

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



**Juegos tradicionales en el aprendizaje de matemática de
niños de la Institución Educativa N°572-El Tingo; 2021**

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

Autora

Burga Gallardo, Brisaida

Asesor

Villanque Alegue, Boris Bladimir

(ORCID:0000-0002-7030-1920)

Chimbote- Perú

2023

ÍNDICE

INDICE	2
PALABRAS CLAVE	3
KEYWORD	3
LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN (OCDE)	3
TÍTULO	4
RESUMEN	5
ABSTRACT	6
INTRODUCCIÓN	7
METODOLOGÍA	39
RESULTADOS	46
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	63
CONCLUSIONES	69
RECOMENDACIONES	70
AGRADECIMIENTOS	72
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	73
ANEXOS	78
Instrumento con ficha técnica – ficha de validación y resultados de confiabilidad	91
Matriz de consistencia lógica y metodológica	116
Programa de intervención implementado	119

PALABRAS CLAVE

Tema	Aprendizaje matemática
Especialidad	Educación Inicial

KEYWORDS

Theme	Mathematics learning
Specialty	Initial Education

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Línea	Teoría y métodos Educativos
Área	5. Ciencias Sociales
Sub área	5.3 Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación general



CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

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

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**Juegos tradicionales en el aprendizaje de matemática de niños de la Institución Educativa N°572 - El Tingo; 2021**" del (a) estudiante: **BURGA GALLARDO BRISAIDA**, identificado(a) con Código N° **1117200244**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **29%**, 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, 07 de septiembre de 2023

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



NOTA: Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

TÍTULO

Juegos tradicionales en el aprendizaje de matemática de niños de la Institución Educativa N°572-El Tingo; 2021

Traditional games in the learning of mathematics of children of the Educational Institution N°572-El Tingo; 2021

RESUMEN

El presente trabajo investigativo se planteó de propósito de mejorar el aprendizaje de la matemática con la aplicación del juego tradicional con discentes de la I.E. N°572 Caserío El Tingo.2021. La metodología empleada fue de tipología aplicada; y con esquema diseñado mediante el pre-experimental. Para ello se trabajó con 15 niños y niñas como población y muestra, en el cual se empleó un test como técnica. Los resultados arrojan en el post test se logró incrementar a un 53,3 % (8 niños) ubicándose en logro previsto sobre el aprendizaje de la matemática; mientras que 26,7 % (4 niños) logran el nivel de proceso, el 20,0 % (3 niños) han obtenido el nivel de logro destacado. Evidenciando que la mayor parte de los estudiantes han logrado durante el post test el nivel de logro previsto a diferencia del pre test que la mayoría habían obtenido niveles de proceso en el aprendizaje de la matemática, con el que se concluye que una prueba del estadístico $t = 2,478$ con 14 grados de libertad y una significancia bilateral de ,000 menor al estimado de 0,05; tomándose la decisión de rechazar la hipótesis nula.

ABSTRACT

The present investigative work was proposed with the purpose of improving the learning of mathematics with the application of the traditional game with students of the I.E. No. 572 Caserío El Tingo. 2021. The methodology used was applied typology; and with a scheme designed through the pre-experimental. For this, we worked with 15 boys and girls as a population and sample, in which a test was used as a technique. The results show in the post test it was possible to increase to 53.3% (8 children) being located in expected achievement on the learning of mathematics; while 26.7% (4 children) achieve the process level, 20.0% (3 children) have obtained the outstanding achievement level. Evidencing that most of the students have achieved the expected level of achievement during the post test, unlike the pre test that most had obtained process levels in learning mathematics, with which it is concluded that a test of the t statistic = 2.478 with 14 degrees of freedom and a bilateral significance of .000 less than the estimate of 0.05; making the decision to reject the null hypothesis.

INTRODUCCIÓN

Los antecedentes que se exponen en el presente rubro son los que a continuación se detallan. En el contexto internacional se consideran los aportes siguientes:

Aguilar y Paz (2019) en su tesis tuvo como objetivo principal; Fortalecer el desarrollo emocional mediante los juegos tradicionales en los niños de 5 a 6 años de Centro Educativo Ciudad Córdoba. La muestra está constituida de 28 alumnos, de 5 a 6 años de edad, el instrumento utilizado fue, la observación directa y el test de la figura humana, la metodología es de tipo cualitativo. La investigadora concluyó que la aplicación del juego tradicional, Juguemos en el bosque, también La Rayuela y demás juegos aplicados, demostraron que es la razón de ser del niño, a través del juego tienen aprendizajes y también permite al maestro conocer a sus estudiantes.

Arias (2019) en su tesis tuvo como objetivo principal; Diseñar una Propuesta didáctica haciendo uso de los juegos tradicionales como medio para que se desarrolle la autonomía en los niños, de 6 a 8 años, en la I.E.D Vista Bella - Bogotá. La muestra está formada de 35 alumnos siendo 20 de ellos niñas y 15 son masculinos de 6 a 8 años, de la I.E.D Vista Bella, los instrumentos utilizados fueron, el diario de campo y la rúbrica, la metodología es de tipo descriptivo – educativo. La investigadora concluyó que la propuesta desarrolló los juicios de valor los cuales fortalecen la autonomía de los niños del primer grado del colegio Vista Bella.

Las investigaciones de Aguilar y Paz, así como de Arias, encuentran su aporte solamente en la variable juegos tradicionales de como contribuyen para el desarrollo emocional y en su autonomía respectivamente; sin embargo, el aporte que se puede rescatar de los antecedentes mencionados está en relación a la variable juegos tradicionales.

En el ámbito nacional a continuación se exponen los aportes de los siguientes investigadores:

Castro y Robles (2018) en su tesis tuvieron como objetivo principal; Emplear los diversos juegos tradicionales como estrategia para restaurar vínculos afectivos en

los niños del grado de transición. La muestra está formada de 15 escolares entre 5 y 6 años de edad, los instrumentos utilizados fueron, la observación directa y el análisis de encuestas, la metodología es de tipo cualitativa. La investigadora concluyó que es importante mencionar que el auge de las nuevas tecnologías ha ocasionado que los niños tengan al menos una línea de aislamiento por conocer, también descubrir un mundo novedoso implantando estos juegos de gran valor cultural.

Cantor y Palencia (2017) en su tesis tuvo como objetivo principal; Establecer el papel que tienen los juegos tradicionales al ser empleados como estrategia didáctica del fortalecimiento en la habilidad social de los niños del Tercer grado del Colegio Universidad Libre. La muestra está conformada por 758 alumnos de 13 a 18 años de edad, los instrumentos utilizados fueron, los diarios de campo y el test de coeficiente emocional, la investigación es de tipo experimental. La investigadora concluyó que, las habilidades sociales en cada clasificación son fundamental en la vida de los alumnos, porque son herramientas de gran utilidad para el conocimiento propio y también para el acercamiento con el prójimo.

Lo que se puede rescatar de las investigaciones Castro y Robles. De Cantor y Palencia es el aporte de la variable de juegos tradicionales, no existen muchas contribuciones con respecto a la variable juego tradicional y el aprendizaje de la matemática con estudiantes del nivel inicial.

Correa (2019) en su tesis tuvo como objetivo principal; Mejorar el aprendizaje de operaciones matemáticas de los estudiantes en la Institución Educativa N° 18255, utilizando las actividades lúdicas para que desarrollen sus habilidades de razonamiento matemático. La Población se constituyó por la totalidad de alumnos en la Centro escolar N° 18255, y teniendo de muestra a todos los estudiantes del primer grado, los instrumentos utilizados fueron, la evaluación de pre y post test, optando por una metodología de tipo cuasi experimental con dos grupos no equivalentes con pretest y postest. La investigadora concluyó que la naturaleza del niño principalmente es jugar y por instinto, provocada de una fuerza interna que la mantiene en movimiento. Los aprendizajes en Promedio en el pretest fueron 6.83 y por lo tanto de la estrategia

didáctica “Juegos Tradicionales”; y el promedio del postest fue 15.37, se observa una diferencia importante.

Palomino y Encalada (2019). se propusieron como objetivo general demostrar de qué manera los juegos tradicionales contribuyen a desarrollar los pensamientos lógico matemático en escolares correspondiente a la I.E.I. N°225 “Miraflores” Tamburco- 2019. Aplicaron el instrumento en dos momentos un pre test, y después del tratamiento, se aplicó un pos test a los sujetos muestrales estaban conformada por un grupo experimental de 20 escolares que se encuentran en la edad de 5 años. Los resultados obtenidos reflejan que un 100% de niños lograron un desarrollo en el nivel bueno en la variable lógico matemática y de la misma forma en sus dimensiones de seriación, correspondencia, clasificación y localización con un resultado del 100% también en el nivel bueno. Evidentemente, de esta manera se demuestra que el juego tradicional viene hacer la adecuada estrategia de aprendizaje encargada de desarrollar el pensamiento lógico matemático en escolares que tienen cinco años.

Concha (2020), el investigador se propuso el siguiente propósito, de relacionar el juego tradicional con el aprendizaje en el área de matemáticas con alumnos de cuatro años del Centro Educativo N°297 Huipoca – Ucayali, 2020. Emplearon en el estudio un esquema de carácter no experimental, asumiendo la característica descriptivo – correlacional. Trabajándose con 20alumnos como muestra las que se sometió a ser evaluados empleando registro de notas con el fin de determinar el aprendizaje en el área de matemáticas y para tratar la variable el juego tradicional se aplicó una ficha de observación. Luego de haber recolectado la información y haber realizado la interpretación correspondiente se obtuvo el siguiente resultado: Los escolares llegaron a participar del juego tradicional en un 35% encontrando entre el nivel proceso y logro previsto, con respecto a la relación del aprendizaje de la Matemática un 45% se ubicaron dentro del nivel de inicio. Al realizar la prueba de hipótesis se demuestran que existe relación baja pero positiva de valor ($p=0,345$) y con significancia ($\text{sig.} > 0,05$). Concluyéndose con la existencia de una relación baja entre el juego tradicional con el aprendizaje de la Matemática como área.

Rumiche (2019), su tesis tuvo de propósito principal, de fijar la eficacia del programa de actividades asentado en el juego tradicional de recurso didáctico dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de la matemática con alumnos de la Comunidad Educativa N°15351 “Juan Velasco” – Chalaco. Tiene una muestra de 14 estudiantes, a los que se aplicó examen y lista de cotejo para evaluar la eficacia de los juegos, los instrumentos utilizados fueron, una ficha de observación y una lista de cotejo, la investigación es de tipo pre - experimental. Del cual se valió la investigadora para concluir que el programa de actividades basado en los juegos tradicionales es eficiente para ser empleada de recurso didáctico dentro de la enseñanza de la matemática con discentes del Centro Educativo Inicial N°15351.

Acuña y Gutiérrez (2018) en su tesis tuvo de fin principal, establecer cómo influye el juego tradicional dentro del desarrollo de la noción espacial en infantes que se encuentran en la edad de 4 años de la I.E. N°744 en Santa Ana Huancavelica. Tiene una muestra conformada por 16 niños, a los que se aplicaron la lista de cotejo con fines de evaluar la influencia del juego, siendo la pesquisa de tipo aplicada – experimental. Los resultados confirman que los juegos tradicionales tienen influencia significativa para desarrollar la noción espacial en discentes de 4 años en la I.E. N°744 Garbanzo Pucro - Santa Ana, Huancavelica, resultado que fue contrastado en base a los resultados con la estadística t de Student, que viene hacer una prueba paramétrica que tuvo por fin de establecer el nivel de significancia; encontrándose un $p < 0,05$.

En el plano regional se consideran a los siguientes investigadores:

Chilcón (2019), se trazó como meta principal de entablar relación del juego tradicional con el aprendizaje en la matemática en discentes que se encuentran en la edad d 5 años del Centro Inicial N°591 de la provincia de Cutervo durante el año 2018. Para ello se trabajaron fundamentada en una metodología con tipología aplicada cuyo diseño se sustentó en el pre experimental de un solo grupo. Se contó con una población muestral de 22 estudiantes a quienes para evaluar la variable dependiente se les administró una guía de observación como técnica con su ficha de observaci de instrumento. Obteniendo como conclusión es que, durante la prueba del post test, la

mayor parte de los estudiantes llegaron entre un nivel medio y alto de su aprendizaje, correspondiente a la noción básica y noción de orden, logrando como promedio de una media de 16.87 puntos; resultados que fueron producto de la aplicación del juego infantil tradicional como programa.

Yllanes (2019) en su tesis tuvo como objetivo principal; explicar la importancia del juego tradicional dentro del proceso de socialización del alumnos de la I.E. San Pablo. La muestra está conformada por todos los niños de inicial de la Institución Educativa N°256 perteneciente al centro poblado de San Pablo de la Región Ayacucho, los instrumentos utilizados fueron, la entrevista y la observación directa, la investigación es de tipo descriptivo. La investigadora concluyó que los juegos fortalecen el vínculo afectivo entre los niños y sus padres, en los niños entre sí mismos, básicamente para transmitir los valores del Ayni y la Minka.

Huamán (2018) en su tesis se planteó de objetivo principal, comprobar como influye el juego tradicional en el desarrollo psicomotriz del niño de 4 años de edad en el Centro Escolar N° 231 San Marcos. Teniendo como muestra representativa de 24 niños, que se encuentran en la edad de 4 años en la I.E. N°231 de San Marcos, los instrumentos utilizados fueron la escala de estimación y previamente se re realizó la validación, y teniendo como metodología con características de tipo Pre experimental y específicamente de prueba de pre y post test. La investigadora concluyó que el juego tradicional influye en la mejora del desarrollo psicomotriz con alumnos de la edad de 4 años de la I.E. N°231 de San Marcos.

Los fundamentos científicos sustentados en nuestro estudio esta descrita en los siguientes párrafos: Se inicia con la exposición de la variable independiente de los juegos tradicionales en la educación inicial

Se define a los juegos tradicionales, como aquel Juego que es una actividad libre realizada, sentida y situada en la vida diaria, pudiendo absorber al jugador sin la existencia de algún interés material y sin que se obtenga de ella algún provecho. Se realizan dentro de un tiempo y espacio determinado en el cual se desarrolla de manera

ordenada y sometidas a reglas, la que finalmente darán origen a las asociaciones. (Morillas, 1990).

También Gualotuña (2011) señala que un juego son actividades propias del niño, y su función proporciona estímulos de orden como el placer, y no solo por éxitos obtenidos, por el hecho de jugar; y el desarrollo emocional, también intelectual y social, así satisfaciendo algunas necesidades en el campo bio-psico-social. Encontrarse en fase del crecimiento hace que los niños se sientan impulsados al movimiento.

La teoría que da los fundamentos teóricos es la Teoría de la Dinámica Infantil de Buytendijk (1935) interpreta que el juego es la actividad derivada de una actitud o dinámica infantil. Si una persona adulta no dispone de esta actitud juvenil no puede participar de la pertinencia del juego (Lavega, 1997). “Este experto indica que el juego depende de la dinámica infantil, y que un niño juega porque es niño, es decir, que los caracteres propios de su ‘dinámica’ le impulsan a no hacer otra cosa que jugar” (Gallardo, 2018, p. 9).

De igual manera. Buytendijk explica la dinámica del juego en cinco puntos (Paredes, 2003, p. 89): jugar es siempre jugar con algo; todo juego debe desarrollarse; hay un elemento de sorpresa, de aventura; existe también una demarcación, un campo de juego, y unas reglas. “La teoría del juego de Buytendijk no da mayor explicación sobre la existencia de la diversidad de juegos durante la etapa del desarrollo del adolescente y del adulto, del mismo modo, limita la definición del juego en una actividad consistente en el juego del objeto o juguete; de esta manera separando la actividad lúdica como aquella que se caracteriza únicamente por su componente físico/motriz (Gallardo, 2018, p. 9).

Las características de los juegos tradicionales son de acuerdo a Coalla (2009): considera las siguientes características:

- Facilitan los aprendizajes de una región
- Posibilitan el desarrollo de la habilidad básica, genérica y específica, también, así como mejorar la capacidad de coordinación.
- Favorecen la descarga de las tensiones y energías.

- Conjeturan que es una alternativa para tener ocupado el tiempo libre.
- Es un elemento integrados socialmente.
- Promueven la estimulación de imaginación y creatividad.
- Incitan a realizar actitudes de cooperación, por el afán a superarse, el respeto, el compañerismo, entre otros.

Ahora corresponde concebir que es el juego y en sentido tiende a que se incorpore en el nivel educativo inicial.

El juego es un aspecto esencial del crecimiento, favorece en el desarrollo de las habilidades mentales, también sociales y físicas; medio natural por el que los niños expresan sus sentimientos y fantasías de modo espontáneo y placentero. Así mismo también sienta bases para el trabajo escolar y así para poder adquirir nuevas capacidades.

El juego permite al niño conocer el mundo, descubrir su cuerpo, y conocer a otras personas, relacionarse con estas, también desarrolla un vocabulario e imita los roles de adultos.

El juego es el medio primordial en aprendizaje del niño y niña de nivel inicial. Viene hacer la forma privilegiada para la expresión infantil. Según Cagigal (1996) dice que es una acción libre, desinteresada también intrascendente que se efectúa en limitación temporal y limitación espacial en la vida diaria, conforme a las reglas, establecidas y cuyo elemento es la tensión. Autores citados por (Unknown, 2012). Señalan las siguientes características:

- Es libre.
- Se organizan la actividad para uno mismo.
- Coadyuvan a tener conocimiento de la realidad.
- Promueve la afirmación del infante.
- Es eminentemente que posibilita el proceso socializador.
- Tienen por función la desigualdad, también es integrador y rehabilitador.
- El material no es indispensable dentro del juego tradicional.
- Los jugadores tienen que cumplir reglas y aceptarlas.
- Se realiza en cualquier lugar.

- Ayuda en la educación de los niños.

La importancia del juego dentro del aprendizaje de la educación inicial se da por los siguientes argumentos:

Jugar es la actividad más importante en la vida del niño. Es un modo más efectivo de aprendizaje, es también una preparación para la vida. Jugando se aprende a comunicar, ejercita la imaginación y prueba sus habilidades e ideas, también entrena el uso de cada una de las partes de su cuerpo, y conoce el mundo que rodea y desarrolla mejor su inteligencia.

Jugar es ganar tiempo, es aprender, es sentir placer, integrarse en el mundo que lo rodea, y es uno de signos importantes donde el niño sano física y mentalmente, es un modo natural que tienen los niños para crecer.

Las dimensiones que se consideran en la práctica del juego tradicional son las siguientes:

- a. Planificación del juego.** Vienen hacer diferentes actividades realizadas antes de ser ejecutadas la actividad del juego; como de formular reglas a seguirse antes, durante y luego del juego, con el fin que el niño se divierta y contar con un ambiente armonioso y de agrado del niño. Con sus compañeros, su comportamiento afecta el desarrollo físico y cognitivo de los estudiantes. Teniendo en cuenta lo señalado por Gallardo y Gil (2009), “vienen hacer todos los elementos y medios que contribuyen al realizar o ejecutar el juego tradicional; dado a que fueron elaborados con recursos de su contexto y muchos de ellos comprados dentro del mercado” (p. 45).
- b. Ejecución del juego.** Vienen hacer aquellas actividades realizadas durante la ejecución de la actividad del juego, donde se percibe la participación del integrante de manera individualizada y la forma de interacción social en el momento de interactuar, siempre siendo respetuoso de orientaciones del maestro. Además, vienen hacer aquellas acciones que llevan a seguir

una secuencia de ejercicios que dentro de la práctica son consideradas como procesos exitosos dentro del proceso de carácter técnico instruccional del maestro (Rodríguez, 2018). La ejecución hace referencia a la autogestión o el proceso seguidos al desarrollar una actividad, teniendo en cuenta el referente, un juego tradicional se da con el fin de que el niño se divierta.

- c. Evaluación del juego. Toma en cuenta la descripción de secuencias durante todo el proceso de desarrollo, al encontrar una dificultad en el momento del desarrollo de la campaña del juego, la resuelve, y si los amigos se apoyan mutuamente con buenas intenciones o sin camaradería, y lo más importante, si respetan las reglas del juego no, con el fin de que el estudiante entienda las orientaciones y de esta manera ir desarrollando capacidades perceptivas y de secuencias de una acción realizada.

Nos corresponde hacer la exposición de la información con referente a la variable dependiente del aprendizaje del área de la matemática

Para poder definir el aprendizaje en la matemática, en primer lugar, definiremos lo que entendemos por aprendizaje y en un segundo momento detallaremos sobre cómo aprenden el área de matemática.

El aprendizaje de manera general se define como: aquel proceso que “Origina el cambio de forma duradera en la conducta de la persona, producto de la experiencia que fue capaz de influir de manera permanente dentro de la conducta del organismo, como fue expresado por (Doman, 2009).

Se define al aprendizaje de matemática, como un proceso para construir, representar de manera significativa y reflexiva situación o material real. Estando los procesos en el interior para ir desarrollando a medida que el discente va interactuando con los de su entorno tanto social como cultural. Del mismo modo, el aprendizaje es funcional, dado a que los contenidos nuevos que se van asimilando se muestran a disposición para ser utilizado en diversas situaciones, como lo expresa (Chacón, 2008).

Los conocimientos se forman en los esquemas de la persona, como producto de la realidad, y la comparación con esquemas de los demás niños que lo rodean. De ahí se desprende las contribuciones de Lev Vygotsky que ha sido considerar al niño o niña como un ser social eminentemente y conocimiento de si mismo como un producto social (Carretero, 1998).

A continuación, se señalan las Teorías del aprendizaje:

- a. La teoría de Piaget. Desarrolló su teoría desde un punto de vista constructivista, afirmando que los niños juegan un papel activo en el aprendizaje. Para Piaget, las diversas estructuras mentales se modifican y combinan entre sí, mediante las experiencias, adaptaciones y organización del pensamiento. Gracias al cambio y situaciones novedosas el aprendizaje existe. En la medida que crecemos, la percepción sobre el mundo se actualiza. Este proceso consiste en planes que hacemos en nuestra mente. La adaptación ocurre a través del proceso de asimilación, los procesos de asimilación cambian la realidad externa, mientras que los procesos de adaptación cambiar nuestras estructuras mentales.
- b. La teoría de Ausubel. La psicóloga y educadora creía que “para que las personas aprendan, deben actuar sobre la base del conocimiento previo. Así, teniendo de ejemplo, si deseo que un hijo entienda sobre un mamífero, lo primero tenemos que comprobar que se conoce sobre el perro y que piensa sobre él para actuar en seguida. Estas definiciones son elaboradas mediante un organizador previo que buscan consistencia al interior de nuestro cerebro. La teoría está muy orientada a la práctica.; dado a que el aprendizaje significativo está enmarcado en contraste al aprendizaje memorístico (retención de una larga lista sin pensar) la cual producirá un conocimiento duradero y más interiorizado. Estos conceptos están relacionados y superpuestos a lo largo del tiempo, ahorrándonos varios pasos en cada momento que queremos dialogar de un tema o realizar algo como de jugar baloncesto.

- c. La teoría del aprendizaje social de Bandura, enfatiza dentro de su postura la función social de la variable y combina una representación conductual con una perspectiva cognitiva, postura que priorizan los procesos de estudios psicológicos. Bandura afirma que casi todo nuestro comportamiento es adquirido a través de la observación y la imitación. Depende de nosotros cuando decidimos cómo actuaremos, dado a que los patrones que estamos expuestos nos afectan mucho. Aquí, la importante de tener cuidado por la violencia extrema de los medios comunicativos; donde niños puedan conocer que no está bien pegar a su compañero de clase, de esta manera interioriza la violencia de las series de televisión que es de su preferencia, siendo probable mantener un comportamiento agresivo en diferentes circunstancias y momentos. En otras palabras, si ven un problema resuelto por un puñetazo en la televisión, pueden empujar a un amigo en la escuela con el fin de conseguir un juguete la próxima semana (Arranz, 2017).

Deslindaremos lo que es Área de Matemática

Desde que nacen, los niños y las niñas exploran su entorno con naturalidad, utilizando la totalidad de sus sentidos con el fin de captar información para resolver el problema a medida que se presenta. En el momento de la exploración, manipulan objetos y establecen relaciones que les permiten agrupar, clasificar y emparejar según sus propios criterios. Asimismo, los niños desarrollan gradualmente una mejor comprensión de las relaciones espaciales entre sus propios cuerpos y el espacio, otras personas y objetos en el entorno. Poco a poco, desarrollará relaciones más complejas, que le llevarán a resolver situaciones relacionadas con la cantidad, la forma, el movimiento y la posición. La forma en que los niños aprenden matemáticas en este nivel es paso a paso de acuerdo con el desarrollo de su pensamiento. es decir, la madurez neurológica, emocional, emocional y física del niño, y las condiciones de aprendizaje que surgen en el aula, de esta manera permitiendo el desarrollo y organización del pensamiento matemático. En razón a las características de los niños y niñas de estas edades, las situaciones de aprendizaje deben desarrollarse a partir de actividades que despierten el interés por la resolución de problemas, actividades que

requieran construir relaciones, probar diversas estrategias y comunicar sus resultados. La concreción del perfil de egreso de los estudiantes de educación general básica es propicia para el desarrollo de diversas habilidades. El área de Matemáticas promueve y facilita el desarrollo y conexión de las siguientes habilidades en niños y niñas: la resolución del problema de Cantidad y la resolución del problema de forma, movimiento y localización.

Entre los enfoques que sostienen para desarrollar la competencia del área de matemática. Partiendo del marco teórico y la metodología que orientan el aprendizaje corresponden a un enfoque de resolución de problemas, definido a partir de las siguientes características:

Las matemáticas son consideradas que vienen hacer un producto de la cultura con característica dinámica y que se encuentra en constante cambio, desarrollo y reajuste.

Todas las actividades matemáticas tienen como escenario la solución de problemas planteados en situaciones que se consideran eventos significativos que tienen lugar en diversos contextos. Estas situaciones se dividen en cuatro grupos: situaciones cuantitativas, situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, situaciones de forma, movimiento y posición, y situaciones de gestión de datos e incertidumbre.

Dentro del planteamiento y resolución de problemas, los estudiantes se enfrentan a desafíos sin conocimientos previos de estrategias de solución, lo que les obliga a desarrollar un proceso de indagación y reflexión social y personal que les permita superar las dificultades u obstáculos que se presenten en la búsqueda de soluciones. En el camino, los estudiantes construyen y reconstruyen su conocimiento conectando y reorganizando ideas y conceptos matemáticos que emergen como soluciones óptimas a problemas que agregan complejidad.

Los niños y niñas son ellos mismos los responsables de realizar el planteamiento o también puede ser realizado por el docente tratando de promover la creatividad y de ser interpretada nuevas y diferentes situaciones.

La emoción, la actitud y la creencia proceden de fuerzas impulsadas por el aprendizaje.

Las competencias consideradas para el II Ciclo del nivel inicial, se tienen a los siguientes:

La competencia de la resolución de los problemas de cantidad, cuyas capacidades son: Traducir una cantidad a una expresión numérica, comunicar la comprensión del número y la operación, el empleo de estrategias y procedimiento de estimación y cálculos.

En relación a la descripción de la competencia a lograr al final del II ciclo. Resolver problemas relacionados con objetos en el entorno basados en sus características perceptivas; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, clasificar hasta 5 objetos, comparar el número y peso de objetos, agregar y eliminar hasta 5 elementos, usar sus cuerpos, Materiales específicos o dibujos para su representación. Expresar cantidades de hasta 10 objetos usando estrategias como contar. Utilice cuantificadores: "muchos", "pocos", "ninguno" y expresiones: "más que", "menos que". Utilizar conceptos de tiempo como "antes o después", "ayer", "hoy" o "mañana" para expresar la "pesadez" y la "ligereza" de los objetos y el paso del tiempo.

El desempeño del niño de 5 años; cuando un niño resuelve un problema de cantidad y va logrando el nivel esperado durante el II ciclo, efectúa desempeños como el siguiente:

Comparando, agrupando, y conservando algunos elementos sueltos, se establece la relación entre los objetos del entorno según sus características percibidas. El niño expone los criterios que utiliza para agrupar. Ejemplo: Después de un viaje al parque, la maestra les pregunta a los niños cómo agrupar las cosas que

trajeron; también cuando el niño luego de haber observado y comparado objetos que recolectó, nos indica que puede separar la piedra de las hojas del árbol.

Organice hasta cinco objetos por tamaño, longitud y grosor. Ejemplo: Durante el juego, Oscar organiza bloques de madera en cinco torres de diferentes tamaños. Ordenarlos de menor a mayor.

Establecer correspondencia uno a uno en la vida diaria. Ejemplo: Antes de una actividad de dibujo, la maestra le pide a una niña que la ayude a distribuir materiales a sus compañeros. Él le dijo que cada mesa tendría un cartón y preguntó: "¿Cuántos cartones necesitamos?" La niña contó las mesas y dijo: "Seis cartas".

Usar varias expresiones para expresar la comprensión de la cantidad, el peso y el tiempo: "muchos", "pocos", "ninguno", "más que", "menos que", "más peso", "más peso menos", "ayer", "hoy" y "mañana" - en la vida cotidiana. Ejemplo: Un niño señala un calendario y le dice a la maestra: "Solo faltan unos días para el viaje".

Contar hasta 10 utilizando materiales concretos o su propio cuerpo en situaciones cotidianas que requieran contar. Ejemplo: Niños jugando tumba lata. Después de tirar la pelota, cuentan y dicen: "¡Tiramos 10 latas!".

Utilizar los números ordinales "primero", "segundo", "tercero", "cuarto" y "quinto" para identificar el lugar o posición de un objeto o persona, utilizando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Una niña explica cómo hacer una ensalada de frutas. Dice: "Primero eliges la fruta a utilizar; segundo, lavas la fruta; tercero, la pelas y troceas; cuarto, la pones en un plato y la mezclas con una cuchara".

Usa el conteo en situaciones cotidianas en las que necesite recolectar, agregar o quitar hasta cinco objetos.

En relación a la segunda competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, desarrolla y combina las siguientes capacidades: modela el objeto con formas geométricas y las transforma y utiliza estrategias y el procedimiento para orientar el espacio.

Describiendo los niveles de la competencia que se espera al final del II ciclo. Resolver problemas relacionando objetos del entorno con formas 2D y 3D. Expresa

la posición de "más cerca", "más lejos" y "al lado" con respecto a los objetos en el espacio, así como el desplazamiento de "adelante, atrás", "a un lado, al otro lado". Esto también expresa la comparación de las longitudes de dos objetos: "es más largo que" y "es más corto que". Utilizar estrategias para resolver problemas al construir objetos con materiales concretos o moverse por el espacio.

El desempeño del niño de 5 años; al resolver este tipo de problemas de forma, movimiento y localización; se espera lograr al final del II ciclo lo siguiente:

Utilizar materiales concretos para establecer la relación entre la forma de los objetos del entorno y sus formas geométricas conocidas. Ejemplo: La niña Karina elige un cubo, explora el entorno y dice que los dados y la caja de cartón son similares a la forma que eligió para el cubo.

Crear relaciones de medida y usar expresiones como "es más largo", "es más corto", etc. en la vida cotidiana. Ejemplo: Franco dice que su cinta es más larga y Luisa dice que la de ella es más larga. Franco y Luisa comparan las cintas y resulta que la cinta de Luisa es más larga. Le dijeron: "La cinta de Loisa es más larga".

Se orienta a sí mismo ya los objetos en su espacio, en base a esto organiza sus acciones y acciones para moverse. Crea relaciones espaciales dirigiendo sus movimientos y acciones al mover, posicionar y orientar objetos en situaciones cotidianas. Utiliza el cuerpo o palabras —como "más cerca", "lejos", "al lado"; "adelante", "atrás", "lado", "otro lado"— que muestran las relaciones que se establecen entre cuerpos, espacios y objetos en el entorno.

Expresa su experiencia con materiales concretos y dibujos que demuestran relaciones espaciales y medidas entre personas y objetos. Ejemplo: Un niño dibuja los puestos y productos a la venta en un mercado local. En esta pintura, comparó su posición con las proporciones de las personas y los objetos que observó durante sus visitas.

Probar diferentes enfoques para resolver situaciones específicas relacionadas con la posición, el movimiento en el espacio y la construcción de objetos con materiales concretos. Elija un método para lograr su propósito y explique por qué lo

usa. Ejemplo: Los niños están practicando diferentes tiros y uno de los niños dice: "¡Me voy a acercar al cajón y tiro!". "¡Lancé la pelota más fuerte!", dijo otra niña.

En relación al aprendizaje de la matemática, los niños experimentan su primera experiencia escolar a la edad de tres años y llegan a la escuela con una gama de conocimientos aprendidos en el hogar y en el entorno, muchos de los cuales se absorben a través de la repetición o las experiencias de juego y los medios a su disposición. Una vez en el salón de clases, "toda esta información es sistematizada, secuenciada y organizada en pensamientos e ideas que ayudan al niño a comprender el entorno. Es aquí donde las matemáticas cobran importancia porque le permiten al niño relacionarse para comprender el entorno sociocultural y natural". realidades que le rodean.

Sus primeros "sentidos" (vista, oído, tacto, gusto, olfato) formarán conceptos y desarrollarán así la estructura del razonamiento matemático. El campo debe enfatizar la aplicación del razonamiento matemático a la vida real, buscar el desarrollo de conceptos y desarrollar habilidades, destrezas y actitudes matemáticas a través del juego como un medio típico de aprendizaje para los niños. Debe considerarse fundamental que los niños utilicen material concreto como base para alcanzar un nivel de pensamiento abstracto.

El campo de las matemáticas brinda la lateralidad y la representación simbólica herramientas del lenguaje que facilitan la construcción del pensamiento y el desarrollo de conceptos y procedimientos matemáticos. Es por ello que el uso adecuado del lenguaje debe facilitar la comunicación matemática".

El desarrollo del fundamento matemático en pre escolares compete: la identificación, reconocimiento y definición de la característica del objeto que se halla a su alrededor, la relación de las características de los objetos al clasificar, ordenar, seriar, asociar y secuenciar, manipulación de las características del objeto produciendo cambios o transformaciones en diversas situaciones y objetos de su contexto, para así no relacionarlos exclusivamente con la operación aritmética.

Los conceptos matemáticos, las habilidades y las actitudes son necesarios para que los niños puedan resolver los problemas que surgen en la vida cotidiana de manera creativa, oportuna y relevante. Las matemáticas son necesarias para la vida, dice el Ministerio de Educación, "así como la comida misma sobrevive, y sin las matemáticas nuestro mundo estaría vacío. En algún momento, muchos investigadores creen que los humanos hemos evolucionado para aprenderlas, o que instintivamente nos conectamos y conectamos con Las matemáticas ayudaron a los humanos a desarrollar la civilización, por eso son tan importantes en la vida cotidiana, desde la prehistoria marchar hacia las represas e informar a los clanes que las represas no eran una sino dos o tres, el hecho concreto de construir una choza y luego construir una casa o un templo no hubiera sido posible sin el concepto de números. Siempre estuvieron las matemáticas con nosotros, solo esperando que la persona las cuantifique, organice y jerarquice (MINEDU, 2017).

Con respecto al componente básico del aprendizaje del área de matemática, se tiene:

Al concepto básico, las matemáticas asumen clases especiales de símbolos que los niños deben comprender y dominar como primer paso en la resolución de problemas y, por lo tanto, las matemáticas son un lenguaje especial que transmite conceptos a través de símbolos. A través de los símbolos, los niños son capaces de generalizar y unificar sus conceptos, llevándolos a la abstracción. Así, conceptos particularmente relevantes para el lenguaje de las matemáticas son: cantidad, dimensión, orden, relación, magnitud, espacio, forma, distancia y tiempo.

La percepción visual, a través del proceso de percepción, el niño establece una conexión con el entorno que lo rodea y, a su vez, establece una conexión entre la existencia y el entorno. La percepción es un proceso activo que permite la organización de los datos transmitidos por los sentidos en base a la experiencia previa con objetos, formas, esquemas perceptivos, que permitirán el posterior dominio de tareas bidimensionales. Por ejemplo, a los niños que han jugado con triángulos tridimensionales les resultará más fácil identificarlos cuando los vean dibujados. El máximo desarrollo de la percepción visual se alcanza entre los 42 meses y los 7 años de edad. Después de esta etapa, la percepción se vuelve más precisa y específica, y

el niño ve similitudes y diferencias entre los estímulos físicos. Producto del rápido desarrollo del lenguaje de un niño entre el segundo y el tercer año, aumenta el número de "conceptos" procesados, incidiendo también en la predisposición de la percepción, en la medición que se da en gran número de palabras que sirven para identificar el objeto y especificarlo (Bustamante, 2015).

La correspondencia término a término; teniendo en cuenta que los elementos de dos grupos están relacionados entre sí, la correspondencia es una de las operaciones que se logran cuando un niño es capaz de relacionar todos los elementos de un grupo con todos los elementos del otro grupo. En un principio, las operaciones son intuitivas, comparan entre dos grupos y reconocen cuando el número de elementos de ambos grupos es igual, consiguiendo así la igualdad entre grupos. “Durante la etapa de correspondencia intuitiva, el niño compara las colecciones de manera global con base en los aspectos perceptivos de la colección. Es por esto que cuando la configuración perceptiva de la colección cambia, el niño no puede establecer la equivalencia grupal debido a que los objetos están agrupados o separados.

Los números ordinales, los niños utilizan los números ordinales de forma intuitiva desde una edad temprana. Al decir "soy el primero", "el último" y "juan segundo", nos mostraron el uso correcto de los números ordinales. "Los números ordinales utilizan los nombres y símbolos de los números romanos; como los niños no conocen símbolos, solo conocen los nombres de algunos números ordinales, como, por ejemplo: primero, segundo y último. El número base indica el tamaño de una serie o grupo. Si se dice que es ocho, indica que el conjunto tiene la propiedad de contener ocho elementos, mientras que los números ordinales describen la posición de un número o elemento según el número anterior.

La reproducción de figuras y secuencia; tradicionalmente, la representación de personajes se considera un factor importante a la hora de evaluar el desarrollo de un niño. La escala de Bender, que incluye la reproducción de figuras geométricas, se ha utilizado para detectar déficits en la percepción visual que pueden derivar en dificultades de aprendizaje del estudiante.

Reconocimiento de figuras geométricas, la capacidad de reconocer y discriminar estímulos es fundamental para el desarrollo de las tareas académicas. "El objetivo de este campo de reconocimiento de figuras geométricas es también evaluar las capacidades perceptuales visuales del niño, pero para el reconocimiento de formas geométricas básicas. Por lo tanto, supone un vocabulario geométrico y una asociación de conceptos geométricos, y su evaluación tiene en cuenta el cálculo elemental. prueba.

Reconocer y reproducción de números; los números son propiedades asignadas a las colecciones y se refieren a su tamaño. Forman parte del sistema numérico y tienen nombres y símbolos para representarlos. Los símbolos que representan números se llaman números y se especifican mediante las palabras del idioma al que corresponden. Hay diez dígitos simples que pueden formar cualquier número (del 0 al 9), y se llaman números porque pueden corresponder a los dedos de la mano.

La cardinalidad, este número es una propiedad de la colección que representa su tamaño. El hecho de que un niño pueda contar o reconocer algunos números no significa que tenga conocimientos sobre los números, significa que tiene pensamientos. Algunos estudiosos incluso han sugerido que los conceptos numéricos y el pensamiento van de la mano, y que la etapa de pensamiento pre cognitivo correspondería a la etapa prenumérica.

A los conceptos numéricos les sigue la posibilidad de establecer correspondencia y equivalencia, por lo que cuando los niños establecen equivalencia entre dos conjuntos, significa que establecen que ambos tienen las mismas propiedades numéricas. Al dominar el concepto de números, comienza a surgir la posibilidad de realizar operaciones sencillas con números. Considere que "la operación es un acto de internalización, es decir, el proceso de manipulación sin ejecución concreta. Cuando uno percibe que el infante desarrolla problemas, efectúa una operación concreta y luego traduciéndolo en una solución aritmética; la que significa comprender el enunciado (quitar, agregar) y donde interviene la razón para la búsqueda de la operación (suma, resta).

La conservación. Este concepto nos permite entender que, aunque la relación de los elementos de un conjunto cambie, la cantidad sigue siendo la misma. Se dice que el concepto de conservación, fundamento necesario de toda actividad racional, necesita ser establecido por el niño a través de un sistema regulador interno que compense los cambios externos que puedan sufrir los objetos de la colección, siempre que no sumen o sumen. eliminar cualquier cosa. Por ejemplo, aunque traslademos un líquido de un recipiente alto y delgado a uno bajo y ancho, el niño debe percibir que la cantidad de líquido sigue siendo la misma. La conservación de la materia evoluciona hacia la conservación de la cantidad, lo que significa que los niños comprenden que las cantidades son las mismas a pesar de que los elementos se presenten de manera diferente.

La relación del juego y el aprendizaje de la matemática. Los juegos siempre van de la mano de las matemáticas. Crecieron jugando al "escondite", contando el número de personas presentes y luego contando hasta 20 para encontrarlos, aprendiendo la secuencia de números y recordándolos, o contando mentalmente mientras jugaban canicas y yaz.

Los juegos bien elegidos pueden introducir un tema, ayudar a comprender mejor un concepto o proceso, reforzar conocimientos ya adquiridos, adquirir habilidades algorítmicas o descubrir la importancia de atributos, reforzar la automatización y reforzar contenidos.

Por tanto, se puede decir que ayuda a los estudiantes a adquirir habilidades de desarrollo del pensamiento matemático de alto nivel. Se utiliza para enseñar contenidos y estrategias de resolución de problemas. Una lección de juego es aquella que está motivada de principio a fin, generando entusiasmo, diversión, interés, desbloqueo y alegría por aprender matemáticas. Además, atendiendo peculiaridades de cada estudiante en forma individual.

Se consideraron dimensiones del aprendizaje de la matemática:

Resuelven problemas de regularidad, equivalencia y cambio. Trata de que el estudiante aprenda a describir equivalencias y generalizar regularidades y variaciones de una magnitud respecto de otra a través de reglas generales que le permitan encontrar valores desconocidos, determinar límites y hacer predicciones sobre el comportamiento de los fenómenos. Para ello propone ecuaciones, desigualdades y funciones y utiliza estrategias, procedimientos y propiedades para resolverlas, graficarlas o manipular expresiones simbólicas. Por lo tanto, también lleva a cabo razonamientos inductivos y deductivos, identificando leyes generales a través de varios ejemplos, propiedades y contraejemplos.

La competencia implica para el discente el combinar las siguientes capacidades: Transformar datos y condiciones en expresiones algebraicas: significa convertir los datos, valores desconocidos, variables y relaciones de un problema en expresiones gráficas o algebraicas (modelos) para resumir sus interacciones. También significa evaluar un resultado o expresión formulada frente a las condiciones de la situación y formula preguntas o problemas partiendo de una expresión o situación.

Comunicar su comprensión de las relaciones algebraicas: esto significa expresar su comprensión de conceptos, conceptos o propiedades de patrones, funciones, ecuaciones y desigualdades estableciendo relaciones entre ellos; utilizando lenguaje algebraico y diversas formas de representación. Así como explicar información presentando contenido algebraico.

Encontrar reglas generales usando estrategias y procedimientos: es la selección, ajuste, combinación o creación de procedimientos, estrategias y algunas propiedades para simplificar o transformar ecuaciones, desigualdades y expresiones simbólicas, permitiéndole resolver ecuaciones, determinar dominios y rangos, representar rectas, rectas, parábolas y funciones diversas.

Argumentar a favor de afirmaciones sobre relaciones conmutativas y equivalencia: significa hacer afirmaciones sobre variables, reglas algebraicas y propiedades algebraicas, razonamiento inductivo para generalizar reglas y pruebas deductivas y propiedades de prueba y encontrando nuevas relaciones.

Resuelve el problema de forma. Movimiento y localización. Implica que el estudiante se oriente y describa la posición y el movimiento de los objetos y de él mismo en el espacio, visualizando, interpretando y relacionando características de los objetos usando formas geométricas bidimensionales y tridimensionales. Significa que realizan mediciones directas o indirectas de la superficie, perímetro, volumen y volumen de los objetos y que buscan diseñar objetos, planos y modelos utilizando instrumentos, estrategias y procedimientos y alcances constructivos para construir representaciones de formas geométricas. Además, se describen trayectorias y rutas utilizando sistemas de referencia y lenguajes geométricos.

Implicando esta competencia la combinación entre las capacidades. Modelado de objetos con formas geométricas y sus transformaciones: a través de formas geométricas, elementos y atributos de los objetos para establecer un modelo que reproduzca las características, posición y movimiento de los objetos; posición y transformación en el plano. También consiste en evaluar si el modelo viene cumpliendo con las situaciones dadas dentro del problema.

Comunicar su comprensión de las formas y relaciones geométricas: comunicar su comprensión de las propiedades de las formas geométricas, sus transformaciones y su ubicación en un sistema de referencia, también utiliza el lenguaje geométrico y las representaciones gráficas o simbólicas para establecer relaciones entre estas formas.

Orientarse en el espacio usando estrategias y procedimientos: seleccionar, ajustar, combinar o crear una variedad de estrategias, procedimientos y recursos para construir formas geométricas, trazar rutas, medir o estimar distancias y superficies, y convertir binarios y ternarios. Forma tridimensional.

Justificar afirmaciones sobre relaciones geométricas: Elaborar afirmaciones sobre posibles relaciones entre elementos y propiedades de formas geométricas. Según su navegación o visualización. Del mismo modo, justifica, valida o refuta, fundamentada en la experiencia, los contra ejemplos y el conocimiento sobre la propiedad geométrica, utilizando un raciocinio inductivo o deductivo.

La justificación de la investigación se da en los siguientes términos:

La importancia de los primeros años de los niños y niñas es la valoración de su educación; el aprendizaje del área curricular de matemática; por tanto, el estudio es conveniente su ejecución por qué es un tema que contribuye a mejorar el aprendizaje de los niños en el nivel de educación inicial, mediante la utilización de juegos tradicionales como “juguemos en el bosque”, “saltar la cuerda”, “el rey manda”, “el ratón y el gato”, “la gallinita ciega” y “las escondidas” entre otros; es muy cierto que por el hecho del advenimiento de la tecnología no significa que debemos soslayar los juegos tradicionales que son parte de nuestra cultura y que van a contribuir en la mejora del desempeño escolar fundamentalmente de las matemáticas.

Como aporte científico, se considera que con los resultados que se obtenga en la presente investigación, se podrá aplicar en diversas instituciones, porque se evidenciará la mejora del nivel de aprendizaje de las matemáticas los niños de educación inicial, mejor nivel en comunicación, matemáticas y demás áreas de educación inicial; así mismo nos permitirá profundizar los conocimientos a los docentes para que se dé la importancia necesaria al desarrollo de los juegos tradicionales como una auténtica estrategia para el aprendizaje de las matemáticas para los niños, contando con la colaboración de las familias y de la comunidad educativa en su conjunto.

Respecto al aporte social, se verá cuando se apliquen los juegos tradicionales, como un reencuentro social con los padres por qué al jugar hacen memoria cuando eran niños y compartieron sus conocimientos por experiencia de generación en generación, hay una integración tanto de padres, niños y docentes; de la misma manera su efecto de la aplicación de una propuesta de juegos tradicionales podrá verse sus efectos cuando mejore el aprendizaje de la matemática. Consecuentemente los beneficiarios de los resultados de la investigación repercutirán en todos los sujetos de la educación de la Institución Educativa donde realizamos la investigación.

En relación a la utilidad metodológica del presente estudio radica en que las experiencias realizadas servirán como orientaciones metodológicas de cómo se debe realizar una investigación trabajando con sesiones de aprendizaje basados en los

juegos tradicionales para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en niños de 5 años de edad. Por lo mencionado anteriormente, el presente trabajo de investigación aborda un tema de los juegos tradicionales, lo cual servirá como apoyo bibliográfico para nuevos estudios respecto a este tema.

El problema que hemos planteado se describe de la manera siguiente:

La situación problemática del aprendizaje de las matemática es muy crucial no siempre se han obtenido buenos resultados en los sistemas educativos del mundo, y estos se evidencia claramente en los resultados de las evaluaciones de PISA, en consecuencia, en niño no claramente la noción del número, no sabe establecer pequeñas secuencias numéricas no sabe sumar, restar, multiplicar y dividir, además no conoce el alfabeto, y lo que es peor no sabe resolver problemas matemáticos breves y sencillos.

El Perú, según las estadísticas en los últimos años se ha ubicado ocupando los últimos lugares en la educación tanto en matemáticas como comunicación, por lo que en cada gobierno se han ido cambiando las estrategias de enseñanza que permitan mejorar el rendimiento académico en estas áreas curriculares. Así que las y los docentes de educación inicial son los encargados de mejorar la calidad educativa mediante el aprendizaje, ya que de los primeros conocimientos que adquieran van a depender de los alumnos (as) para que puedan desarrollar conocimientos de todas las áreas curriculares tanto de comunicación, matemática y las demás áreas que les permita mejorar su desempeño escolar.

Para priorizar la situación problemática de nuestros niños de educación inicial, se ha identificado un bajo rendimiento en el aprendizaje de la matemática, las causas sean probablemente: desconocimiento de los juegos en general y de manera específica los tradicionales por la influencia de la tecnología, la cual lleva a mostrar al bajo rendimiento académico.

El Juego es acción libre ejecutada y sentida situada en la vida diaria, pero que puede absorber al jugador sin que haya ningún interés material tampoco se obtenga en

ella provecho alguno, se ejecuta en un determinado tiempo y espacio, se desarrolla en orden y sometido a reglas que dan origen a las asociaciones de (Morillas, 1990).

Jugar es la actividad más importante en la vida del niño. Es un modo más efectivo de aprendizaje, es también una preparación para la vida. Jugando se aprende a comunicar, ejercita la imaginación y prueba sus habilidades e ideas, también entrena el uso de cada una de las partes de su cuerpo, y conoce el mundo que rodea y desarrolla mejor su inteligencia.

A través de la ejecución de esta investigación se pretende evidenciar como las y los docentes de educación inicial desarrollan los juegos tradicionales en los procesos de la enseñanza y del aprendizaje, así mismo capacitar a los docentes para que se dé la importancia necesaria al desarrollo de los juegos tradicionales como medio de aprendizaje para los niños del nivel inicial, contando con la colaboración de los padres de familia.

Se aplicará los juegos tradicionales, como un reencuentro social con los juegos tradicionales que los padres jugaron cuando eran niños y compartir conocimientos por experiencia de generación en generación, hay una integración tanto de padres, niños y docentes.

Se plantea algunas soluciones; fomentar el trabajo en equipo y promover la coordinación motora gruesa, implementación de nuevos materiales en los juegos tradicionales, taller de capacitación sobre juegos tradicionales, mejorar la calidad de vida de los niños y niñas de la Institución Educativa - N° 572 Caserío El Tingo.

Durante la práctica pedagógica en la Institución Educativa - N° 572 Caserío El Tingo, mediante la técnica de la observación que la mayoría de los niños y niñas, proceden de familias en donde los padres tienen bajo grado de instrucción, en consecuencia la mayor responsabilidad es por parte de la docente de educación inicial de esta institución, frente a esta realidad las docentes de inicial tenemos que enseñar estrategias como los jugos tradicionales para mejorar el aprendizaje; ante ello nos formulamos el problema siguiente:

Formulación del Problema: ¿En qué medida la aplicación de juegos tradicionales mejorará el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de la Institución Educativa - N° 572 Caserío El Tingo?2021?

Este trabajo de investigación se realizará para mejorar el aprendizaje de la matemática de los niños a través de los juegos tradicionales, como: “juguemos en el bosque”, “saltar la cuerda”, “el rey manda”, “el ratón y el gato”, “la gallinita ciega” y “las escondidas”, etc.; en los en niños y niñas de la Institución Educativa mencionada.

Se conceptualiza y se operacionaliza las siguientes variables de estudio:

La Variable Independiente: Juegos tradicionales se conceptualiza

Gualotuña (2011) El juego es una actividad propia del niño, y su función proporciona estímulos de orden como el placer, y no solo por éxitos obtenidos, por el hecho de jugar; y el desarrollo emocional, también intelectual y social, así satisfaciendo algunas necesidades en el campo bio-psico-social. Encontrase en fase del crecimiento hace que los niños se sientan impulsados al movimiento

Variable dependiente: Aprendizaje.

Los conocimientos se forman en los esquemas del individuo, como producto de la realidad, y la comparación con esquemas de los demás niños que lo rodean. (Carretero, 1998). Los niños y niñas, desde que nacen, exploran de manera natural todo aquello que los rodea y usan todos sus sentidos para captar información y resolver los problemas que se les presentan; actuando sobre los objetos y establecen relaciones que les permiten agrupar, ordenar y realizar correspondencias según sus propios criterios. Asimismo, poco a poco van logrando una mejor comprensión de las relaciones espaciales entre su cuerpo y el espacio, otras personas y los objetos que están en su entorno. Progresivamente, irán estableciendo relaciones más complejas que los llevarán a resolver situaciones referidas a la cantidad, forma, movimiento y localización- (MINEDU,2016).

Variable Independiente Juegos tradicionales se operacionaliza de la manera siguiente.

Se medirá la propuesta pedagógica con la ficha de observación donde se tendrá en cuenta las dimensiones de planificación, ejecución y evaluación de la propuesta basado en los juegos tradicionales.

Variable dependiente: Aprendizaje del área de matemáticas

Se medirá la variable cuando la investigadora observe las operaciones o actividades que realizarán los niños (as) cuando tenga en cuenta la dimensión: resolución de problemas de cantidad, en las subdimensiones de: traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones y usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo y para la dimensión: resolver problemas de forma, movimiento y localización se tendrá en cuenta las siguientes subdimensiones: modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones, comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas y finalmente usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

Operacionalización de las variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
Independiente: Juegos tradicionales.	Planificación de juegos tradicionales	Cumple con el desarrollo de los juegos.	1,2,y 3
		Toma iniciativa para proponer acuerdos de convivencia.	
		Se compromete a cumplir con los acuerdos durante el juego.	
	Ejecución del juego	Participa activamente en el juego al aire libre.	4,5,6 y 7
		Socializa fácilmente con sus compañeros.	
		Comprende las consignas dadas por la Profesora.	
		Colabora con sus compañeros cuando lo requieren.	
	Evaluación del aprendizaje	Describe en forma adecuada la secuencia del juego desarrollado.	8,9 y 10
		Resuelve dificultades que se presentan en forma asertiva	
		Colabora con sus compañeros cuando lo requieren	
Dependiente: Aprendizaje del área de matemática	RESUELVEN PROBLEMAS DE CANTIDAD. Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Establecen relaciones entre el objeto de su contexto teniendo en cuenta la característica perceptual al efectuar la comparación, agrupar y dejando sueltos algún elemento.	1 y 2
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Efectúa seriaciones de grosor, longitud, tamaño teniendo en cuenta hasta 5 objetos.	3,4,5,6,7 y 8
		Establecen correspondencias de situaciones cotidianas de uno a uno.	
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Utilizan diferentes expresiones al mostrar la comprensión de cantidad, peso y tiempo. Maneja los términos: “más que”, “ninguno”, “menos que”, “mañana”, etc. En diversas situaciones.	9,10,11 y 12.
		Cuenta hasta 10 frente a situaciones cotidianas donde se necesite contar a partir del empleo de material concreto.	
		Emplea el número ordinal: primero, segundo, tercero, etc. Estableciendo la posición del objeto y de la persona mediante su cuerpo o material concreto.	
		Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.	

	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	13,14 y 15
	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Relaciona medidas empleadas en su uso diario como expresiones: es más largo, es más corto.	16,17 y 18
	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Ubica su cuerpo y objetos dentro del espacio mediante movimientos y desplazamientos. Relaciona espacios y orienta movimientos. Ubica objetos de uso cotidiano. Expresa mediante su cuerpo palabras como cerca, hacia adelante, etc. Relaciona su cuerpo con el espacio y el objeto con su entorno. Representa mediante material concreto y dibujo sus vivencias. Relaciona el espacio donde se encuentra objetos y la persona. Resuelve de diferentes maneras una situación referida a la ubicación. Realiza desplazamientos dentro del espacio. Construye objetos de material concreto. Selecciona formas para lograr su objetivo y manifiesta porque lo utilizó.	19,10 y 21

La Hipótesis se enuncia de la siguiente manera:

La aplicación de juegos tradicionales mejora de manera significativa el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de la Institución Educativa - N° 572 Caserío El Tingo. Hualgayoc.2021.

El objetivo general queda enunciado de la manera siguiente:

Determinar que la aplicación de juegos tradicionales mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de la Institución Educativa - N° 572 Caserío El Tingo.2021.

Los objetivos específicos son los siguientes:

- a.** Identificar el nivel de aprendizaje del área de matemática de los niños y niñas de la Institución Educativa N°572 Caserío El Tingo-Hualgayoc; antes de la aplicación de los juegos tradicionales.
- b.** Aplicar las actividades de la propuesta de juegos tradicionales para mejorar el aprendizaje del área de matemática de los niños de la IE. Mencionada.
- c.** Comparar el nivel de aprendizaje del área de matemática antes y después de haber aplicado los juegos tradicionales en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 572 Caserío El Tingo.

METODOLOGÍA

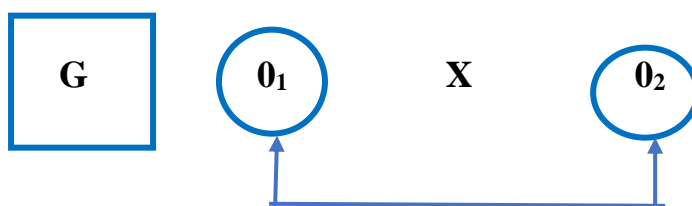
La Metodología se describe de la manera siguiente considerando sus componentes:

El Tipo de investigación

El tipo de investigación es aplicada concordante con Sánchez y Reyes (2015) afirman que esta investigación se caracteriza por el interés que tienen el investigador por aplicar las teorías (as) a una realidad concreta. Estos estudios buscan conocer para luego actuar a fin de resolver una situación objetiva. (p.37) Se denomina también investigación práctica, es la investigación que busca la aplicación de los conocimientos adquiridos, para luego implementarlo y sistematizar la práctica basada en investigación (Murillo, 2008).

Diseño de la Investigación

La investigación se resuelve con un diseño Preexperimental de preprueba/posprueba con un solo grupo (Hernández y Mendoza, 2015) que consiste aplicar una prueba antes al único grupo denominado experimental y luego se da el tratamiento o se aplica el estímulo para posteriormente volverlos a medir el nivel de logro obtenido conocido con posprueba. (p.163). Con este diseño el investigador manipula la variable experimental, bajo condiciones controladas. Permite elaborar pronósticos, que se convierten en leyes e incrementa el mejoramiento de la acción educativa, en nuestro caso el aprendizaje del par de matemática en educación inicial.



Donde:

- G** : Es el grupo de estudio (niños y niñas de la Institución Educativa N° 572 Caserío El Tingo).
- O₁** : Es la prueba de entrada antes de las estrategias.
- X** : Es la propuesta experimental (juegos tradicionales).
- O₂** : Es la prueba de salida.

Población muestral

Está constituido por los 15 alumnos entre niños y niñas de 5 años de edad, de la Institución Educativa N° 572 Caserío El Tingo. Hualgayoc. Tal como se aprecia en la siguiente matriz:

Población muestral de los niños de cinco años de la IE. N° 572 Caserío El Tingo. Hualgayoc. Cajamarca

EDAD	ESTUDIANTES		TOTAL
	Hombres	Mujeres	
5 años(sección única)	05	10	15
Total	05	10	15

El tipo de muestreo que se optó en el presente estudio fue el muestreo no probalístico.

Las técnicas de investigación

En el presente estudio se trabajará con la técnica del test para determinar el nivel de aprendizaje antes y después de la aplicación de la propuesta de los juegos tradicionales en el área de matemática de los niños (as) de 5 años.

Los instrumentos

Selección y validación de los instrumentos

El instrumento para recoger los datos serán los formatos de los test que son un listado de preguntas de acuerdo a sus dimensiones e indicadores para a evaluar la

variable aprendizaje del área de matemática, en la cual se estructuró teniendo en cuenta las dimensiones de la variable; así para la dimensión 1: Traduce cantidades a expresiones numéricas, se elaboraron 2 ítems; para la dimensión 2: Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones se diseñaron 6 ítems para la dimensión 3: Usa estrategias y procedimientos de estimación de cálculo, se elaboraron 4 ítems. Para la dimensión 4: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones se diseñaron 3 ítems. Para la dimensión 5: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas se diseñaron 3 ítems. Y para la dimensión 6: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio se laboraron 3 ítems, haciendo un total de 21 ítems.

La escala que se considera es: 1= Inicio 2=En proceso 3= Logro previsto
4= Logro destacado.

Validez del instrumento del aprendizaje del área de matemática

El instrumento diseñado fue validado a través de los criterios por tres expertos en el tema, quienes determinaron su juicio de valor. A continuación, se presenta los resultados de los expertos.

Resultados de la validación del área de aprendizaje matemática

VALIDADOR	EXPERTO	RESULTADO DE APLICABILIDAD
Meza Rojo Beatriz	Magister en Educación	Instrumento aprobado para su aplicación
Martínez Sánchez Teresa Isabel	Magister en Educación	Instrumento aprobado para su aplicación
Varas Boza Lucy Joaneth	Magister en Educación	Instrumento a probado para su aplicación

Confiabilidad del instrumento

Después de haber sido entregados los instrumentos de recolección de datos por los tres jueces validados estos emitieron un juicio de valor que se tuvo en cuenta por la investigadora para realizar las correcciones sugeridas de manera oportuna con la

finalidad de que los instrumentos cumplan con los criterios de claridad, congruencia, contexto y dominio del constructo.

Con respecto a la confiabilidad de los instrumentos se siguieron los siguientes pasos:

- Se inicia con la determinación de los indicadores que se desprenden de las dimensiones o aspectos y éstas a su vez por cada una de las variables de la investigación, para darle facilidad y claridad de la formulación de los ítems que la investigadora puede registrar la información de la muestra observada que garanticen la coherencia de los registros y garanticen una información pertinente en la obtención de los datos requeridos.
- Se redactaron los ítems en forma clara y precisa, así como las instrucciones respectivas que serán validadas por los expertos del nivel de educación inicial.
- Se aseguró, en un segundo momento a un índice favorable del nivel de la confiabilidad de dichos formatos de ambas variables administrándolo en una muestra piloto de 10 niños (as) de la población de otra institución educativa que tuvieron las mismas o similares características de educación inicial donde deben arrojar resultados favorables corrigiendo algunos ítems por su imprecisión en la construcción definitiva de los mencionados ítems y sus respectivas alternativas, corrigiéndose para quedar listos para que posteriormente se multicopien de acuerdo a la muestra seleccionada.

Resultados de la fiabilidad de Alfa de Cronbach

Así mismo, se procesó la información con la herramienta estadística de la fiabilidad de alfa de Cronbach cuyo valor es 0,875 demostrándonos un alto índice de fiabilidad del mencionado instrumento de recolección de datos.

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,875	,865	15

El procesamiento y análisis de información

En una primera instancia se procederá a trabajar mediante el procesamiento manual de la información; una vez que se ha recolectado todos los datos, se tendrá que organizarlo de acuerdo a sus respectivos códigos y posteriormente se estructurarán en matrices y esquemas con respecto a los puntajes de ambas variables de estudio.

También se procesará la información electrónicamente mediante el paquete estadístico del SPSS versión 25 para poder procesar la información de la variable aprendizaje del área de matemática de los niños, información que automatizadamente se convirtieron en tablas y figuras estadísticas, quedando constituida como los resultados de la investigación

Técnicas estadísticas

Las técnicas estadísticas que se emplearán serán las frecuencias y estadísticos como parte de las tablas y figuras estadísticas luego se obtendrán el nivel de mejora del aprendizaje del área de matemática.

Con la información recopilada se trabajarán con medidas estadísticas de tendencia central:

- La media aritmética.

Es la técnica estadística que se utilizará será para encontrar el valor promedio de las puntuaciones de la encuesta referente al valor promedio de los puntajes alcanzados. Cuya fórmula es la siguiente:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

También se empleará las medidas de variabilidad o inferenciales, entre ellas será el empleo la:

- Desviación estándar

$$s = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^N (x_i - \bar{x})^2}{N - 1}}$$

S = Desviación estándar

Σ = Suma de

X_i = Valor de un conjunto de datos

\bar{x} = Media del conjunto de datos

N = Número de datos

• Media de error estándar

$$SE = \sigma/\sqrt{n}$$

SE = se refiere al error estándar de la muestra σ se refiere a la desviación de la muestra n es el tamaño de la muestra

Comprobación de la hipótesis con la T de Student

En la investigación realizada se ha utilizado la técnica de T Students de muestra independientes siempre en cuando cumpla la prueba de normalidad; en caso contrario se aplicará la prueba no paramétrica de Wilkonson.

RESULTADOS

Tabla 1

Pre test del aprendizaje del área de matemática de niños de 5 años de la IE. N° 572 El Tingo. Hualgayoc.2021.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	4	26,7	26,7
Proceso	11	73,3	100,0
Total	15	100,0	

Nota: esta tabla muestra los niveles del aprendizaje en porcentaje del área de matemática.

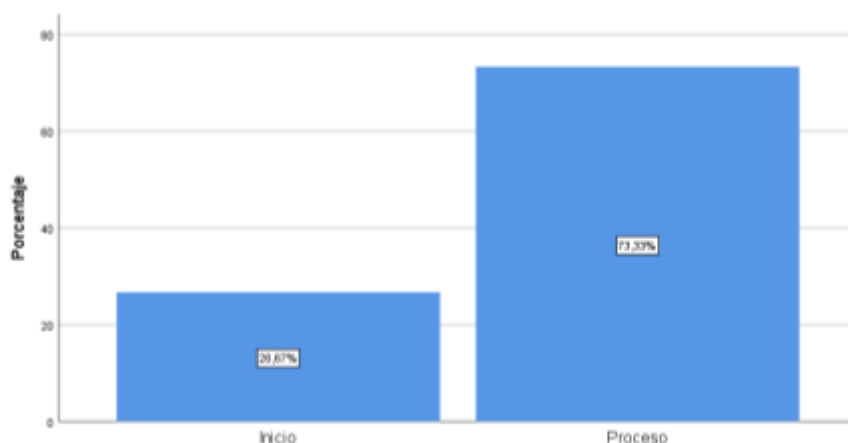


Figura 1

Pre test del aprendizaje del área de matemática de niños de 5 años de la IE. N° 572 El Tingo. Hualgayoc.2021.

Análisis

En la Tabla y Figura 1 se evidencia que el 73,3 % que representan a 11 niños se ubican en el nivel de proceso en el pre test del aprendizaje del área de matemática; mientras que el 26,7 % logran el nivel de inicio, no se obtiene ningún porcentaje en los niveles de logro previsto ni logro destacado. En consecuencia, se demuestra que la mayoría de niños ha logrado un nivel de proceso en el pre test del aprendizaje del área de matemática de los estudiantes de 5 años de la IE. N° 572 El Tingo. Hualgayoc.2021

Tabla 2

Pre test de traducción de cantidades a números en el aprendizaje del área de matemática de niños de 5 años de la IE. N° 572. El Tingo. Hualgayoc.2021.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	5	33,3	33,3
Proceso	10	66,7	100,0
Total	15	100,0	

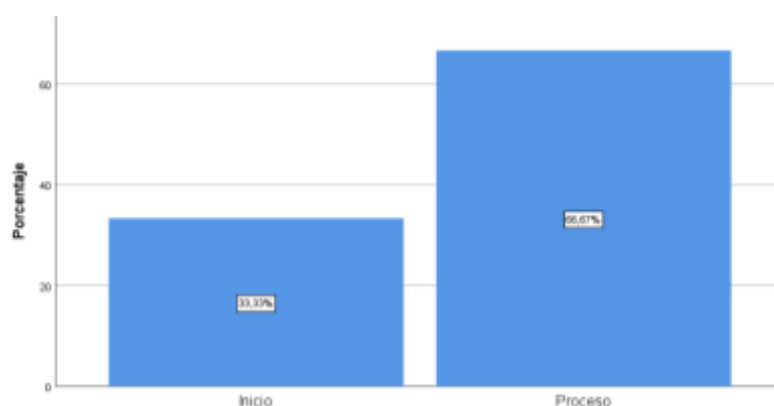


Figura 2

Pre test de traducción de cantidades a números en el aprendizaje del área de matemática de niños de 5 años de la IE. N° 572. El Tingo. Hualgayoc.2021

Análisis

En la Tabla y Figura 2 se observa que el 66.7 % que representan a 10 niños ha logrado el nivel de proceso en el pre test sobre la traducción de cantidades a números del aprendizaje del área de matemática; mientras que el 33,3 % que representan 5 alumnos logran el nivel de inicio, no se obtiene ningún porcentaje en los niveles de logro previsto ni logro destacado. En consecuencia, se demuestra que la mayoría de niños ha logrado un nivel de proceso en el pre test sobre la traducción de cantidades a números en el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes de 5 años de la IE. N° 572 El Tingo. Hualgayoc.2021.

Tabla 3

Pre test de la comunicación de números y operaciones comprendidas en el aprendizaje del área de matemática de niños de 5 años de la IE. N° 572. El Tingo. Hualgayoc.2021.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	6	40,0	40,0
Proceso	9	60,0	100,0
Total	15	100,0	

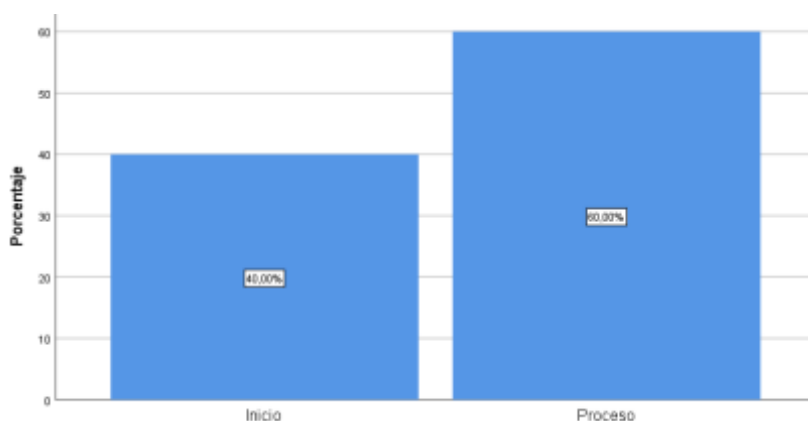


Figura 3

Pre test de la comunicación de números y operaciones comprendidas en el aprendizaje del área de matemática de niños de 5 años de la IE. N° 572. El Tingo. Hualgayoc.2021.

Análisis

En la Tabla y Figura 3 se observa que el 60,0 % que representan a 09 niños ha logrado el nivel de proceso en el pre test sobre la comunicación de números y operaciones comprendidas del aprendizaje del área de matemática; mientras que el 40,0 % que representan 6 alumnos logran el nivel de inicio, no se obtiene ningún porcentaje en los niveles de logro previsto ni logro destacado. En consecuencia, se demuestra que la mayoría de niños ha logrado un nivel de proceso en el pre test sobre la traducción de cantidades a números en el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes de 5 años de la IE. N° 572 El Tingo. Hualgayoc.2021.

Tabla 4

Pre test del uso de estrategias de estimación y cálculo en el aprendizaje del área de matemática de niños de 5 años de la IE. N° 572. El Tingo. Hualgayoc.2021

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	6	40,0	40,0
Proceso	9	60,0	100,0
Total	15	100,0	

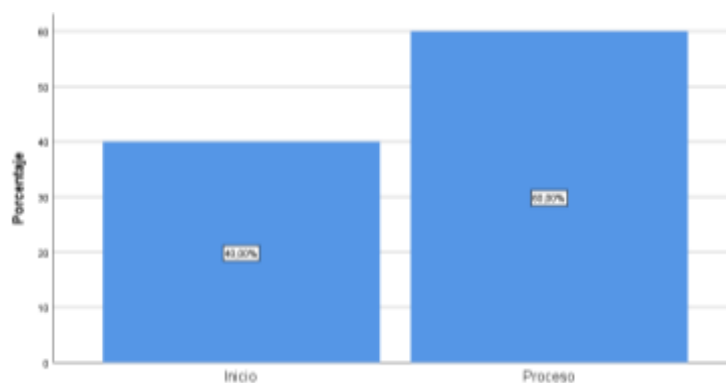


Figura 4

Pre test del uso de estrategias de estimación y cálculo en el aprendizaje del área de matemática de niños de 5 años de la IE. N° 572. El Tingo. Hualgayoc.2021

Análisis

En la Tabla y Figura 4 se visualiza que el 60,0 % que representan a 09 niños ha logrado el nivel de proceso en el pre test sobre el uso de estrategias de estimación y cálculo en el aprendizaje del área de matemática; mientras que el 40,0 % que representan 6 alumnos logran el nivel de inicio, no se obtiene ningún porcentaje en los niveles de logro previsto ni logro destacado. En consecuencia, se demuestra que la mayoría de niños ha logrado un nivel de proceso en el pre test sobre el uso de estrategias de estimación y cálculo en la traducción de cantidades a números en el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes de 5 años de la IE. N° 572 El Tingo. Hualgayoc.2021.

Tabla 5

Pre test si modela objetos con formas geométricas en el aprendizaje del área de matemática de niños de 5 años de la IE. N° 572. El Tingo. Hualgayoc.2021

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	6	40,0	40,0
Proceso	9	60,0	100,0
Total	15	100,0	

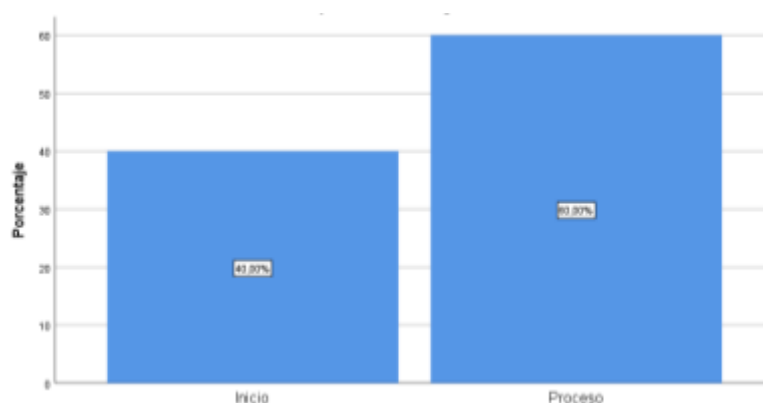


Figura 5

Pre test si modela objetos con formas geométricas en el aprendizaje del área de matemática de niños de 5 años de la IE. N° 572. El Tingo. Hualgayoc.2021

Análisis

En la Tabla y Figura 5 se aprecia que el 60,0 % que representan a 09 niños ha logrado el nivel de proceso en el pre test sobre si modela objetos con formas geométricas en el aprendizaje del área de matemática; mientras que el 40,0 % que representan 6 alumnos logran el nivel de inicio, no se obtiene ningún porcentaje en los niveles de logro previsto ni logro destacado. En consecuencia, se demuestra que la mayoría de niños ha logrado un nivel de proceso en el pre test sobre si modela objetos con formas geométricas en el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes de 5 años de la IE. N° 572 El Tingo. Hualgayoc.2021.

Tabla 6

Pre test si comunica sobre formas y relaciones geométricas en el aprendizaje del área de matemática de niños de 5 años de la IE. N° 572. El Tingo. Hualgayoc.2021

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	4	26,7	26,7
	Proceso	11	73,3	100,0
	Total	15	100,0	

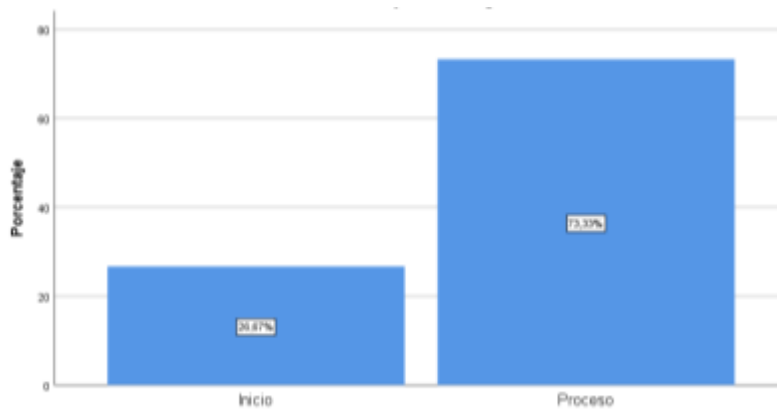


Figura 6

Pre test si comunica sobre formas y relaciones geométricas en el aprendizaje del área de matemática de niños de 5 años de la IE. N° 572. El Tingo. Hualgayoc.2021

Análisis

En la Tabla y Figura 6 se observa que el 73,3 % que representan a 11 niños ha logrado el nivel de proceso en el pre test sobre si comunica sobre formas y relaciones geométricas en el aprendizaje del área de matemática; mientras que el 26,7 % que representan 04 alumnos logran el nivel de inicio, no se obtiene ningún porcentaje en los niveles de logro previsto ni logro destacado. En consecuencia, se demuestra que la mayoría de niños ha logrado un nivel de proceso en el pre test sobre si comunica sobre formas y relaciones geométricas en el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes de 5 años de la IE. N° 572 El Tingo. Hualgayoc.2021.

Tabla 7

Pre test si usa estrategias para orientarse en el espacio en el aprendizaje del área de matemática de niños de 5 años de la IE. N° 572. El Tingo. Hualgayoc.2021

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	6	40,0	40,0
Proceso	9	60,0	100,0
Total	15	100,0	

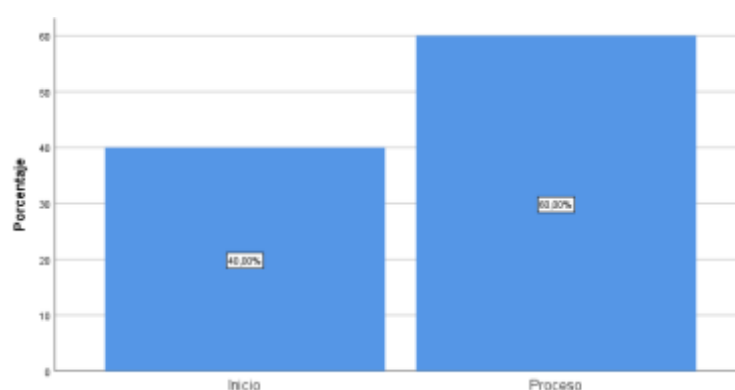


Figura 7

Pre test si usa estrategias para orientarse en el espacio en el aprendizaje del área de matemática de niños de 5 años de la IE. N° 572. El Tingo. Hualgayoc.2021

Análisis

En la Tabla y Figura 7 se observa que el 60,0 % que representan a 09 niños ha logrado el nivel de proceso en el pre test sobre si usa estrategias para orientarse en el espacio geométricas en el aprendizaje del área de matemática; mientras que el 40,0 % que representan 06 alumnos logran el nivel de inicio, no se obtiene ningún porcentaje en los niveles de logro previsto ni logro destacado. En consecuencia, se demuestra que la mayoría de niños ha logrado un nivel de proceso en el pre test sobre si usa estrategias para orientarse en el espacio en el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes de 5 años de la IE. N° 572. El Tingo. Hualgayoc.2021.

Tabla 8

Post test del aprendizaje del área de matemática de niños de 5 años de la IE. N° 572 El Tingo. Hualgayoc.2021.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Proceso	4	26,7	26,7
Logro previsto	8	53,3	80,0
Logro destacado	3	20,0	100,0
Total	15	100,0	

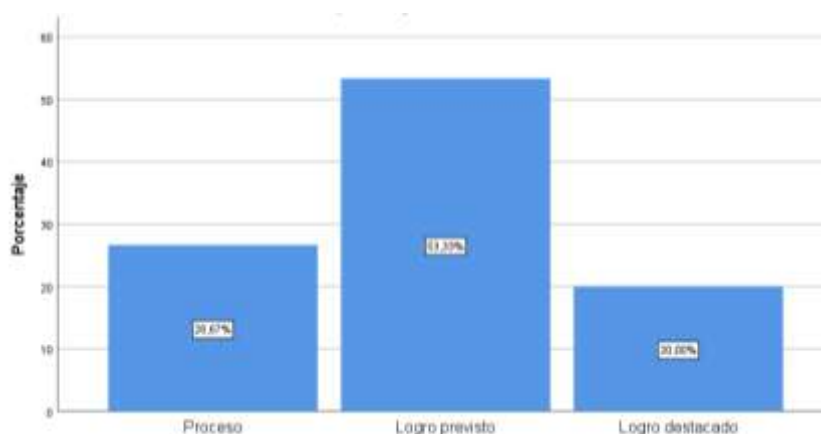


Figura 8

Post test del aprendizaje del área de matemática de niños de 5 años de la IE. N° 572 El Tingo. Hualgayoc.2021.

Análisis

En la Tabla y Figura 8 se aprecia que el 53,3 % que representan a 8 niños se ubican en el nivel de logro previsto en el post test del aprendizaje del área de matemática; mientras que el 26,7 % que representan a 4 alumnos han logran el nivel de proceso, el 20,0 % que representan a 3 estudiantes han obtenido el nivel de logro destacado; pero no se obtiene ningún porcentaje en los niveles de inicio. En consecuencia, se demuestra que la mayoría de niños ha logrado un nivel de logro previsto en el post test del aprendizaje del área de matemática de los estudiantes de 5 años de la IE. N° 572 El Tingo. Hualgayoc.2021.

Tabla 9

Post test de traducción de cantidades a números en el aprendizaje del área de matemática de niños de 5 años de la IE. N° 572. El Tingo. Hualgayoc.2021

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Proceso	5	33,3	33,3
Logro previsto	8	53,3	86,7
Logro destacado	2	13,3	100,0
Total	15	100,0	

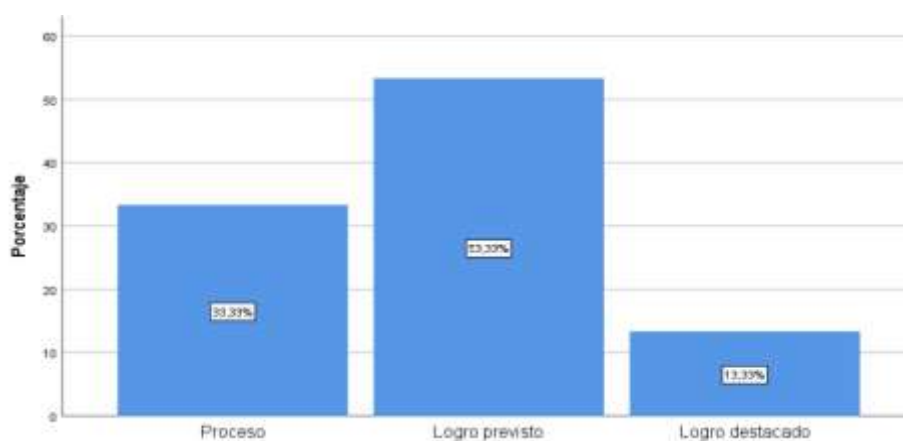


Figura 9

Post test de traducción de cantidades a números en el aprendizaje del área de matemática de niños de 5 años de la IE. N° 572. El Tingo. Hualgayoc.2021

Análisis

En la Tabla y Figura 9 se percibe que el 53,3 % que representan a 08 niños ha logrado el nivel de logro previsto en el post test sobre la traducción de cantidades a números del aprendizaje del área de matemática; mientras que el 33,3 % que representan 5 alumnos logran el nivel de proceso, y el 13,3 % han obtenido el nivel de logro destacado, no se obtiene ningún porcentaje en los niveles de inicio. En consecuencia, se demuestra que la mayoría de niños ha logrado un nivel de logro previsto en el post test sobre la traducción de cantidades a números en el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes de 5 años de la IE. N° 572 El Tingo. Hualgayoc.2021.

Tabla 10

Post test de la comunicación de números y operaciones comprendidas en el aprendizaje del área de matemática de niños de 5 años de la IE. N° 572. El Tingo. Hualgayoc.2021.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Proceso	5	33,3	33,3
Logro previsto	7	46,7	80,0
Logro destacado	3	20,0	100,0
Total	15	100,0	

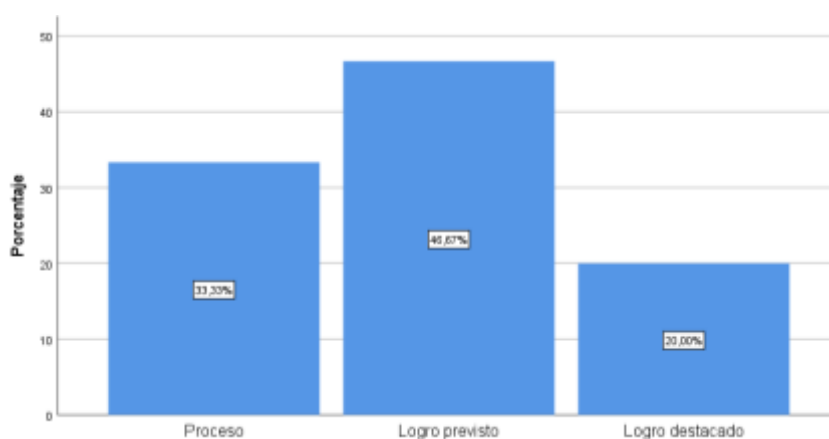


Figura 10

Post test de la comunicación de números y operaciones comprendidas en el aprendizaje del área de matemática de niños de 5 años de la IE. N° 572. El Tingo. Hualgayoc.2021.

Análisis

En la Tabla y Figura 10 se observa que el 46.7 % que representan a 07 niños ha logrado el nivel de logro previsto en el post test sobre la comunicación de números y operaciones comprendidas del aprendizaje del área de matemática; mientras que el 33,3 % que representan 5 alumnos logran el nivel de proceso, y un 20,0 % que representan 3 alumnos han obtenido el nivel de logro destacado; no se obtiene ningún porcentaje en los niveles de inicio. En consecuencia, se demuestra que la mayoría de niños ha logrado un nivel de logro previsto en el post test sobre la comunicación de números y operaciones comprendidas en el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes de 5 años de la IE. N° 572 El Tingo. Hualgayoc.2021.

Tabla 11

Post test del uso de estrategias de estimación y cálculo en el aprendizaje del área de matemática de niños de 5 años de la IE. N° 572. El Tingo. Hualgayoc.2021.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Proceso	5	33,3	33,3
Logro previsto	7	46,7	80,0
Logro destacado	3	20,0	100,0
Total	15	100,0	

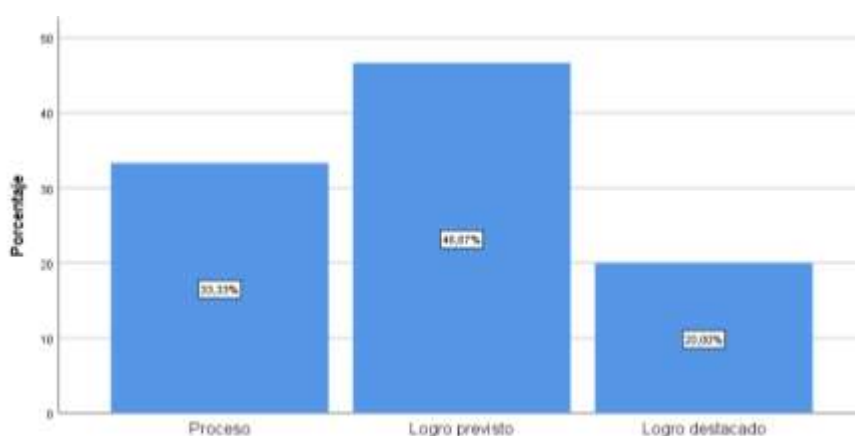


Tabla 11

Post test del uso de estrategias de estimación y cálculo en el aprendizaje del área de matemática de niños de 5 años de la IE. N° 572. El Tingo. Hualgayoc.2021.

Análisis

En la Tabla y Figura 11 se visualiza que el 46,7 % que representan a 07 niños ha logrado el nivel de logro previsto en el post test sobre el uso de estrategias de estimación y cálculo en el aprendizaje del área de matemática; mientras que el 33,3 % que representan 5 alumnos logran el nivel de proceso, el 20.0 % que representan 3 estudiantes han obtenido el nivel de logro destacado; no se obtiene ningún porcentaje en los niveles de logro inicial. En consecuencia, se demuestra que la mayoría de niños ha logrado un nivel de logro previsto en el post test sobre el uso de estrategias de estimación y cálculo en la traducción de cantidades a números en el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes de 5 años de la IE. N° 572 El Tingo. Hualgayoc.2021.

Tabla 12

Post test si modela objetos con formas geométricas en el aprendizaje del área de matemática de niños de 5 años de la IE. N° 572. El Tingo. Hualgayoc.2021

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Proceso	4	26,7	26,7
Logro previsto	8	53,3	80,0
Logro destacado	3	20,0	100,0
Total	15	100,0	

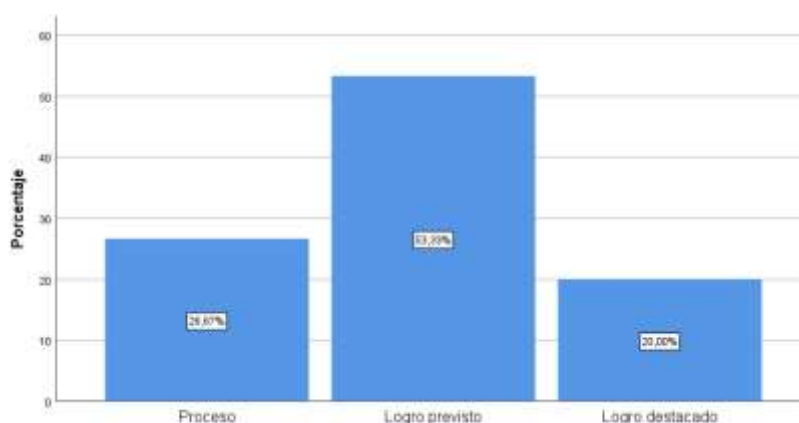


Figura 12

Post test si modela objetos con formas geométricas en el aprendizaje del área de matemática de niños de 5 años de la IE. N° 572. El Tingo. Hualgayoc.2021

Análisis

En la Tabla y Figura 12 se percibe que el 53,3 % que representan a 08 niños han obtenido el nivel de logro previsto en el post test sobre si modela objetos con formas geométricas en el aprendizaje del área de matemática; mientras que el 26,7 % que representan 04 alumnos logran el nivel de proceso, y el 20,0 % que representan 03 estudiantes han obtenido el nivel de logro destacado; no se obtiene ningún porcentaje en los niveles de logro inicial. En consecuencia, se demuestra que la mayoría de niños ha logrado un nivel de logro previsto en el post test sobre si modela objetos con formas geométricas en el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes de 5 años de la IE. N° 572 El Tingo. Hualgayoc.2021.

Tabla 13

Post test si comunica sobre formas y relaciones geométricas en el aprendizaje del área de matemática de niños de 5 años de la IE. N° 572. El Tingo. Hualgayoc.2021

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Proceso	5	33,3	33,3
Logro previsto	8	53,3	86,7
Logro destacado	2	13,3	100,0
Total	15	100,0	

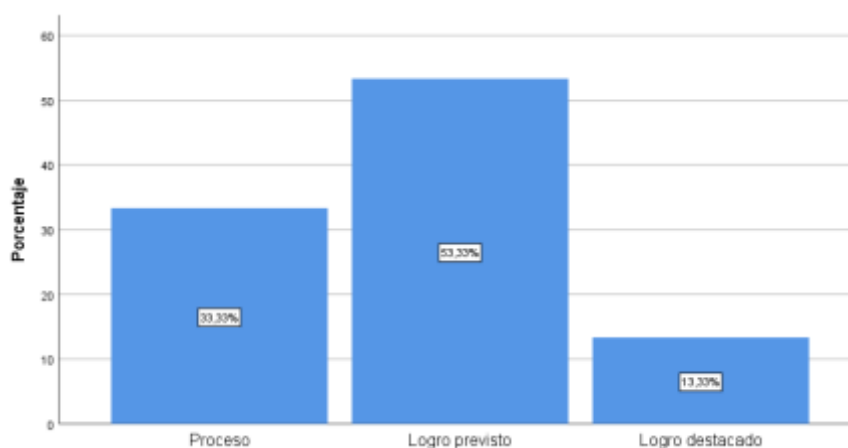


Figura 13

Post test si comunica sobre formas y relaciones geométricas en el aprendizaje del área de matemática de niños de 5 años de la IE. N° 572. El Tingo. Hualgayoc.2021

Análisis

En la Tabla y Figura 13 se observa que el 53,3 % que representan a 08 niños ha logrado el nivel de logro previsto en el post test sobre si comunica sobre formas y relaciones geométricas en el aprendizaje del área de matemática; mientras que el 33,3 % que representan 05 alumnos logran el nivel de proceso, y el 13,3 % que representan 02 estudiantes obtienen el nivel de logro destacado; por otro lado, no se obtiene ningún porcentaje en los niveles de inicio. En consecuencia, se demuestra que la mayoría de niños ha logrado un nivel de logro previsto en el post test sobre si comunica sobre formas y relaciones geométricas en el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes de 5 años de la IE. N° 572 El Tingo. Hualgayoc.2021.

Tabla 14

Post test si usa estrategias para orientarse en el espacio en el aprendizaje del área de matemática de niños de 5 años de la IE. N° 572. El Tingo. Hualgayoc.2021

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Proceso	4	26,7	26,7
Logro previsto	8	53,3	80,0
Logro destacado	3	20,0	100,0
Total	15	100,0	

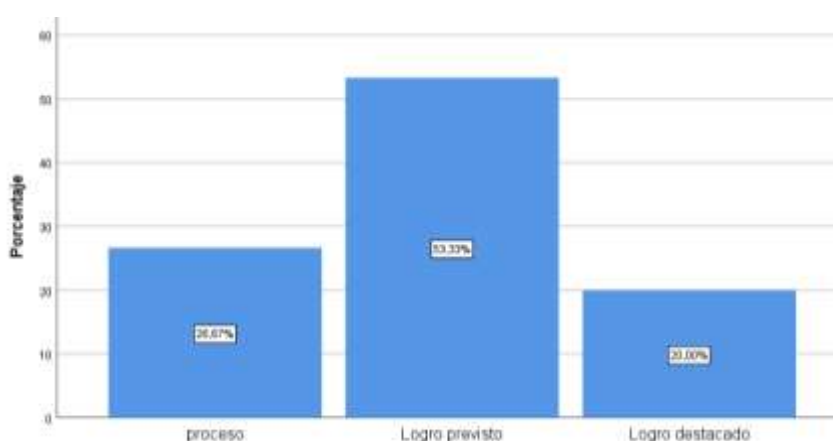


Figura 14

Post test si usa estrategias para orientarse en el espacio en el aprendizaje del área de matemática de niños de 5 años de la IE. N° 572. El Tingo. Hualgayoc.2021

Análisis

En la Tabla y Figura 14 se observa que el 53,3 % que representan a 08 niños ha logrado el nivel de logro previsto en el post test sobre si usa estrategias para orientarse en el espacio geométricas en el aprendizaje del área de matemática; mientras que el 26,7 % que representan 04 alumnos logran el nivel de proceso, el 20,0 % que representan 3 estudiantes han obtenido el nivel de logro destacado; no se obtiene ningún porcentaje en los niveles de inicio. En consecuencia, se demuestra que la mayoría de niños ha logrado un nivel de logro previsto en el post test sobre si usa estrategias para orientarse en el espacio en el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes de 5 años de la IE. N° 572. El Tingo. Hualgayoc.2021.

Tabla 15**Prueba T: Estadísticas para una muestra**

	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Pretest del aprendizaje del área de matemática	15	1,73	,458	,118
Traduce cantidades a números	15	1,67	,488	,126
Comunica números y operaciones comprendidas	15	1,60	,507	,131
Usa estrategias de estimación y cálculo	15	1,60	,507	,131
Modela objetos con formas geométricas	15	1,60	,507	,131
Comunica sobre formas y relaciones geométricas	15	1,73	,458	,118
Usa estrategias para orientarse en el espacio	15	1,60	,507	,131
Postest del aprendizaje del área de matemática	15	2,93	,704	,182
Traduce cantidades a números	15	2,80	,676	,175
Comunica sobre números y operaciones comprendidas	15	2,87	,743	,192
Usa estrategias de estimación y cálculo	15	2,87	,743	,192
Modela objetos con formas geométricas	15	2,93	,704	,182
Comunica sobre formas y relaciones geométricas	15	2,80	,676	,175
Usa estrategias para orientarse en el espacio	15	2,93	,704	,182

Análisis

En la tabla 15 se observa las estadísticas para una muestra de la T de Student, donde la media del pre test es de un promedio de 1,73 con una desviación de 4,58 demostrando ser mayor y en el post test de 2,93 con una desviación de 0,182 menor al pre test, estos valores denotan que favorece que al obtener una mayor media y una

menor desviación demostrando ser mejor los puntajes en el postest por haber sido aplicado la propuesta de juegos tradicionales en el aprendizaje del área de matemática de los niños de cinco años.

Tabla 16

Prueba para una muestra del pre y post test del aprendizaje de matemática de los niños de 5 años

	Valor de Prueba = 0,05					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pretest del aprendizaje del área de matemática	14,666	14	,000	1,733	1,48	1,99
Traduce cantidades a números	13,229	14	,000	1,667	1,40	1,94
Comunica números y operaciones comprendidas	12,220	14	,000	1,600	1,32	1,88
Usa estrategias de estimación y cálculo	12,220	14	,000	1,600	1,32	1,88
Modela objetos con formas geométricas	12,220	14	,000	1,600	1,32	1,88
Comunica sobre formas y relaciones geométricas	14,666	14	,000	1,733	1,48	1,99
Usa estrategias para orientarse en el espacio	12,220	14	,000	1,600	1,32	1,88
Postest del aprendizaje del área de matemática	16,144	14	,000	2,933	2,54	3,32
Traduce cantidades a números	16,039	14	,000	2,800	2,43	3,17
Comunica sobre números y operaciones comprendidas	14,938	14	,000	2,867	2,46	3,28
Usa estrategias de estimación y cálculo	14,938	14	,000	2,867	2,46	3,28
Modela objetos con formas geométricas	16,144	14	,000	2,933	2,54	3,32
Comunica sobre formas y relaciones geométricas	16,039	14	,000	2,800	2,43	3,17
Usa estrategias para orientarse en el espacio	16,144	14	,000	2,933	2,54	3,32

Análisis

En la tabla 16 se puede apreciar la comparación de los resultados del pre y post test, donde se observa una diferencia de media de 1,200 con desviación estándar de 0,074 a un 95% de confianza con 5% de error; por lo que se concluye que una prueba de $t = 2,478$ con 14 gl. una significancia bilateral de ,000 menor al estimado de 0,05; de este modo se comprueba la hipótesis de investigación: La aplicación de juegos tradicionales mejora de manera significativa el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de la Institución Educativa - N° 572 Caserío El Tingo. Hualgayoc.2021.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Al realizar el análisis de los resultados nos demuestran haber comprobado la hipótesis que nos planteáramos al inicio del estudio que a letra se formuló: que la aplicación de juegos tradicionales mejora de manera significativa el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de la Institución Educativa - N° 572. Caserío El Tingo. Hualgayoc. Cajamarca. 2021.

De la misma manera, se demuestra en los resultados que el nivel de logro en el aprendizaje del área de matemático mientras que en el pre test se obtiene el 73,3 % que representan a 11 niños se ubican en el nivel de proceso del aprendizaje del área de matemática; y el 26,7 % logran el nivel de inicio. Por lo tanto, se demuestra que la mayoría de niños han logrado un nivel de proceso en el pre test del aprendizaje del área de matemática de los estudiantes de 5 años: sin embargo en el postest los resultados se observa que el 53,3 % que representan a 8 niños logran ubicarse en el nivel de logro previsto en el post test del aprendizaje del área de matemática; mientras que el 26,7 % que representan a 4 alumnos han logran el nivel de proceso, el 20,0 % que representan a 3 estudiantes han obtenido el nivel de logro destacado; y no se obtiene ningún porcentaje en el nivel de inicio. En efecto, se deduce que la mayoría de niños ha logrado un nivel de logro previsto en el post test del aprendizaje del área de matemática de los estudiantes de 5 años de la IE. N° 572 El Tingo. Hualgayoc.2021.

Al discutir los resultados obtenidos por nuestra investigación con los investigadores que a continuación se señalan como es el caso de Palomino y Encalada, Concha y Rumiche, encontramos una coincidencia muy cercana en los resultados y conclusiones, al igual que nuestra investigación que se expone en el presente informe de tesis coincidimos en haber trabajado las variables: juegos tradicionales y el aprendizaje de matemática (razonamiento matemático, pensamiento lógico matemático); por otro lado, otros aspecto coincidente es que se ha trabajado con un diseño pre experimental de un solo grupo y con niños de 5 años. Tal como lo demuestra por ejemplo Palomino y Encalada (2019) demuestran de qué manera los juegos tradicionales contribuyen a desarrollar el pensamiento lógico matemático de los niños

de 5 años de la I.E.I. N°225 “Miraflores” Tamburco - 2019. Los resultados obtenidos reflejan que el 100% de niños lograron un desarrollo en el nivel bueno en el aprendizaje del área de lógico matemática y de la misma forma en sus dimensiones de seriación, correspondencia, clasificación y localización con un resultado del 100% también en el nivel bueno. Concluyendo que los juegos tradicionales es una adecuada estrategia de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños de cinco años.

De la misma manera una clara coincidencia se aprecia en los resultados y conclusiones de la investigación de Concha (2020), en donde establece la relación entre los juegos tradicionales y el aprendizaje en el área de matemáticas de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 297 Huipoca – Ucayali, 2020. Obtuvo los siguientes resultados: Los niños llegaron a un nivel de participación en los juegos tradicionales en un 35% en el nivel de proceso y logro previsto, y en el aprendizaje en el área de Matemática el 45% se ubicaron en el nivel de inicio. Sin embargo, existe una diferencia en haber trabajado con un diseño correlacional. La prueba de hipótesis muestra que la correlación entre las variables se encuentra una correlación positiva baja ($p=0,345$) poco significativo ($\text{sig.} > 0,05$). Se concluye que entre los juegos tradicionales y el aprendizaje en el área de Matemática su relación es positiva baja.

También de acuerdo a sus resultados existe una coincidencia con nuestros resultados porque había aplicado una propuesta para demostrar el incremento del aprendizaje de los niños en el área de matemática, lo evidencia en su estudio Rumiche (2019) cuyo propósito fue determinar la eficacia de un programa de actividades basado en juegos tradicionales como recursos didácticos para la enseñanza de las matemáticas en los alumnos de la I.E 15351 Juan Velasco – Chalaco. La investigadora concluyó que el programa de actividades basado en los juegos tradicionales es eficiente como recursos didácticos para la enseñanza de las matemáticas en los alumnos de la Institución Educativa mencionada.

Por otro lado, en el análisis y discusión de nuestros resultados con respecto a las investigaciones realizadas por las investigaciones consideradas como antecedentes del presente estudio se llega a demostrar que existen diferencias y solamente la escasa similitud con los resultados a las que hemos arribado; por qué mientras nosotros demostramos el nivel de logro previsto en el aprendizaje del área de matemática por la potencia de haber aplicado la propuesta de los juegos tradicionales; sin embargo, Aguilar y Paz (2019) en su tesis tuvo como objetivo principal; Fortalecer el desarrollo emocional mediante el juego tradicional en escolares que se encuentra entre los 5 y 6 años del Centro inicial de la Ciudad Córdoba. Es decir, existe similitud solamente en haber trabajado la variable de los juegos tradicionales; pero las diferencias están en haber trabajado una variable distinta el desarrollo emocional, en donde concluye que la aplicación del juego tradicional, Juguemos en el bosque, también La Rayuela y demás juegos aplicados, demostraron que es la razón de ser del niño, a través del juego tienen aprendizajes como es el caso del desarrollo emocional y también permite al maestro conocer a sus estudiantes.

De la misma manera, coincidimos con el estudio de Arias (2019) en su tesis que se planteó diseñar una propuesta didáctica haciendo uso de los juegos tradicionales como medio para desarrollar la autonomía en escolares de 6 a 8 años, en la I.E.D Vista Bella - Bogotá. Como se aprecia trabaja con la variable juegos tradicionales igual que nosotros; sin embargo, la segunda variable es diferente trabaja el desarrollo de la autonomía en los estudiantes. La investigadora concluyó que la propuesta desarrolló los juicios de valor los cuales fortalecen la autonomía de los niños del primer grado del colegio Vista Bella aplicando los juegos tradicionales.

Mientras en el presente estudio se trabaja con un esquema pre experimental de solo un grupo, de igual manera coincidentemente a la tesis de Aguilar y Paz lo mismo con Arias realizan una investigación Castro y Robles (2018) también realizan un diseño preexperimental en su tesis tuvieron que emplear diversos juegos tradicionales como estrategia para restaurar vínculos afectivos en los niños del grado de transición. La investigadora concluyó que es importante mencionar que el auge de las nuevas tecnologías ha ocasionado que los niños tengan al menos una línea de aislamiento por

conocer, también descubrir un mundo novedoso implantando estos juegos de gran valor cultural en la mejora de sus vínculos afectivos de los niños (as).

Como se deduce, en las investigaciones de Aguilar y Paz, así como de Arias, así como el de Castro y Robles encuentran su aporte solamente en la variable juego tradicional de cómo contribuyen en el desarrollo emocional y autonomía respectivamente; sin embargo, el aporte que se puede rescatar de los antecedentes mencionados está en relación a la variable juegos tradicionales.

Mientras nosotros trabajamos la variable juego tradicional y el aprendizaje en la matemática con estudiantes de educación inicial Cantor y Palencia (2017) seleccionaron a una muestra a niños del tercer grado de primaria pretendieron establecer el papel que tienen los juegos tradicionales al ser empleados como estrategia didáctica para el fortalecimiento en las habilidades sociales de los niños del Tercer grado del Colegio Universidad Libre. En la que la investigadora concluyó que, las habilidades sociales en cada clasificación son fundamental en la vida de los alumnos, porque son herramientas de gran utilidad para el conocimiento propio y también para el acercamiento con el prójimo.

Nuestra investigación se centra en el trabajo de dos variables: juego tradicional y aprendizaje de la matemática; sin embargo, Yllanes (2019) en su tesis tuvo como objetivo principal; explicar la importancia del juego tradicional en la socialización de los escolares de la I.E. San Pablo. La muestra está conformada por todos los niños de inicial de la Institución Educativa N°256 perteneciente al centro poblado de San Pablo de la Región Ayacucho, como se aprecia les preocupa la socialización a diferencia del aprendizaje de matemática que corresponde a nuestro estudio. La investigadora concluye que los juegos fortalecen el vínculo afectivo entre los niños y sus padres, en los niños entre sí mismos, básicamente para transmitir los valores del Ayni y la Minka.

Mientras Yllanés trabaja con la variable de la socialización para Huamán (2018) trabaja la variable el desarrollo psicomotriz; cuyo objetivo fue establecer cómo influye el juego tradicional en el desarrollo psicomotriz en estudiantes de 4 años de edad de la I.E. N°231 San Marcos. La investigadora concluyó que el juego tradicional

influye mejorando desarrollar el componente psicomotriz en niños de 4 años del Centro Inicial N°231 de San Marcos.

Lo que se puede rescatar de las investigaciones Castro y Robles. De Cantor y Palencia, Illanes y Huamán es el aporte de la variable de juegos tradicionales, no existen contribuciones con respecto a la variable del juego tradicional y el aprendizaje en la matemática con alumnos de educación inicial.

La coincidencia de nuestro estudio que realizamos está en haber trabajado la variable el aprendizaje de matemática en niños solamente; mientras que la investigación de Correa (2019) buscó mejorar el aprendizaje de operaciones matemáticas de los estudiantes en la Institución Educativa N° 18255, utilizando las actividades lúdicas para que desarrollen sus habilidades de razonamiento matemático. Concluye que la vida de los niños principalmente es el juego y lo hace por instinto, por la fuerza interna que los mantiene en movimiento. Los aprendizajes en promedio en el pretest fueron 6.83 y al aplicar la estrategia didáctica “ los juegos, el promedio del postest fue 15.37, se observa una diferencia importante en los resultados.

Las semejanzas del estudio de Acuña y Gutiérrez (2018) está en que nosotros empleamos la variable aprendizaje de la matemática; mientras que los mencionados investigadores trabajaron otro variable dependiente: Nociones espaciales su objetivo principal fue determinar cómo influye el juego tradicional al desarrollar las nociones espaciales con infantes que se encuentran en la edad de 4 años del Centro Inicial N°744 en Santa Ana, Huancavelica. Demostrando en sus resultados que el juego tradicional influye de manera significativa al desarrollar la noción espacial con discentes de 4 años de la mencionada comunidad educativa, resultado que fue contrastado en base a los resultados con la estadística de una evaluación paramétrica como la t de Student, del cual se obtuvo una significancia $p= 0,05$.

La investigación de Chilcón (2019) emplea un diseño correlacional contrariamente al diseño que habíamos empleado en nuestra tesis que fue el diseño pre experimental, después existe, ciertas semejanzas en el trabajo de las variables: juegos tradicionales y aprendizaje del área de matemática, de la misma manera se coincidió en trabajar con niños de cinco años. Teniendo como propósito principal planteado que

fue de relacionar el juego tradicional con los aprendizajes en la Matemática con escolares que se encuentran en la edad de 5 años de la I.E. N°951 de la provincia de Cutervo, quienes arriban a la siguiente conclusión: los estudiantes durante la prueba de post test llegaron a obtener entre un nivel medio y alto en su aprendizaje; por ello se percibe que en la noción básica, en la noción de orden se obtiene de promedio general una media de 16.87 puntos. Estos resultados es producto de la aplicación de un programa basada en el juego infantil de carácter tradicional.

CONCLUSIONES

Se determinó que la aplicación del juego tradicional mejoró significativamente el aprendizaje en la matemática de los escolares de la I.E. N° 572 Caserío El Tingo.2021. luego de los resultados de pre y post test, donde se observa la ganancia pedagógica de media aritmética de 1,2 con desviación estándar de 0,074; por lo que se concluye que una prueba de $t = 2,478$ con 14 grados de libertad y. una significancia bilateral de ,000 menor al estimado de 0,05; de este modo se comprueba la hipótesis de investigación.

Se identificó el nivel de aprendizaje de la matemática en estudiantes de la I.E. N°572 Caserío El Tingo-Hualgayoc; antes de ser aplicada el juego tradicional; donde la mayoría de estudiantes han logrado en el pre test un nivel de proceso en el aprendizaje de la matemática.

Se aplicaron las actividades de la propuesta de juegos tradicionales para mejorar el aprendizaje del área de matemática de los niños de la IE. mencionada. diseñando diez sesiones de aprendizaje que más se practicaban en el lugar, de acuerdo a la estructura y al cronograma que se adjunta permitiendo la mejora del aprendizaje de la matemática.

Se comparó el nivel de aprendizaje en la matemática durante el pre y post test y luego de haber aplicado el juego tradicional en niños y niñas de la Institución Educativa N° 572 Caserío El Tingo. En consecuencia, se evidencia que la mayoría de niños ha logrado en el post test un nivel de logro previsto a diferencia del pre test que la mayoría habían obtenido un nivel de proceso en el aprendizaje de la matemática

RECOMENDACIONES

Para finalizar el informe de nuestra investigación alcanzamos algunas recomendaciones:

Primera

Todos los maestros de la especialidad de Educación Inicial deben contar con una determinada información sobre el contexto de las comunidades y/o regiones, para así reconocer y valorar los juegos tradicionales y concretarlas como actividades lúdicas. De esta manera se fortalecerá los procesos del aprendizaje en los niños y niñas de las instituciones educativas, a partir de los juegos tradicionales ya que contribuye en el aprendizaje y el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños y niñas de Educación Inicial.

Segunda

También nos dirigimos para hacerles la recomendación a las familias a participar activamente en eventos deportivos jinkanas tómbolas y otros que tengan relación con los juegos tradicionales organizadas por diversas instituciones de la comunidad, ya que estos contribuyen a desarrollar la matemática y de esta manera aprendan los estudiantes.

Tercera

Que todos los docentes que trabajen en el nivel de educación inicial deben utilizar como estrategia a los juegos tradicionales para todas las dimensiones de la matemática ya que a los niños aprenden las matemáticas jugando, en acciones de la vida cotidiana de tal modo que el niño sienta que la matemática es una actividad divertida y sirviendo para resolver el problema diario de su vivencia.

Cuarta

Que los docentes deben enmarcarse dentro del proceso de la enseñanza-aprendizaje, con la ejecución de proyectos de aprendizaje en sus respectivas instituciones educativas interculturales o bilingües aplicando los juegos tradicionales, de esta manera estarían consolidando el cultivo de sus tradiciones que es parte de su

cultura y a los niños les permiten construir el aprendizaje del área de matemática en estudiantes de inicial.

Quinta

Los docentes especialmente de educación inicial deben tener referentes teóricos y metodológicos sobre el juego para tener un propósito y se pueda desarrollar claramente lo que se propone lograr al realizar actividades lúdicas mediante los juegos tradicionales, en la solución de problemas de cantidad y la resolución de problemas de forma, movimiento y localización.

AGRADECIMIENTO

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acuña, O., y Gutiérrez, M. (2017). *Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial n°*

744 Garbanzo Pucro - Huancavelica. [Tesis, para optar al título de licenciatura en educación inicial, Universidad nacional de Huancavelica, Huancavelica - Perú.] Recuperado de <https://repositorio.unh.edu.pe/items/a49c6521-122f-4e79-a073-d9ed118f3287>

Aguilar, M., y Paz, J. (2019). *Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo de la dimensión emocional en niños y niñas de 5 a 6 años en situación de vulnerabilidad en la Institución Educativa Ciudad Córdoba ubicado en la Ciudad de Santiago De Cali*. [Tesis en Ciencias de la Educación. Universidad Santiago de Cali, Santiago de Cali – Colombia.] Recuperado de <https://revistas.ut.edu.co/index.php/calarma/article/view/2955>

Arias, H. (2019). *Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede C*. [Tesis de Licenciatura en Educación Básica. Universidad Libre de Colombia, Bogotá]. Recuperado de <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/17680>

Arranz, A. (2017). *Teorías del aprendizaje: Aplicaciones educativas y prácticas*. Recuperado de <https://blog.cognifit.com/es/teorias-delaprendizaje>

Bustamante, S. (2015). *Desarrollo Matemática*. Quito - Ecuador: Universidad Central de Ecuador. Recuperado de https://www.academia.edu/40207676/DESARROLLO_L%C3%93GICO_MATEM%C3%81TICO_Aprendizajes_Matem%C3%A1ticos_Infantiles

Carretero, M. (1998). *Introducción a la psicología cognitiva*. Argentina: Aique. 287.

Cantor, C., y Palencia, C. M. (2017). *Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes*

de grado tercero del Colegio Universidad Libre en la clase de Educación Física. [Tesis de licenciatura en educación básica. Universidad Libre de Colombia, Bogotá D.C.] Recuperado de <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/11828>

Castro, L., y Robles, K. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre los infantes del Grado Transición del Liceo la Alegría de aprender.* [Tesis de titulación de Licenciada en pedagogía infantil. Corporación Universitaria Minuto De Dios, Bogotá D.C.] Recuperado de <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/7302?mode=full>

Coalla, M. (2009). *Juegos Tradicionales y ludoteca.* (En línea). Asturias, Revista Viejo Cubia. Histórico - Cultural. Edic, La Cruz Grado. Disponible en: <http://viejocubia.grao.net>

Correa, M. (2019). *Influencia de los juegos tradicionales para mejorar el aprendizaje de las operaciones matemáticas de suma y resta en los estudiantes de la institución educativa n° 18255, Leoncio Prado Chachapoyas 2018.* [Tesis de titulación de Licenciada en Educación Primaria. Universidad Nacional Toribio Rodríguez De Mendoza De Amazonas, Chachapoyas – Perú.] Recuperado de <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2857307>

Concha, I. X. (2020). *Juegos tradicionales y aprendizaje en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 297 Huipoca – Ucayali, 2020.* [Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial. Pucallpa – Peru 2022. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.] Recuperado de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27415/APRENDIZAJE_CONSERVACION_CONCHA

- Chacón, P. (2001). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Universidad pedagógica Experimental Libertador. Instituto pedagógico de Caracas.* [Departamento de Educación Especial]. Recuperado de <https://qhapaqnan.cultura.pe/sites/default/files/articulos/El%20juego%20como%20estrategia%20didactica.pdf>
- Chilcón, F. (2019). *Juegos tradicionales para desarrollar el aprendizaje de la matemática en los niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 951 “Niño Dios” de la Provincia de Cutervo, Año 2018.* [Tesis para optar el título profesional de licenciado en educación inicial. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote Chiclayo - Perú 2019] Recuperado de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/15907/APRENDIZAJE_JUEGOS_MATEMATICA_CHILCON_FLORES_FRANCISCO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Doman, G. (2009). *Teorías cognitivas del aprendizaje.* Madrid: Editorial. Morata.
- Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo. Sevilla, España: Innovagogia.* IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa.
- Gallardo, I. y Gil, B. (2009). *Juegos infantiles tradicionales.* Badajoz. Diputación Provincial de Badajoz. Recuperado de https://books.google.com.pe/books/about/Juegos_infantiles_tradicionales.html?id=A541QwAACAAJ&redir_esc=y
- Gualotuña, P. (2011). *Los juegos tradicionales ecuatorianos y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas.* Quito, Ecuador: Escuela Politécnica del Ejército.

- Hernández, Fernández, y Baptista (2014). *Metodología de investigación*. 5ta Edición. McGraw – México. https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf
- Hernández, R. y Mendoza C. P. (2018). *Metodología de la Investigación*. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. México: McGraw-Hill.
- Hinostroza, W. (2017). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro-2016*. [Tesis de licenciada en Educación Inicial. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Satipo - Perú.] Recuperado de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/2347/JUEGOS_TRADICIONAL_ES_CONVIVENCIA_INTERCULTURAL_HINOSTROZA_RIBBECK_WENDY_LIZBETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Huamán, L. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 de San Marcos, Huarí - 2017*. [Tesis de licenciada en Educación Inicial. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Huaraz - Perú.]. Recuperado de <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3242411>
- Ministerio de Educación. (MINEDU, 2016). *Currículo Nacional de Educación Básica*. [Aprobado mediante Resolución Ministerial Nro. 281-2016-ED Modificado mediante RM Nro. 159-2017-ED]. Recuperado de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- MINEDU. (2017). *Programación Curricular de Educación Primaria*. Lima: MINEDU.

- Morillas, C. 1990. Huizinga – Caillois: *Variaciones sobre una visión antropológica del Juego*. Enrahonar 16, 1990, p. 11-39
- Paredes, J. (2003). *El deporte como juego: un análisis cultural*. [Tesis de Doctorado. Universidad de Alicante.] Recuperado de ua.ua.es/dspace/bitstream/10045/10115/1/Paredes-Ortiz-Jesus.pdf
- Palomino, E, y Encalada, E, (2019). *Juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de la I.E.I N° 225 “Miraflores” Tamburco – 2019*. [Tesis presentado para optar el título de licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe: primera y segunda infancia. Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac Abancay - Perú 2019]. Recuperado de https://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/906/T_0541.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Piaget, J. (1995). *Psicología de la música y educación musical. Colección Aprendizaje*. Madrid: Visor Ediciones.
- Rumiche, G. (2019). *Juegos tradicionales como recursos didácticos para la enseñanza de las matemáticas en los alumnos del iv ciclo de la I.E 15351 Juan Velasco-Chalaco- Morropón*. [Tesis de Licenciado en Educación. Universidad San Ignacio de Piura, Piura – Perú]. Recuperado de <https://repositorio.unp.edu.pe/handle/UNP/1469?locale-attribute=es>
- Santa S. y Martins P. (2012). *Metodología de la Investigación Cuantitativa*. 4ta. Edición Editorial Pedagógica de Venezuela FEDUPEL.
- Sánchez y Reyes (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Quinta Edición. Lima Perú. Editorial Visión Universitaria
- Unknown. (2012). *El juego en educación inicial*. Blogger. Recuperado de <https://www.blogger.com/profile/03895423364452208551>

Yllanes, A. (2019). *La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E N. 256 San Pablo –Ayacucho*. [Tesis de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe. Universidad San Ignacio de Loyola, Lima – Perú]. Recuperado de <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/ecd7e37f-b01c-4053-a3ff-8cfafb65bd97>

10. ANEXOS

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LOS JUEGOS TRADICIONALES

Adaptado de Ccora, V, y Curasi, E. (2019)

I. Datos informativos

1.1. Institución educativa..... **Lugar:**

1.2. Edad: **Aula:**

Fecha:

II. Objetivo

Describir la enseñanza de las habilidades de los juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa N° 203 “Pasitos de Jesús” en Lambayeque

La información brindada será confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera del objetivo de la investigación

Escala:

1= Inicio 2=En proceso 3= Logro previsto 4= Logro destacado

N°	ÍTMES	ESCALA			
		I	P	LP	LD
PLANIFICACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES					
1	Cumple con el desarrollo de los juegos.				
2	Toma iniciativa para proponer acuerdos de convivencia.				
3	Se compromete a cumplir con los acuerdos durante el juego.				
EJECUCIÓN DEL JUEGO TRADICIONAL					

4	Participa activamente en el juego al aire libre.				
5	Socializa fácilmente con sus compañeros.				
6	Comprende las consignas dadas por la Profesora.				
7	Colabora con sus compañeros cuando lo requieren.				
EVALUACIÓN DEL JUEGO TRADICIONAL					
8	Describe en forma adecuada la secuencia del juego desarrollado.				
9	Resuelve dificultades que se presentan en forma asertiva				
10	Colabora con sus compañeros cuando lo requieren				

PRUEBA DE EVALUACIÓN INFANTIL DE 5 AÑOS DE MATEMÁTICA INICIAL

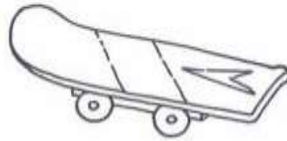
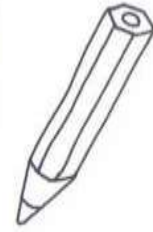
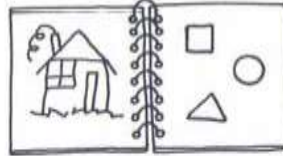
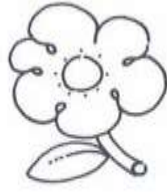
NOMBRE: _____ EDAD: _____

FECHA _____

ORGANIZAR, COMPRENDER E INTERPRETAR INFORMACIÓN

***Relacionar. Discriminar y relacionar elementos. Dale**

a la niña las cosas que necesita para ir al colegio.



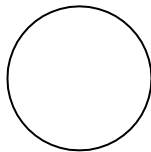
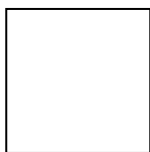
***Correspondencia.**

Une cada oficio con su vehículo



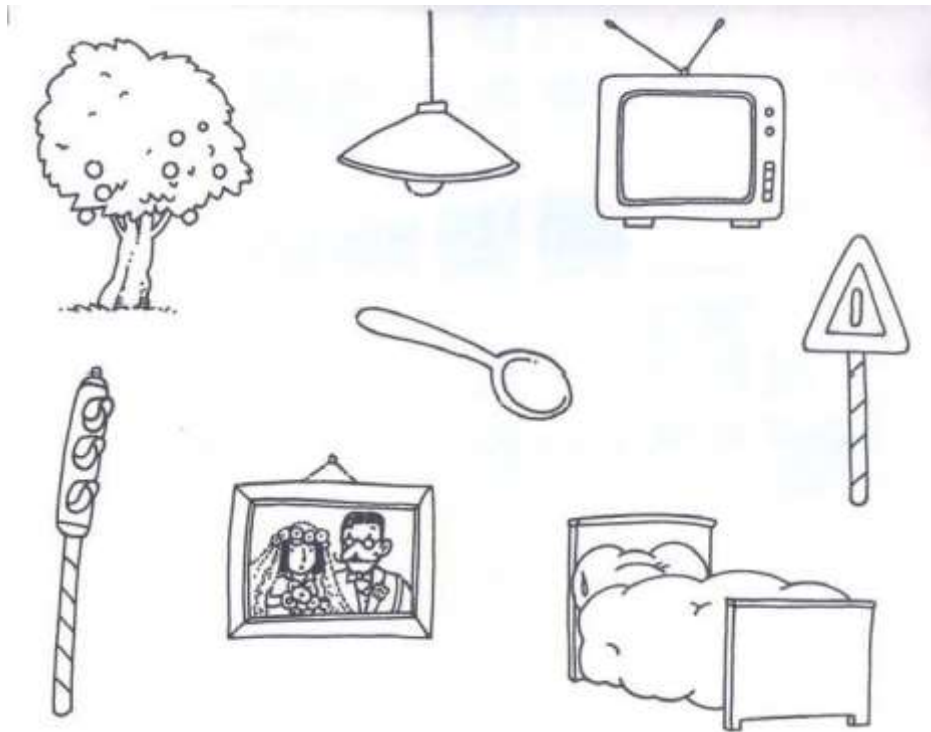
***Series**

Dibuja la figura que sigue.



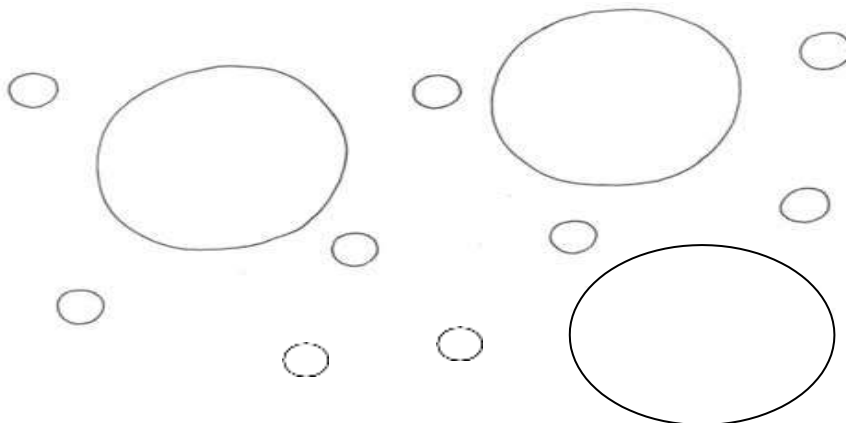
***Clasificar**

Rodea las cosas que podemos encontrar en una casa.

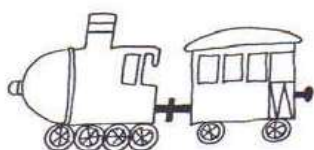
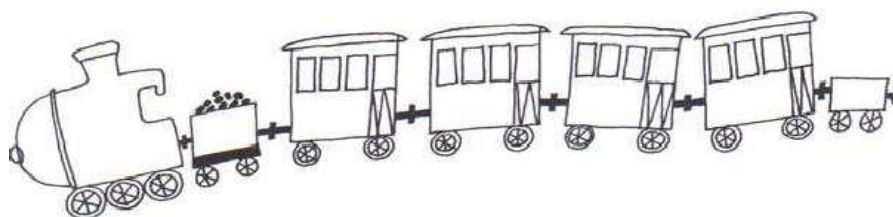


***Medidas: grande / pequeño; largo / corto; muchos / pocos; lleno / vacío; grueso / delgado; alto / bajo**

Pinta las bolas grandes de rojo y las pequeñas de amarillo.



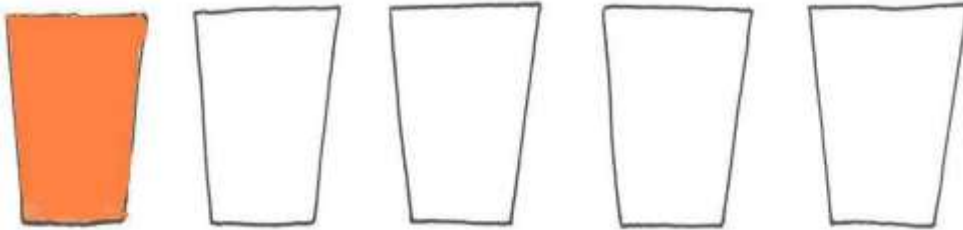
Pinta el tren más corto.



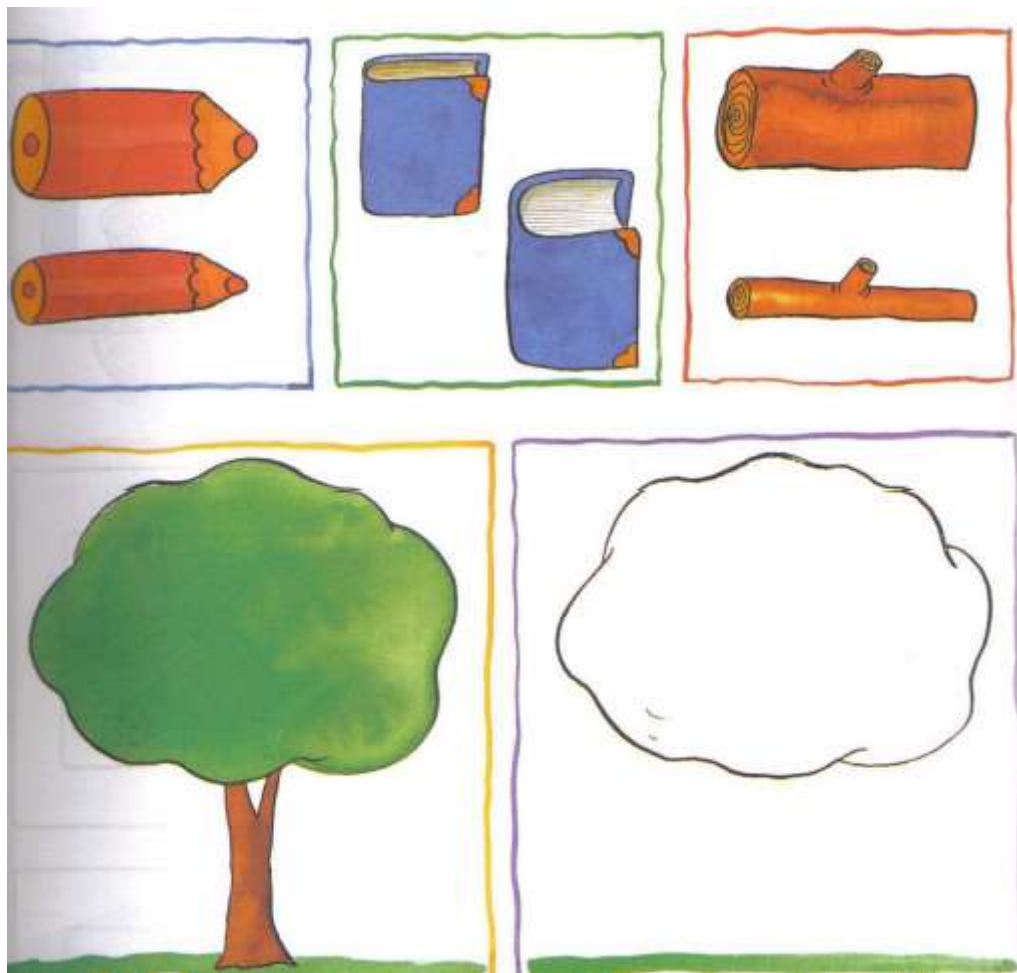
Señala dónde hay muchos enanitos.



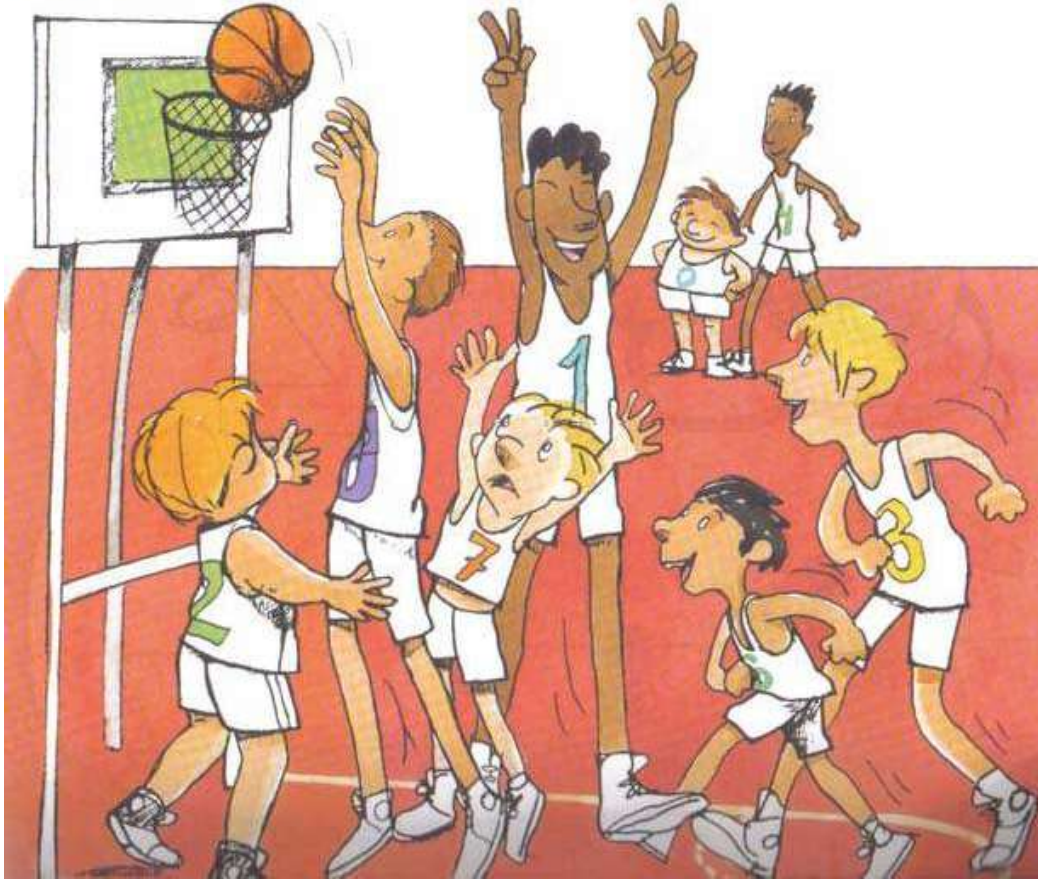
¿Hay algún vaso lleno? . Rodéalo y después llena los otros vasos.



**Rodea el lápiz grueso y el palo y el libro delgado.
Dibuja un tronco grueso.**

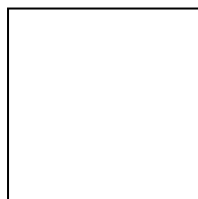
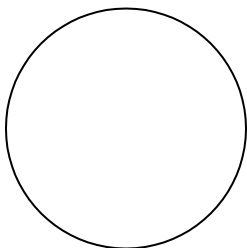


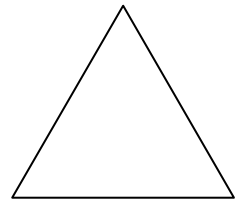
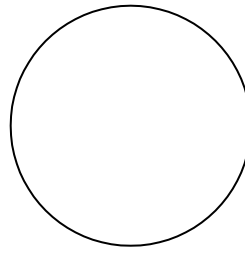
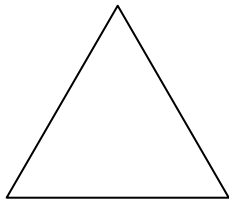
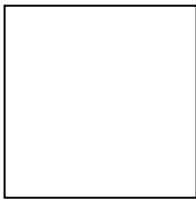
Rodea los chicos más altos.



*Geometría. Discriminar el círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo.

Pinta los círculos rojos, los cuadrados azules, los triángulos amarillos y los rectángulos verdes.





***Colores.**

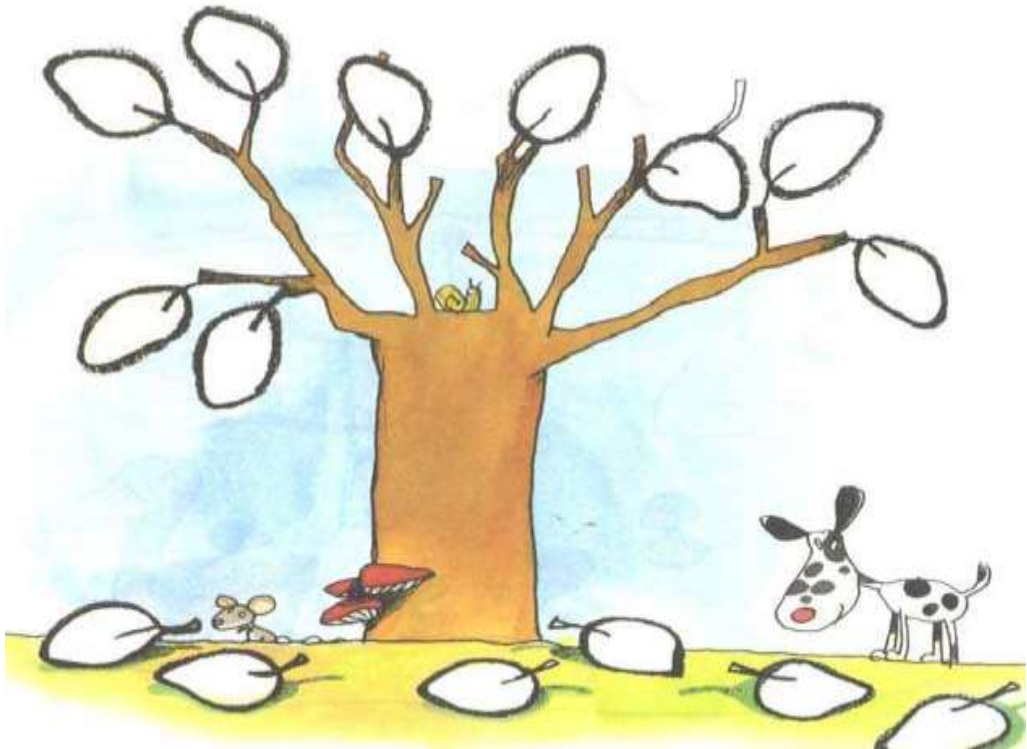
***Situación espacial: dentro/fuera; encima/debajo; arriba/abajo;delante/detrás; lateralidad.**

Rodea el niño que está fuera de la casa.





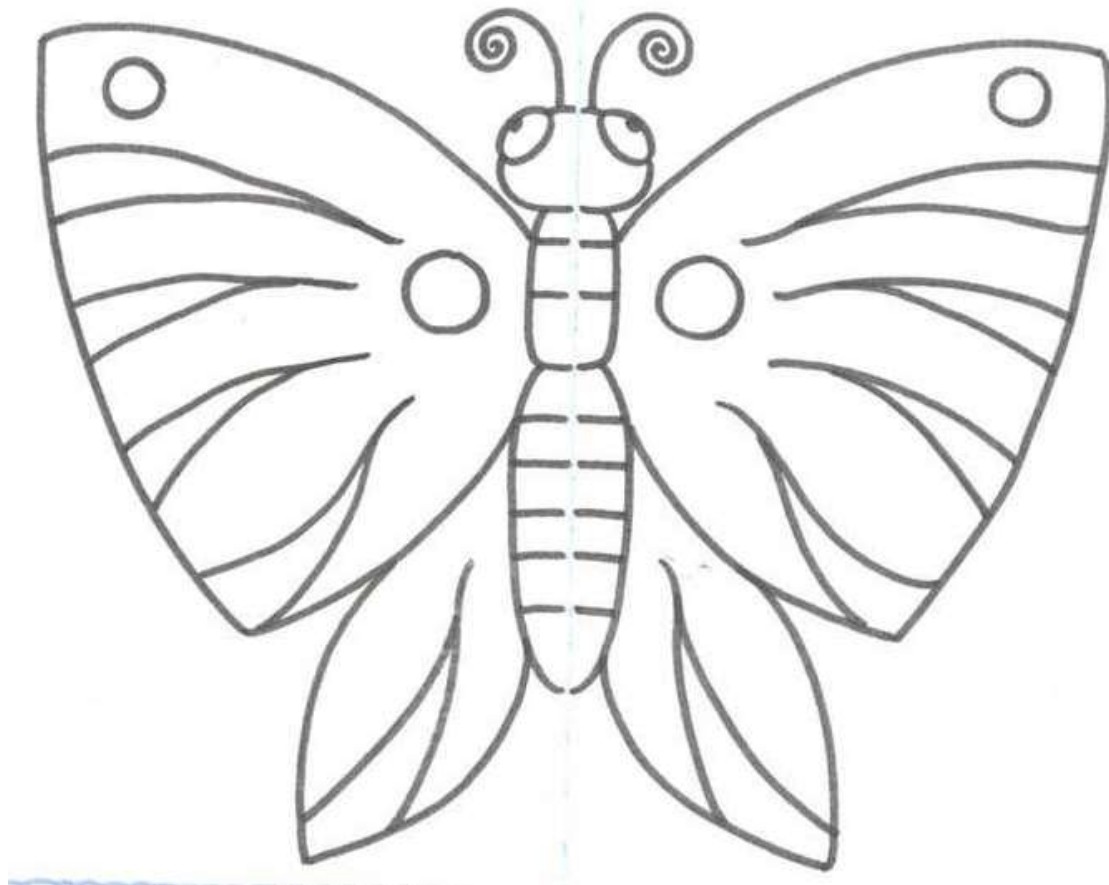
Pinta las hojas que están arriba.



Rodea el dibujo en el que el perro está detrás de la maceta.

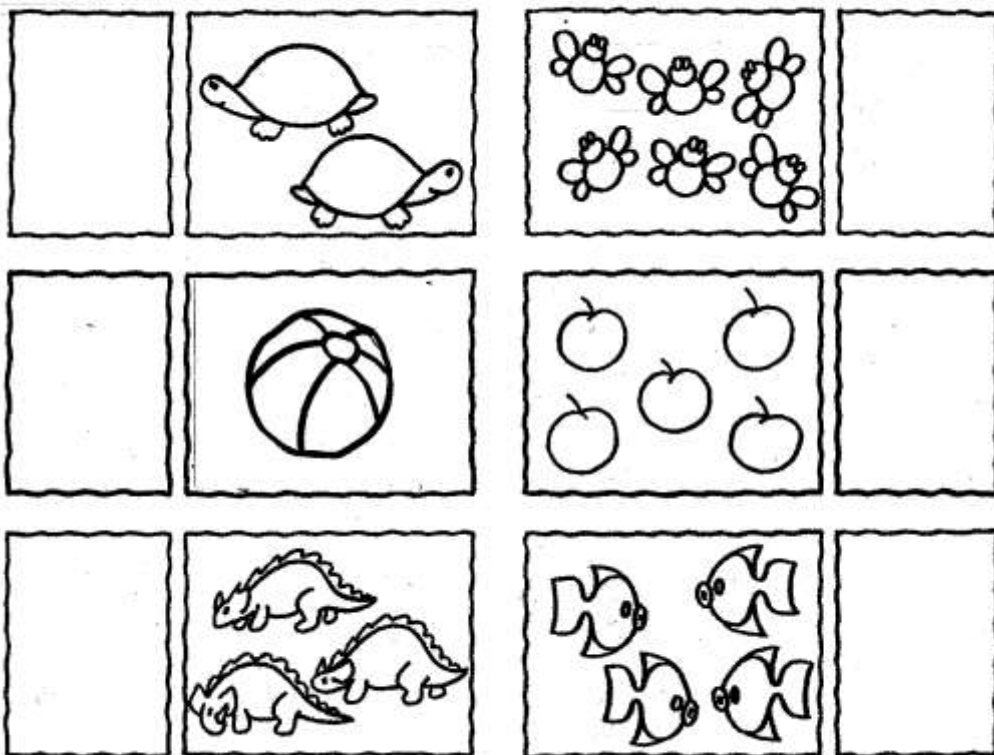


Pinta un lado de la mariposa azul y el otro rojo.

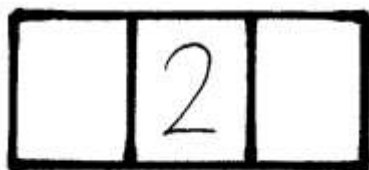


EXPRESIÓN MATEMÁTICA

*Numeración. Asociar número y cantidad.

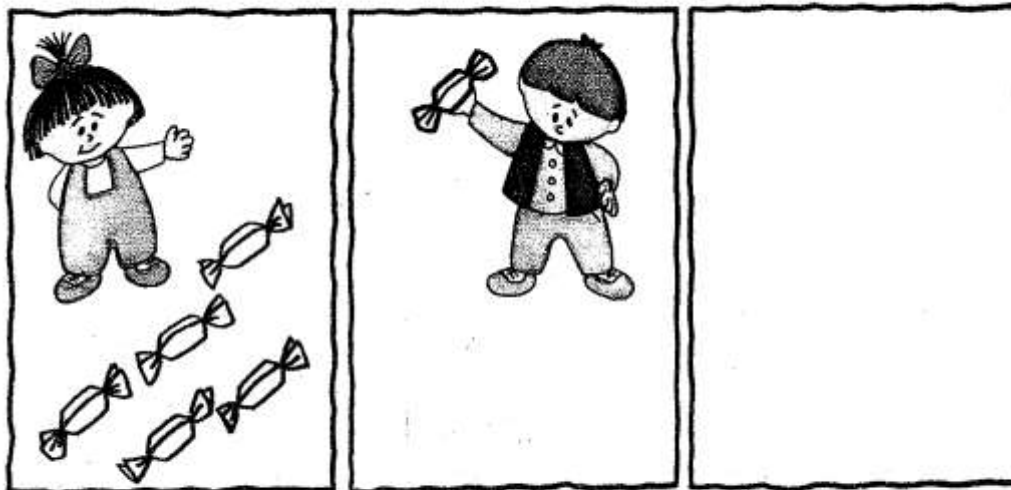


*Cálculo: número anterior y posterior.

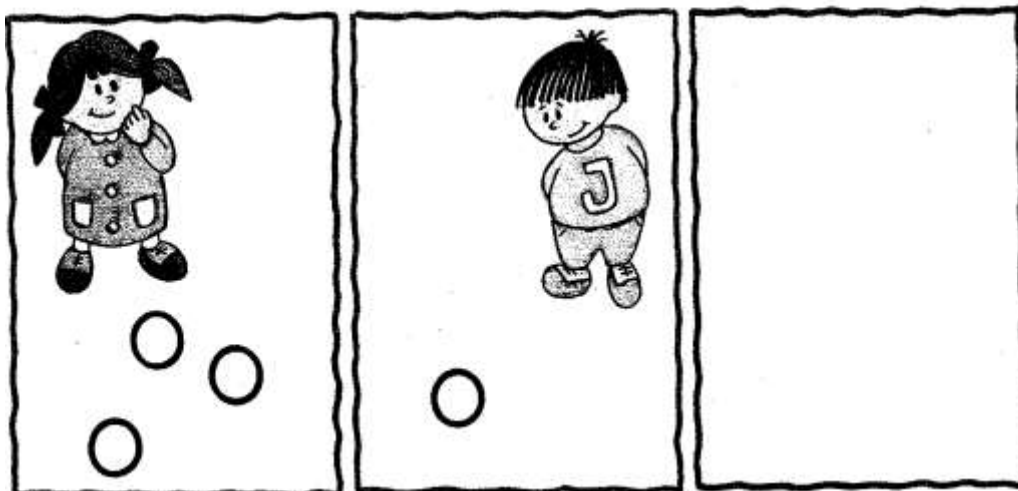


PLANTEAR Y RESOLVER PROBLEMAS

María tenía cinco caramelos. Su amigo Juan le da uno más. ¿Cuántos tiene ahora? Dibújalos.



Elena tenía tres canicas. Da una a su amigo Javier. ¿Cuántas le quedan? Dibújalas.



Anexo-1; Validación de Instrumento



UNIVERSIDAD SAN PEDRO FACULTAD EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DE EXPERTO)

I. DATOS GENERALES

1.1. TÍTULO DEL PROYECTO

Juegos tradicionales en el aprendizaje de matemática de niños de la Institución Educativa N° 572-El Tingo;2021.”

1.2. INVESTIGADORA

Burga Gallardo, Brisaida

1.3. OBJETIVO GENERAL

Determinar que la aplicación de juegos tradicionales mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de la Institución Educativa - N° 572 Caserío El Tingo.2021.

1.4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN

La población en materia de investigación está conformada por 08 estudiantes del primer año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 572-El Tingo;2021; de los cuales son hombres y mujeres que hacen total de 15 estudiantes. Son niños de 5 años de edad ellos viven muy distantes a la institución educativa por lo que tienen que caminar para llegar a la hora con esfuerzo y sacrificio.

1.5. TAMAÑO DE LA MUESTRA

15 Niños y niñas de la sección de 5 años

1.6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO

Prueba escrita

II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

2.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE

MARTINEZ SANCHEZ TERESA ISABEL

2.2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO

MG. EN EDUCACION CON MENCIÓN EN DOCENCIA
UNIVERSITARIA E INVESTIGACION.

2.3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Objetos	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Opciones de respuesta			Indicadores de evaluación								Observaciones
				Inicio (1)	Proceso (2)	Logrado (3)	Redacción clara y precisa.		Tiene coherencia con la variable.		Redacción entre el indicador y los ítems.		Relación entre el ítem y la opción de respuesta.		
							Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Objeto de medida	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos	Agrupar objetos de su entorno y dejar algunos elementos sueltos				X		X		X		X		
			Comparar objetos de su entorno, y dejar algunos elementos sueltos				X		X		X		X		
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.	Realiza seriaciones por tamaño, hasta con cinco objetos.				X		X		X		X		
			Realiza seriaciones por longitud hasta con cinco objetos.				X		X		X		X		
			Realiza seriaciones por grosor hasta con cinco objetos.				X		X		X		X		
	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	Establece correspondencia de objetos uno a uno en situaciones cotidianas.				X		X		X		X		
			Establece correspondencia de seres uno a uno en situaciones cotidianas.				X		X		X		X		
			Establece correspondencia de carteles con letras uno a uno en situaciones cotidianas.				X		X		X		X		
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy”	Carlos dice que su cinta es más larga y Luisa dice que la suya lo es. Carlos y Jesica colocan sus cintas una al lado de la otra para compararlas y finalmente se dan cuenta de que la cinta de Luisa es más larga. Le dicen: “La cinta que tiene Jesica es más larga”.				X		X		X		X		

	y “mañana”-, en situaciones cotidianas																			
	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo	Los niños al jugar botellas vacías. Luego de lanzar la pelota, cuentan y dicen: “¡Tumbamos 10 botellas vacías!”.				X		X		X		X								
	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Una niña cuenta cómo se hace una ensalada de frutas. Dice: “Primero, eliges las frutas que vas a usar; segundo, lavas las frutas; tercero, las pelás y cortas en trozos; y, cuarto, las pones en un plato y las mezclas con una cuchara”.				X		X		X		X								
	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.	Cuenta los cuadernos que tienen y lo aumenta más de su hermanita y luego pierde algunos cuadernos.				X		X		X		X								
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto	Señala que forma tienen la pizarra				X		X		X		X								
		Indica que forma tienen tu sala				X		X		X		X								
		Que forma tiene el sol				X		X		X		X								
Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	• Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. • Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	Susana dice mi vestido es más largo que de Carolina. Y mi falta es más corta que de Carolina.				X		X		X		X								
		La niña Betzabé dibuja a su casa y a su alrededor ubica las plantas y habitaciones que se encuentran a su alrededor. Y posteriormente camina rumbo ala jardín.				X		X		X		X		X						
Usa estrategias y procedimientos para	• Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de	Un niño dibuja los puestos del mercado de su localidad y los productos que se venden. En el dibujo, se ubica a sí				X		X		X		X								

orientarse en el espacio	ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	mismo en proporción a las personas y los objetos que observó en su visita																	
	Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas.	Carla 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 lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.				X		X		X		X							
	• Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.	Juanita demuestra que su casa está más lejos de su compañera Viviana, así como Juanita es más grande que Viviana y por lo tanto puede caminar más para llegar a su casa.				X		X		X		X							
	• Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó.	Los niños ensayan diferentes formas de encestar las pelotas y un niño le dice: “¡Yo me acerqué más a la caja y tiré la pelota!”. Otra niña dice: “¡Yo tire con más fuerza la pelota!”.				X		X		X									

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

FAVORABLE

El presente trabajo es una muestra del interés que se tiene por fomentar el amor y el cuidado al ambiente, está diseñado para estudiantes de 5 años de educación inicial a quienes con preguntas adaptadas a su nivel cognitivo y vivencial y la aplicación de la prueba precisos y de lenguaje sencillo permitirán al estudiante captar los objetivos y desarrollar las competencias de del área de matemática.

Los ítems están elaborados para los estudiantes referidos al presente documento.



TERESA ISABEL MARTINEZ SANCHEZ

DNI 32888242

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DE EXPERTO)

I. DATOS GENERALES

1.1. TÍTULO DEL PROYECTO

*Juegos tradicionales en el aprendizaje de matemática de niños de la
Institución Educativa N° 572-El Tingo; 2021.”*

1.2. INVESTIGADORA

Burga Gallardo, Brisaida

1.3. OBJETIVO GENERAL

Determinar que la aplicación de juegos tradicionales mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de la Institución Educativa - N° 572 Caserío El Tingo.2021.

1.4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN

La población en materia de investigación está conformada por 08 estudiantes del primer año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 572-El Tingo;2021; de los cuales son hombres y mujeres que hacen total de 15 estudiantes. Son niños de 5 años de edad ellos viven muy distantes a la institución educativa por lo que tienen que caminar para llegar a la hora con esfuerzo y sacrificio.

1.5. TAMAÑO DE LA MUESTRA

16 Niños y niñas de la sección de 5 años

1.6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO

Test o Prueba escrita

II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

2.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE

VARAS BOZA LUCY JOANETH

2.2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO

MG. EN EDUCACION CON MENCIÓN EN PSICOLOGIA EDUCATIVA.

2.3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Objetos	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Opciones de respuesta			Indicadores de evaluación								Observaciones	
				Inicio (1)	Proceso (2)	Logrado (3)	Redacción clara y precisa.		Tiene coherencia con la variable.		Redacción entre el indicador y los ítems.		Relación entre el ítem y la opción de respuesta.			
							Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No		
	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos	Agrupar objetos de su entorno y dejar algunos elementos sueltos				X		X		X		X			
			Comparar objetos de su entorno, y dejar algunos elementos sueltos				X		X		X		X			
Objetos de la vida cotidiana	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.	Realiza seriaciones por tamaño, hasta con cinco objetos.				X		X		X		X			
			Realiza seriaciones por longitud hasta con cinco objetos.				X		X		X		X			
			Realiza seriaciones por grosor hasta con cinco objetos.				X		X		X		X			
		Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	Establece correspondencia de objetos uno a uno en situaciones cotidianas.				X		X		X		X			
			Establece correspondencia de seres uno a uno en situaciones cotidianas.				X		X		X		X			
			Establece correspondencia de carteles con letras uno a uno en situaciones cotidianas.				X		X		X		X			
Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy”	Carlos dice que su cinta es más larga y Luisa dice que la suya lo es. Carlos y Jesica colocan sus cintas una al lado de la otra para compararlas y finalmente se dan cuenta de que la cinta de Luisa es más larga. Le dicen: “La cinta que tiene Jesica es más larga”.				X		X		X		X				

	y “mañana”-, en situaciones cotidianas																			
	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo	Los niños al jugar botellas vacías. Luego de lanzar la pelota, cuentan y dicen: “¡Tumbamos 10 botellas vacías!”.				X		X		X		X								
	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Una niña cuenta cómo se hace una ensalada de frutas. Dice: “Primero, eliges las frutas que vas a usar; segundo, lavas las frutas; tercero, las pelás y cortas en trozos; y, cuarto, las pones en un plato y las mezclas con una cuchara”.				X		X		X		X								
	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.	Cuenta los cuadernos que tienen y lo aumenta más de su hermanita y luego pierde algunos cuadernos.				X		X		X		X								
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto	Señala que forma tienen la pizarra				X		X		X		X								
		Indica que forma tienen tu sala				X		X		X		X								
		Que forma tiene el sol				X		X		X		X								
Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	• Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. • Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	Susana dice mi vestido es más largo que de Carolina. Y mi falta es más corta que de Carolina.				X		X		X		X								
		La niña Betzabé dibuja a su casa y a su alrededor ubica las plantas y habitaciones que se encuentran a su alrededor. Y posteriormente camina rumbo ala jardín.				X		X		X		X		X						
Usa estrategias y procedimientos para	• Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de	Un niño dibuja los puestos del mercado de su localidad y los productos que se venden. En el dibujo, se ubica a sí				X		X		X		X								

orientarse en el espacio	ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	mismo en proporción a las personas y los objetos que observó en su visita																		
	Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas.	Carla 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 lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.				X		X		X		X								
	• Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.	Juanita demuestra que su casa está más lejos de su compañera Viviana, así como Juanita es más grande que Viviana y por lo tanto puede caminar más para llegar a su casa.				X		X		X		X								
	• Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó.	Los niños ensayan diferentes formas de encestar las pelotas y un niño le dice: “¡Yo me acerqué más a la caja y tiré la pelota!”. Otra niña dice: “¡Yo tire con más fuerza la pelota!”.				X		X		X										

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

FAVORABLE

El presente trabajo es una muestra del interés que se tiene por fomentar el amor y el cuidado al ambiente, está diseñado para estudiantes de 5 años de educación inicial a quienes con preguntas adaptadas a su nivel cognitivo y vivencial y la aplicación de la prueba precisos y de lenguaje sencillo permitirán al estudiante captar los objetivos y desarrollar las competencias de del área de matemática.

Los ítems están elaborados para los estudiantes referidos al presente documento.



.....

LUCY JOANETH VARAS BOZA

DNI 32773567

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DE EXPERTO)

I. DATOS GENERALES

1.1. TÍTULO DEL PROYECTO

Juegos tradicionales en el aprendizaje de matemática de niños de la Institución Educativa N° 572-El Tingo;2021.”

1.2. INVESTIGADORA

Burga Gallardo, Brisaida

1.3. OBJETIVO GENERAL

Determinar que la aplicación de juegos tradicionales mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de la Institución Educativa - N° 572 Caserío El Tingo.2021.

1.4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN

La población en materia de investigación está conformada por 08 estudiantes del primer año de educación secundaria de la Institución Educativa N° 572-El Tingo;2021; de los cuales son hombres y mujeres que hacen total de 15 estudiantes. Son niños de 5 años de edad ellos viven muy distantes a la institución educativa por lo que tienen que caminar para llegar a la hora con esfuerzo y sacrificio.

1.5. TAMAÑO DE LA MUESTRA

17 Niños y niñas de la sección de 5 años

1.6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO

Test o Prueba escrita

II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

2.1.APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE

MEZA ROJO BEATRIZ

2.2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO

**MAGISTER EN EDUCACION CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y
GESTIÓN EDUCATIVA.**

2.3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE INICIAL N° 1549

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Objetos	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Opciones de respuesta			Indicadores de evaluación								Observaciones
				Inicio (1)	Proceso (2)	Logrado (3)	Redacción clara y precisa.		Tiene coherencia con la variable.		Redacción entre el indicador y los ítems.		Relación entre el ítem y la opción de respuesta.		
							Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos	Agrupar objetos de su entorno y dejar algunos elementos sueltos				X		X		X		X		
			Comparar objetos de su entorno, y dejar algunos elementos sueltos				X		X		X		X		
Objetos de la vida cotidiana	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.	Realiza seriaciones por tamaño, hasta con cinco objetos.				X		X		X		X		
			Realiza seriaciones por longitud hasta con cinco objetos.				X		X		X		X		
			Realiza seriaciones por grosor hasta con cinco objetos.				X		X		X		X		
	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	Establece correspondencia de objetos uno a uno en situaciones cotidianas.				X		X		X		X		
			Establece correspondencia de seres uno a uno en situaciones cotidianas.				X		X		X		X		
			Establece correspondencia de carteles con letras uno a uno en situaciones cotidianas.				X		X		X		X		
Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy”	Carlos dice que su cinta es más larga y Luisa dice que la suya lo es. Carlos y Jesica colocan sus cintas una al lado de la otra para compararlas y finalmente se dan cuenta de que la cinta de Luisa es más larga. Le dicen: “La cinta que tiene Jesica es más larga”.				X		X		X		X			

	y “mañana”-, en situaciones cotidianas																			
	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo	Los niños al jugar botellas vacías. Luego de lanzar la pelota, cuentan y dicen: “¡Tumbamos 10 botellas vacías!”.				X		X		X		X								
	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Una niña cuenta cómo se hace una ensalada de frutas. Dice: “Primero, eliges las frutas que vas a usar; segundo, lavas las frutas; tercero, las pelás y cortas en trozos; y, cuarto, las pones en un plato y las mezclas con una cuchara”.				X		X		X		X								
	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.	Cuenta los cuadernos que tienen y lo aumenta más de su hermanita y luego pierde algunos cuadernos.				X		X		X		X								
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto	Señala que forma tienen la pizarra				X		X		X		X								
		Indica que forma tienen tu sala				X		X		X		X								
		Que forma tiene el sol				X		X		X		X								
Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	• Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. • Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	Susana dice mi vestido es más largo que de Carolina. Y mi falta es más corta que de Carolina.				X		X		X		X								
		La niña Betzabé dibuja a su casa y a su alrededor ubica las plantas y habitaciones que se encuentran a su alrededor. Y posteriormente camina rumbo ala jardín.				X		X		X		X		X						
Usa estrategias y procedimientos para	• Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de	Un niño dibuja los puestos del mercado de su localidad y los productos que se venden. En el dibujo, se ubica a sí				X		X		X		X								

orientarse en el espacio	ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	mismo en proporción a las personas y los objetos que observó en su visita																	
	Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas.	Carla 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 lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.				X		X		X		X							
	• Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.	Juanita demuestra que su casa está más lejos de su compañera Viviana, así como Juanita es más grande que Viviana y por lo tanto puede caminar más para llegar a su casa.				X		X		X		X							
	• Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó.	Los niños ensayan diferentes formas de encestar las pelotas y un niño le dice: “¡Yo me acerqué más a la caja y tiré la pelota!”. Otra niña dice: “¡Yo tire con más fuerza la pelota!”.				X		X		X		X							

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

FAVORABLE

El presente trabajo es una muestra del interés que se tiene por fomentar el amor y el cuidado al ambiente, está diseñado para estudiantes de 5 años de educación inicial a quienes con preguntas adaptadas a su nivel cognitivo y vivencial y la aplicación de la prueba precisos y de lenguaje sencillo permitirán al estudiante captar los objetivos y desarrollar las competencias de del área de matemática.

Los ítems están elaborados para los estudiantes referidos al presente documento.

Nuevo Chimbote, diciembre 2022



.....
Beatriz MEZA ROJO

DNI 32986592

<p>Aprendizaje del área de matemática</p>	<p>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo</p> <p>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</p> <p>Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p> <p>Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</p> <p>Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p>	<p>comprensión sobre los números y las operaciones se diseñaron 3 ítems. Para la dimensión 2: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, se elaboraron 4 ítems. Para la dimensión 3: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, se elaboraron 4 ítems. Para la dimensión 4: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones se diseñaron 3 ítems. Para la dimensión 5: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas se diseñaron 3 ítems. Y para la dimensión 6: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio se elaboraron 3 ítems, haciendo un total de 21 ítems.</p>
-------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ANEXO 8: PROPUESTA PEDAGÓGICA

1. Denominación

Programa de juegos tradicionales

2. Fundamentación

La propuesta del programa de juegos tradicionales para el aprendizaje de matemática tiene sus fundamentos en la propuesta que plantea el Ministerio de Educación del Perú donde considera que las matemáticas han ayudado al hombre a desarrollar su civilización; por ello son tan importantes en la vida cotidiana. Desde el mismo hecho de avanzar hacia una presa, en la prehistoria, y comunicar a los del clan que no hay una sino dos o tres; el mero hecho concreto de construir una choza y luego una casa o un templo, esto no pudo haberse logrado sin la noción, al menos, del número. Las matemáticas siempre han estado allí, con nosotros, esperando pacientemente a que el hombre las organizara, jerarquizara y cuantificara (MINEDU, 2017).

Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el Área de Matemática corresponde al Enfoque centrado en la resolución de problemas, el cual se define a partir de las siguientes características:

- La matemática es un producto cultural dinámico, cambiante, en constante desarrollo y reajuste.

- Toda actividad matemática tiene como escenario la resolución de problemas planteados a partir de situaciones, las cuales se conciben como acontecimientos significativos que se dan en diversos contextos. Las situaciones se organizan en cuatro grupos: situaciones de cantidad; situaciones de regularidad equivalencia y cambio; situaciones de forma, movimiento y localización; y situaciones de gestión de datos e incertidumbre.

- Al plantear y resolver problemas, los estudiantes se enfrentan a retos para los cuales no conocen de antemano las estrategias de solución; esto les demanda desarrollar un proceso de indagación y reflexión social e individual que les permita

superar las dificultades u obstáculos que surjan en la búsqueda de la solución. En este proceso, el estudiante construye y reconstruye sus conocimientos al relacionar, reorganizar ideas y conceptos matemáticos que emergen como solución óptima a los problemas, que irán aumentando en grado de complejidad. • Los problemas que resuelven los niños y niñas pueden ser planteados por ellos mismos o por el docente, lo que promueve la creatividad, y la interpretación de nuevas y diversas situaciones.

- Las emociones, actitudes y creencias actúan como fuerzas impulsadoras del aprendizaje

Como consecuencia del sustento teórico del área de la matemática en la educación básica y de educación inicial se concreta en una Propuesta que plantean las siguientes competencias que tienen que desarrollarse en los niños de la educación inicial:

Competencia 1: “Resuelve problemas de cantidad”

a. Capacidades

Cuando el niño resuelve problemas de cantidad, combina las siguientes capacidades:

- Traduce cantidades a expresiones numéricas.
- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.
- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

Competencia 2: “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”

a. Capacidades

Cuando el niño resuelve problemas de movimiento, forma y localización, combina las siguientes capacidades:

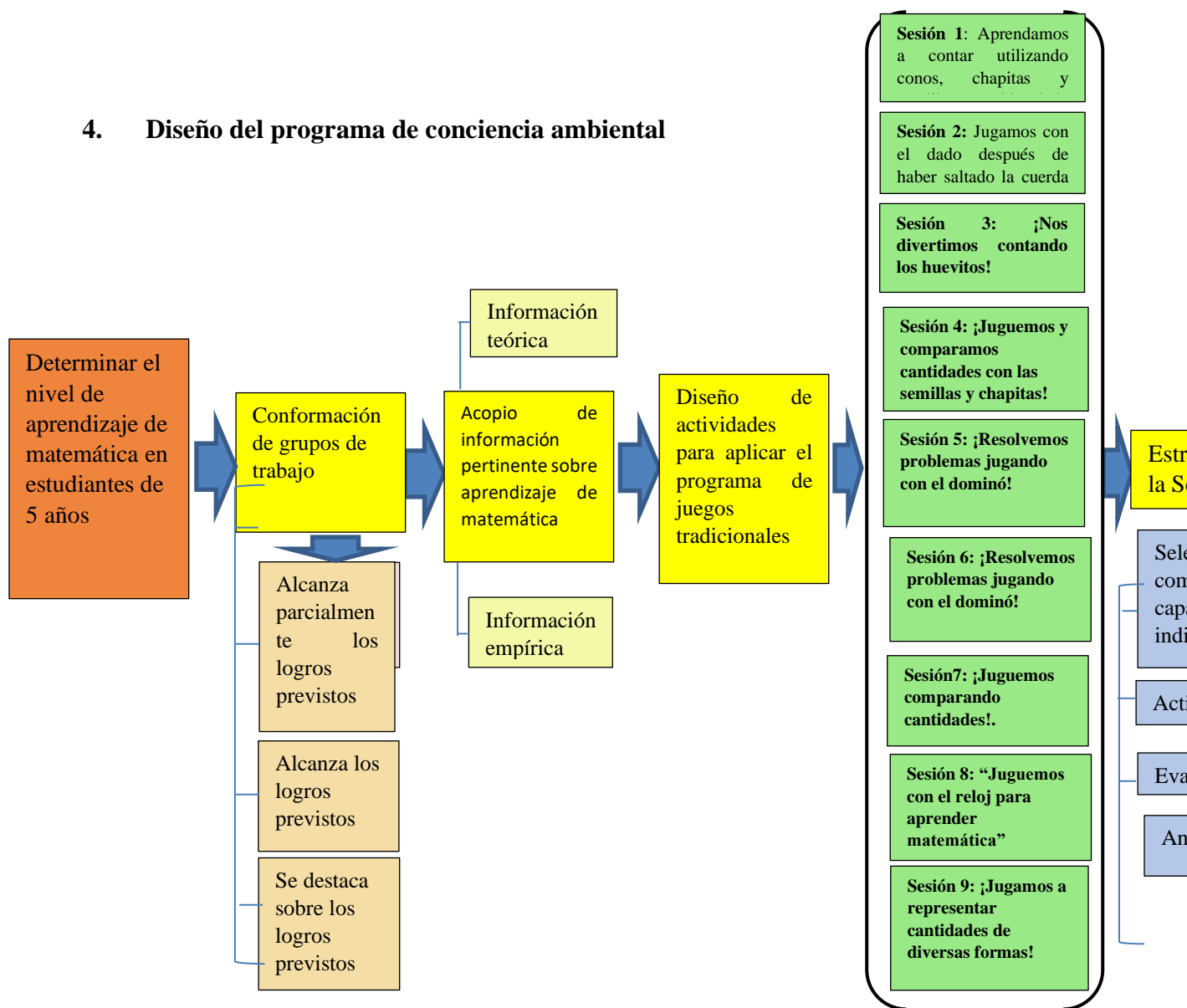
- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.

- Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.
- Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

3. Objetivos Específicos

- 3.1. Seleccionar información teórica pertinente sobre las variables de estudio: aprendizaje del área de matemática y sobre las competencias de resolución de problemas.
- 3.2. Diseñar la propuesta del programa de juegos tradicionales para el aprendizaje de la matemática para aplicarlo a los estudiantes de 5 años de edad.
- 3.3. Implementar la propuesta del programa de juegos tradicionales
- 3.4. Ejecutar la propuesta del programa de juegos tradicionales en el grupo experimental.

4. Diseño del programa de conciencia ambiental



5. Descripción y explicación del diseño del programa

- 5.1** Determinar el nivel de aprendizaje de matemática por los estudiantes 5 años de educación inicial implica que se tienen que suministrar el pre test y luego se tendrá que establecer en las condiciones en la que se encuentran los estudiantes al inicio del experimento.
- 5.2** En razón de sus calificativos se conformaron los equipos o grupos de alumnos en un nivel no alcanza los logros previstos, alcanza parcialmente los logros previstos, alcanza los logros previstos y se destaca sobre los logros previstos.
- 5.3** En base a los niveles establecidos de los estudiantes se tendrá que seleccionar la información sobre el aprendizaje de matemática para poder estructurar una propuesta de un programa acorde a las necesidades y expectativas de los niños (as) y de los objetivos de investigación que se han planteado.
- 5.4** Para poder diseñar las sesiones de aprendizaje estas se generan de acuerdo a la teoría señaladas con las nuevas tecnologías determinando la estructuración de sesiones de aprendizaje que a continuación paso a denominarlo. a. Sesión 1: Aprendamos a contar utilizando conos, chapitas y semillas recogidas de la visita al bosque!, Sesión 2: Jugamos con el dado después de haber saltado la cuerda en parejas!, Sesión 3: ¡Nos divertimos contando los huevitos!, Sesión 4: ¡Juguemos y comparamos cantidades con las semillas y chapitas! Sesión 5: ¡Resolvemos problemas jugando con el dominó!, Sesión 6: ¡Resolvemos problemas jugando con el dominó!, Sesión 7: ¡Juguemos comparando cantidades! Sesión 8: “Juguemos con el reloj para aprender matemática” Sesión 9: ¡Jugamos a contar! y la sesión 10: ¡Jugamos a representar cantidades de diversas formas! A continuación, se pasará a detallar cada una de las sesiones de aprendizaje en el procedimiento.
- 5.5** La sesión de aprendizaje de acuerdo a nuestra experiencia se va a emplear la siguiente estructura:

- La primera parte se va a considerar los datos informativos que se considera los más elementales como: Nombre de la I.E, del área, de la sesión, del bimestre, duración, fecha y nombre de la docente.
- La selección de las capacidades e indicadores de evaluación.
- Información breve sobre la sesión, teniendo en cuenta la situación de aprendizaje.
- Las estrategias de inicio, durante y estrategias finales.
- Determinar los saberes previos y desequilibrios cognitivos de aprendizaje.
- La evaluación de aprendizaje que consiste en comprobar el logro de las capacidades y actitudes trabajadas en la sesión de aprendizaje.

6. Propuesta de la Unidad de aprendizaje y de las Sesiones de Aprendizaje

UNIDAD DE APRENDIZAJE

DENOMINACIÓN

“Aprovechemos los juegos tradicionales para aprender mejor a resolver los problemas”

NIVEL: tema: reconociendo el juego tradicional.

MATERIALES E INSTALACIONES: pañuelo, pelota, patio de descanso

Fase inicial

Explicación de los juegos tradicionales a realizar especificando el rol dentro del juego tradicional “juguemos en el bosque”, “saltar la cuerda”, “el rey manda”, “el ratón y el gato”, “la gallinita ciega” y “las escondidas”.

ACTIVIDADES

Juego: “juguemos en el bosque”

Los participantes cantan en ronda y hacen preguntas al "lobo" que está en el centro. El "lobo" va contestando hasta que está totalmente listo. El juego continúa hasta llegar el momento en el que el lobo coge las llaves de su casa y sale a buscar a los niños que están jugando.

Que consiste en vendarle los ojos al niño con un pañuelo que se convertirá en la gallina que deberá coger al compañero sin quitarse el vendaje, aquel que cojan deberá cumplir la función de coger.

Juego: “saltar la cuerda”

Se necesita una cuerda. Agarras un extremo de la cuerda con cada mano. Se debe realizar un movimiento hacia adelante dando un giro completo. El objetivo del juego es saltar tantas veces puedas sin tocar la cuerda. La única regla es no topar la cuerda mientras este en movimiento. No pisar la cuerda o tocarla con los pies o piernas mientras se salta. Saltar continuamente, no se puede interrumpir o se perderá.

<p>Gana quien realice mayor cantidad de saltos. Pierde quien toca la cuerda o quien para.</p>
<p>Juego: “el rey manda”</p> <p>Este juego consiste en que un niño es elegido como Rey el cual mandara al resto del grupo a hacer lo que él quiera y los niños deben hacerlo de una manera rápida para complacer al Rey. Estas órdenes pueden ser: _El Rey manda que se sienten _ el Rey manda que se acuesten</p>
<p>Juego: “gallinita ciega”</p> <p>La gallinita ciega es un juego en el que a un jugador se le tapan los ojos con un pañuelo y el resto de jugadores tienen que darle vueltas hasta marear al que pilla. Mientras todos corren y la gallina gira, se va cantando una canción.</p>
<p>Juego: “las escondidas”</p> <p>Todos los jugadores menos uno, se esconden, cuando el jugador que atrapa los ve, va al lugar donde inició una cuenta y dice sus nombres. El jugador debe contar a cierto número (que es impuesto por los demás integrantes del juego) y una vez que termina de contar, comienza su búsqueda.</p>
<p>Juego: “el ratón y el gato”</p> <p>El juego consiste en que el gato tiene que coger al ratón, éste tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena. Los que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantaran los brazos para facilitarle el paso y los bajarán cuando intente pasar el gato.</p>

Ficha de observación Modelo

Ficha de observación modelo

Objetivos: Identificar como el niño reconoce los nuevos conocimientos a través de los juegos tradicionales.

Actividades: “juguemos en el bosque”, “saltar la cuerda”, “el rey manda”, “el ratón y el gato”, “la gallinita ciega” y “las escondidas”.

Observación General	Actividades
Juego: La gallina ciega	
<p>Los niños se informan sobre el juego tradicional, y mediante un pañuelo se lo venda los ojos al protagonista que es el niño que esta vendado, una vez se les impone el castigo el niño comprende que no debe dejarse coger.</p>	<p>La gallina ciega: Se explica el juego, tanto las reglas como las consecuencias.</p>
Juego: el rey manda	
<p>Los niños comprenden el juego e intentan realizarlo sobre todo el niño que es el protagonista como el rey que manda que traigan las cosas.</p> <p>No todos los niños y niñas tienen falta de expresión y ahí es donde se aprende las expresiones que servirán para su futuro cercano, mediante el juego el rey manda.</p>	<p>El rey manda: Este juego permite tener el control de las acciones.</p>
Juego: las escondidas	

<p>Los niños y niñas comprenden el juego, se realiza con la intención de que empiecen a conocer los números al contar hasta que los demás niños se escondan.</p> <p>El juego consiste en que el niño que cuenta busca a los que se escondieron y el primero es el nuevo niño que cuenta.</p>	<p>Escondidas:</p> <p>Incrementar el conocimiento en las matemáticas, mediante el conteo de números naturales del 1 al 20. Y así hasta que aprendan el juego tradicional.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Propuesta de sesiones de aprendizaje



Al finalizar las sesiones, los niños y las niñas serán capaces de aprender a contar los números, sumar y restar; así mismo también serán capaces de leer y escribir; también de expresarse y desarrollarse física y mentalmente.

Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
<p>Práctica de juegos tradicionales: “juguemos en el bosque”, “saltar la cuerda”, “el rey manda”, “el ratón y el gato”, “la gallinita</p>	<p>Practica habitualmente alguna física, para desarrollarse tanto física como académicamente a través de los juegos tradicionales “juguemos en el bosque”, “saltar la</p>	<p>Participa activamente, y ayuda a sus compañeros en las diversas actividades durante los juegos tradicionales “juguemos en el bosque”, “saltar la cuerda”, “el rey manda”,</p>

ciega” y “las escondidas”.	“las cuerda”, “el rey manda”, “el ratón y el gato”, “la gallinita ciega” y “las escondidas”.	“el ratón y el gato”, “la gallinita ciega” y “las escondidas”.
----------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------

SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Estrategia Didáctica	Medios	Tiempo
	Escuchamos la canción sobre un juego tradicional “juguemos en el bosque”, “saltar la cuerda”, “el rey manda”, “el ratón y el gato”, “la gallinita ciega” y “las escondidas”.	Canción	15 minutos
INICIO	Se interroga:		
	¿De qué trata el juego? ¿Quiénes eran los personajes?		
	Luego se genera preguntas sobre lo que escucho, tanto números como las expresiones		
	¿Conocen el tradicional, al escuchar la canción?		
	¿Cómo se juega?		

Proceso y Evaluación de los conocimientos adquiridos a través de los juegos tradicionales a desarrollar “juguemos en el bosque”, “saltar la cuerda”, “el rey manda”, “el ratón y el gato”, “la gallinita ciega” y “las escondidas”.

PROCESO	La docente explicara antes de cada juego tradicional que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego tradicional	canción	20 min
	Por ejemplo, Se eligen el “ratón” y el “gato”. El resto se cogen de las manos y forman un corro. El ratón, dentro del círculo, sale corriendo del círculo, pasando entre dos jugadores.		
	Después entra el gato y dice : “¿por dónde		
	¿Salió el ratón?”. Los del corro contestan “por la puerta” y señalan por donde salió el ratón.		
	Por esa puerta sale el gato persiguiendo al ratón, pasando por todas las puertas por las que éste pasa. Si el gato pilla al ratón, se cambian los papeles entre sí.		
Evaluación	La docente evalúa los aprendizajes de comunicación y matemáticas a través de una lista de cotejo de los juegos tradicionales	Ficha.	10 min.
	Lista de cotejo.		
	Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de comunicación y matemática.		
	Evaluación		
	¿Qué números se aprendió?		
	¿Qué letras se aprendió?, ¿Cómo lo hicimos?,		
	¿Cómo nos comunicamos y jugamos?		

SESIÓN DE APRENDIZAJE 1



¡Aprendamos a contar utilizando conos, chapitas y semillas recogidas de la visita al bosque!



- **FECHA** : lunes 6 de junio del 2023
- **ÁREA** : Matemática
- **TÍTULO** : “Aprendemos a contar utilizando conos y chapitas” **APRENDIZAJES ESPERADOS**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Elabora y usa estrategias.	Propone acciones para contar hasta 10, comparar u ordenar cantidades hasta 5 objetos.

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	SECUENCIA DE PROCESOS PEDAGOGICOS Y DIDÁCTICOS (Para resolver problema George Polya)	MATERIALES
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Juego: “juguemos en el bosque” y luego se sientan en círculo a comentar como la pasaron en el bosque. • Luego regresan al patio del jardín. Los niños salen al patio, reciben un cono de papel higiénico, lo manipulan y juegan libremente en el patio • Saberes previos <p>Los niños y niñas responden a las siguientes interrogantes: ¿Conqué material han jugado? ¿Cuántos conos hay? ¿Son muchos?</p>	Conos de papel

	<p>¿Pocos? ¿Qué forma tienen?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Propósito de los aprendizajes <p>Hoy aprenderemos a contar usando los conos de papel higiénico</p> <p>COMPRENDER EL PROBLEMA. CONFLICTO COGNITIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Se les presenta a los niños unas chapitas y se les pregunta que podríamos hacer con los chapitas? ¿Por qué tienen esos números los conos? ¿Qué semillas han recogido? Se les muestra los conos por grupo y un conjunto de chapitas, se les menciona a los niños. ¿De qué manera podría colocar estos chapitas dentro de los conos? ¿Hay un orden para colocarlas? 	<p>higiénico, puede ser el normal o el industrial.</p> <p>Chapitas roscas de colores</p>
<p>Desarrollo (Gestión y acompañamiento)</p>	<p>TRAZAR UN PLAN Y RESOLVER EL PROBLEMA.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Los niños y niñas responden a las siguientes preguntas que realiza la docente ¿Cómo lo harías para resolver esta situación? ¿Han observado bien los conos? ¿Qué figuras hay? ¿Qué deberíamos hacer primero? La maestra escucha la propuesta de los niños y lo escribe con ayuda de la auxiliar en un papelote. <p>EJECUCIÓN DEL PLAN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Los niños aplican la estrategia planteada: Cuenta y colocan las chapitas dentro de los conos según la cantidad indicada., realizan esta actividad en conjunto, al finalizar se les pregunta ¿Cuántas chapitas quedaron? ¿Qué número debe tener el cono que necesitamos? ● Reciben una ficha donde relacionan Se les presenta a los niños una ficha en la cual deberán dibujar tantos objetos como indique el número. 	<p>Papelote plumones Chapitas</p>
<p>Cierre (Reflexión o evaluación)</p>	<p>EVALUAR RESULTADOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Propiciar que los niños expliquen en su propio lenguaje sus logros a partir de las acciones realizadas. <p>¿Qué materiales utilizamos hoy? ¿Para qué nos sirvieron estos materiales? ¿Qué aprendimos? ¿Estuvo correcto el plan que escribimos en el papelote?</p> <p>¿Podríamos utilizar otro material en lugar de chapitas?</p> <p>¿Para qué nos sirve el conteo? ¿Qué otras cosas podemos contar?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE 2



¡Jugamos con el dado después de haber saltado la cuerda en parejas!



□ **FECHA** : martes 7

de junio del 2016

□ **ÁREA** :
Matemática

□ **TÍTULO** : “Jugamos con el dado”

□ **APRENDIZAJES ESPERADOS**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Elabora y usa estrategias.	Propone acciones para contar hasta 10, comparar u ordenar cantidades hasta 5 objetos.

□ **SECUENCIA DIDÁCTICA**

MOMENTOS	SECUENCIA DE PROCESOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS (Para resolver problema George Polya)	MATERIALES
<p>Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juego: “saltar la cuerda” en pequeños grupos • Los niños salen al patio, se les hace entrega por grupo de un dado grande para que lo manipulen y jueguen libremente. • Saberes previos Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Conocen el dado? ¿Cómo pueden jugar con el dado? ¿Cómo es el dado? ¿Todos sus lados son iguales? , se les muestra un lado y se les pregunta ¿Cuántos puntos observan? • Propósito de los aprendizajes Hoy aprenderemos a contar utilizando el dado. COMPRENDER EL PROBLEMA. CONFLICTO COGNITIVO • Se les presenta a los niños: Un dado grande y un tablero de colores pintado en el suelo. Se les pregunta: “¿Si tengo este tablero y este dado, podría jugar con ambos? ¿Cómo lo puedo hacer 	<p>Dados grandes (material del Ministerio)</p> <p>Dado, tablero pintado en el piso</p>
<p>Desarrollo (Gestión y Acompañamiento)</p>	<p>TRAZAR UN PLAN Y RESOLVER EL PROBLEMA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué podemos hacer para resolver esta situación? ¿Qué deberíamos hacer primero? La maestra escucha la propuesta de la maestra y lo escribe con ayuda de la auxiliaren un papelote • EJECUCIÓN DEL PLAN • Los niños aplican la estrategia planteada: lanzan el dado y avanzan tantos recuadros como indica el dado, lo hacen de manera grupal, participando todos los niños. • En el aula las maestras les proporciona ganchitos de ropa y colocarán en un cartón tantos ganchitos como indique el dado, el cual es lanzado por la maestra. Esta actividad la realizan contando. 	<p>Papelote plumón.</p>

<p>Cierre (Reflexión o evaluación)</p>	<p>EVALUAR RESULTADOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propiciar que los niños expliquen en su propio lenguaje sus logros a partir de las acciones realizadas. • Reciben una ficha donde observan un lado del dado, los niños deberán contar los puntos y dibujar la cantidad de objetos según corresponda • ¿Utilizamos el dado correctamente? Nos sirvió para contar los casilleros y avanzar según la cantidad indicada. ¿Todas las caras son iguales? ¿Qué otra cosa podemos contar? 	<p>Fichas de trabajo, plumones</p>
-------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------

SESIÓN DE APRENDIZAJE 3



**¡Nos divertimos contando los
huevitos!**



□ **FECHA** : **Miércoles**

8 de junio del 2016 □ **ÁREA:**

Matemática

□ **TÍTULO** : **“Nos divertimos**

contando los huevitos” □ **APRENDIZAJES**

ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Elabora y usa estrategias	Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para resolver problemas para contar hasta 10

□

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	SECUENCIA DE PROCESOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS (Para resolver problema George Polya)	MATERIALES
Inicio	<p>Juego: “el rey manda” Luego los niños salen al patio de juego la profesora les dice: Se me han perdido unos huevitos ¿Me podrían ayudar a buscarlos? Los niños buscan y recogen todos los huevos que encuentran y los llevan hacia la maqueta de huevo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saberes previos Los niños responden a las siguientes preguntas. ¿Cuántos huevos hay? ¿Son muchos? ¿Qué puedo hacer para saber cuántos son? ¿Qué forman tienen los huevitos? • Propósito de los aprendizajes El día de hoy practicaremos el conteo a través de un juego divertido. COMPRENDER EL PROBLEMA. CONFLICTO COGNITIVO 	Huevitos de plástico.

	<ul style="list-style-type: none"> La maestra agrupa a los niños en parejas y les presenta a los niños estos tres materiales: Un dado dos cajas de huevos (sólo para 12 unidades) 24huevitos de plástico ¿Podríamos jugar con estos materiales? ¿Cómo lo podríamos hacer y les proporciona los materiales para que propongan la estrategia de juego? 	Dado, cajas de huevos, huevos de plástico
Desarrollo (Gestión y Acompañamiento)	<p>TRAZAR UN PLAN Y RESOLVER EL PROBLEMA.</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo podríamos realizar el juego? ¿Cómo colocaríamos los huevos en la cajita? ¿Qué debo hacer primero para saber cuántos huevos debo colocar en la caja? Los niños proponen sus estrategias: Escribimos en un papelote la estrategia de juego que proponen los niños. <p>EJECUCIÓN DEL PLAN</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños aplican la estrategia planteada: lanzan el dado y colocan tantos huevos como indica el dado, realizan esta acción contando, acaba el juego cuando uno de los dos niños termina primero en llenar la caja. 	
Cierre (Reflexión o evaluación)	<p>EVALUAR RESULTADOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Propiciar que los niños expliquen en su propio lenguaje sus logros a partir de las acciones realizadas. Los niños reciben dados individuales. Lanzan el dado y dibujan tantos objetos como corresponda. Muestran la ficha mencionando cuántos objetos han dibujado. ¿Qué materiales utilizamos hoy? ¿Para qué nos sirvieron estos materiales? ¿Qué aprendimos? Nos divertimos ¿para qué nos sirve el conteo? 	Fichas de trabajo, plumones

SESIÓN DE APRENDIZAJE 4



¡Juguemos y comparamos cantidades con las semillas y chapitas!



- FECHA** : lunes 13 de junio del 2016
- ÁREA** : Matemática
- TÍTULO:**“Jugamos y comparamos cantidades con las semillas y chapas”

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Elabora y usa estrategias.	Propone acciones para contar hasta 10, comparar u ordenar cantidades hasta 5 objetos.

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	SECUENCIA DE PROCESOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS (Para resolver problema George Polya)	MATERIALES

<p>Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juegan a la: “gallinita ciega” en pequeños grupos. • La maestra proporciona a los niños chapitas y semillas para que jueguen en el patio. Se colocan en el centro del patio un círculo de cartón, los niños lanzan los chapitas tratando que se queden en el centro del círculo. Finalizado el juego se les pregunta a los niños: • Saberes previos ¿Las chapitas son iguales? ¿Qué color tienen? ¿Cuántas pudieron entrar al círculo? • Propósito de los aprendizajes El día de hoy practicaremos el conteo utilizando chapitas. COMPRENDER EL PROBLEMA. CONFLICTO COGNITIVO • Los niños reciben 5 chapitas, pero esta vez cada chapita tiene un número del 1 al 5, se les proporciona un tablero para que las coloquen indistintamente, luego se les proporciona granos de maíz. Se les plantea el siguiente problema: “Quiero colocar estos granos dentro de las chapitas, de tal manera que ninguna chapita se quede vacía y ningún grano suelto. ¿Cómo lo debo realizar? (son 15 granos de maíz) 	<p>Chapas, tablero circular.</p> <p>Chapitas enumeradas. Semillas.</p>
----------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------

Desarrollo (Gestión y acompañamiento)	<p style="text-align: center;">TRAZAR UN PLAN Y RESOLVER EL PROBLEMA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué debo hacer? ¿Qué observo en los chapitas? ¿Qué debo de observar antes de colocar los granos? Los niños mencionan la estrategia a emplear, la cual es anotada en un papelote. <p style="text-align: center;">EJECUCIÓN DEL PLAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños ejecutan su plan, cuentan y colocan las semillas dentro de los chapitas como indica el número. Observamos que realicen el conteo. 	<p>Chapitas, granos de maíz.</p>
Cierre (Reflexión y evaluación)	<p style="text-align: center;">EVALUAR RESULTADOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propiciar que los niños expliquen en su propio lenguaje sus logros a partir de las acciones realizadas. ¿Resultado el plan utilizado? ¿Qué hicimos para colocar los granos de maíz? • Podríamos realizar el conteo en otras situaciones? Reciben una ficha de trabajo donde cuentan y relacionan las cantidades con numeral. • ¿Qué materiales utilizamos hoy? ¿Para qué nos sirvieron estos materiales? ¿Qué aprendimos? Nos divertimos ¿Para qué nos sirve el conteo? En qué otras situaciones podemos realizar el conteo? 	<p>Fichas de trabajo, plumones</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE 5



¡Resolvemos problemas jugando con el dominó!



□ **FECHA** : **Miércoles 14 de junio del 2016** □

ÁREA : **Matemática**

□ **TÍTULO** : **“Resolvemos problemas jugando con el dominó”** □ **APRENDIZAJES ESPERADOS**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa la comparación de cantidades hasta 5 objetos en material concreto y gráfico.

□ **SECUENCIA DIDÁCTICA**

MOMENTOS	SECUENCIA DE PROCESOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS (Para resolver problema George Polya)	MATERIALES

<p>Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juegan en equipos: “las escondidas” • Los niños salen al patio caminan libremente, a la señal correrán y tomarán una tarjeta colocada en el suelo, se sientan en semicírculo • Saberes previos ¿Qué figuras observamos? ¿Son iguales? ¿Las podemos contar? ¿Por qué están divididas? ¿Todas tienen puntitos? • Propósito de los aprendizajes El día de hoy contaremos y compararemos cantidades. <p>COMPRENDER EL PROBLEMA. CONFLICTO COGNITIVO Los niños ya sentados en semicírculo observan sus tarjetas grandes de domino. Las observan y comparan entre ellos. Se coloca la primera tarjeta en el suelo, la maestra pregunta ¿Qué figuras encuentran? (uno de los cuadros está vacío por ser la primera ficha del domino) ¿Alguien tiene una tarjeta similar? se encuentra la segunda tarjeta la cual es puesta por la maestra. ¿Cómo podríamos continuar el juego? ¿Qué tarjeta debemos colocar?</p>	<p>Tarjetas grande de domino</p>
<p>Desarrollo (Gestión y acompañamiento)</p>	<p>TRAZAR UN PLAN Y RESOLVER EL PROBLEMA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué debo hacer? ¿Cómo puedo continuar el juego? ¿Qué tarjetas irían juntas? Los niños proponen soluciones, las cuales son anotadas. en un papelote. <p>EJECUCIÓN DEL PLAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños ejecutan su plan de manera grupal observan Colocan las tarjetas comparan las cantidades cuentan y colocan la tarjeta según corresponda, los niños están atentos y participan esperando su turno de colocar su tarjeta. • Por grupos reciben sus fichas de dominó de mesa y juegan comparando y colocando las tarjetas según corresponda. 	<p>Tarjetas de domino Dominó de mesa (de madera)</p>
<p>Cierre (Reflexión o evaluación)</p>	<p>EVALUAR RESULTADOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propiciar que los niños expliquen en su propio lenguaje sus logros a partir de las acciones realizadas. ¿Resultado el plan utilizado? ¿Qué hicimos para colocar las tarjetas en el lugar que les corresponde? ¿Qué tarjetas fueron colocadas juntas? ¿Por qué? • Podríamos realizar el conteo en otras situaciones? Reciben una ficha de trabajo donde cuentan, comparan y relacionan las cantidades. • ¿Resultó el plan que diseñamos? ¿Qué materiales utilizamos hoy? ¿Para qué nos sirvieron estos materiales? ¿Qué aprendimos? Nos divertimos ¿Para qué nos sirvió el conteo? ¿Pudimos comparar cantidades 	<p>Fichas de trabajo, plumones.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE 6



¡Jugamos con tarjetas!



□ **FECHA** : **Viernes 16 de junio del**

2016 □ **ÁREA** : **Matemática**

□ **TÍTULO** : **“Jugamos con tarjetas**

□ **numéricas” APRENDIZAJES ESPERADOS**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa la comparación de cantidades hasta 5 objetos, en material concreto y gráfico.

□ SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	SECUENCIA DE PROCESOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS (Para resolver problema George Polya)	MATERIALES
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Juegan en equipos: “el ratón y el gato” • Saberes previos Los niños juegan al “Barco se hunde” caminan por diferentes espacios del patio, a la señal escucharán la consigna “El barco se hunde formen grupo de...” Y deberán formar grupos de dos, tres, cuatro y hasta cinco niños, según se indique. • Propósito de los aprendizajes El día de hoy contaremos y compararemos cantidades. COMPRENDER EL PROBLEMA. CONFLICTO COGNITIVO Los niños ya sentados en semicírculo reciben unas tarjetas numéricas y unas tarjetas sólo con cantidades hasta el 	Tarjetas numéricas

	<p>número cinco. Después de observarlas e intercambiarlas para compartir entre ellos, se les menciona la siguiente pregunta: ¿Cómo puedo agrupar las tarjetas? ¿Cuáles pueden ir juntas?</p>	
<p>Desarrollo (Gestión y acompañamiento)</p>	<p>TRAZAR UN PLAN Y RESOLVER EL PROBLEMA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué tarjetas irían juntas? ¿Cómo las agrupamos? ¿Qué debemos hacer para saber cuáles van juntas? Los niños proponen soluciones. <p>EJECUCIÓN DEL PLAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños ejecutan su plan de manera grupal observan las tarjetas, comparan las cantidades, cuentan y colocan juntas las tarjetas que tienen igual cantidad de elementos. 	<p>Tarjetas numéricas y tarjetas de cantidades.</p>
<p>Cierre (Reflexión o evaluación)</p>	<p>EVALUAR RESULTADOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propiciar que los niños expliquen en su propio lenguaje sus logros a partir de las acciones realizadas. ¿Resultado el plan utilizado? ¿Por qué colocamos las tarjetas juntas? • Podríamos realizar el conteo en otras situaciones? Reciben una ficha de trabajo donde cuentan, comparan y relacionan las cantidades. • ¿Resultó el plan que diseñamos? ¿Qué materiales utilizamos hoy? ¿Para qué nos sirvieron estos materiales? ¿Qué aprendimos? Nos divertimos ¿Para qué nos sirvió el conteo? ¿Pudimos comparar cantidades? 	<p>Fichas de Trabajo y plumones.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE 7



¡Juguemos comparando cantidades!



□ **FECHA** : lunes 19 de junio del 2016

□ **ÁREA** : Matemática

|| **APRENDIZAJES ESPERADOS**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “más que” “menos que”

□ **SECUENCIA DIDÁCTICA**

MOMENTOS	SECUENCIA DE PROCESOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS (Para resolver problema George Polya)	MATERIALES

<p>Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Juguemos los ganchitos de ropa y colocan en el polo del compañero. ● Saberes previos Se forman grupos de 5 niños (as) , ubicados en columnas y al escuchar la señal de la profesora correrán, llevando un ganchito de ropa y se los colocarán en el polo de su compañero, que se encuentra al otro extremo del patio ,gana el grupo que termine de colocar primero los ganchos de ropa. Una vez terminado el juego se les pregunta: ¿Qué material usamos para jugar? ¿Qué colores tenían los ganchos? ¿Con cuántos ganchos jugamos? ● Propósito de los aprendizajes El día de hoy compararemos cantidades utilizando los cuantificadores “más que” menos que” 	<p>Ganchos de ropa</p>
	<p>COMPRENDER EL PROBLEMA. CONFLICTO COGNITIVO La profesora forma grupos de 5 integrantes, les proporciona un recipiente con 10 ganchos unos de color rojo y otros de color azul. ¿Cuántos ganchos tienen? ¿Habrá más ganchos rojo o más ganchos azules? ¿Cómo podríamos saberlo?</p>	
<p>Desarrollo (Gestión y acompañamiento)</p>	<p>TRAZAR UN PLAN Y RESOLVER EL PROBLEMA. Motiva a los estudiantes a buscar estrategias mediante las siguientes interrogantes: ¿Qué debo hacer para saber qué ganchos hay más? Los niños mencionan el plan a realizar. Anota sus respuestas en la pizarra. EJECUCIÓN DEL PLAN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Los niños ejecutan su plan de manera grupal colocan los ganchos en la mesa, a un lado los ganchos rojos y en otro los azules, luego los cuentan, comparan las cantidades y por grupo mencionan que cantidad de ganchos tienen más. Orientamos a los niños para que coloquen los ganchos formando dos columnas para que puedan percibir mejor las cantidades y realizar la comparación. 	<p>Ganchos de ropa.</p>

<p>Cierre (Reflexión o evaluación)</p>	<p>EVALUAR RESULTADOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propiciar que los niños expliquen en su propio lenguaje sus logros a partir de las acciones realizadas. ¿Resultado el Plan utilizado? ¿Qué color de ganchos hay más? ¿Qué hicieron para darse cuenta? ¿Cómo colocaron los ganchos para poderlos contar? • Podríamos realizar el conteo en otras situaciones? Reciben una ficha de trabajo donde cuentan, comparan y marcan (X) la colección que tiene más objetos • ¿Resultó el plan que diseñamos? ¿Qué materiales utilizamos hoy? ¿Para qué nos sirvieron estos materiales? ¿Qué aprendimos? Nos divertimos ¿Para qué nos sirvió el conteo? ¿Pudimos comparar cantidades? ¿Qué otros objetos del aula podemos comparar? 	<p>Fichas de trabajo, plumones.</p>
-------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------

SESIÓN DE APRENDIZAJE 8



“Juguemos con el reloj para aprender matemática”



□ **FECHA** : lunes 19 de junio del 2016


□ **ÁREA** : Matemática

|| **APRENDIZAJES ESPERADOS**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “hora exacta ” menos que” “menos que”

□ **SECUENCIA DIDÁCTICA**

MOMENTOS DE PROCESOS PEDAGOGICOS (Rubricas de Evaluación)	ACTIVIDADES	MATERIALES
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: Damos la bienvenida a los niños. Formación. Saludo a Dios. Saludo a la bandera. Marcha alrededor del patio.	CD Bandera
	Intención Pedagógica del Día: - Planifican el proyecto. - Reconocen las características de la estación del verano. - Realizan seriación creciente y decreciente.	
¡Juego con mis amigos!	Utilización Libre de los Sectores: - Acciones de rutina.	Materiales
¡Planificación del proyecto con los niños!	Ejecución del Proyecto: Colocamos en cada mesa láminas de las 4 estaciones en rompecabezas, uno para cada mesa. Preguntamos ¿De qué se tratarán estos rompecabezas? Pedimos que los armen, luego observan y describen.	Láminas Rompecabezas

	<p>Preguntamos ¿De qué trata cada escena? ¿Cómo se llaman? ¿Tendrán que ver con el clima? ¿Qué podemos hacer para conocer sobre las estaciones? ¿En qué estación estamos? ¿Qué se celebra esta semana?</p> <p>Decimos que son las 4 estaciones del año.</p> <p>Presentamos un video motivador (solo hasta el minuto 2) para que los niños comprendan qué relación tienen las estaciones del año con el clima.</p> <p>Comentamos sobre lo visto y decimos que en cada estación clima cambia.</p> <p>Explicamos que ahora ya estamos terminando la estación del invierno y que llegará la primavera por eso es que estamos de fiesta porque en ella celebramos el Día de la Juventud.</p> <p>Proponemos a los niños realizar diferentes actividades que nos permitan conocer sobre las estaciones que son parte del clima y prepararnos para celebrar a la primavera y a la juventud.</p> <p>Planificamos el proyecto con los niños en un papelote.</p> <table border="1" data-bbox="544 853 1026 943"> <thead> <tr> <th data-bbox="544 853 683 882">¿Qué haremos?</th> <th data-bbox="683 853 855 882">¿Cómo lo haremos?</th> <th data-bbox="855 853 1026 882">¿Qué necesitamos?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="544 882 683 943"></td> <td data-bbox="683 882 855 943"></td> <td data-bbox="855 882 1026 943"></td> </tr> </tbody> </table>	¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?				<p>Video https://www.youtube.com/watch?v=q5LwF0Ox4XI</p> <p>Papelote Plumones</p>
¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?						
<p>¿Por qué hace calor en verano?</p>	<p>Ejecución del Proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos un planeta acalorado haciéndose aire con un abanico. - Preguntamos ¿Quién es? ¿Por qué está así? ¿Por qué le hace calor? ¿En qué estación estará? - Presentamos una lámina de la estación del verano. - Preguntamos ¿Qué estación es? - Pedimos a los niños que observen y describan lo que ven. - Decimos que es la estación del verano y que es la más calurosa de todas. - Preguntamos ¿Por qué hace calor en esta estación? - Con ayuda de siluetas del sol y la tierra, explicamos que al inicio del año la tierra que gira alrededor del sol se acerca mucho hacia él y como estamos más cerca del sol es que sentimos más calor. - Presentamos el reloj de las estaciones (corregir los meses a nuestro calendario):  <ul style="list-style-type: none"> - Y decimos que este reloj nos ayudará a saber en qué estación estamos y cuanto tiempo dura cada una. - Señalamos la estación del verano, nombrando los tres meses que dura y decimos que cuando el tiempo pase empezará una nueva estación. - Con ayuda de un niño colocamos la flecha en el mes que estamos. 	<p>Siluetas</p> <p>Lámina</p> <p>Siluetas</p> <p>Cartel</p>						

	<ul style="list-style-type: none"> - Decimos que vamos experimentar cómo se produce ese calor. - Con una secadora de cabello hacemos aire caliente y decimos a los niños que acerquen sus manitos un poco al aire. - Preguntamos ¿Cómo se siente? - Ahora acercaremos más nuestra mano al calor y los niños ponen sus manitos. - Preguntamos ¿Qué sintieron? ¿Cuándo estaba más caliente el aire, de cerca o de lejos? - Explicamos que así pasa con los rayos del sol y la tierra, cuanto más cerca está del sol, hace más calor y eso ocurre en la estación del verano. - A las siluetas de la pizarra del sol y la tierra, le agregamos una nube con lluvia. - Preguntamos ¿Por qué esa nube está allí? ¿En verano llueve? ¿Por qué? - Recordamos el viaje del agua y decimos que recuerden cuando el sol calentaba el agua y esta subía al cielo para volverse nubes y luego de ellas caía la lluvia. - Explicamos que como en verano hace calor, sucede lo mismo, porque el agua del mar de la costa se calienta y sube hasta volverse nubes que con ayuda del viento viajan a la sierra y selva y ahí se produce la lluvia, por eso es que cuando nosotros estamos en verano aquí llueve. - Decimos que cuando estamos en verano no venimos al colegio, porque estamos de vacaciones y realizamos algunas actividades como: viajes, paseos, deportes, playa, piscina, juegos, etc. - Comentamos algunas de sus experiencias en verano cuando viajan a la playa, qué ropa utilizan, cómo es el mar, qué les gusta de la playa. - Colocamos al centro del aula diferentes objetos y prendas, deben seleccionar solo lo que corresponde a la estación del verano. - Forman grupos y a cada uno se le entrega papelotes (pegados de 2) y en un espacio del aula adornarán su estación del verano, dibujando y pintando. - Terminado su trabajo, invitamos a todos los niños a visitar el trabajo de sus compañeros. - Trabajan la ficha del libro sobre la estación del verano. 	<p>Secadora de cabello</p> <p>Siluetas</p> <p>Prendas</p> <p>Papelotes Témperas Crayones Tijeras, etc.</p>
Rutinas	Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: - Acciones de rutina.	
¡Ejercitamos nuestro cuerpo y jugamos a seriar por cantidad! Antes	TALLER PSICOMOTRIZ: - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos. - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. - Presentamos los materiales: bolsas de granos, botellas, agua, témperas, plátanos. - Para el calentamiento juegan a lanzar las bolsas de granos lo más lejos que puedan, corren a recogerlas y vuelven a lanzarlas.	Bolsas de granos
Desarrollo	Explicamos que jugaremos a hacer seriación por cantidad, quiere decir que ordenaremos desde donde	Botellas

	<p>hay menos cantidad hasta donde hay más cantidad y viceversa.</p> <p>Jugamos a la carrera de llenar botellas con agua (trabajaremos con 7 botellas para cada grupo)</p> <p>Al fondo de cada botella colocamos t�mpera para que el agua sea de colores.</p> <p>Llenan las botellas al ritmo de la m�sica, cuando esta se detiene para y tapan sus botellas.</p> <p>Comparan las cantidades de agua y ordenan las botellas de la m�s llena a la m�s vac�a.</p> <p>Sobre una mesa colocamos tazones con gelatina y vasos descartables.</p> <p>Pedimos que formen grupos de 7 y cada ni�o tome un vaso y se sirva la gelatina como deseen.</p> <p>Pedimos que comparen sus vasos con gelatina y ordenan de menos a m�s cantidad, luego degustan sus gelatinas.</p> <p>Sacan sus pl�tanos y a la cuenta de tres pedimos que los pelen y coman.</p> <p>Contamos hasta 10 y dejar�n de comer.</p> <p>A la consigna se agrupan de 7 y ordenan sus pl�tanos de m�s a menos, comparando y verbalizando m�s que, menos que.</p> <p>Por grupos con siluetas, ordenan por cantidad de menos a m�s y de m�s a menos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para la relajaci�n se colocan sobre la cabeza las bolsas de granos y se mecen hacia los costados sin dejarlas caer. 	<p>Agua</p> <p>T�mperas</p> <p>Vasos</p> <p>Jarras</p> <p>Gelatina</p> <p>Vasos</p> <p>Pl�tanos</p> <p>Siluetas</p> <p>Bolsas de granos</p>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Guardamos los materiales. - Verbalizamos lo realizado. <p>En papelotes por grupos, dibujan la seriaci�n que m�s les gust� hacer.</p>	<p>Papelote</p> <p>L�piz</p> <p>Crayones</p>
� Hacemos seriaci�n creciente y decreciente!	<p>Actividad de Experiencia Directa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salimos al patio y se agrupan de 7. - Decimos que vamos a jugar ordenarnos del m�s peque�o al m�s grande y que el grupo que no se equivoque ganar� estrellitas. - Explicamos que para ordenarnos primero debemos ponernos en fila y buscar al m�s peque�o del grupo, luego de los que quedan buscan al otro m�s peque�o y as� sucesivamente. - Los ni�os se ordenan y si alg�n grupo no puede les ayudamos. - Luego pedimos que se ordenen del m�s grande al m�s peque�o. Ahora buscar�n al m�s grande del grupo para empezar la serie, luego de los que quedan igual buscan al m�s grande. - <i>Los ni�os se dar�n cuenta r�pidamente, ya que esta noci�n se ha trabajado en 4 a�os.</i> - En el aula trabajamos con grupos de 7 elementos, ordenando en forma creciente y decreciente sus l�pices de colores, crayones, chapitas, etc. - Colocamos en sobres para cada ni�o un juego de seriaci�n de objetos que correspondan al verano. Los ordenan de forma creciente y decreciente. 	<p>Cuerpo</p> <p>Colores</p> <p>Crayones</p> <p>Plantados</p> <p>Chapitas, etc.</p>

	- Trabajan las fichas del libro sobre seriación creciente y decreciente.	
Rutinas	Actividades Permanentes de Salida: Acciones de rutina. Salida.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE 9



¡Jugamos a contar!



□ **FECHA** : lunes 19 de junio del 2016

□ **ÁREA** : Matemática

|| **APRENDIZAJES ESPERADOS**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “hora exacta ” “menos que” “menos que”

□ **SECUENCIA DIDÁCTICA**

MOMENTOS DE PROCESOS PEDAGOGICOS	ACTIVIDADES	MATERIALES
Rutinas ¡Jugamos a contar!	Actividades Permanentes de Entrada: Damos la bienvenida a los niños. Formación. Saludo a Dios. Saludo a la bandera. Marcha alrededor del patio. Intención Pedagógica del Día: - Realizan el conteo verbal del 1 al 9. - Reconocen a la tormenta e inundación como un desastre natural. Actividad de Desarrollo de la Unidad:	CD Bandera

<p>Inicio</p>	<p><i>Despertando el Interés:</i> Colocamos un tazón con galletas de animalitos en el centro de cada mesa. Decimos que cada niño debe tener 9 galletas.</p> <p><i>Reto o Conflicto:</i> Preguntamos ¿Qué debemos hacer para que cada niño tenga sus 9 galletas?</p> <p><i>Conocimiento de los Aprendizajes:</i> Hoy vamos a aprender a contar hasta el número 9.</p> <p><i>Recojo de saberes Previos:</i> Preguntamos ¿Sabes contar? ¿hasta qué número? ¿Cómo se cuenta? ¿Qué podemos contar?</p>	<p>Tazonos Galletas</p>
<p>Desarrollo</p>	<p><i>Nuevo Conocimiento:</i> Pedimos que cada niño saque 9 galletas contándolas una por una. Primero mostramos cómo deben hacerlo de manera pausada y luego junto con ellos contamos las galletas hasta llegar a 9. Salimos al patio y jugamos a contar. Cuentan de manera verbal: contamos de corrido, contamos despacio, contamos continuando un número (cinco, seis, siete) Formados en círculo contamos dando palmadas, dando pasos, utilizando los dedos, etc. Se agrupan sin tener en cuenta la cantidad de niños. Pedimos que se cuenten para ver cuántos hay en cada grupo. Se agrupan de 2 y se cuentan, se agrupan de 3 y se cuentan, hasta llegar a 9. Se agrupan de 9 y se forman en hilera y cada uno dice el número de orden de su posición, contando desde el 1 hasta el 9. Juegan a contar las cosas que ven en el patio como macetas, plantas, ventanas, puertas, etc. Cuentan de manera libre diversos materiales. Colocamos en cajas con diferentes cantidades de objetos y realizan el conteo de manera pausada, secuenciada y de término a objeto, es decir que al momento de contar deben señalar el objeto.</p> <p><i>Construcción del aprendizaje:</i> Presentamos una lámina con dibujos ¿Cuántos perritos hay? ¿Cuántas tazas hay? ¿Cuántos helados hay?</p> <p><i>Aplicación de lo aprendido:</i> En una mesa colocamos 9 objetos y uno a uno los niños se sentaran con nosotros. Deberán contar secuenciadamente hasta el número 9. Si se equivocan al momento del conteo, debemos contar junto con ellos y luego solos, inician nuevamente el conteo. - Trabajamos las fichas del libro sobre conteo.</p>	<p>Galletas</p> <p>Cuerpo</p> <p>Cajas Chapas Latas Pelotas Bolsas Palos Piedras Maderas, etc.</p> <p>Lámina</p> <p>Juguetes</p> <p>Ficha</p>

Cierre:	<p><i>Recuento de lo Aprendido:</i></p> <p>- Dialogamos acerca de las actividades que realizamos y cómo les pareció lo aprendido.</p> <p><i>Metacognición:</i></p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En que tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p>	
Rutinas	<p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <p>- Acciones de rutina.</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE 10



¡Jugamos a representar cantidades de diversas formas!



□ **FECHA** : lunes 19 de junio del 2016

□ **ÁREA** : Matemática

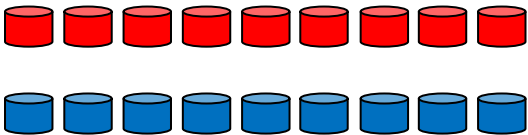
|| **APRENDIZAJES ESPERADOS**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “hora exacta ” menos que” “ menos que”

□ **SECUENCIA DIDÁCTICA**

MOMENTOS DE PROCESOS PEDAGOGICOS (Rubricas de Evaluación)	ACTIVIDADES	MATERIALES
Rutinas ¡Jugamos a representar cantidades de diversas formas! Inicio	Actividades Permanentes de Entrada: Acciones de rutina. Intención Pedagógica del Día: <ul style="list-style-type: none"> - Representan cantidades hasta de 9 elementos de diversas formas. - Reconocen a la erupción volcánica como un desastre natural y realizan una experiencia. Actividad de Desarrollo de la Unidad: Despertando el Interés: En el patio colocamos telas con diferentes juguetes y objetos. Pedimos a los niños que tomen algunos de ellos y se sienten. Cuentan los objetos que juntaron y nos dicen cuántos tienen. Reto o Conflicto:	Telas Juguetes

<p>Desarrollo</p>	<p>Preguntamos ¿De qué otra forma podemos saber que tenemos la misma cantidad de juguetes?</p> <p>Conocimiento de los Aprendizajes:</p> <p>Hoy vamos a aprender a representar cantidades de diferentes formas.</p> <p>Recojo de saberes Previos:</p> <p>Preguntamos ¿Qué podemos utilizar para representar cantidades? ¿Cómo representamos la misma cantidad?</p> <p>Nuevo Conocimiento:</p> <p>Nos sentamos en círculo y con ayuda de juguetes explicamos cómo podemos representar cantidades.</p> <p>Primero hacemos la representación con material concreto. <i>Pero para hacer esta representación colocaremos los objetos en diferentes posiciones, de manera que los niños comprendan que la forma o posición no cambia la cantidad, pues esta sigue siendo la misma.</i></p> <p>Pedimos a los niños que nos digan un número del 1 al 9.</p> <p>Decimos por ejemplo 5, entonces contamos 5 objetos colocándolos sobre el piso formando un círculo y preguntamos ¿Cuántos juguetes hay? ¿De qué otra forma puedo representar esta cantidad?</p> <p>Trabajamos según las formas de representación matemática (rutas)</p> <p>Utilizamos los dedos de la mano contando hasta 5 (representación vivencial)</p> <p>Colocamos 5 piedritas (representación concreta) en hilera.</p> <p>Dibujamos 5 cosas (representación pictórica) en columna.</p> <p>Hacemos 5 palotes (representación gráfica).</p> <p>De manera que nuestra representación de la cantidad quedará así:</p>	<p>Juguetes</p> <p>Manos</p> <p>Piedritas Crayones Papel Plumón</p>
	<div data-bbox="557 1464 1129 1688" data-label="Image"> </div> <p>Motivamos a los niños para realizar la representación de cantidades siguiendo la secuencia de representación.</p> <p>Primero trabajamos la representación vivencial.</p> <p>Decimos un número y se agrupan en círculo de acuerdo a la cantidad indicada, se cuentan y dicen cuantos son en su grupo.</p>	<p>Cuerpo</p> <p>Pelotas Latas</p>

<p>Realizan la representación concreta formando una hilera utilizando pelotas, latas, madera, bloques, etc. agrupando en orden numérico: de 2, de 3, de 4, hasta llegar a 9 elementos. En cada agrupación contarán los objetos uno a uno.</p>	<p>Tapas Bloques, etc.</p>
<p>Realizamos la representación gráfica dibujando cruces en forma horizontal, palotes, rayas para representar diferentes cantidades. Decimos que para representar la cantidad dibujamos los palotes u otro gráfico, contando.</p>	<p>Crayones Papel</p>
<p>Trabajamos la representación pictórica dibujando en columna. Indicamos que cada niño escogerá una cantidad y la representará dibujando por ejemplo estrellas, carros, flores, etc.</p>	
<p><i>Uno de los niveles de la comprensión de número es la conservación de cantidad, que para el niño resulta difícil comprender. Es necesario que cuando representen una cantidad de diversas formas comprendan que estén en la posición que estén siempre seguirá siendo la misma cantidad.</i></p>	
<p>Trabajamos la conservación de cantidad.</p>	<p>Tapas</p>
<p>- Todos nos sentados en círculo y colocamos tapas o bloques grandes en dos filas con la misma cantidad de elementos y en la misma posición, pero sin contarlos.</p>	
	
<p>- Preguntamos ¿Dónde hay más, en las tapas rojas o en las azules? Los niños responderán que hay la misma cantidad.</p>	
<p>- Ahora colocamos las tapas rojas más juntas y las azules más separadas.</p>	
<p>- Preguntamos ¿Dónde hay más tapas? Los niños responderán que hay más azules que rojas.</p>	
<p>- Colocamos las tapas azules y rojas separadas de la misma manera.</p>	<p>Pizarra Plumón</p>
<p>- Preguntamos ¿Dónde hay más tapas? Los niños dirán que hay la misma cantidad.</p>	
<p>- Contamos las dos filas de las tapas y en ambas habrá la misma cantidad.</p>	<p>Papelote Fósforos Crayones</p>
<p>- Preguntamos ¿Dónde hay más tapas? Ellos responderán que hay la misma cantidad porque las contamos.</p>	
<p>- Separamos las tapas rojas y volvemos a preguntar dónde hay más tapas. Nuevamente responderán que en las rojas.</p>	<p>Ficha</p>
<p>- Contamos las rojas y contamos las azules, ellos descubrirán que hay la misma cantidad.</p>	

REPOSITORIO INSTITUCIONAL



1. Información del Autor			
BURGA GALLARDO BRISAIDA		41702062	burgagallardobrisaida@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 Profesional	<input type="checkbox"/> Trabajo Académico	<input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional			
<input type="checkbox"/> Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/> Título Profesional	<input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad	<input type="checkbox"/> Maestría <input type="checkbox"/> Doctorado
4. Título del Documento de Investigación			
Juegos tradicionales en el aprendizaje de matemática de niños de la Institución Educativa N° 572-el Tingo, 2021			
5. Programa Académico			
Escuela de Educación Inicial			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público ^(*) (info: su-repositorio/institucional/abiertos/acceso/)		<input type="checkbox"/> Acceso restringido ^(*) (info: su-repositorio/institucional/restricto/acceso/) ^(*)	
(*) 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 COMMONS ⁵

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. ⁶

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	30	01	2024

Huella Digital

Referencias

1. Según Resolución de Gerencia Directiva N° 023-2016-IGMDO-CE, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para el Grado Académico y Título Profesional, Art. 2, inciso 2.2.
2. Ley N° 20035. Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología, Innovación de Acceso Abierto y D.L. 006-2015-FON.
3. Si el autor posee el tipo de acreditación pública, otorga la Universidad San Pedro un licenciamiento de acceso abierto, para que se pueda hacer accesible de forma libre y gratuita en el Repositorio Institucional Digital. Resguardando siempre los derechos de Autor y Resguardando los derechos de propiedad en el Marco de la Ley 822.
4. En caso de que el autor no posea la categoría de investigador, se le otorga un número de identificación y se le otorga un número de identificación de autor, en el marco de la Ley 822 y el artículo 12 del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para el Grado Académico y Título Profesional (RNTA) con el propósito de registrar los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los resultados en sus repositorios institucionales prestando el servicio de acceso abierto restringido, los datos serán automáticamente reconocidos por el Repositorio Digital RENTD, a través del Repositorio ALICIA.
5. La licencia Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que promueve la difusión de los autores de obras de creación intelectual y de conocimientos tecnológicos que facilitan la difusión de la información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
6. Según el inciso 12.1, el artículo 12^o del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para el Grado Académico y Título Profesional (RNTA) con el propósito de registrar los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los resultados en sus repositorios institucionales prestando el servicio de acceso abierto restringido, los datos serán automáticamente reconocidos por el Repositorio Digital RENTD, a través del Repositorio ALICIA.

Nota: En caso de haber sido en las fechas, se procedirá de acuerdo a ley (Ley N° 27444, art. 12, num. 12.1).

REPORTE DE SIMILITUD

Juegos tradicionales en el aprendizaje de matemática de niños de la Institución Educativa N°572-El Tingo; 2021

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	14%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	4%
3	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
8	Submitted to Universidad Nacional de Educacion Enrique Guzman y Valle Trabajo del estudiante	1%

9	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1 %
10	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1 %
11	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1 %
12	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	1library.co Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	<1 %
16	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.umch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	colegiopremium.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.unu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

		<1 %
21	"Tendencias en la Investigación Universitaria. Una visión desde Latinoamérica", Alianza de Investigadores Internacionales SAS, 2020 Publicación	<1 %
22	repositorio.unsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	colegiososanna.com Fuente de Internet	<1 %
24	dreapurimac.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
25	www.minedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
26	garciahoz.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
27	Herwin Alayn Huillcen Baca, Flor de Luz Palomino Valdivia, Cherly Sarmiento Soto. "Effect of using an Educational Software "Pequemath móvil 5" on Mobile Devices in the Learning Process of the Mathematical Area in Children of Five Years", 2019 XIV Latin American Conference on Learning Technologies (LACLO), 2019 Publicación	<1 %

28	"Evaluación de las habilidades de razonamiento lógico matemático en niños de 4 y 6 años de escuelas vulnerables", Pontificia Universidad Católica de Chile, 2019 Publicación	<1 %
29	lordbyron.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
30	Submitted to Universidad de Huanuco Trabajo del estudiante	<1 %
31	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na docência", Repositório Aberto da Universidade do Porto, 2012. Publicación	<1 %
32	Cuestiones Constitucionales Revista Mexicana de Derecho Constitucional. "Revista completa", Cuestiones Constitucionales Revista Mexicana de Derecho Constitucional, 2020 Publicación	<1 %
33	CESEL S A. "EIA-SD del Proyecto Línea de Transmisión en 220 kV S.E. Carabayllo - S.E. Nueva Jicamarca-IGA0003081", R.D. N° 352-2013-MEM/AEE, 2020 Publicación	<1 %
34	Giuseppe Carrus, Ylenia Passiatore, Sabine Pirchio, Massimiliano Scopelliti. "Contact with	<1 %

nature in educational settings might help cognitive functioning and promote positive social behaviour / El contacto con la naturaleza en los contextos educativos podría mejorar el funcionamiento cognitivo y fomentar el comportamiento social positivo", *Psychology*, 2015

Publicación

35 Herminda Guerrero-Guerrero, Greivy Ruth García-Saavedra, Yenicks Greily García-Saavedra, Esterfilia Guerrero-Guerrero et al. "PROGRAMA DE MANEJO DE RESIDUOS SÓLIDOS: UNA ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA CONCIENCIA AMBIENTAL EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA", *Prohominum*, 2021 <1%

Publicación

36 domingoelias.edu.pe <1%

Fuente de Internet

37 "Information Technology and Systems", Springer Science and Business Media LLC, 2021 <1%

Publicación

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo

