICO</p>
<p>PRIMER MOMENTO / Planificación y Organización: -Los niños y niñas deciden en qué sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar.</p>
<p>SEGUNDO MOMENTO / Desarrollo del Juego orden: -Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.</p>
<p>TERCER MOMENTO / Socialización, representación, meta cognición: -Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron.</p>

- Esta semana nuestra experiencia de aprendizaje es "SOMOS PEQUEÑOS CIENTIFICOS"
- El tema de hoy es "**Identificamos sonidos cortos y largos**"
- Realizamos las siguientes preguntas: : ¿Por qué es importante poder escuchar?, ¿Podemos distinguir los sonidos largos y cortos?

PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Los niños y las niñas identifiquen sonidos cortos y largos que está a su alrededor.



DESARROLLO

38 Minutos

- La maestra hará escuchar a los niños y niñas diferentes tipos de música (rock, baladas, merengues, etc.) . preguntara: ¿Qué ritmo te gusto más y por qué?, ¿Han escuchado alguna vez estos ritmos?, ¿Cuáles?, ¿Qué parte de su cuerpo utilizaron para poder escuchar los diferentes ritmos?



- Los niños y niñas responderán a las preguntas: ¿Por qué es importante poder escuchar?, ¿Podemos distinguir los sonidos largos y cortos? Presentamos un papelote para que los niños formulen sus hipótesis
- Presentamos siluetas de objetos que producen sonidos. La maestra preguntara a los niños: ¿Quién produce esos sonidos?, ¿Con que sentido los podemos percibir? Anotamos sus respuestas en un papelote. La maestra les muestra a los niños una imagen de un oído.



- Luego los invita a salir al patio y en silencio escuchar los distintos sonidos. En el salón los niños y niñas describen lo que escucharon y dibujan. Pintan lo que escucharon mediante la imaginación, escribirán los nombres con ayuda de la maestra. La maestra explicara a los niños y niñas la función del sentido del oído mediante el reconociendo de distintos sonidos
- La maestra les entrega a los niños y niñas una hoja con imágenes de distintos sonidos para los niños mediante líneas describan si el sonido que producen los objetos es largos o cortos.
- Los niños y niñas exponen sus trabajos con ayuda de la maestra.
- La maestra pregunta: ¿Qué sonidos fueron más largos?, ¿Qué sonidos fueron los más cortos? Los niños mencionan otros sonidos largos y cortos.

El maullido del gato 	Sonido de un pato 	Despertador 	Sonido de un avión 

- Los niños y niñas exponen sus trabajos con ayuda de la maestra
- La maestra pregunta: ¿Qué sonidos fueron más largos?, ¿Qué sonidos fueron los más cortos?
- La maestra explica la importancia del aseo en los oídos.



Los niños y las niñas identifiquen sonidos cortos y largos que está a su alrededor.

CIERRE

10 minutos

AUTOEVALUACIÓN:

- ¿Participo en todo momento con mis ideas?
- ¿Cumplo con el desarrollo de las actividades propuesta?
- ¿Respeto los acuerdos de convivencia?



8. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE



- ¿Qué aprendimos hoy?
- ¿Qué fue lo que más te gusto?
- ¿En qué tuviste dificultad al realizar la actividad?
-

PLAN DE TRABAJO PRESENCIAL

SESION DE APRENDIZAJE

I. TÍTULO: Reconocemos delante de – detrás de, en medio de

II. DATOS INFORMATIVOS:



• UGEL	
• DOCENTE	BETSY NÚÑEZ MEDINA
• GRADO	4 años
• FECHA	Martes 09 de agosto del 2022

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA / COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMÁTICA • Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	• Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como cerca de, lejos de, al lado de, hacia adelante, hacia atrás, hacia un lado, hacia el otro, hacia el otro lado que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno	• Verbaliza expresiones como "delante de", "detrás de", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. • Se ubica en el espacio y ubica objetos, reconociendo posiciones como "delante de", "detrás de".	• Observación • Lista de cotejo • Cuaderno de campo
ESTANDAR	• Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resolver			

	problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.
PROPOSITO DE LA SESION	<ul style="list-style-type: none"> • Que las niñas y los niños planifiquen el proyecto. Además, que resuelvan situaciones problemáticas relacionadas con la forma, movimiento y localización a través de la ubicación en el espacio: "delante de", "detrás de", en situaciones lúdicas.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> • Se ubican en el espacio: delante de y detrás de, en medio de.
VALOR	<ul style="list-style-type: none"> • Veracidad • Lealtad

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA:

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
RUTINAS	ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA: - Acciones de rutina	
INICIO	EJECUCIÓN DEL PROYECTO: ANTES DE LA ACTIVIDAD: - Solicitamos palitos para brochetas para la flor. - Preparamos para cada niño piezas para elaborar una flor.  DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: - Invitamos a los niños a realizar la actividad. MOTIVACIÓN: - Motivamos a los niños a salir al patio a jugar a las carretillas. - Se organizan en parejas y se forman en línea de partida. - Decimos que los niños se pongan delante y las niñas detrás.  - Dejamos que lo hagan solos para ver si reconocen o no la ubicación. - A la cuenta de tres salen las carretillas en carrera.	Juego

	<ul style="list-style-type: none"> - Terminado el juego en el aula preguntamos ¿A qué jugaron? ¿Con qué? ¿Se divertieron? ¿Quiénes iban delante y quiénes detrás? ¿Quién ganó? ¿Había alguien en medio de ustedes? Los niños responden. - Leemos la planificación y lo que queremos conocer hoy. - Preguntamos a los niños ¿Qué queremos saber hoy? ¿Dónde es delante? ¿Dónde es detrás? ¿Dónde es en medio? ¿Qué podemos hacer para saberlo? Los niños responden. - Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy jugaremos a reconocer las posiciones delante, detrás y en medio. 	
DESARROLLO	<p>APLICACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comentamos con los niños que para ubicar las posiciones delante, detrás y en medio, vamos a realizar algunos juegos. <p>Familiarización con el Problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proponemos a los niños elaborar una flor para regalarle a su mami en casa. - Explicamos que las flores tienen los pétalos delante y las hojas detrás y en el medio un palito que será su tallo. - Preguntamos ¿Qué vamos a hacer? ¿Para quién? ¿Dónde deben ir las flores? ¿Dónde deben ir las hojas? ¿Qué necesitamos saber para poder hacer la flor? ¿Dónde es delante y detrás? - Los niños expresan a su manera lo que han comprendido acerca del problema dibujando en su pizarrita cómo creen que será la flor. <p>Búsqueda y Ejecución de Estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Qué podemos hacer para saber en dónde es delante, detrás y en medio? ¿Qué necesitaremos hacer? ¿Necesitaremos materiales, Cuáles? - Con ayuda de los niños buscamos algunas estrategias para realizar la actividad. - En la pizarra anotamos lo que sugieren los niños: <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar el cuerpo • Utilizar materiales • Realizar juegos - Salimos al patio a realizar la actividad. <p>Vivenciamos con el cuerpo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Forman parejas y se ubican primero uno delante y otro detrás, viceversa. • Luego se colocan de tres y van rotando al colocarse en medio. • Juegan al espejo y en parejas uno señala lo que ve delante de su compañero: cara, pecho, barriga, etc. • Cambian de posición y el otro señala lo que hay detrás del cuerpo de su compañero: espalda, glúteos, etc. • Dan palmadas delante de un compañero. • Se colocan detrás de varios compañeros. 	<p>Pizarra Plumón</p> <p>Papelote Plumones</p> <p>Cuerpo</p>

- En parejas se miran y nombran lo que ven en medio de los ojos, la cara, en medio del tronco, manos, etc.
- Se forman de tres y nombran las características del niño que está en medio. Van cambiando de lugar hasta que los 3 hayan estado en el medio.



Vivencian con materiales:

- Con diferentes materiales juegan libremente a ubicarlos delante y detrás de su cuerpo.
- Colocamos sobre el piso, huellas de colores de pies y se ubican: delante de las huellas rojas, detrás de las azules, etc.
- Colocamos sillas, mesas, peluches y se ubican según la consigna delante –detrás.
- Lanzan pelotas hacia adelante y hacia atrás.
- Hacen rodar aros hacia adelante.
- Caminan arrastrando cintas hacia atrás.
- Colocan objetos en medio de...



- Durante la actividad los niños van verbalizando delante de, detrás de y en medio de.

Socialización de sus Representaciones:

- En el aula dialogamos con los niños, recordamos lo trabajado en el patio y preguntamos ¿Qué hicieron con su cuerpo? ¿Qué hicieron con los materiales? ¿Qué hicieron para saber dónde es delante, detrás y en medio? ¿Qué utilizamos? Los niños responden.
- Entregamos a cada mesa una lámina con la imagen que se muestra y siluetas de objetos de cocina.

Materiales diversos

Papelote
Cuadro
Lápices
Colores

Piezas
Chinches de 2 patitas
Palito de brocheta

- Entregamos a cada mesa un papelote con un cuadro en el que dibujarán haciendo una lista de las partes del cuerpo que están delante y detrás.

¿Qué hay delante, detrás y en medio de mi cuerpo?		
Delante	Detrás	En Medio
		

- Por grupos dan lectura a lo que dibujaron en sus listas.

Reflexión y Formalización:

- Reflexionamos junto con los niños sobre los procedimientos realizados para resolver el problema.
- Preguntamos ¿Qué hicieron para saber dónde es delante, detrás y en medio? ¿Qué hicieron primero? ¿Qué hicieron después? ¿Utilizaron su cuerpo, cómo? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Aprendieron?
- Decimos que como ya sabemos dónde es delante, detrás y en medio, ahora podremos hacer la flor para mamá.
- Entregamos las piezas de la flor y hojas.
- Arman colocando las hojas detrás de la flor utilizando un chinche de 2 patitas para unir las piezas.



- En medio de la flor pegan el palito de brocheta. Verbalizan la posición de las piezas.
- Llevan a casa su flor para mamá.

CIERRE

REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:

- **Metacognición:** ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?

	<ul style="list-style-type: none"> • Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? ¿Qué producto obtuve? • Retroalimentación: Decimos a los niños que hoy reconocieron las posiciones delante de, detrás de y en medio de y se ubicaron en ellas utilizando el cuerpo y objetos. 	
RUTINAS	ACTIVIDADES DE ALIMENTACIÓN Y RECREACIÓN: - Acciones de rutina	

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor				
NUÑEZ MEDINA BETSY YANIRA		76144021	betsynuezmedina2@gmail.com	
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico	
2. Tipo de Documento de Investigación				
<input checked="" type="checkbox"/> Tesis	<input type="checkbox"/> Trabajo de Suficiencia	<input type="checkbox"/> Trabajo Académico	<input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación	
3. Grado Académico o Título Profesional ¹				
<input type="checkbox"/> Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/> Título Profesional	<input type="checkbox"/> Título Segunda	<input type="checkbox"/> Maestría	<input type="checkbox"/> Doctorado
4. Título del Documento de Investigación				
<p>“Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en la Institución Educativa Inicial José Antonio Encinas”</p>				
5. Programa Académico				
EDUCACION INICIAL				
6. Tipo de Acceso al Documento				
<input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público ² (info:eu-repo/semantics/openAccess)		<input type="checkbox"/> Acceso restringido ³ (info:eu-repo/semantics/restrictedAccess) ^(*)		
(*) En caso de restringido sustentar motivo				

A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS⁴

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento.



Lugar	Dia	Mes	Año
Chimbote,	14	Nov.	2023



 Firma

Importante

1. Según Resolución de Consejo Directivo N°033-2016-SUNEDU-CO, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8, inciso 8.2
2. Ley N° 30035 Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y O.S. 006-2015-PCM
3. Si el autor elige el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma on line a la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la ley 822.
4. En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resúmenes de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-CONCYTEC-DEDC (numerales 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital
5. Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional en línea de hecho que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Todas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra
6. Según el inciso 12.1 del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales-RENAT. Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los resultados en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENAT, a través del Repositorio AEDCA.

Nota: - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley (Ley 27444, art. 32, párr. 32.3)

Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en la Institución Educativa Inicial José Antonio Encinas

por Betsy Nuñez Medina

Fecha de entrega: 23-may-2023 10:32a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2100139847

Nombre del archivo: INFORME_DE_TESIS_NU_EZ_MEDINA_ENERO_2023.docx (10.12M)

Total de palabras: 12650

Total de caracteres: 68702



Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en la Institución Educativa Inicial José Antonio Encinas

INFORME DE ORIGINALIDAD

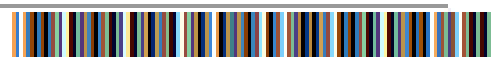


FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	9%
2	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	4%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	1%
7	docplayer.es Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	1%



9	funes.uniandes.edu.co Fuente de Internet	<1 %
10	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %
11	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
12	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.untrm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	1library.co Fuente de Internet	<1 %
16	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
17	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %



21	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	www.normalsuperiorocana.edu.co Fuente de Internet	<1 %
24	api-repositorio.unia.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Universidad San Marcos Trabajo del estudiante	<1 %
26	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
27	biblioteca.konradlorenz.edu.co Fuente de Internet	<1 %
28	repositorio.ipnm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
29	repositorio.unan.edu.ni Fuente de Internet	<1 %
30	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
31	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
32	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %



33	repositorio.tec.mx Fuente de Internet	<1 %
34	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
35	sexorajam21.weebly.com Fuente de Internet	<1 %
36	www.servilab.org Fuente de Internet	<1 %
37	www.takey.com Fuente de Internet	<1 %
38	Submitted to Universidad Peruana Cayetano Heredia Trabajo del estudiante	<1 %
39	cybertesis.unmsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
40	pirhua.udep.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
41	repositorio.usam.ac.cr Fuente de Internet	<1 %
42	www.amazon.com Fuente de Internet	<1 %
43	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
44	baracoero.com Fuente de Internet	



		<1 %
45	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
46	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
47	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
48	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
49	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
50	repositorio.uwiener.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
51	repository.uniminuto.edu Fuente de Internet	<1 %
52	www.care.org.pe Fuente de Internet	<1 %
53	tesis.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
54	www.regionlambayeque.gob.pe Fuente de Internet	<1 %



Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo

