

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
ESCUELA DE POSGRADO
SECCIÓN DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE
EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



**Actividad autónoma en el juego para generar aprendizajes de Lógico-
Matemática en niños de 5 años, Chimbote**

**Tesis para obtener el Grado de Maestro en Educación
con mención en Psicología Educativa**

Autor

Mercado Llanos, María Del Carmen

Asesor

Macedo Chauca , Telmo

Código Orcid-Asesor

0000-0001-9964-5324

Chimbote – Perú

2021

INDICE

Portada.....	i
Índice.....	ii
1. PALABRAS CLAVE.....	iv
2. TÍTULO	v
3. RESUMEN	vi
4. ABSTRACT	vii
5. INTRODUCCIÒN	8
5.1. Antecedentes y fundamentación científica.....	8
5.1.1. Antecedentes.....	8
5.1.2. Fundamentación científica.....	11
A. Actividad autónoma	11
1. Definición	11
2. Autonomía como ejercicio de la libertad	12
3. Condiciones subjetivas para que un niño pueda sostener una actividad Autónoma	13
4. Condiciones objetivas para la actividad autónoma	13
5. Movimiento libre y actividad autónoma.....	15
6. ¿Qué es Jugar?.....	17
7. El juego	18
8. El juego como aprendizaje y enseñanza	19
9. La motivación dentro del juego	20
10. Tipos de juegos según la edad del niño.	21
11. El juego y su valor didáctico.....	21
11.1. ¿Por qué utilizarlo en el aula?.....	22
B. El aprendizaje significativo en el área de matemática	22
1. Definición del aprendizaje significativo	22
2. Principios del aprendizaje significativo	23
3. Condiciones del aprendizaje significativo	23
4. Tipos de aprendizaje significativo	24
4.1. Aprendizaje de representaciones.....	24
5. Evaluación en el aprendizaje significativo	25
6. Aprendizaje significativo en el Nivel Inicial	26
5.2. Justificación de la investigación.....	26
5.3. Problema.....	27
5.4. Conceptualización y operacionalización de las variables	28
5.4.1. Variables.....	28
5.4.2. Definición conceptual de las variables	28
5.4.3. Operacionalización de las variables	29
5.5. Hipótesis	30
5.5.1. Hipótesis de investigación.....	30
5.6. Objetivos	30

6. MATERIAL Y MÉTODOS	30
6.1. Tipo y Diseño de la investigación.	31
6.2. Población y muestra	31
6.3. Técnicas e instrumentos de recolección de información	32
6.4. Procesamiento y análisis de la información	32
7. RESULTADOS	33
8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	40
9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	43
10. AGRADECIMIENTO	44
11. REFERENCIAS BIBLIOGRÀFICAS	45
10. APENDICES Y ANEXOS:	45

1. PALABRAS CLAVE

Tema	Aprendizaje lógico matemática
Especialidad	Educación

KEYWORD

Theme	Mathematical logical learning
Specialty	Education

LINEAS DE INVESTIGACIÓN

UNIVERSIDAD SAN PEDRO	Áreas del conocimiento-OCDE EI CONCYTEC usa como áreas del conocimiento el estándar internacional de áreas de Ciencia y Tecnología de la OCDE:		
Facultad	Área	Sub área	Disciplina
Educación y humanidades	Ciencias Sociales	Ciencias de la Educación	✓Educación General (Incluye Capacitación Pedagógica)

2. TÍTULO

Actividad autónoma en el juego para generar aprendizajes de lógico-matemática en niños de 5 años, Chimbote

Autonomous activity in the game to generate logical-mathematical learning in children of 5 years, Chimbote

3. RESUMEN

La presente investigación titulada: “Actividad autónoma en el juego para generar aprendizajes de lógico-matemática en niños de 5 años, Chimbote”, tuvo como objetivo determinar que el programa de actividades autónomas en el juego mejora el aprendizaje del área lógico matemática de los niños de 5 años de la I.E. N°1648 “Carlota Ernestina” Fraternidad – Chimbote. El desarrollo de la investigación se basó en un diseño pre experimental de tipo a un solo grupo; trabajando a base de un muestreo no probabilístico por conveniencia, se concibió una muestra conformada por 25 niños del aula de 5 años de la I.E. N°1648 “Carlota Ernestina” Fraternidad – Chimbote, quienes fueron sometidos a al desarrollo de una evaluación a modo de encuesta y una guía de observación a modo de técnica, apoyado del cuestionario como instrumento, por su parte de acuerdo al diagnóstico se diseñó y aplicó la propuesta de actividades autónomas en el juego que conformaban en diez sesiones de aprendizaje, por un espacio de seis meses de las que se esperaban los aprendizajes significativos en el área lógico matemática de los niños de 5 años

Los datos obtenidos de la ejecución de los instrumentos se procesó por medio del software estadístico SPSS, del cual se obtuvo tablas estadísticas que permitieron mejorar la comprensión del desenvolvimiento del experimento, que estuvieron apoyados con su respectiva interpretación o descripción, facilitando de esta manera comprobar la hipótesis predeterminada y guiar a las conclusiones.

Finalmente de acuerdo al desarrollo de los resultados, se concluyó que la autonomía en el juego si mejora significativamente al aprendizaje lógico matemático de los niños de 5 años de la I.E. N°1648 “Carlota Ernestina” Fraternidad – Chimbote, comprobado por la prueba T student, la cual muestra que las medias alcanzadas por los test aplicados, fueron 19.72 y 24.64 respectivamente, lo que resaltó una diferencia significativa entre el pre y post test.

4. ABSTRACT

The present research entitled: "Autonomous activity in the game to generate logic-mathematical learning in 5-year-old children, Chimbote", aimed to determine that the program of autonomous activities in the game improves the learning of the mathematical logical area of children 5 years of EI N ° 1648 "Carlota Ernestina" Fraternidad - Chimbote. The research development was based on a pre-experimental type design to a single group; Working based on a non-probabilistic sampling for convenience, a sample of 25 children from the 5-year-old classroom of the I.E. N ° 1648 "Carlota Ernestina" Fraternidad - Chimbote, who were subjected to the development of an evaluation as a survey and an observation guide as a technique, supported by the questionnaire as an instrument, for its part according to the diagnosis was designed and He applied the proposal of autonomous activities in the game that made up ten learning sessions, for a period of six months from which significant learning in the mathematical logical area of 5-year-old children was expected

The data obtained from the execution of the instruments was processed by means of the statistical software SPSS, from which statistical tables were obtained that allowed to improve the compression of the development of the experiment, which were supported with their respective interpretation or description, thus facilitating to verify the Default hypothesis and lead to conclusions.

Finally, according to the development of the results, it was concluded that autonomy in the game does significantly improve the mathematical logical learning of the 5-year-old children of the I.E. No. 1648 "Carlota Ernestina" Fraternidad - Chimbote, verified by the T student test, which shows that the means reached by the applied tests were 19.72 and 24.64 respectively, which highlighted a significant difference between the pre and post test.

5. INTRODUCCIÓN

5.1. Antecedentes y fundamentación científica

5.1.1. Antecedentes

En la búsqueda bibliográfica realizada, se tornó indispensable reconocer otras investigaciones, que soporten a grosso modo la relación del juego dentro del sistema de aprendizaje significativo en el curso de matemáticas en los primeros años de los niños. Los cuales se detallan, a continuación:

Para Fontalvo, Herrera y Primo, (2016), realizó su estudio titulado *“La lúdica una estrategia mediadora para desarrollar el pensamiento creativo en los niños del nivel preescolar del centro educativo N° 74 del Barrio Las Flores”*.

El estudio fue realizado por alumnos de la especialidad de pedagogía en el crecimiento del pensamiento de Barranquilla, dada a 52 infantes del nivel preescolar con el fin de implementar un plan metodológico, compuesto por actividades lúdicas, en aras de consentir el desarrollo de la operación de autonomía del juego y el pensamiento innovador de los infantes.

Candia y Maquera (2017), en su estudio titulado: *“Juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social en los niños (as) de cuatro años de la IEI Corazón de Jesús Ácora 2017”*. El estudio presentó el objetivo implementar las actividades andinas como táctica de la enseñanza del curso de personal social, por ello el diseño de estudio planteado fue cuasi experimental apoyado de un grupo de control.

De acuerdo a ello se observa los distintos promedios en el examen de salida; donde el grupo de control bajo la implementación de las actividades andinas se representó por el 50%, hallado en el nivel de proceso (B), por ello se destaca las dificultades relacionadas a su crecimiento personal, desenvolviendo inseguridad al ejecutar movimientos. Por su parte el grupo de experimentación dado por el 75% de los infantes, desatacaron mejoría en el crecimiento personal relacionado a la ejecución de sus acciones y movimientos usando objetos, mostrando emociones al sincronizar su correr, caminar o girar, resaltando deseos en acomodar su cuerpo al equilibrio de desplazamiento y postura haciendo notar con ello sus seguridad y confianza al desenvolver variados movimientos en las distintas tareas para

conseguir un nivel previsto (A), lo que denota que la implementación de las actividades andinas facilita la interacción autónoma, con su ambiente social y natural.

Al final el resultado se consiguió usar a las actividades andinas como táctica en el 60% de los infantes que desarrollaron confianza y autonomía, lo que permite una convivencia pacífica con respeto a las reglas fuera y dentro del salón, en relación a la ejecución de las actividades andinas como táctica en la potenciación psicomotor para la protección del cuerpo se encuentra un avance del 70%, mejorando la adecuación del cuerpo ejecutando ejercicios al aire libre que le produce bienes emocionales y físicos en el crecimiento total de sus distintas habilidades y aptitudes intelectuales, emocionales y corporales.

Padilla (2017), en su investigación denominada: *“El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del jardín infantil Mis Pequeñas Estrellas del distrito de Barranquilla”*. El estudio presenta un proceso formativo dado a los infantes del grado preescolar, el que se desenvuelve en dos etapas, donde uno de ellos es el ejercicio de aspecto etnográfico y el otro la acción – investigación.

El plan posibilita reconocer la relevancia de las tareas lúdicas como instrumentos pedagógicos para producir la enseñanza significativa en los infantes, donde la enseñanza es un sistema por el cual el individuo se atribuye del conocimiento en sus distintos factores, se centra en la participación en la obtención de costumbres y crecimiento de tareas motivacionales de aprendizaje infantil, a partir del salón preescolar. Por esta es la razón que la lúdica no solo es esencial para el crecimiento comunicacional y físico, puesto que también apoya la expansión de necesidades y que incluso se puede usar como política de enseñanza de manera significativa. A lo largo del proceso de investigación, se desarrollaron herramientas y técnicas como la encuesta, observación e indagación, cuestiones etnográficas, talleres, tareas integradoras, de ello se logró dar cualidades sobre la comunidad educacional para diagnosticar el problema de la institución, de la misma manera se consigue un sistema de intervención pedagógico para alcanzar un cambio de definición enrumada al uso del juego, para el crecimiento de las habilidades y fortalecer la enseñanza en el nivel inicial.

Montenegro (2017) desarrolló su investigación “Primer y segundo juego de Piaget en la autonomía de 3 – 5 años de la I.E Chuad San Miguel”, donde se dispuso una metodología pre experimental por medio de la aplicación de una actividad en el juego a 54 alumnos, se concluyó que los niños previo a la aplicación de la actividad mantienen un nivel de inicio, demostrándose el deficiente desarrollo de su autonomía, el cual se potenció luego en la ejecución de la actividad, puesto que el resultado post test dispone a los niños en un nivel logrado en su totalidad, representado como acciones de socialización, toma de decisiones, compartir juguetes, etc.

Nassr (2017) en sus investigación: “*El desarrollo de la autonomía a través del juego - trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa particular del distrito de Castilla, Piura*”. El estudio se mantuvo una recopilación de información por medio de la lista de cotejo que tuvo 16 indicadores que establecieron la incidencia del juego en el crecimiento de la autonomía de los infantes de 4 años, guiado de 4 dimensiones: área de ciencias, resolver problemas, actividades de construcción y libertad. Se llegó a las siguientes conclusiones:

- Se identificó que mayor al 50% de infantes se halla en proceso para adquirir ser autónomo, relativo a las primeras semanas con un 68,9% de infantes se hallan en inicio, mejor dicho la mayoría de infantes cumple con los indicadores planteados.
- Desarrollar el juego – trabajo por medio de la implementación de la zona de ciencias en el transcurso de la actividad pedagógica ayudó al crecimiento considerable de la autonomía de los infantes, en relación a los indicadores dados, lo que se refiere que brindar conocimientos de acuerdo a su edad no es suficiente para saber su realidad, puesto que también producen habilidades que apoyen a su afiliación personal con la sociedad.
- Desarrolla el juego –trabajo por medio de la implementación del juego de construcción en el transcurso de la actividad pedagógica ayudó al crecimiento considerable de la autonomía de los infantes, en relación a los indicadores dados, lo que permite establecer que este genera en los infantes la ocasión de mostrar su realidad y fomentarla con sus pares, lo que facilita el intercambio de ideas.

- La educación de libertar ha generado un notable avance en el crecimiento de la autonomía de los infantes, lo que se refiere que el profesor no se limita a solo dirigir la actividad, puesto que también brinda instrumentos para el conocimiento y decisión, lo que produce un buena táctica.
- Educar en libertad ha permitido un avance notable en el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años de edad, lo que significa que el docente al no limitarse exclusivamente a dirigir la actividad, sino más bien, de darle al educando herramientas para que el conozca y pueda decidir y elegir, ha resultado una muy buena estrategia.

Cruz, A (2015) en su estudio: *“Los juegos educativos en el aprendizaje de matemáticas en los alumnos del 2º grado de la I.E. Ludwig Van Beethoven del nivel primario del distrito de Alto Selva Alegre de Arequipa, 2015”*. El estudio tuvo como objetivo establecer la incidencia de los juegos educativos en la enseñanza de matemáticas. Guiado de un diseño pre experimental de dos grupos, donde al segundo grupo de le aplico la metodología propuesta acompañado de la prueba ECE del MINEDU. Llegando a las siguientes conclusiones: *“La ejecución de la prueba post aplicación de la prueba experimental se lo gro una asertividad de 71% contra el resultado 29% dado antes de la ejecución de la prueba”*

5.1.2. Fundamentación científica

A. Actividad autónoma

1. Definición

De acuerdo a Pikler (2008) define a la autonomía como la habilidad y potencia que vive en los individuos, ser autónomo es conocer su cualidad potencia, voluntad y toma de decisión de manera responsable. Así mismo la autonomía es un proceso que debe enmarcar cada niño, no obstante del lado de autogobierno no es impuesta, es una habilidad que se da en base el espacio, confianza, tiempo y no interviene de manera frecuente en las tareas del niño.

Así mismo el niño/a no está obligado a realizar todas las actividades y movimientos por sí mismo. Puede decidir en cada ocasión, cómo, cuándo y cuál es el momento en el que desea ser ayudado. Tampoco esto quiere decir que no debemos atender al niño o dejarlo

a su suerte, es sumamente importante el acompañamiento de una figura de apego que le dé seguridad y tranquilidad.

La definición de Pikler (2008) mantiene como cimiento el respeto y confianza al infante, considerándolo un individuo desde su nacimiento, un individuo que es activo de su crecimiento, un crecimiento basado en la tarea y autonomía. Cree en el infante, en la habilidad nativa del aprendizaje de los nacidos y bebés, confía en su habilidad de crecimiento autónomo y se debe fomentar favorecerlo con respeto a su iniciativa, en las fases de desarrollo de sus movimientos, en la aparición de su crecimiento psíquico, en sus tareas, en su pensamiento y su contacto con sus pares. Por ello cuando este actúa de manera independiente desarrolla habilidades más sólidas en comparación con el intento de inculcarle aprendizajes del exterior (p. 47)

Según García (1988) menciona que la educación puede entenderse como el proceso de asimilar la moral y cultura, así como la separación individual. En el transcurso de la actividad educativa el docente mantiene conocimientos respecto al estudiante, preparándolo para que adquiera control en el entorno adulto, a manera que logre defenderse por medio de instrumentos como aportes científicos, lenguaje, reglas de conducta, etc. que le posibiliten comportarse en un ambiente establecido (p. 17)

Así mismo se afirma a la educación como un proceso de división personal mejor dicho, que cada individuo encuentre sus posibilidades y puedan establecer limitantes para ser superadas en medio de todo el sistema de desarrollo personal, que involucra el sistema educativo. Por otro lado García y Hoz (1988) resaltan el trabajo de la educación caracterizándola como un sistema personalizado, mejor entendido como que cada individuo perfeccione sus habilidades con el objetivo de acatar el dominio de su libertad en un ambiente dado “la educación se ejecuta en cada individuo en relación con sus cualidades propias” (p. 20)

Se conoce a asesoría personalizada, al arte de enseñar a un individuo con cualidades propias y que así mismo es parte de una comunidad y que debe conocer la interacción y actuación de acuerdo lo aprendido. Por ello el aprendizaje, mejor dicho los instrumentos con las que tengan, deberán dirigirse para la construcción iniciando por aceptar el trabajo y acatamiento de las reglas.

2. Autonomía como ejercicio de la libertad

Para García (1988) resalta la tarea de la libertad por medio de la reflexión para toma de decisión. En el transcurso de tareas educativas, el docente debe brindar un área de posibilidades para que guíe de manera supervisada para optar la mejor decisión (Decroly y Monchamp, 2002, p. 64). Es cierto que el docente dará una gama de conocimientos al estudiante, con el fin de se pueda formar en función a la voluntad y que desde ello se tome la adecuada decisión.

A su vez se resalta que la construcción de la libertad se remarca la cualidad esencial del individuo para distinguirse de las demás cosas alrededor: dignidad.

Pues bien, la educación en libertad se observa en el ejercicio de la actividad, es decir a través de la elección dentro de una gama de posibilidades o alternativas para dar cierta solución a un determinado problema. El objetivo de educar en libertad es la capacidad de elección, frente a ello el docente deberá educar brindándole al educando de forma oportuna una gama de herramientas para que este pueda tomar la mejor decisión.

3. Condiciones subjetivas para que un niño pueda sostener una actividad autónoma

- Seguridad efectiva, cimienta de la autoconfianza y hacia sus pares, que se estipula a partir de la calidad y la firmeza de la relación de apego.
- Emancipación de movimientos seguros para el crecimiento autónomo, así como estuvo definido y descrito por Pikler (Pikler, 2009, p. 54).

4. Condiciones objetivas para la actividad autónoma

Por su parte el la continuidad y el tiempo de la tarea son las fuente de acontecimientos estructurales y esenciales. Alternancia de tiempos de actividades autónomas y tiempo de cuidados, interacción y comunicación adulta, se alimentan de manera recíproca.

Los tiempos de tareas libres dadas en periodos regulares en el que el infante reconoce de manera rápida el seguimiento de acciones y tareas repetitivas, detalladas por el adulto, se escribe en una liturgia que facilita al infante anticiparse y orientarse en témpora-espacial, que lo prepara psíquicamente y corporal en devenir la postura en la que se implica.

Estos periodos relevantes de estructurar somato psíquica para el infante saludable y más para quien pasa por una dificultad patológica. El infante necesita su tiempo, con un ritmo propio para estructurar sus lados referenciales y de guía en la postura y espacio, para la captación del sentido, elaborando un plan de acción, para iniciar, desarrollar, reajustar y culminar sin imprudencias adultas.

La constancia del movimiento libre, con autorregulación relativo al entorno y aun plan auto estructurado, facilita al infante la estructuración de una constancia psíquica en la doctrina. En medio de la vivencia global en el actuar, con sensibilidad profunda de habilidad, afianza el sentimiento de auto constancia. Este es fundamental para la estructuración de las representaciones mentales, entre ellas los esquemas corporales.

Los sentimientos experimentados en el transcurso de las tareas autónomas generan buenas condiciones para la constancia psíquica y motriz durante el verdadero pensamiento antiguo de donde surge el sentido, la significación de la acción y la direccionalidad.

Una autonomía falsa es una definición dada por Falk (1997) para establecer lo que el infante ejecuta sintiendo obligación por responder u obedecer las posturas del adulto, actividades que no derivan de su auto iniciativa y para los que no están íntimamente competentes o maduros. El infante que se le pide se autónomo que es mayor a la madurez global, que no remite solo respecto al factor cognitivo o motor, afronta esa obligación como exigencia. Se siente con inseguridad, lo percibe como abandonado o negatividad adulta, no solo por no apoyar en las actividades cuando la situación real siente como sobre exigencia.

El individuo siente inseguridad, recibéndolo como abandono o negatividad del adulto, por no apoyar en la tarea, cuando la verdad siente que es necesario de manera profunda sino como negación a su individuo entero.

Siente inseguridad, lo percibe como la negación o abandono del adulto, no solo se soporta con las actividades, cuando verdaderamente siente con profundidad que es necesario, al contrario es como el desaire a su individuo integro. Se auto distingue como inepto de recibir amor y reconocerlo si no cumpliera con las expectativas de sus pares. Esa sensación es muy diferente al manifestado por el yo solo es evidenciado en la alegría de auto desafiarse. Esto se concibe como el yo deseo hacerlo porque me

considero eficaz y competente, deseo probarme y eso desarrolla mi autoestima, soportada por el reconocimiento de los individuos. Sensación diferente al que subyace en el yo solo que incide me percibo solo, desterrado y sin el soporte de un adulto que solicita que mantenga una habilidad y eficiencia de las que se carecen aún y que en suposición se debería tener; lo que incentiva la estimulación de la sensación de incapacidad, dependencia, inseguridad y descalificación para merecer el reconocimiento y afecto del otro.

La pseudo autonomía ya sea incitado, empujado o coaccionado, no se relaciona al sistema de socialización. En contraste es una causante de los sistemas de adaptación y del establecimiento de personalidades débiles (Winnicott, 1972, p. 47).

Si lugar a dudas concebir de manera ética y filosófica acerca el hombre, de la comunidad y en especial el niño como individuo se orienta el estudio científico, la concepción del marco teórico y toda la práctica. En ese punto se plantea los valores que en relación dialéctica manejan nuestra actividad: seguridad, respeto y autonomía.

El respeto es necesario para el individuo, en este sentido el infante de acuerdo a su madurez neuropsicológica por su particularidad y por su derecho ineludible a ser el personaje principal de su crecimiento, como ser participativo y propio autor.

La autonomía en crecimiento que puede concretarse y existir, para algunas actividades en ciertas situaciones, que facilitan vivenciarse como individuo hábil a su grado, con aptitudes, proyectos, iniciativas y deseos.

La seguridad postural, afectiva, autoconfianza y en su ambiente humano material, existe una postura antagónica en la estipulación del crecimiento, la cual se sustentan en base en la seguridad afectiva, en las actividades de vínculo de interrelación y su crecimiento continuo, en el respeto de la madurez, la misma iniciativa, libre motricidad y otras concepciones.

La sobre demanda e invasión enmarca, una situación a nuestro criterio, figuras sutiles de coaccionar o abandonar al niño, a pesar de negarse como individuo o ubicándose en relación de absoluta dependencia, sin entablar valor a las situaciones para que manifieste su potente autonomía. Reflexión raramente relevante cuando se encuentre con los infantes en peligro o con fuertes perturbaciones que dañan su crecimiento.

5. Movimiento libre y actividad autónoma

Se puede mencionar que el movimiento libre trata sobre dejar que el infante se desenvuelva de manera libre y sin interacción de un adulto. El cual se desarrolla de manera espontánea y libre. El infante no adquiere ninguna postura ajena a él (Pikler, 2008, p. 5).

De acuerdo a Szanto (1970), por medio de las tareas autónomas que el infante adquiere vivencias que reafirman su subjetividad, la manera como nota al mundo. Puesto que el infante interactúa por medio de su cuerpo. Como docentes que toca el alma del niño, se deja una huella por medio de la manera de como es el trato hacia su cuerpo, tarea autónoma, se encuentra ligado al desarrollo de su aprendizaje propio.

Por ello se añade la cita de Steiner, quien menciona que desde inicio de la vida se evidencia las tareas motrices, que se perciben a partir del nacimiento y en el transcurso de las primeras semanas. El propio descubrimiento es una situación importante para el infante, puesto que mantendrá una consecuencia en conquistar la libertad motriz. Esta es buscada cuando se halla en su zona de visualización involucrando todo el cuerpo. Este hallazgo propicia que el infante empiece a manifestar una gama de tácticas y de movimientos. Estos movimientos que en un inicio se hallan en sus tareas circulares, puesto se transformaran en voluntarios.

De acuerdo a Bergstron (2004), refiere que el cerebro halla lo que sus manos exploran, es en base de la búsqueda que realiza su mano que el infante empezará a jugar con su posición, puesto que le permitirá descubrir hondamente su cuerpo y sus potencias de acción, hallando nuevas zonas de soporte en los que se mantiene equilibrio hasta que a manera propia emprenda la organización de prescindir estas zonas para lanzarse verticalmente. Así mismo un relevante aporte para que el infante se estructure a sí mismo, de manera consciente de una estructura corporal así como sentimientos propioceptivos en el tiempo, de subjetividad y globalidad de un individuo, con capacidad de accionar para la modificación de factores de entorno circundante.

Por medio de las tareas motrices el recién nacido experimenta con su ambiente, a manera de encontrar productos en los diferentes cuestionamientos que se le interponen, siendo la manera como incrementa tácticas, con errores y ensayos, así modifica y perfecciona sus maneras de actuar. Por medio de su motricidad fina y gruesa es que el infante

también incrementa sus construcciones cognitivas. Sus actividades con su cuerpo le facilitan la práctica de anticipación, deducción, experimentación y el planteamiento de tratos causa y efecto. El infante manifiesta su mundo y las ocurrencias de su entorno por medio de lenguaje pre verbal dotado de acciones.

En la institución preescolar se ha de procurar ambientes que fomenten retos de dificultad creciente para que el infante incremente su deseo de pasarlos, para Godall, Hoyuelos, Palou y Riera (2004) “Ansias, necesidad y curiosidad son las cualidades fuertes internas y motores de aprendizaje”.

Por ello la libertad de movimiento y por siguiente las tareas autónomas, el infante se atreve a explorar, a encontrar su propio cuerpo para luego su ambiente cercana si está en una base de afecto que le añade confianza y estabilidad, así mismo se generan entornos físicos y relacionales correctos para este. El referido adulto se halla a la distancia, sin estimular, solo observa y toma registros en relación a los logros o contingencias, para destacar sus requerimientos reales y estimar la manera de accionar para que el infante venza los retos sin ninguna intervención ajena y una lejanía marcada en su desarrollo fundando los ambientes correctos; siempre manteniendo respeto de las sucesiones rítmicas como el individualismo acompañado de los logros obtenidos. A raíz de ello se resalta el aporte de Pikler, quien menciona que nunca se apoya al infante de forma de intervención directa, como sentarse si el mismo lo desea lograr, puesto que solo obtendría la ruptura del ritmo indispensable para la conquista de su cuerpo, trasladándolo a un estado de fracaso y quitándole el agrado de vivenciar el placer de conseguir algo de manera independiente.

El infante es el actor principal de su cuerpo como situación global, con facultades que puedan y tengan que sentir, que experimentar. Un cuerpo para transformarse en emprendedor en conocedor de su ambiente y sí mismo. Un cuerpo que va entendiendo y sabiendo su movimiento motriz, lo que facilita conocer sus sistemas y la manera de integrarlos en su construcción.

6. ¿Qué es Jugar?

Diferentes son los planteamientos sobre el juego, por su relevancia de ha considerado a las siguientes:

Schillier (1994): soportado por el pensamiento de Spencer (filósofo), mencionan al juego como el exceso de energías.

Buytendijk (1935): señala que el juego se desliga de la dinámica infantil, resaltando que el niño juego debido a su condición, mejor dicho que las características innatas les impiden hacer otra acción más que jugar.

Jean Piaget (1990): refiere una notable comprensión sobre el juego, debido a que enfatiza en el valor de las definiciones dadas, que no solo es una unidad, puesto que se halla de acuerdo a la variación de las situaciones evolutivas y la superación de fases, aparecen distintas notas en el juego por cada edad.

Huisinga (1972): refiere que este estipula la fundamentación de la cultura, ya que es la única actividad deducible al instinto para sobrevivir. Se halla en el inicio de las entidades sociales y arte.

Bauzer (1961): manifiesta que son maneras de comportamiento recreativo, las cuales pueden ser tareas sociales donde los invitados como miembros tratan por suerte o habilidad llegar a conseguir un objeto preestablecido, siempre manteniendo reglas.

7. El juego

De acuerdo a Vygotsky, (2009) refiere que es esencial para el crecimiento del infante, para la familia es sencillo caer en cuenta los de los deseos que mantiene el infante de jugar, reconocer su juego favorito y saber su inicio. No obstante a razón de su crecimiento, ritmo laboral de sus padres, nacimiento de hermanos, etc. podría generar la desconexión de los deseos que manifiestan los niños por jugar o el pensamiento que ya está mayor para seguir haciéndolo. Por lo que se debe recordar que el niño necesita del juego, ya que así se informa del mundo, desarrollan habilidades y se conectan a sus pares y adultos (p.56).

8. El juego como aprendizaje y enseñanza

El juego es relevante en el transcurso de la infancia, va desarrollándose a la par que el infante crece, pero su funcionalidad es esencial en todas las fases. Por medio del juego, los infantes se educan, experimentan comportamientos que les ayudará en el futuro. A

los 3 años se manifiesta el juego simbólico, y esto es un momento relevante en el crecimiento del conocimiento del infante.

Según Carpio, Canales, Morales, Arroyo, y Silva (2007), al mantener un juego correctamente orientado es un surtidor de provechos, el infante aprende debido a que el juego es el aprendizaje y los adecuados docentes serán los padres. Ahora como adultos se suele creer que el juego de los infantes es inmensamente infantil para albergarlo como parte de su vida. Pero se desconoce que al jugar el infante se contacta con las cosas y aprende de ellas, a manera inconsciente se informa de las cualidades y utilidades del mismo. Los juegos denotan fases de desarrollo del individuo: adulto, adolescencia e infancia, el infante dentro del juego manifiesta el imperioso deseo de estar acompañado, puesto que el juego trae consigo el alma de la socialización.

Para ser claramente educativo, el juego debe variar y fomentar contingencias a resolverse de formas consecutivamente difíciles e interesantes, en el espacio del juego se trata de convertir al infante en el actor principal de un comportamiento heroico concebido de su creatividad. Dentro del juego se descubre el entorno que le rodea, los padres están destinados a apoyar su inmensa curiosidad y responder a sus continuos porqués. A pesar de contar con compañeros de juego, no es anormal ver que mantenga ciertos amigos imaginarios, por lo que tendrá largas conversaciones con el mismo.

Para enseñar jugando se debe ser capaz de hacer idea y propiedad de los infantes cada orientación o iniciativa que se le da, como si surgiera de ellos mismos, para el pequeño no hay fronteras claras dentro de la realidad y el sueño, en la vida real y el juego. Ellos se preocupan por entender, seleccionar e interpretar lo que más le interesa. Con vivencias dadas en el juego, el infante aprende con sencillez las dificultades de causa y efecto.

Es relevante que el pequeño aprenda una buena serie de juegos e insumos para potenciar las vivencias. Los infantes no mantienen las posibilidades de aprender que mantienen los adultos por tener a la lectura, radio o teatro como alcances. Su creatividad que logremos hacer crecer y orientar en los pequeños a través del juego es la que usara para planear edificios o piezas industriales

9. Dimensiones de la autonomía en el juego

Partiendo del hecho que el juego se involucra dentro del aprendizaje y enseñanza en los infantes, este presenta formas dimensionales que orientan la mejor concepción del uso del juego como estrategia de enseñanza para el aprendizaje, estos se dividen en: desarrollo socio afectivo, motriz y cognitivo.

El desarrollo socio afectivo, es una dimensión madurativa del individuo referida a la formación de vínculos otras personas, al desarrollo de las emociones y sentimientos y a la construcción de una personalidad propia que incluye motivaciones, intereses, autoconocimiento y autovaloración. El mundo afectivo del individuo se genera de manera interpersonal y aunque se desarrolla durante todo el ciclo vital, sus bases se establecen en la primera infancia (Ocaña y Martín, 2011, p. 36).

Así mismo para la fundación Promigas-Universidad del Norte (2016), el aspecto socio afectivo hace referencia a todos aquellos procesos o cambios graduales que ocurren en la personalidad, en las emociones y en el área social de cada individuo. La dimensión socio afectiva no se pueden entender desligada de lo social, por eso ha sido denominada socio afectiva, para hacer énfasis en el hecho de que la interacción social determina la vida psíquica del niño desde antes de que este nazca (p. 3).

Dentro de las habilidades socio afectivas fundamentales para el desarrollo de la vida social y familiar según Bravo y Pérez, (2016) están: La empatía con los demás, las decisiones responsables, evitar actuar irresponsablemente, comunicar nuestros sentimientos e ideas de forma asertiva, promoviendo estados de calma y optimismo, con lo cual poder enfrentar y resolver los conflictos de forma pacífica, conservándose buenas relaciones interpersonales. En suma para Otero (2015) el desarrollo socio afectivo involucra a la satisfacción, motivación y placer controlando los sentimientos y la manifestación simbólica del ambiente.

El siguiente es el desarrollo motriz, donde se desenvuelve la toma de una estructura corporal. Piaget y Inhelder (2000), ponen de manifiesto que la actividad psíquica y la actividad motriz forma un todo funcional que es la base del desarrollo de la inteligencia; además, reconocía que mediante la actividad corporal, el niño piensa, aprende, crea y afronta los problemas.

Por otro lado, la noción de la motricidad otorga una significación psicológica al movimiento y permite tomar consciencia de la dependencia recíproca de las fusiones de la vida psíquica con la esfera motriz. Esta noción intenta superar el punto de vista dualista clásico que consiste en separar como dos realidades heterogéneas de la vida mental y la actividad corporal. Partiendo de la base que el movimiento humano constituye una realidad psicofisiológica, se distinguen entre los términos de motricidad y psicomotricidad, no como realidades o tipos de actividades diferentes sino como dos puntos de vista o niveles de análisis de una realidad que es, intrínsecamente unitaria (Angarita, Cifuentes y Nieto, 2002).

Finalmente se mantiene al desarrollo cognitivo, que de acuerdo a Ordoñez y Tinajero (2005), lo definen como un proceso por medio del cual el niño y niña organiza mentalmente la información que recibe a través de los sistemas senso-perceptuales, para resolver situaciones nuevas en base a experiencias pasadas. Por su parte Piaget (1990), menciona que el desarrollo cognitivo es el producto de los esfuerzos del niño y la niña por comprender y actuar en su mundo. En cada etapa el niño desarrolla una nueva forma de operar, este desarrollo gradual sucede por medio de beneficios interrelacionados con la organización, la adaptación y el equilibrio.

De acuerdo a estas posturas Otero (2015) dispone que el desarrollo cognitivo se refiere a la estimulación del pensamiento estratégico, matemático y crítico, potencia la creatividad, memoria e imaginación y principalmente desarrolla el rendimiento comunicacional y académico (p. 22)

10. La motivación dentro del juego

Para Espino y Calvo (2008), el juego esencialmente es una tarea libre, los individuos cuando juegan lo hacen por recreación, exactamente para hacer frente al deseo de pasarla bien, lo que supone un comportamiento de libertad. El juego se distingue de los habituales, abarca normas especiales y periodos variados de los dados por una rutina. Por ello este se puede considerar como una tarea principal de la infancia, el cual se adaptará en la vida adulta por convertirse en una gran herramienta socializadora. Para Franco (2004), el juego se considera como la manera de aprender para los pequeños, otros lo atribuyen como la labor más seria en el periodo de la infancia, es la forma convencional de vivenciar y aprender; favoreciendo el crecimiento del infante en

distintos aspectos. Incentiva el crecimiento socioemocional, puesto que facilita manifestar las emociones y mermar las tensiones debido a que brinda alegría y placer. Así mismo es un medio que le facilita la socialización puesto que mantiene contacto con sus pares y adultos, aprendiendo el respeto por las reglas de convivencia y a saber del entorno.

11. Tipos de juegos según la edad del niño.

Los pequeños hacen uso del juego en distintas maneras, en relación a su conducta, habilidad, deseos y necesidades, pero fundamentalmente este se establece de acuerdo a la fase de evolución en el que se encuentre, de acuerdo a Alonso, Gallego y Honey (2006) se cuenta:

0 - 2 años: esta fase el juego se basa en el mismo, en su cuerpo y el descubrimiento de objetos de su entorno, este es denominado solitario, por lo que en esta etapa se recrean lanzando balones, moviendo sonajas o en el rompecabezas.

2 - 3 años: aquí se halla el juego paralelo, a los infantes les fascina jugar acompañado, pero no se interactúa en directo con sus pares.

3 años: esta fase el juego es acompañado, pero existen connotaciones diferentes, sin mantener roles específicos. Denominado juego asociativo.

12. El juego y su valor didáctico

Según Delgado (2011), a partir de la enseñanza se mezclan los diferentes aspectos: dinamismo, participación, interpretación, entrenamiento, modelación, colectividad, retroalimentación, generación de resultados, carácter sistemática, problemático y competitivo. Dentro del aprendizaje hay una compaginación en lo divertido y serio. No hay actividades de mayor valor que explorar que el juego puede ser lúdico y cognitivo, el planificar de forma correcta sus sesiones el docente puede hacer bien su trabajo así como disfrutarlo. Al albergar el juego en las tareas diarias los estudiantes aprende que conocer algo es sencillo y que obtendrán habilidades distintas.

12.1. ¿Por qué utilizarlo en el aula?

De acuerdo a De bono (1993):

- Debido a que produce aprendizaje y placer, por medio del juego se trata de conseguir el sentimiento de placer que es sano para cualquier individuo, los estudiantes se relacionan y se conducen en una postura aislada de la realidad, que hace que su vivencia sea distinta cada día.
- Fomenta la integración, el juego dinamiza y enciende el comportamiento del grupo y cuan más difícil sean, mayor será la relación, la alegría y placer.
- Estructura la habilidad lúdica, en el momento que se juega existe un comportamiento desinhibido, de ánimos para asumir un peligro a lo nuevo. En el sistema de motivarse a jugar y hacerlo siempre se manifiesta un comportamiento que fomenta un ambiente de libertad y respeto que pasa a la construcción de una habilidad lúdica.
- Desarrolla los aprendizajes, muy aparte de que sea trascendental, por motivos sentimentales, hay un componente céntrico del tema: los aprendizajes que el infante ejecuta al momento del juego puede ser dados a otros eventos no lúdicos, como vivencias cotidianas, domesticas, escolares, etc. Esto facilita comprobar que el juego estipula un potencial acelerador y una herramienta esencial de más aprendizajes. Una planeación de juegos ajustado a los deseos o gustos de los niños es sin lugar a dudas la ruta que produce un modo distinto de aprender, con mayor interés y motivación.

B. El aprendizaje significativo en el área lógico matemática

1. Definición del aprendizaje significativo

De acuerdo a Ausubel (1970), refiere que “es el proceso donde un nuevo dato se interrelaciona con rasgos existentes en la construcción cognitiva de un individuo. Estos aprendizajes mantienen una definición para los alumnos si es necesario tener frases que se repitan” (Citado por Mendez, 1993, p. 91). De este modo el aprender seria ineficiente si se hace repetición mecánica solamente, debido a que el aprendizaje es relativo a la comprensión, por ello lo que el estudiante entienda debe ser lo que comprenda y lo recuerde.

Según Rodríguez (2004) manifiesta que “los estudiantes aceptan adecuadamente los datos, siempre y cuando mantengan un sentido de comprensión. Para que el estudiante consiga generar definición de un aprendizaje se de empezar desde las referencias precisas y vivencias anticipadas” (p. 84). Dentro del aprendizaje de desarrollo los datos y los

temas planteados tienen que mantener coherencia, estar organizados y ser concretos. De no ser así se obstaculiza y a menudo el alumno se bloquea, albergándose en aprender de la mecánica y repetición (Ruiz, 2001, p. 15).

2. Principios del aprendizaje significativo

Parte de conocer información previa, actitudes que se poseen, motivaciones. De acuerdo a Cazau (2011) se debe enseñar que los alumnos tengan posturas reflexivas y críticas en relación a las interrogantes en vez de generar las respuestas. Laborar en distintos insumos educativos y no quedarse en solo textos. Para Heredia y Sánchez (2013), asumir que el individuo aprende por medio de la corrección de sus falencias, por ello para aprender primero se debe desaprender. Por medio de las interrogantes, que son herramientas de percepción de definiciones y herramientas de pensamiento. Cabe resaltar que la sola repetición y la memoria no fomentan la comprensión.

3. Condiciones del aprendizaje significativo

Para Zarzar (2001) la generación de un aprendizaje desarrollado las situaciones para producirlas son:

- **La motivación**, es la principal condición para que se produzca el aprendizaje y se visualiza en las ansias de aprender y estudiar, a menudo se escucha a los docentes que los estudiantes no se hallan motivados, fatigados, sin disposición para las tareas. A pesar que esto se presente en diferentes ambientes, sabiendo que es la realidad de muchas, se debería empezar a ver el papel del docente como estimulante de los estudiantes para la atención de las clases.
- **La comprensión**, esta condición refiere que los alumnos entiendan lo que se labora en las clases. Ciertos docentes creen que sus exposiciones en el salón son suficientes para el entendimiento de los alumnos, a pesar de que el docente explique de la mejor manera, sucede que los estudiantes se hallen distraídos o aburridos, por ello no se entenderá del todo la clase impartida. Así mismo de estar atentos los estudiantes, es probable que no se entiendan ciertos datos hablados. Esta situación puede apoyar a la primera fase del aprendizaje más no es suficiente para el logro de la comprensión.

- **La participación activa**, esta condición es la más relevante para aprender, esta se desarrollara en medida que el alumno labore en la información captada. Ciertos docentes usan el periodo de clases exponiendo información tras otra, puesto que presentan una programación cargada y proporciona actividades que el estudiante la elabore fuera del horario con una preocupación mínima de la misma. El docente mantiene como una de sus tareas conseguir que los estudiantes comprendan de manera significativa y esta comprensión no se puede desarrollar sin la labor activa de los estudiantes. (p.p. 30-32).

4. Tipos de aprendizaje significativo

Para Ausubel (1983), estos se desenvuelven de la siguiente manera:

4.1. Aprendizaje de representaciones

Se centra en la atribución de definiciones que se otorga a ciertos símbolos. Esta comprensión se inicia cuando a los objetos para los alumnos mantienen cualquier definición al que su edad en su mente alude de acuerdo a su construcción cognitiva.

4.2. Aprendizaje de conceptos

Este tipo es conseguido por medio de dos maneras: la formación en esta comprensión las definiciones se consiguen en forma que el infante adquiera vivencias exactas y directas. La asimilación, se desenvuelve de manera que el infante amplía su lenguaje mejor dicho es una estructura de definiciones en la información nueva y las referencias preestablecidas.

4.3. Aprendizaje de proposiciones

Este exige algo más que la asimilación de las letras sino atrapar las definiciones de manera de proposiciones, donde estas deben combinar distintas palabras de acuerdo al referente unitario de cada uno.

4.3.1 Aprendizaje subordinado

Nace en el momento que los alumnos relacionan un nuevo dato con sus saberes previos. Esta comprensión se centra en dos clases: correlativo y derivativo, el primero las definiciones previas se modifican por medio de conceptos actuales, y el segundo se da en el momento que se aprende por medio de definiciones existentes.

4.3.2 Aprendizaje supraordinado

Aparece en el momento que la construcción cognitiva se modifica continuamente, denotando definiciones generales, debido a que el alumno aprende a diario.

4.3.3 Aprendizaje combinatorio

En esta condición los datos nuevos se relacionan a forma global con los factores relevantes de la construcción cognitiva de la persona (p.p.80-81).

5. Evaluación en el aprendizaje significativo

De acuerdo a Rivera (2004), en el sistema de enseñanza es indispensable probar que el aprendizaje es significativo por eso se requiere ejecutar la valoración que sea respuesta a la intención educacional con fines de ser:

- **Integrada**, porque debe tomarse en cuenta en base a lo que se planeó y planificó en el currículo.
- **Integral**, el diagnóstico de los alumnos tiene que generarse pensando en sus capacidades que mantiene para comprender las habilidades motoras, análisis, valores, costumbres laborales, etc.
- **Formativa**, a menudo producir y potenciar el crecimiento integral del docente.
- **Acumulativa**, se refiere a que los profesores tienen que documentar las evaluaciones con críticas de los alumnos, así mismo procurar hacer descripción del comportamiento de cada uno.
- **Continúa**, la valoración tiene que efectuarse en el transcurso de todo el sistema de enseñanza como una tarea de forma constante y no solo al finalizar, para lograr emitir decisiones adecuadas aplicándose distintas herramientas y técnicas.
- **Recurrente**, las valoraciones tienen que facilitar el feedback, identificando de acuerdo a los resultados optimizaciones en los alumnos.
- **Decisoria**, los datos adquiridos en el sistema de valoración debe facilitar emitir decisiones en optimización de los sistemas educacionales para mayores resultados en el aprendizaje significativo (p. p. 49-50).

6. Aprendizaje significativo en el Nivel Inicial

Según Pechansky (2004), los profesores del grado inicial deben guiar los saberes a los infantes de forma didáctica, eligiendo contenidos bien contruidos, entendibles e intentar de vincular con aspectos socioculturales. Por ello es razón relevante mantener en consideración los conocimientos anticipados que mantiene el infante y en base a ellos concebir otros.

El profesor debe guiar en alternativas metodológicas que conlleven al infante a la predisposición de aprender, en este sentido el grado inicial una táctica esencial es la que incluye al juego. Puesto que este permitirá al infante explorar y esta clase de posturas ponen zonas para el aprendizaje significativo, debido a que el infante inicia desde lo que ya comprende para vincularlo con lo nuevo por aprender (p.93).

5.2. Justificación de la investigación

El presente estudio mantiene la intención de comprobar las definiciones dadas para la actividad autónoma en el juego con el aprendizaje significativo en el área de lógico matemática, las referencias hizo factible tener bases teóricas indispensables para guiar y potencias la labor de los profesores, donde se hace importante utilizar la tarea autónoma en el juego como insumo para el aprendizaje significativo del área lógico matemático.

La justificación práctica es relevante partiendo de la posición educacional, debida que en relación de los resultados que se obtienen se logró validar las actividades, agrupando a la puesta en marcha pedagógica en la búsqueda del aprendizaje significativo, consiguiendo tapar inmensas brechas respecto al desenvolvimiento docente fuera y dentro del salón. Este aprendizaje se desea conseguir por medio del crecimiento de las sesiones basadas en el juego.

Por su parte la justificación metodológica del estudio se realizó por medio el método deductivo para los resultados se procesó la información de forma cuantitativa, se utilizó como técnica la ejecución de herramientas validadas y confiables, teniendo que ser revidados por profesionales temáticos y metodológicos, por lo que se logra productos exactos. El instrumento usado es el test para la evaluación del aprendizaje significativo del área lógico matemático, este mantuvo una adaptación del test de previo cálculo para la evaluación del crecimiento del razonamiento matemático en infantes de las autoras Milicic y Schimidit (1997), el cual se usa en grados de primaria e inicial.

5.3. Problema

El primer eslabón del camino académico es el grado inicial, pero no siempre se le atribuye como tal, este alberga en su zona un ambiente mágico y desconocido, con probabilidades de juego innumerables. Este grado sostiene al juego como un instrumento y lo utiliza para el crecimiento de su praxis y apegar a los infantes a nuevas vivencias y aprendizajes significativos.

Alejado de ser una actividad de azar, los profesores planean tácticas en base de situaciones de juego que atrapen y generen acceso de los infantes a estructurar sus propios aprendizajes; piensan y crean zonas de juego manteniendo en razón los requerimientos y habilidades de los infantes en relación a sus años de vida ya que el juego no se desarrolla de igual manera en el transcurso de su vida.

Es común que frente a la interrogante “¿va al jardín?”, los papás contesten: “Si, va a jugar por ratos”. Sin conocer la relevancia que alberga esa mención, sobre todo para lo cotidiano en sus niños. Los infantes hallan en el juego una forma de comunicación, por medio de él, grafican su situación de ánimo, sus necesidades, pensamientos, deseos, que no dan a lugar en el ambiente de las palabras, a menudo porque no conocen la forma de expresarse con la comunicación. En otras situaciones, por medio de los muñecos, objetos y juguetes que manifiestan lo que se desea decir, se halla la manera que se pueda expresar todo.

La mayoría ha incluido el juego en sus definiciones de aprendizaje, el importante Jean Piaget, en su referencia de crecimiento, considera parte de la conformación de un símbolo, así mismo con la imitación, el juego mantiene una funcionalidad simbólica, facilita al infante afrontar un ambiente imaginario que por parte mantiene algo en común con el ambiente eficaz, pero por otro lado se separa de ella.

La realidad que afronta la educación preescolar de los niños de la institución educativa sometida a estudio es preocupante, debido a que mantiene un considerable número de población de niños con bajo nivel de rendimiento lógico matemático, el mismo que es evidenciado al momento de cursar su primer año de primaria, donde usualmente se empieza una enseñanza desde el inicio, ralentizando los nuevos conocimientos que debería otorgar el nivel presente, los cuales por no tener la condición de repitencia causarían mayor déficit en los posteriores grados que cursará el menor.

Así mismo el personal docente con que se cuenta, son profesionales con instrucción débil, puesto que se mantiene docentes empíricas y técnicas que desenvuelven practicas convencionales, a pesar que en la actualidad el pedido del MINEDU se basa en la constante actualización, por lo que existen diversas plataformas y cursos que no son aprovechados, por lo que no es raro visualizar docentes que aún deben trabajar junto a cada niño a su cargo para que cumpla con su actividades del día, lo que provoca una dependencia del menor, que podría ser causante del problema con su rendimiento. A ello se suma las carencias de infraestructura y materiales que presenta la institución, que apoya más a las excusas de los docentes para no ejecutar tareas lúdicas y juegos, que provoca poca investigación y el ineficiente uso de prácticas innovadoras que fomenten la creatividad e imaginación de los infantes.

Por ello se pretende analizar los beneficios que concibe la gestión de la actividad autónoma en el juego dentro de los salones de clase y la tarea autónoma que manifiestan los infantes sin olvidar los pros y contras del mismo. Sabiendo que la institución donde se desarrolla la problemática no tiene los insumos económicos indispensables para desarrollar los talleres que apoyen a los profesores a la actualización de las diferentes tendencias educacionales que se tienen actualmente, que lograría cambiar la forma, modo y mirada educacional y por consecuencia la manera de formular la problemática:

¿De qué manera la propuesta de actividades autónomas en el juego mejora el aprendizaje lógico matemática de los niños de 5 años de la I.E. N^o1648 “Carlota Ernestina” Fraternidad - Chimbote?

5.4. Conceptualización y operacionalización de las variables

5.4.1. Definición conceptual de las variables

Variable independiente: Actividad autónoma en el juego

La autonomía es la habilidad y potencia que vive en los individuos, ser autónomo es conocer su cualidad potencia, voluntad y toma de decisión de manera responsable. Así mismo la autonomía es un proceso que debe enmarcar cada niño, no obstante del lado de autogobierno no es impuesta, es una habilidad que se da en base el espacio, confianza, tiempo y no interviene de manera frecuente en las tareas del niño. (Pikler, 2009, p. 5).

Variable dependiente: Aprendizaje significativo en el área lógico matemática

Es el cual facilita que el infante logre construir su aprendizaje propio y le brinde definiciones. Es por ello que el aprendizaje que se genera y no se puede olvidar, por eso se debe fomentar en los infantes el crecimiento de esa clase de aprendizajes. Los alumnos son los responsables de su sistema de aprendizaje propio, estos mantienen un papel alto y participación en todo el sistema (Ausubel, 1983, p 54).

5.4.2. Definición operacional de las variables

Variable independiente: Actividad autónoma en el juego

La variable se define como la independencia o habilidad que presenta cada individuo respecto a las actividades o acciones que realiza, la cual se establece en las dimensiones desarrollo cognitivo, motriz y socio afectivo, los mismos que se han operacionalizado cualitativamente en indicadores. Para efecto de su medición se desarrolló una guía de observación de acuerdo a las dimensiones planteadas, así mismo la aplicación de la autonomía se apoyó en la ejecución de actividades educativas destinadas a ser guía para el desarrollo de las clases con los menores.

Variable dependiente: Aprendizaje significativo en el área lógico matemática

Esta variable se considera como el nivel de conocimiento adquirido por los individuos, el mismo que se desarrolla de distintas maneras. La variable comprende 2 dimensiones denominadas seriación y clasificación, cuales fueron medidas por medio de un test cognitivo del área lógico matemática.

5.4.3. Operacionalización de las variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
Actividad autónoma en el juego	Desarrollo socio afectivo	Integración, adaptación, convivencia.	1-2
		Autoestima y autoconfianza.	3
		Principal recurso de interacción social.	4
		Permite conocer y respetar las normas.	5
		Fomentar la comunicación.	6-7
		Relaciones activas durante el juego.	8
	Desarrollo Motriz	Desarrolla su equilibrio y control del cuerpo.	9-11
		Realiza movimientos corporales con diversos elementos del entorno	12-14
		Se ubica en el espacio en relación a su cuerpo y objetos.	15-16
	Desarrollo cognitiva	Juego simbólico, favorece la empatía.	17-19
		Juego manipulativo, favorece el desarrollo del pensamiento.	20-22
		Dominio del lenguaje.	23-25
VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
Aprendizaje significativo en el área lógico matemática	Clasificación	Agrupar por formas objetos del aula.	1-3
		Agrupar por colores objetos.	4-5
		Agrupar por tamaños objetos.	6-7
	Seriación	Agrupar objetos por tamaño	8-9
		Agrupar objetos por su dimensión	10-12
		Agrupar objetos siguiendo la secuencia	13-14

5.5. Hipótesis

5.5.1. Hipótesis de investigación

H1: La aplicación de las actividades autónomas en el juego mejora significativamente el aprendizaje del área lógico matemática de los niños de 5 años de la I.E. N°1648 “Carlota Ernestina” Fraternidad – Chimbote.

Ho: La aplicación de las actividades autónomas en el juego no mejora significativamente el aprendizaje del área lógico matemática de los niños de 5 años de la I.E. N°1648 “Carlota Ernestina” Fraternidad – Chimbote.

5.6. Objetivos

5.6.1. General

Determinar la mejora del programa de actividades autónomas en el juego en el aprendizaje del área lógico matemática de los niños de 5 años de la I.E. N°1648 “Carlota Ernestina” Fraternidad – Chimbote

5.6.2. Específicos

- a. Determinar el nivel de aprendizaje del área lógico matemática en los niños de de 5 años de la I.E. N°1648 “Carlota Ernestina”, antes de aplicar la estrategia de autonomía.
- b. Determinar el nivel de aprendizaje del área lógico matemática en los niños de de 5 años de la I.E. N° 1648 “Carlota Ernestina”, después de aplicar la estrategia de autonomía.
- c. Comparar los resultados antes y después de haber aplicado la propuesta de actividades autónomas en el juego para mejorar el aprendizaje del área lógico matemática de los niños de 5 años de la I.E. N° 1648 “Carlota Ernestina” Fraternidad – Chimbote.

6. MATERIAL Y MÉTODOS

6.1. Tipo y Diseño de la investigación.

a. Tipo de la investigación

De acuerdo a su orientación, el estudio mantuvo un enfoque cuantitativo de tipo aplicado puesto que mantiene una secuencia de pasos ineludible, así como sustenta su medio de comprobación a la estadística, por parte de la contrastación se procedió a ejecutar un estudio pre experimental, se buscó la comprobación de la incidencia de las variables. (Balestrini, 2006, p. 54).

b. Diseño de la Investigación

El diseño elegido fue el pre experimental, con el uso de un grupo para la ejecución de un test pre y post, “A menudo los diseños pre experimental apoyan como investigaciones exploratorias, pero sus productos deben visualizarse con cuidado” (Hernández, 2018, p. 141) el cual mantiene el siguiente esquema:



Donde:

G : Grupo experimental

O₁ : Pre test

O₂ : Post test

X : Presencia del programa basado en autonomía en el juego

6.2. Población y muestra

a. Población

Este apartado estuvo conformado por alumnos de edad entre 3 a 5 años de la I.E N° 1648 “Carlota Ernestina” del periodo escolar 2018, el cual suma la cantidad de 75 niños.

Cuadro de distribución de la población

Ítem	3 años		4 años		5 años	
	fi	%	Fi	%	fi	%
Hombres	13	57%	18	67%	15	60%
Mujeres	10	43%	9	33%	10	40%
TOTAL	23	100%	27	100%	25	100%

b. Muestra

La investigación desarrolló su muestra por medio del muestreo no probabilístico por conveniencia, el cual se centró en el aula de los niños de 5 años de edad, el mismo que suma la cantidad de 25 niños de la I.E N°1648 “Carlota Ernestina” Fraternidad – Chimbote.

6.3. Técnicas e instrumentos de recolección de información

Para la recaudación de la información se usó la técnica de la encuesta, a su vez al cuestionario como instrumento.

Para la primera variable se diseñó un proyecto de 10 sesiones formado por una unidad de tareas guiadas a aumentar el aprendizaje matemático, apoyado de la técnica de análisis documental, por su parte para la recaudación de información del aprendizaje lógico matemático se preparó una evaluación.

6.4. Procesamiento y análisis de la información

Para ejecutar el análisis y proceso de los datos se contó con los siguientes pasos:

- Se usó las técnicas de recaudación de información como la observación y para el proceso se apoyó del software SPSS 23.00 que generó las representaciones tabulares y gráficas.
- Juicio para la generación de la interpretación.
- Agrupación lógica para la exposición del discurso.
- Ejecución de una descripción crítica de los productos en su definición actual y en relación de los objetivos preestablecidos.

Plantear la coherencia de los productos generados en relación al grado de crecimiento de las tareas científicas investigadas con las descripciones apoyadas de definiciones teóricas e investigaciones previas publicadas.

7. RESULTADOS

7.1. Resultados del pre test sobre aprendizaje en el área lógico matemática en niños de 5 años, de la I.E. N°1648 Fraternidad – Chimbote, 2018.

Tabla 1: Frecuencias porcentuales del pre test sobre aprendizaje en el área lógico matemática de los en niños de 5 años, de la I.E. N°1648 Fraternidad

Pre test - sobre aprendizaje en el área lógico matemática	Estudiantes	
	fi	%
En inicio	17	68%
Proceso	6	24%
Logro previsto	2	8%
Total	25	100%

Fuente: Pre test

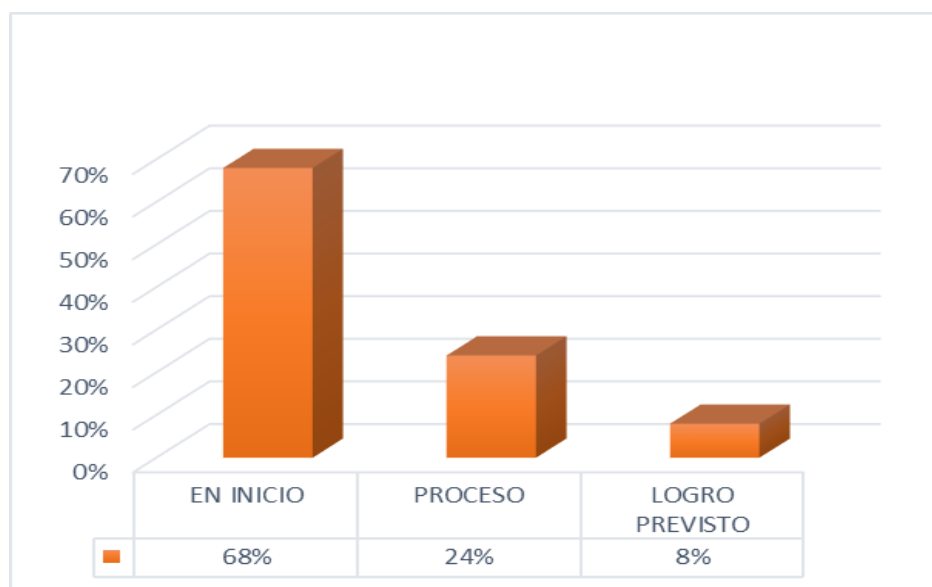


Figura 1: Frecuencias porcentuales del pre test sobre aprendizaje en el área lógico matemática de los en niños de 5 años, de la I.E. N°1648 Fraternidad

La tabla 1 muestra el nivel del pre test sobre el aprendizaje en el área de lógico matemática, donde se resalta que el 68% (17 estudiantes) mantiene un nivel en inicio, el 24% (6 estudiantes) presentan un nivel en proceso y el 8% (2 estudiantes) presentan un nivel de logro previsto. De lo que se infiere que la mayoría de los niños en el pre test mantienen bajo nivel respecto el aprendizaje del área lógico matemática.

Tabla 2: Frecuencias porcentuales del pre test sobre la clasificación en el área lógico matemática de los en niños de 5 años, de la I.E. N° 1648 Fraternidad

Pre test - sobre la clasificación en el área lógico matemática	Estudiantes	
	fi	%
En inicio	14	56%
Proceso	9	36%
Logro previsto	2	8%
Total	25	100%

Fuente: Pre test

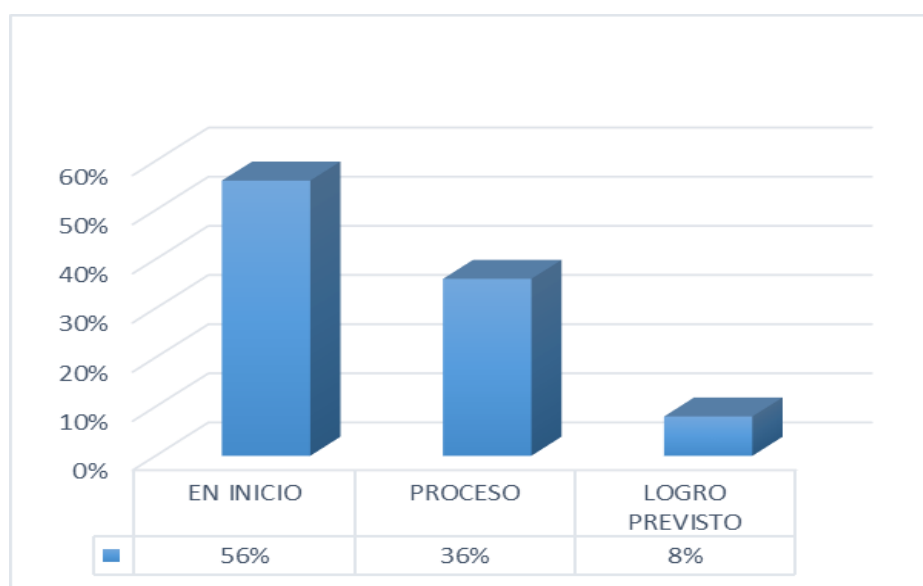


Figura 2: Frecuencias porcentuales del pre test sobre la clasificación en el área lógico matemática de los en niños de 5 años, de la I.E. N° 1648 Fraternidad

La tabla 2 muestra el nivel del pre test sobre el aprendizaje en el área de lógico matemática, donde se resalta que el 56% (14 estudiantes) mantiene un nivel en inicio, el 36% (9 estudiantes) presentan un nivel en proceso y el 8% (2 estudiantes) presentan un nivel de logro previsto. De lo que se infiere que la mayoría de los niños en el pre test mantienen bajo nivel respecto las actividades de clasificación del aprendizaje del área lógico matemática.

Tabla 3: Frecuencias porcentuales del pre test sobre seriación en el área lógico matemática de los en niños de 5 años, de la I.E. N°1648 Fraternidad

Pre test - sobre la seriación en el área lógico matemática	Estudiantes	
	fi	%
En inicio	19	76%
Proceso	5	20%
Logro previsto	1	4%
Total	25	100%

Fuente: Pre test

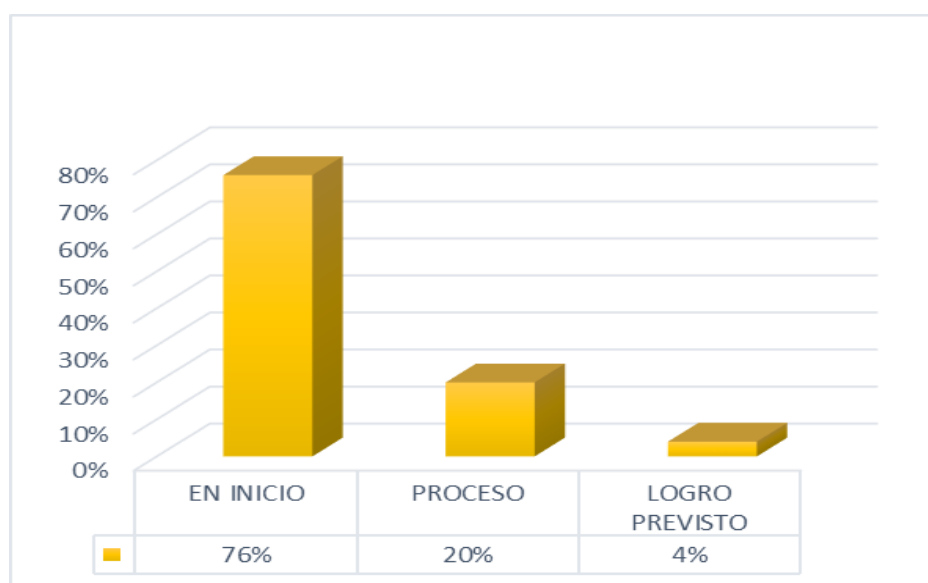


Tabla 3: Frecuencias porcentuales del pre test sobre seriación en el área lógico matemática de los en niños de 5 años, de la I.E. N°1648 Fraternidad

La tabla 3 muestra el nivel del pre test sobre el aprendizaje en el área de lógico matemática, donde se resalta que el 76% (19 estudiantes) mantiene un nivel en inicio, el 20% (5 estudiantes) presentan un nivel en proceso y el 4% (1 estudiante) presentan un nivel de logro previsto. De lo que se infiere que la mayoría de los niños en el pre test mantienen bajo nivel respecto las actividades de seriación del aprendizaje del área lógico matemática.

7.2. Resultados del post test sobre aprendizaje en el área lógico matemática en niños de 5 años, de la I.E. N°1648 Fraternidad – Chimbote, 2018.

Tabla 4: Frecuencias porcentuales del post test sobre aprendizaje en el área lógico matemática de los en niños de 5 años, de la I.E. N°1648 Fraternidad

Post test - sobre aprendizaje en el área lógico matemática	Estudiantes	
	fi	%
En inicio	3	12%
Proceso	9	36%
Logro previsto	13	52%
Total	25	100%

Fuente: Post test

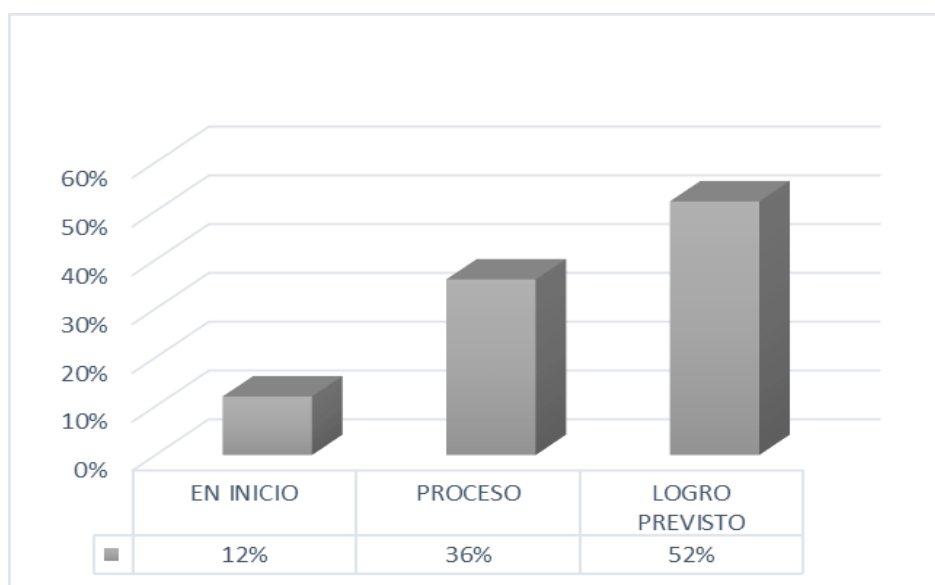


Figura 4: Frecuencias porcentuales del post test sobre aprendizaje en el área lógico matemática de los en niños de 5 años, de la I.E. N°1648 Fraternidad

La tabla 4 muestra el nivel del post test sobre el aprendizaje en el área de lógico matemática, donde se resalta que el 12% (3 estudiantes) mantiene un nivel en inicio, el 36% (9 estudiantes) presentan un nivel en proceso y el 52% (13 estudiantes) presentan un nivel de logro previsto. De lo que se infiere que la mayoría de los niños en el post test mantienen alto nivel respecto el aprendizaje del área lógico matemática.

Tabla 5: Frecuencias porcentuales del post test sobre la clasificación en el área lógico matemática de los en niños de 5 años, de la I.E. N°1648 Fraternidad

Post test - sobre la clasificación en el área lógico matemática	Estudiantes	
	fi	%
En inicio	3	12%
Proceso	9	36%
Logro previsto	14	56%
Total	25	100%

Fuente: Post test

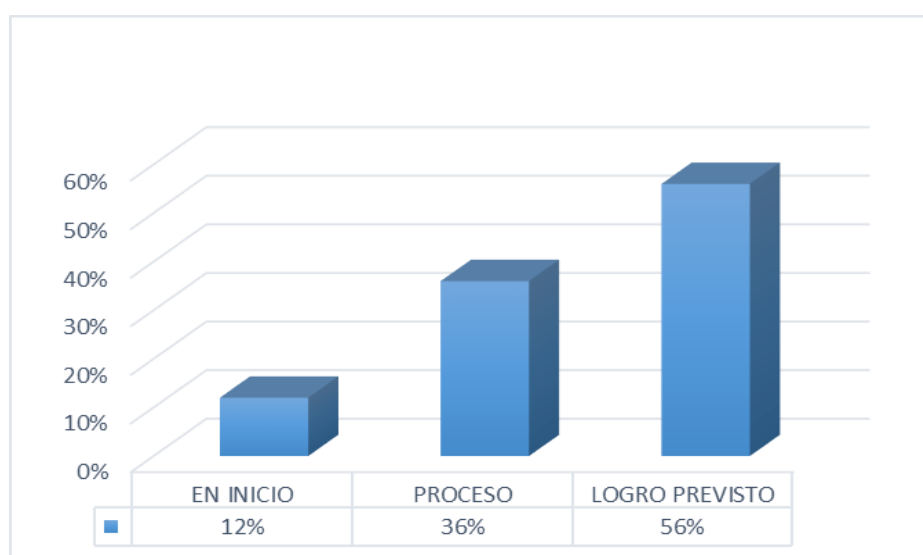


Figura 5: Frecuencias porcentuales del post test sobre la clasificación en el área lógico matemática de los en niños de 5 años, de la I.E. N°1648 Fraternidad

La tabla 5 muestra el nivel del post test sobre el aprendizaje en el área de lógico matemática, donde se resalta que el 12% (3 estudiantes) mantiene un nivel en inicio, el 36% (9 estudiantes) presentan un nivel en proceso y el 56% (14 estudiantes) presentan un nivel de logro previsto. De lo que se infiere que la mayoría de los niños en el pre test mantienen alto nivel respecto las actividades de clasificación del aprendizaje del área lógico matemática.

Tabla 6: Frecuencias porcentuales del post test sobre seriación en el área lógico matemática de los en niños de 5 años, de la I.E. N° 1648 Fraternidad

Post test - sobre la seriación en el área lógico matemática	ESTUDIANTES	
	Fi	%
En inicio	5	20%
Proceso	10	40%
Logro previsto	10	40%
Total	25	100%

Fuente: Post test

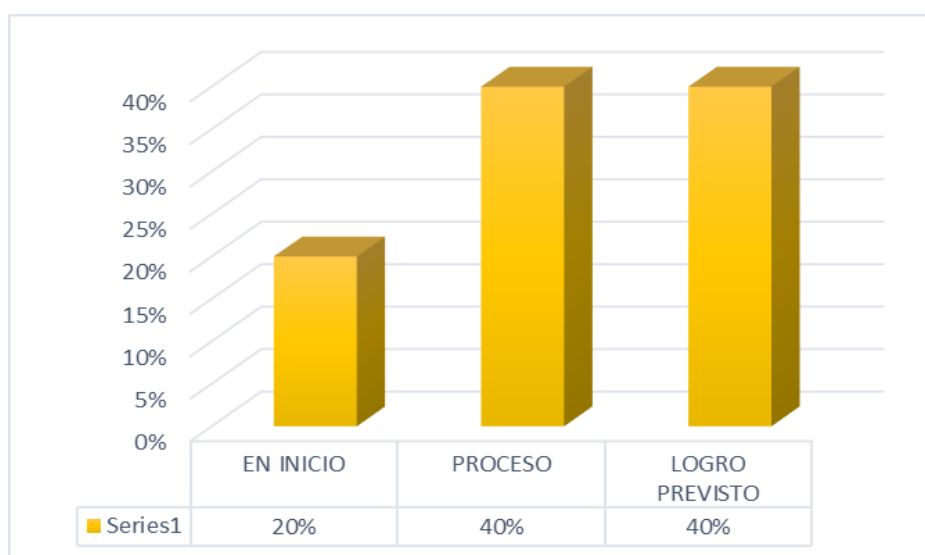


Figura 6: Frecuencias porcentuales del post test sobre seriación en el área lógico matemática de los en niños de 5 años, de la I.E. N° 1648 Fraternidad

La tabla 6 muestra el nivel del post test sobre el aprendizaje en el área de lógico matemática, donde se resalta que el 20% (5 estudiantes) mantiene un nivel en inicio, el 40% (10 estudiantes) presentan un nivel en proceso y el 40% (10 estudiantes) presentan un nivel de logro previsto. De lo que se infiere que la mayoría de los niños en el pre test mantienen alto nivel respecto las actividades de seriación del aprendizaje del área lógico matemática.

Tabla 7: Prueba de normalidad de Shapiro Wilk

	Shapiro Wilk		
	Estadísticos	gl	Sig.
Pre test	,877	25	,084
Post test	,915	25	,154

Análisis e interpretación

La tabla 8 muestra la prueba de normalidad ejecutada para conocer la distribución que mantiene los datos del estudio, con la finalidad de concebir la mejor prueba estadística para verificar la diferencia de la evaluación del pre y post test del aprendizaje lógico matemático. Se eligió la prueba Shapiro Wilk debido a que la muestra que se mantiene en menor a 30 miembros.

Los resultados generados por la prueba mantuvieron un nivel de significancia de 0,84 para el pre test y 0,154 para el pos test, guiado en base del nivel de 0.05, se confirma que los test mantiene una distribución de datos normal.

Tabla 8: Prueba paramétrica T student

	Prueba T student				
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	gl	Sig. Bilateral
Pre test	19,72	2,807	,561	24	,000
Post test	24,64	3,499	,700	24	,000

Análisis e interpretación

La tabla 7 muestra la prueba T student, de donde se destaca la diferencia que existe entre las medias del pre y post test, lo que hace notar el crecimiento del aprendizaje del área lógico matemática. Así mismo se muestra una significancia bilateral de 0,000 que guiado de un nivel de 0,05 se logra aceptar la hipótesis que mención que la aplicación de la propuesta de actividades autónomas en el juego mejora significativamente el aprendizaje significativo del área lógico matemática de los niños de 5 años de la I.E. N°1648 “Carlota Ernestina” Fraternidad – Chimbote.

8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

La realidad que afronta la educación preescolar de los niños de la institución educativa sometida a estudio es preocupante, debido a que mantiene un considerable número de población de niños con bajo nivel de rendimiento lógico matemático, el mismo que es evidenciado al momento de cursar su primer año de primaria, donde usualmente se empieza una enseñanza desde el inicio. Por tal motivo, el estudio justifica su pretensión de afrontar una solución frente a ello, llegando a los siguientes resultados que a continuación se discuten:

De acuerdo a la tabla 1, que muestra el resultado del pre test sobre el aprendizaje en el área de lógico matemática de los niños de 5 años de la I.E. N° 1648 “Carlota Ernestina” Fraternidad, se resalta que el 68% (17 estudiantes) mantiene un nivel en inicio, el 24% (6 estudiantes) presentan un nivel en proceso y el 8% (2 estudiantes) presentan un nivel de logro previsto. Por lo que se infiere que el grupo de niños del aula 5 años en la primera evaluación existe una mayoría que presenta nivel bajo de aprendizaje lógico matemática, esto se justifica en el hecho del ineficiente trabajo de los docentes de no implementar tácticas que potencien la mejora del aprendizaje de los niños, por lo que sus actividades o tácticas actuales evidencian una efectividad mínima.

Los resultados mantienen similitud con los hallazgos presentados por la investigación de Nassr (2017) donde se diagnosticó que el aprendizaje de los niños previa a la ejecución, de la estrategia de la autonomía a través del juego se mantenía al 68,9% de niños en nivel de inicio, y conforme el transcurso de la estrategia se concibió cambios significativos de mejora, logrando tener al 50% de los niños en un nivel en proceso. Por lo que se afirma que un inicio las tácticas usadas por los docentes no lograban el aprendizaje esperado de los infantes, y debido al desarrollo de juego–trabajo ayuda al crecimiento considerable de la autonomía de los infantes, en relación a los indicadores dados, lo que permite establecer que este genera en los infantes la ocasión de mostrar su realidad y fomentarla con sus pares, lo que facilita el intercambio de ideas. Así mismo la educación de libertar ha generado un notable avance en el crecimiento de la autonomía de los infantes, lo que se refiere que el profesor no se limita a solo dirigir la

actividad, puesto que también brinda instrumentos para el conocimiento y decisión, lo que produce una buena táctica.

En razón de los hallazgos dados en el pre test se aplicó la propuesta de actividades autónomas en el juego por un espacio de seis meses, lo que ha mejorado significativamente el aprendizaje significativo del área lógico matemática de los niños de 5 años de la I.E. N° 1648 “Carlota Ernestina” Fraternidad, como se evidenció.

De acuerdo a la tabla 4, que muestra el resultado del pre test sobre el aprendizaje en el área de lógico matemática de los niños de 5 años de la I.E. N° 1648 “Carlota Ernestina” Fraternidad, se resalta que el 12% (3 estudiantes) mantiene un nivel en inicio, el 36% (9 estudiantes) presentan un nivel en proceso y el 52% (13 estudiantes) presentan un nivel de logro previsto. Por lo que se infiere que el grupo de niños del aula 5 años en la segunda evaluación existe una mayoría que presenta nivel alto de aprendizaje lógico matemática. Resultados que son considerablemente distintos a los de la primera evaluación, siendo la segunda que evidencia la mejora de los aprendizajes lógico matemática de los niños de 5 años de la I.E. N° 1648 “Carlota Ernestina” Fraternidad. Por lo que se logra descubrir que la estrategia de autonomía en el juego apoya como efectiva táctica en la mejora del aprendizaje de los niños de la institución educativa.

Respecto al juego como estrategia de aprendizaje los hallazgos se comprueban y asemejan al planteamiento de la investigación de Candía y Maquera (2017), quienes aplicaron los juegos andinos en el aprendizaje de personal social, de donde se halló previo a la ejecución de las actividades que el 50% de infantes se mantenía en un nivel de proceso, para dar paso luego del experimento lograr que el 75% de los infantes alcanzaran nivel de logro previsto, resaltado en la mejoría de la ejecución de sus acciones y movimientos con el uso de objetos. Al final el resultado se consiguió usar a las actividades andinas como táctica en el 60% de los infantes que desarrollaron confianza y autonomía, lo que permite una convivencia pacífica con respeto a las reglas fuera y dentro del salón, en relación a la ejecución de las actividades andinas como táctica en la potenciación psicomotor para la protección del cuerpo se encuentra un avance del 70%, mejorando la adecuación del cuerpo ejecutando ejercicios al aire libre

que le produce bienes emocionales y físicos en el crecimiento total de sus distintas habilidades y aptitudes intelectuales, emocionales y corporales.

En relación a las menciones se logró evidenciar que utilizar estrategias como el juego compone potenciales índices de mejora en los aprendizajes de los estudiantes, tal como se visualiza en el desarrollo del estudio entre el pre y post test. Así mismo la relevancia no solo se compone en el juego, sino que también le fundamenta relevancia a la autonomía que se logra crear a través del ambiente lúdico que sirve para la potenciación del rendimiento de los alumnos, que es lo más importante al momento de educar. Esto se realiza con la teoría de Padilla (2017), quien reconoce la relevancia de las actividades lúdicas como instrumento pedagógico para la obtención de un aprendizaje significativo en los infantes, donde el aprendizaje es un proceso por el cual las personas se adueñan de los saberes en sus diferentes factores, se centra en la adquisición de costumbres e incremento de las acciones motivadoras de aprendizaje infantil.

Finalmente la tabla 8 muestra la prueba T student, de donde se destaca la diferencia que existe entre las medias del pre y post test, lo que hace notar el crecimiento del aprendizaje del área lógico matemática. Así mismo se muestra una significancia bilateral de 0,000 que guiado de un nivel de 0,05 se logra afirmar que las actividades autónomas en el juego mejora significativamente el aprendizaje significativo del área lógico matemática de los niños de 5 años de la I.E. N°1648 “Carlota Ernestina” Fraternidad – Chimbote. Aporte que se realiza con la postura de la investigación de Cruz (2015) quien concluyó que el juego didáctico es de gran utilidad en el aprendizaje, debido que al aplicar la prueba ECE en el 2014 dieron como resultado de asertividad el 29%, en cambio la aplicación de la prueba ECE del 2015, donde se utilizó la metodología usando los juegos educativos dieron como resultado de asertividad el 71 %, como vemos que se superó ampliamente con respecto a los resultados anteriores.

Al final se comprueba que de acuerdo los estudios analizados como antecedentes a pesar de tener como variable dependiente a otras, todas mantuvieron a la variable autonomía en el juego como independiente. Con ello todas incluyendo a este estudio resaltaron el hecho que la estrategia de la autonomía en el juego apoya en la potenciación del aprendizaje de cualquier área de estudio de las instituciones educativas.

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9.1. Conclusiones

- a.** De acuerdo a la tabla 7 que ejecuta la prueba T student, resalta una significancia bilateral de 0,000 que guiado de un nivel de 0,05 se logró demostrar que las actividades autónomas en el juego mejora significativamente el aprendizaje significativo del área lógico matemática de los niños de 5 años de la I.E. N°1648 “Carlota Ernestina” Fraternidad – Chimbote (Tabla 7).

- b.** El resultado del pre test sobre el aprendizaje en el área de lógico matemática de los niños de 5 años de la I.E. N° 1648 “Carlota Ernestina” Fraternidad, se resalta que el 68% (17 estudiantes) mantiene un nivel en inicio, el 24% (6 estudiantes) presentan un nivel en proceso y el 8% (2 estudiantes) presentan un nivel de logro previsto. Por lo que se concluye que los niños del aula 5 años en la primera evaluación mantiene una mayoría que presenta nivel bajo de aprendizaje lógico matemática (Tabla 1).

- c.** El nivel del post test sobre el aprendizaje en el área de lógico matemática, resalta que el 12% (3 estudiantes) mantiene un nivel en inicio, el 36% (9 estudiantes) presentan un nivel en proceso y el 52% (13 estudiantes) presentan un nivel de logro previsto. De lo que se concluye que la mayoría de los niños en el post test mantienen alto nivel respecto el aprendizaje del área lógico matemática (Tabla 4).

- d.** La ejecución de la prueba T student muestra las medias alcanzadas por los test aplicados, siendo 19.72 y 24.64 respectivamente, lo que resalta una diferencia significativa entre las mismas. Por ello se concluye que la autonomía en el juego si mejora significativamente al aprendizaje lógico matemático de los niños de 5 años de la I.E. N°1648 “Carlota Ernestina” Fraternidad – Chimbote (Tabla 7).

9.2. Recomendaciones

- a.** En vista de demostrar que el juego mejora el aprendizaje lógico matemático, se recomienda a los docentes de nivel inicial fomentar a diario el juego dentro de sus actividades diarias con los niños de cualquier edad para mejorar su rendimiento académico.
- b.** Se recomienda a los docentes la integración de la autonomía en el juego dentro de su programación y sesiones diarias de estudio con los estudiantes, dejando de lado las prácticas convencionales hasta ahora usadas.
- c.** Se recomienda a los docentes mantener constantes actualizaciones en tácticas para los aprendizajes de los niños de inicial, así mismo se exhorta a los directores ejecutar capacitaciones y monitoreos dentro de su plan anual, RI entre otros documentos administrativos.
- d.** Se recomienda a las Ugeles desarrollar capacitaciones que desarrollen el tema de autonomía en el juego dentro de sus sesiones, con el apoyo de plataformas como el Sitav o Perú Educa, donde a menudo se valoran distintos temas para los docentes.
- e.** Se recomienda a los siguientes investigadores en la carrera, disponer un estudio donde se denota la autonomía en el juego como variable central en influencia de alguna otra área de estudio diferente al lógico matemático, para ampliar el desarrollo del estudio de la variable como estrategia de aprendizaje.

10. AGRADECIMIENTO

A nuestro señor todo poderoso hacedor de nuestros días.

A mí querida familia por estar siempre a mi lado y ser la máxima motivación para alcanzar mis logros.

11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, C. Gallego, D. y Honey, P. (2006). *Los Estilos de aprendizaje. Procedimientos de diagnóstico y mejora*. Bilbao: Ediciones Mensajero.
- Angarita,S., Cifuentes, V. y Nieto, L. (2002). *El desarrollo del niño y la niña de preescolar y primaria y el papel de las áreas obligatorias y fundamentales. Formación de maestros articulación preescolar y primaria. Ministerio de Educación Nacional y Asociación Nacional de Escuelas Normales Superiores*. Cúcuta: Enlace Editores Ltda.
- Ausubel, D. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. México 2º Ed. Trillas.
- Ausubel, D. (1970). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. México 1º Ed. Trillas.
- Balestrini, M. (2006). *Como se elabora el proyecto de investigación*. Recuperado de https://issuu.com/sonia_duarte/docs/como-se-elabora-el-proyecto-de-inve
- Bauzer, E. (1961). *Juegos de recreación*. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=XxPNvokQawgC&pg=PA227&lpg=PA227&dq=bauzer+el+juego&sourc>
- Bravo, M. y Pérez, V. (2016). Caracterización de la esfera socio-afectiva de preescolares sin amparo filial. *Revista Cubana de Medicina General Integral*. Recuperado de <http://www.revmgi.sld.cu/index.php/mgi/article/view/265/81>
- Buytendijk, F. (1935). *El juego y su significado. El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales*. Madrid: Revista de Occidente.
- Candia, B. y Maquera, R. (2017). *Juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social en los niños (as) de cuatro años de la IEI Corazón de Jesús Ácora 2017*. (Tesis de maestría), Universidad nacional de altiplano. Recuperado de <https://docplayer.es/91988097-Universidad-nacional-del-altiplano>

- Carpio, C. Canales, C. Morales, G. Arroyo, R. y Silva, H. (2007). Inteligencia, creatividad y desarrollo psicológico. *Acta Colombiana de Psicología*, 10 (2), pp. 41-50.
- Cazau, P. (2011). Estilos de aprendizaje. Recuperado de <http://www.ica.esimez.ipn.mx/node/34>
- Cruz, A. (2015). *Los juegos educativos en el aprendizaje de matemáticas en los alumnos del 2º grado de la I.E. Ludwig Van Beethoven del nivel primario del distrito de Alto Selva Alegre de Arequipa, 2015*. (Tesis de maestría), Universidad nacional de Sna Agustín. Recuperado de <http://repositorio.edu.pe/handle/UNSA/5324>.
- De Bono, E. (1993). *El Pensamiento Creativo*. Barcelona. España: Ikerdiciones Paidós.
- Decroly, O. y Monchamp, E. (2002). *El juego educativo: Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Morata.
- Delgado, I. (2011). *Juego infantil y su metodología*. Recuperado de <https://goo.gl/2nRPQB>.
- Espino, P. y Calvo, C. (2008). *Neurocreatividad y educación: estrategias para el desarrollo de la creatividad*. Trujillo: UNT. Recuperado de <http://www.uss.edu.pe/investigacion/tzhoecoen/pdfs/articulos/tzhoe%>
- Falk, J. (1997). *Mirar al Niño*. Buenos Aires, Ediciones Ariana.
- Fontalvo, M. Herrera, L. y Primo, J. (2016). *La lúdica una estrategia mediadora para desarrollar el pensamiento creativo en los niños del nivel preescolar del centro educativo N° 74 del Barrio Las Flores*. Recuperado de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1409/1/RIUT-JCDA-spa-2015>
- Franco, C. (2004). Intervención en la creatividad docente y su incidencia en los niveles de creatividad de los alumnos. *Revista de Educación de la Universidad de Granada*, 17, pp. 37-50.
- Fundación Promigas – Universidad del Norte (s.f.). El desarrollo infantil y las dimensiones socio afectiva infantil y cognitiva en la educación pre escolar. Colombia. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/descargalibro/661001.pdf>
- García, V. (1988). *Educación Personalizada. Fuenlabrada*. Madrid: RIALP

- Godall, T. Hoyuelos, A. Palou, S. y Riera, M. (2004). La educación 0-3 años a la luz del conocimiento científico. *Revista Infancia – educar de 0-6*, nº 84, p. 12-13|.
- Heredia, Y. y Sánchez, A. (2013). *Teorías del aprendizaje en el contexto educativo*. Recuperado de <https://goo.gl/9kca2z>
- Hernández, R. Fernández, C. Y Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación*. Recuperado de <https://goo.gl/Eo3DNQ>
- Hernández, R., Fernández, C. Y Baptista, P. (2018). *Metodología de la investigación*. Distrito federal, México: Mc Graw Hill Education
- Montenegro, E. (2017). *1º y 2º Juego de Piaget en la autonomía de niños de 3 -5 años de la I.E. 147- Chuad-San Miguel*. (Tesis de maestría). Universidad San Pedro. Recuperado de http://www.repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7345/Tesis_59047.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Nassr, B. (2017). *El desarrollo de la autonomía a través del juego - trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa particular del distrito de Castilla, Piura*. (Tesis de maestría), Universidad de Piura. Recuperado de <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/3211>.
- Otero, R. (2015). El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 palao. (Tesis para Magister) Universidad Peruana Cayetano Heredia, Lima, Perú.
- Padilla, M. (2017). *El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del jardín infantil Mis Pequeñas Estrellas del distrito de Barranquilla*. Recuperado de <http://docplayer.es/97621205-Los-juegos-tradicionales-como-estrategia-pedagogica-para-fortalecer-la-dimension-corporal-en-los-ninos>
- Piaget, J. (1990). *La formación del símbolo en el niño*. Buenos aires, F.C.E.
- Piaget, J. y Inhelder, B. (2000). *Psicología del niño*. 17°. Ed. Madrid: Morata.
- Pikler, E (2008). “El desarrollo de los grandes movimientos motores y la estructura del entorno”. Publicación de la Asociación Pikler-Lozcy de Francia. (Trad. M. Chokler). La Hamaca, N° 8. Buenos Aires, FUNDARI.
- Pikler, E. (2009). *Moverse en libertad. Desarrollo de la motricidad global*. Ed. Narcea. Madrid.

- Rivera, J. (2004). *El aprendizaje significativo y la evaluación de los aprendizajes. Revista de investigación educativa*. Recuperado de <https://goo.gl/qhoFBP>
- Ocaña, L. y Martín, N. (2011). *Desarrollo Socio afectivo*. Madrid, España: Ediciones Paraninfo, S.A. Recuperada de <https://books.google.com.gt/books?isbn=849732823X>
- Ordoñez, M., & Tinajero, A. (2005). *Estimulación temprana*. Madrid España: Cultural.
- Rodríguez, L. (2004). *La teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva*. Barcelona, España. Octaedro.
- Ruiz, M. (2001). *Implementación de una nueva metodología que permita mejorar mi hacer docente y así consolidar el aprendizaje significativo y el desarrollo de la autonomía en niños de 1º y 2º grados de una escuela primaria tridocente*. (Tesis de maestría), SEP Guadalajara, 2000.
- Schillier, F. (1994). *Cartas sobre la educación estética de la humanidad*. Recuperado de <https://www.todostuslibros.com/autor/schiller-friedrich>
- Szanto, A (1970). *El interés pedagógico de moverse en libertad en la vida cotidiana del niño pequeño: Reflexiones sobre la práctica prolongada de las concepciones de la Dra. Pikler*. Paris, Presses Universitaires de France.
- Vygotsky, L. (2009) *Análisis de la teoría de Vygotsky*. Ecuador. Editorial Universitaria Católica.
- Winnicott, D (1972). *Realidad y juego*. Buenos Aires, Ed. Gedisa.
- Zarzar, C. (2001). *La Didáctica Grupal*. Recuperado <https://goo.gl/Aisc74>

10. APENDICES Y ANEXOS:

ANEXO 01: INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN



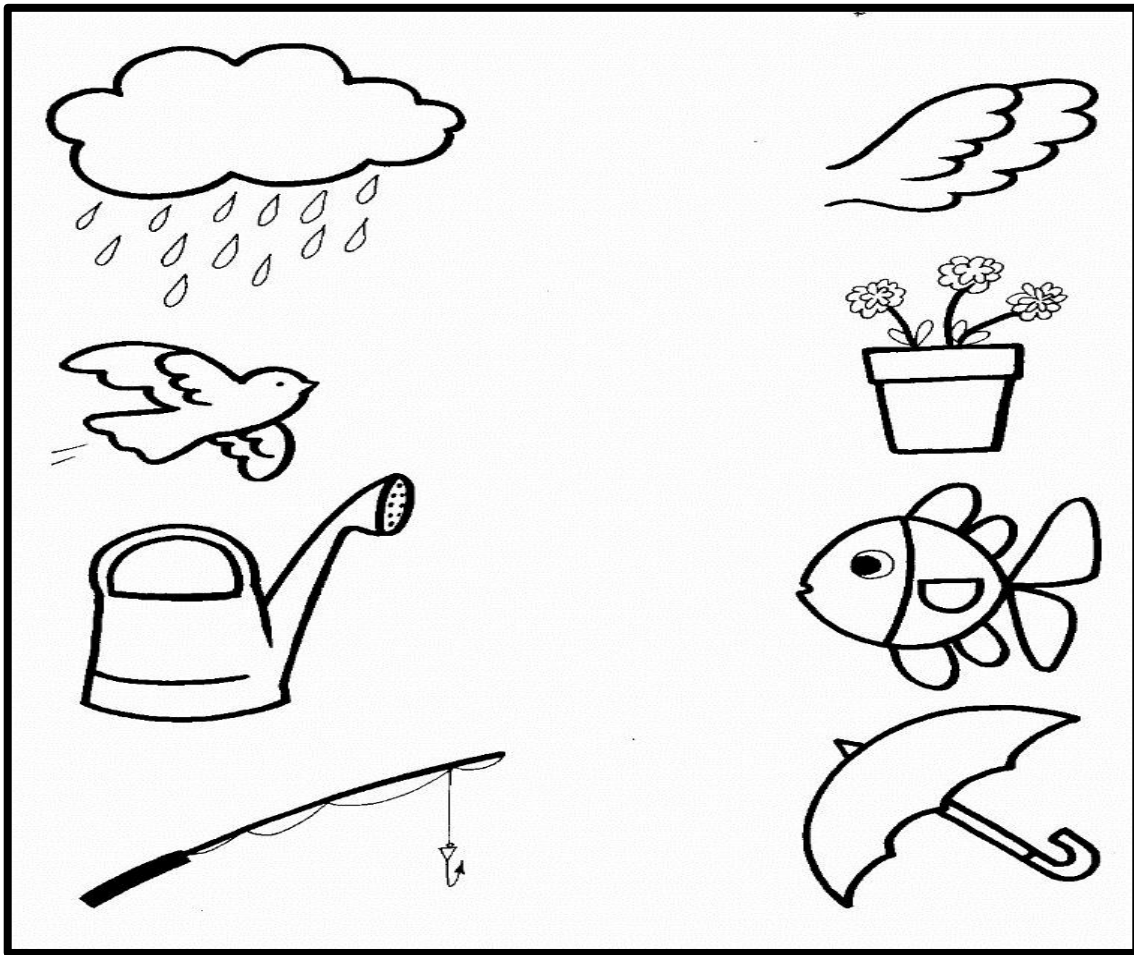
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
SECCIÓN DE POSGRADO EN EDUCACIÓN**

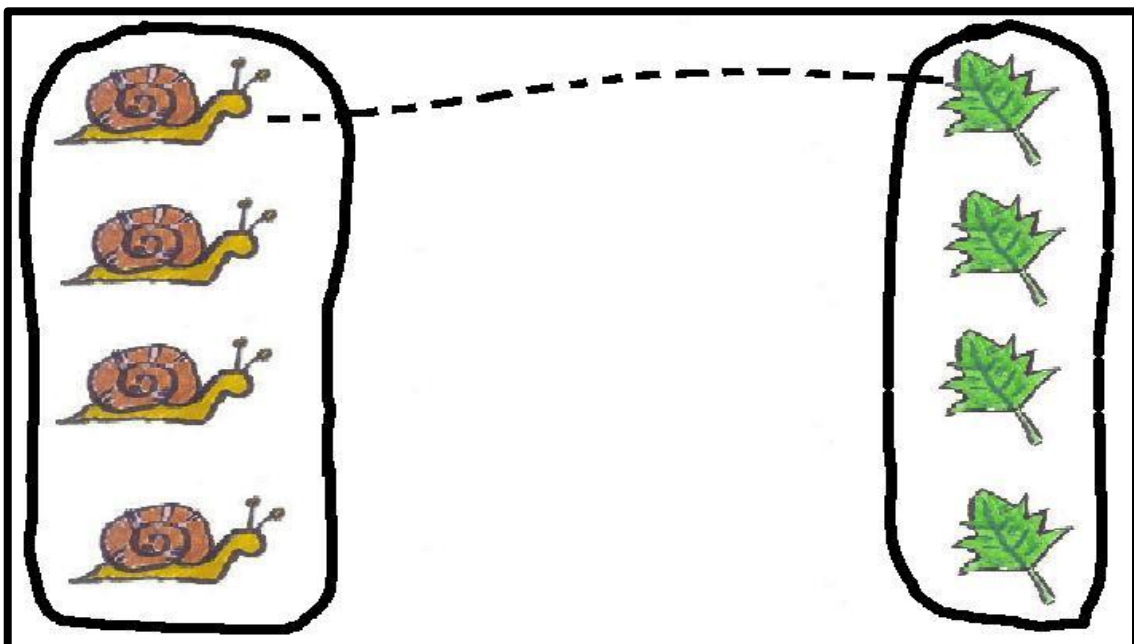
EVALUACIÓN MATEMÁTICA

NOMBRE Y APELLIDOS:	
EDAD:	
FECHA:	

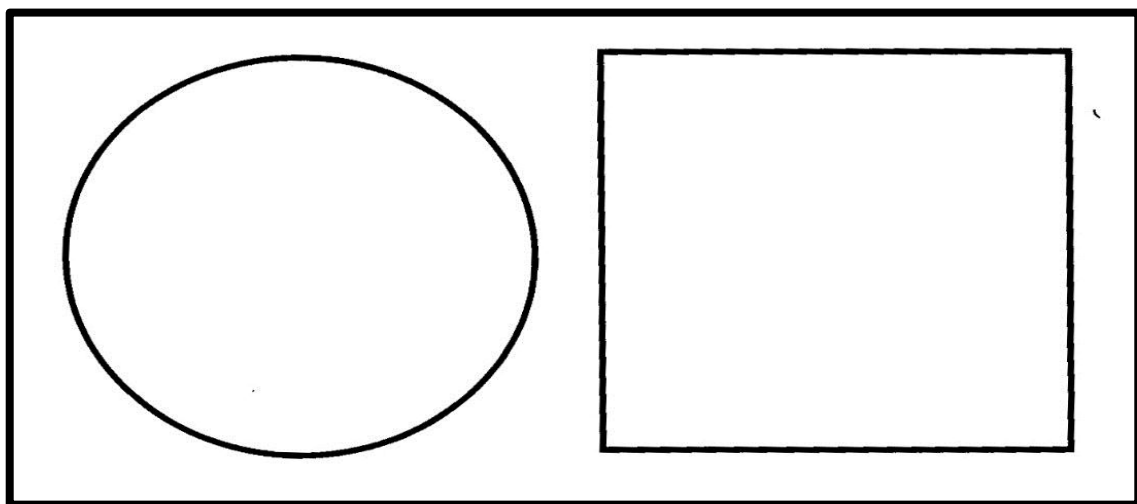
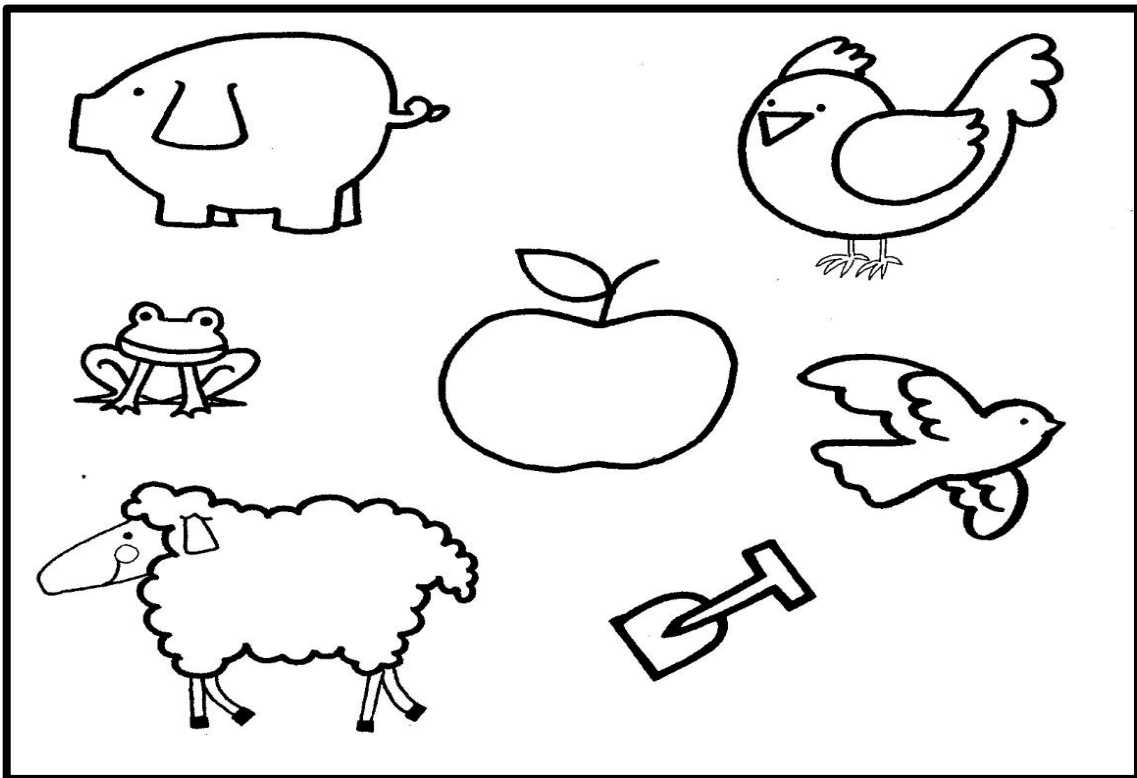
COMPETENCIA N° 01: ORGANIZAR, COMPRENDER E INTERPRETAR INFORMACIÓN
RELACIONAR: Relaciona las imágenes presentadas.



A. CORRESPONDENCIAS: Dar a cada caracol su hoja.



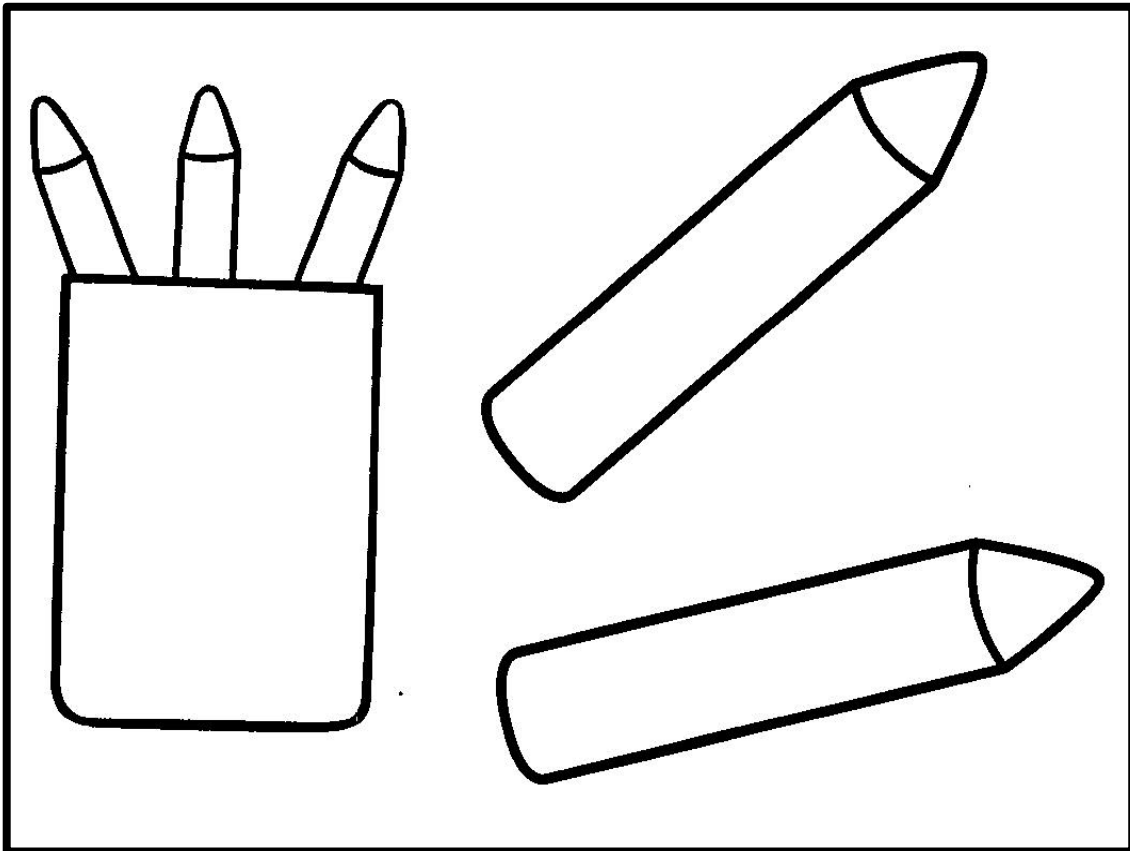
B. CLASIFICAR: Pinta solo los animales de la imagen.



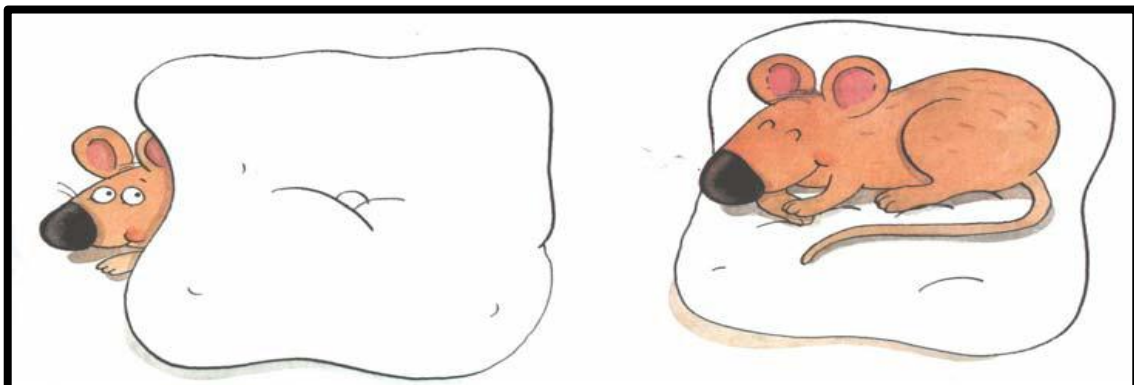
C. GEOMETRÍA: Pinta la figura redonda.

**COMPETENCIA N° 02: SITUACIÓN ESPACIAL DENTRO/FUERA;
ENCIMA/DEBAJO; DELANTE/DETRÁS; ARRIBA/ABAJO; CERCA/LEJOS.**

A. Colorear las pinturas que están fuera del lapicero.



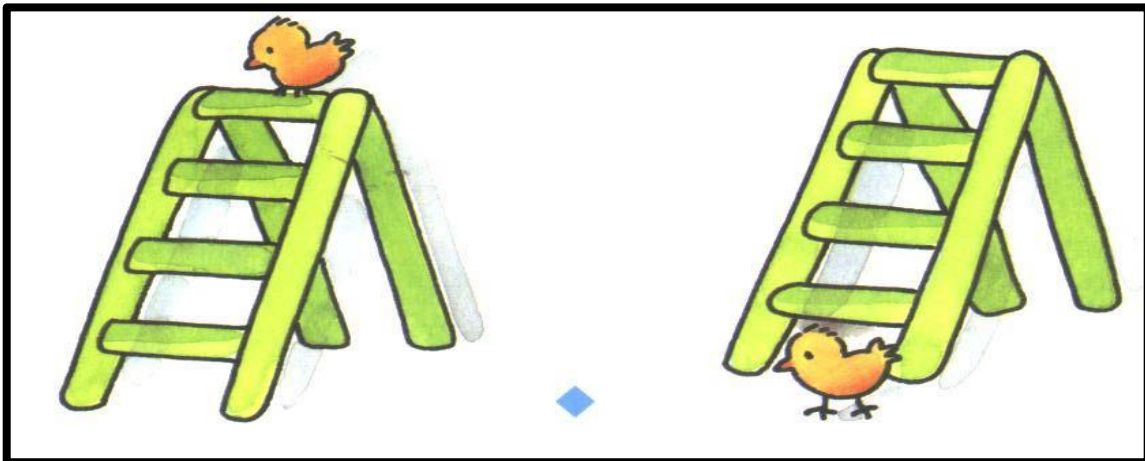
B. Señala el ratoncito que está encima del cojín.



C. Señala el perro que está delante de la maceta.

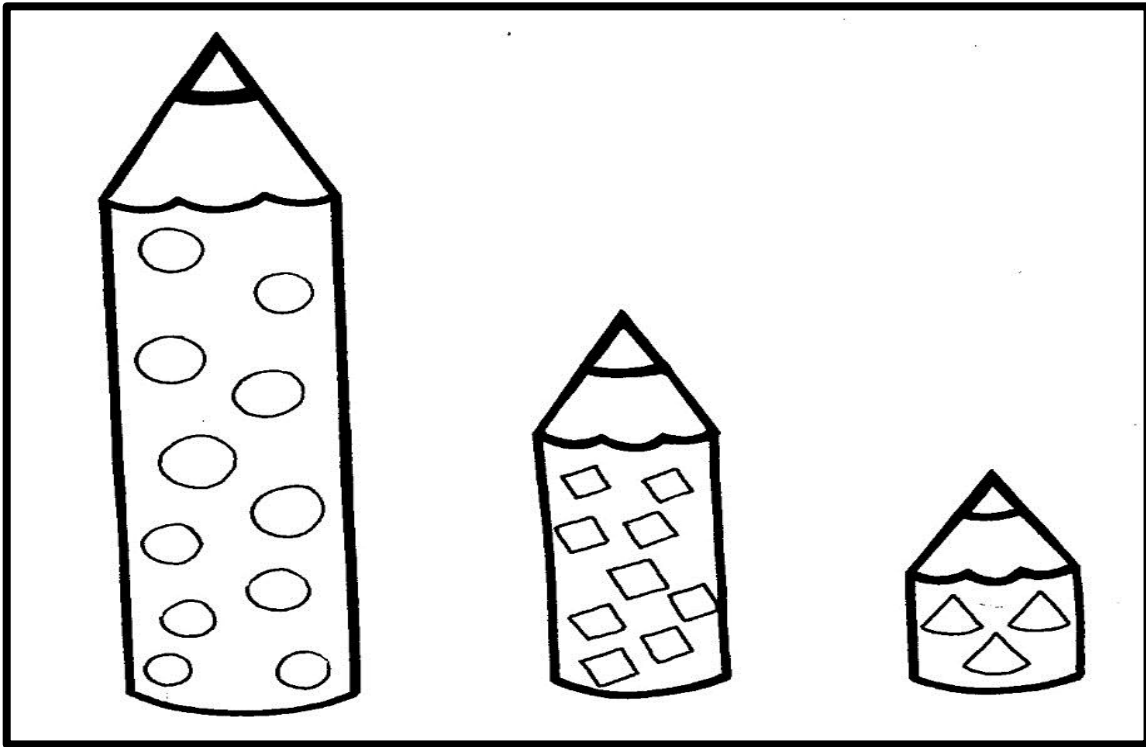


D. Rodea el pollito que está encima de la escalera.

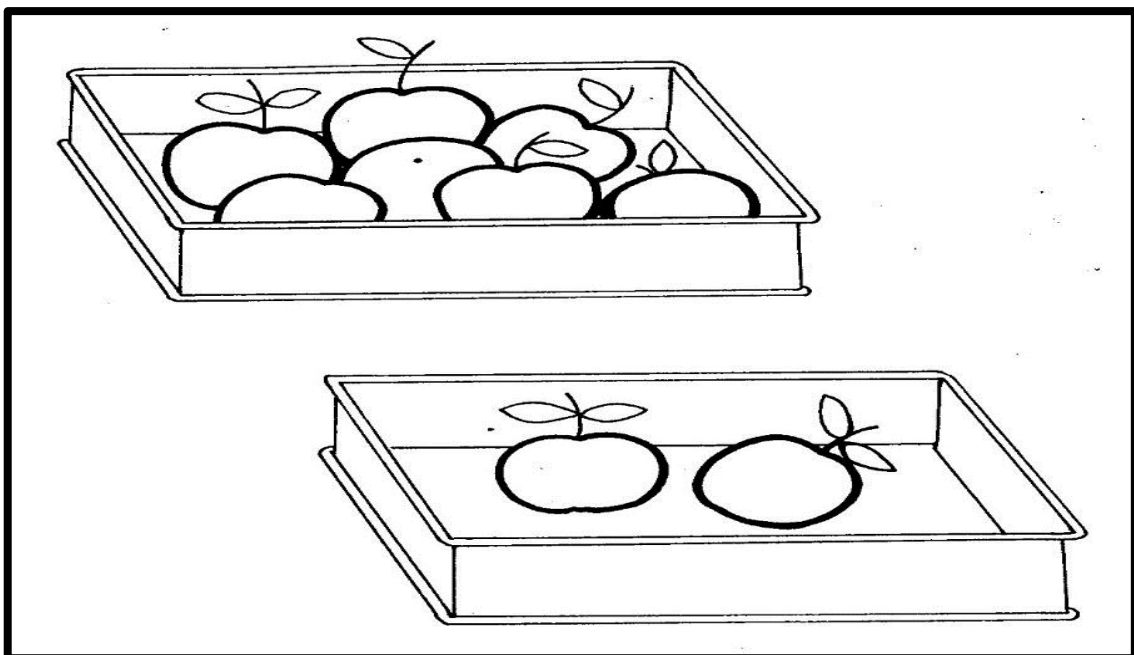


COMPETENCIA N° 03: MEDIDAS GRANDE/PEQUEÑO; MUCHOS/POCOS; LARGO/CORTO.

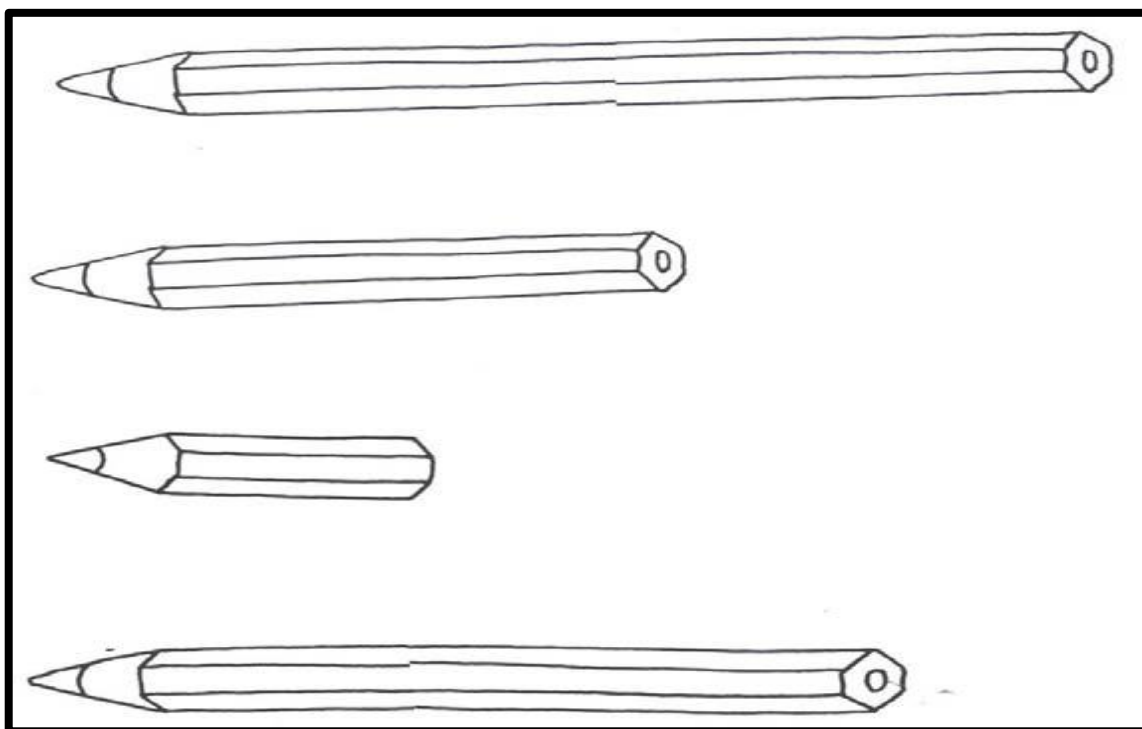
A. Pinta el lápiz grande.



B. Colorear el cesto que tiene menos manzanas.

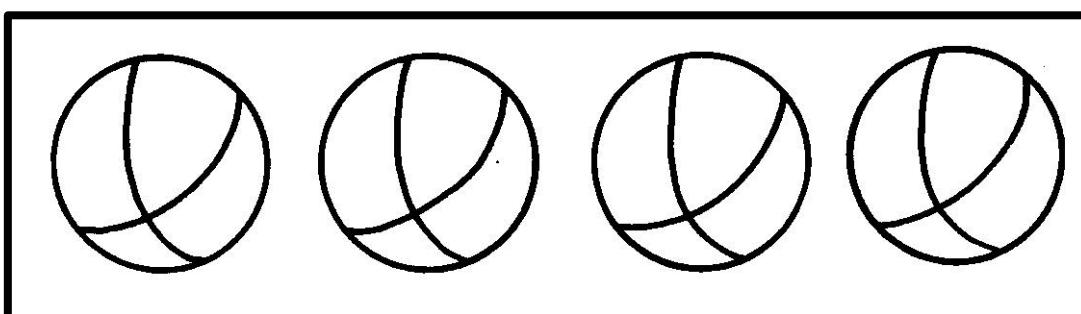


C. Pinta el lápiz más largo.

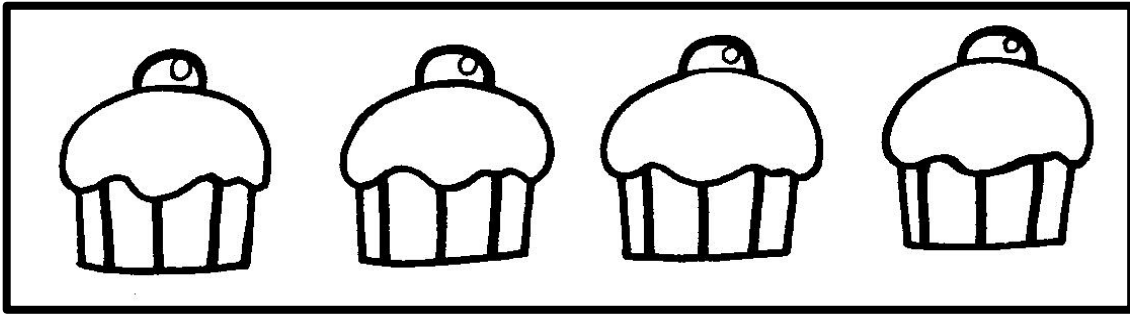


COMPETENCIA N° 4: EXPRESIÓN MATEMÁTICA

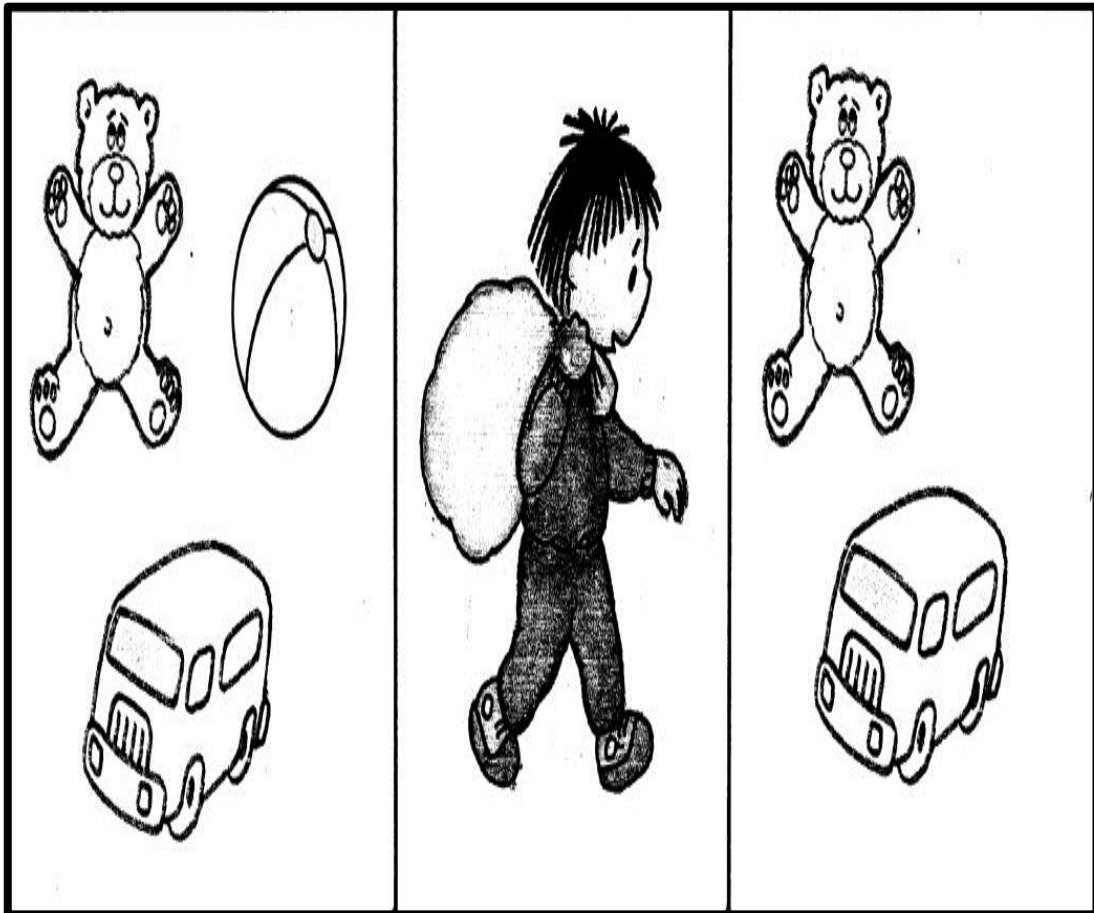
A. Pinta una pelota.



B. Pinta dos pasteles.



COMPETENCIA N° 5: PLANTEAR Y RESOLVER PROBLEMAS



A. ¿Qué juguete no se ha llevado el niño?



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
SECCIÓN DE POSGRADO EN EDUCACIÓN

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Institución: I.E.I. N°

Nivel: Inicial 5 años

Investigadora: María del Carmen Mercado Llanos

Lugar y fecha:

Objetivo: Determinar las necesidades que tienen los niños y niñas al integrar actividad autónoma en el juego para generar aprendizajes significativos en el área de matemática.

A. DESARROLLO SOCIO AFECTIVO	Si	No	A veces
Participa activamente y se desenvuelve en su entorno			
Juega libremente según sus necesidades e intereses.			
Participa e interactúa con otros niños/as			
Expresa sus emociones y sentimientos de manera espontánea			
Muestra disciplina y orden.			
Utiliza palabras de cortesía.			
Comparte sus materiales de trabajo.			
Estructura el espacio, tanto de la orientación como de la situación y dirección.			
B. DESARROLLO MOTRIZ	Si	No	A veces
Demuestra coordinación en sus movimientos al realizar diferentes actividades y desplazarse.			
Desarrolla su equilibrio y control del cuerpo.			
Identifica las posibilidades de movimiento que tienen cada una de las partes de su cuerpo.			
Realiza movimientos corporales con diversos elementos del entorno.			
Realiza juegos de construcción y manipulación con piezas pequeñas.			
Explora con su cuerpo, el espacio y los objetos, al jugar y en su vida cotidiana			
Se ubica en el espacio en relación a su cuerpo y objetos			
Posee coordinación óculo manual al realizar juegos de ensartado y encajado			
C. DESARROLLO COGNITIVO	Si	No	A veces

Organiza y guarda los materiales y juguetes después de culminar sus actividades.			
Imita roles y situaciones de los adultos.			
Relaciona sus conocimientos previos con los nuevos.			
Posee iniciativa propia a la hora de jugar con los demás.			
Explora y descubre su propio aprendizaje en sus actividades lúdicas.			
Muestra habilidad para resolver problemas.			
Integra material del medio en sus actividades diarias.			
Desarrolla hábitos saludables, estimulación sensorial y relajación del tono muscular.			
Explora y descubre su entorno cotidiano			
TOTAL			

ANEXOS 02: PROPUESTA PEDAGÓGICA

“ASÍ COMO JUGANDO, APRENDO”

1. Definición:

La propuesta pedagógica denominada: “Así como jugando, aprendo” se define como una estrategia concebida por el autor de la investigación respecto a la incorporación de la actividad de la autonomía en el juego a las programaciones de aula en vista de mejorar las deficiencias de aprendizaje de la I.E. Carlota Ernestina.

2. Justificación:

La realidad que afronta la educación preescolar de los niños de la institución educativa Carlota Ernestina es preocupante, debido a que mantiene un considerable número de población de niños con bajo nivel de rendimiento lógico matemático, el mismo que es evidenciado al momento de cursar su primer año de primaria, donde usualmente se empieza una enseñanza desde el inicio, ralentizando los nuevos conocimientos que debería otorgar el nivel presente, los cuales por no tener la condición de repitencia causarían mayor déficit en los posteriores grados que cursará el menor. Es por ello la relevancia de implementar actividades enfocadas en promover la autonomía en el juego para mejorar la situación hallada.

3. Propósito:

La finalidad que cumple la propuesta es enteramente a desarrollar una estrategia que permita la mejora del rendimiento de los alumnos de la institución educativa en mención, por lo que de comprobarse un correcto apoyo, se establecería como medida adaptable para el desarrollo de las clases de las docentes de la institución.

4. Responsables:

Directora de la I.E, docente del aula “Los cariñosos” y las auxiliares de educación.

5. Procedimientos:

La estrategia autonomía en el juego se incorporarán a las programaciones de clases por un periodo de 08 sesiones, tal como se detalla a continuación:

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I. E. : 1648 CARLOTA ERNESTINA
 1.2. LUGAR : FRATERNIDAD - CHIMBOTE
 1.3. EDAD : 5 AÑOS
 1.4. AULA : LOS CARIÑOSOS
 1.5. DOCENTE : MARÍA DEL CARMEN MERCADO LLANOS
 1.6. TEMPORALIZACION : 22 DE JUNIO DEL 2018

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGANDO APRENDO MATEMATICAS

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitaremos hacer antes de la actividad de aprendizaje	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje
Organizar y ubicar los materiales que utilizaremos en el patio	Materiales del MINEDU y del aula

III. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION.
Matemáticas	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de Cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según criterio con material concreto ✓ Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que” o “menos que” 	Escala Valorativa

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIASMETODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>En el piso del patio previamente delimitamos con tizas de colores tres espacios.</p> <p>Luego nos ubicamos con los niños y niñas en círculo en el patio y la maestra le propone a los niños a participar en el juego “jugo de naranja y de limón” Mientras entonan la ronda que dice: jugo de naranja jugo de limón si tú no te agrupas solo quedaras.</p> <p>Los niños se agrupan por afinidad en los espacios delimitados y luego le pedimos que observen donde hay muchos niños y donde hay pocos niños y si en algún espacio no hay ninguno</p>	<p>Tiza</p> <p>Ronda</p>	10m
DESARROLLO	<p>Sentados en el piso la maestra les pregunta que les pareció el juego que realizamos y si les gustaría jugar con otros materiales.</p> <p>Se les proporciona del sector de construcción los materiales del minedu y del aula para que los niños y niñas realicen agrupaciones con los objetos de su preferencia.</p> <p>La maestra escucha la propuesta de los niños y niñas al realizar sus agrupaciones que lo han colocado dentro de los ula ula</p> <p>Luego les pedimos que observen las agrupaciones que realizaron que las comparen y que expresen donde hay muchos, pocos o ningún objeto Quienes tendrán más objetos que u menos objetos que</p>	Materiales del minedu y del aula	40m
CIERRE	La maestra pregunta si les gustó las actividades realizadas en el patio ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo se sintieron?	Niños- Profesora.	10m

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA N° 02.

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.7. I. E. : 1648 CARLOTA ERNESTINA
 1.8. LUGAR : FRATERNIDAD - CHIMBOTE
 1.9. EDAD : 5 AÑOS
 1.10. AULA : LOS CARIÑOSOS
 1.11. DOCENTE : MARÍA DEL CARMEN MERCADO LLANOS
 1.12. TEMPORALIZACION : 22 DE JULIO DEL 2018

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugamos a agrupar materiales

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Razona y argumenta ideas matemáticas.	Número <ul style="list-style-type: none"> • Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y agrupar Objetos. 	Escala valorativa

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS/ PROCESOS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Nos ubicamos en el patio y la maestra les comenta a los niños que realizaremos un juego: "EL REY MANDA" y les explica en que consiste. La maestra juega con los niños el rey manda: que se agrupen los niños que tienen polo de color rojo, ahora el rey manda que se agrupen los niños que tienen zapatos negros, ahora el rey dice que se unan los niños que tengan casaca, el rey pide ahora que se agrupen los niños que tengan su ropa de color verde. ¿Qué colores se mencionaron? ¿Todos se agruparon correctamente? ¿Tuvieron dificultad para agruparse? ¿Alguno de ustedes se equivocó?	Patio Niños Niñas

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra les proporciona una caja con chapas de diferentes tamaños y colores para que los niños y niñas clasifiquen según su criterio y explican cómo lo realizaron ¿De qué otra manera podemos ordenar las chapas? ✓ La maestra comenta a los niños cuando ingresó al aula encontró los materiales del sector de construcción desordenados y les pide que la ayuden a ordenar según su criterio, luego se pide que lo expliquen como lo hicieron, se les pregunta a los niños si estuvo correcto como lo ordenaron sus compañero? ¿Por qué? ✓ La maestra muestra cuentas de 4 colores diferentes ¿Podremos ordenar igual que los materiales que ordenamos? ¿De qué otra manera podrá ordenarlo? Los niños empiezan a seriar según su criterio. ✓ La maestra refuerza el trabajo de los niños explicando las diferentes formas de ordenar y porque es que lo debemos hacer ✓ Finalmente se les proporciona círculos de diferentes tamaños y colores y se les pide que loa agrupen y peguen según su propio criterio 	<p>Caja</p> <p>Chapas</p> <p>Cuentas</p> <p>Circulo de colores diferentes</p>
CIERRE	<p>Dialogan sobre la actividad manifiestan si les agradó ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué aprendimos? ¿Qué les pareció?</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se le invita a que en casa puedan agrupar y ordenar sus juguetes. 	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA, PERSONAL SOCIAL N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS

1.13. I. E.	: 1648 CARLOTA ERNESTINA
1.14. LUGAR	: FRATERNIDAD - CHIMBOTE
1.15. EDAD	: 5 AÑOS
1.16. AULA	: LOS CARIÑOSOS
1.17. DOCENTE	: MARÍA DEL CARMEN MERCADO LLANOS
1.18. TEMPORALIZACION	: 22 DE AGOSTO DEL 2018

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Las riquezas de nuestro mar peruano

III. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
MATEMÁTICA	<u>COMPETENCIA 1:</u> ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD	COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMÁTICAS:	Expresa el criterio para ordenar ✓ (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño, de largo a corto.
PERSONAL SOCIAL	<u>COMPETENCIA 8:</u> ACTÚA RESPONSABLEMENTE EN EL AMBIENTE	Evalúa situaciones de riesgo y propone acciones para disminuir la vulnerabilidad frente a los desastres	✓ Identifica las señales que indican zonas seguras y peligrosas. ✓ Participa en las acciones de prevención consideradas en el Plan de Gestión de Riesgo de Desastres (PGRD) de su institución educativa.

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Observan la silueta del mapa con la delimitación de las tres regiones y la parte del mar peruano pintado de celeste. ✓ ¿El mar peruano será una región? ¿El mar será grande o pequeño? ¿Al lado de que región se ubica el mar? ¿Habrá vida en el mar? ¿Solo hay peces? ¿Qué otros animales pueden encontrar en el mar? ¿Tendrá plantas el mar? ¿Quiénes trabajan en esta región? ¿Todo el mar le pertenece al Perú? 	<p>Siluetas de animales de mar</p> <p>dialogo</p>	10
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Describen, comparan diferencian las siluetas de peces, cangrejos, choros, pulpos, ballenas, etc. ✓ Se solicita a uno de los niños que exponga lo investigado. ✓ Hacen un listado de elementos que brinda el mar. ✓ Escuchan la información de la docente sobre el mar peruano, la fuente de alimento y trabajo que este brinda, su importancia, animales plantas que se encuentren en el mar, sus características. ✓ Se puede extraer peces, algas, conchas, alimentos marítimos son muy nutritivos y hoy ayudan a la medicina (omega 3) (cartílago de tiburón). ✓ Se inician en la elaboración de un mapa con los productos característicos de cada región en la mitad de un papel sábana. ✓ La docente presenta material concreto para realizar seriación de tamaños (de grande a pequeño). ✓ Entrega siluetas de animales de mar en tres tamaños para que ellos ordenen realizando seriación y expresando el criterio utilizado. ✓ Utilizan material gráfico para reforzar la actividad. 	<p>Siluetas</p> <p>Cuadro de doble entrada</p> <p>Mapa</p> <p>Plumones</p> <p>Cola sintética</p> <p>Titas léxicas</p> <p>Cartulina</p>	40
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué hicieron? ¿Cómo ordenaron? ¿Qué animales usaron? ¿Qué aprendieron? ¿Fue fácil? ¿Tuvieron dificultades? Con ayuda de sus padres buscan información sobre la región costa traen material gráfico. 	<p>Dialogo</p>	05

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA, COMUNICACIÓN N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS



- 1.1 I. E. : 1648 CARLOTA ERNESTINA
 1.2 LUGAR : FRATERNIDAD – CHIMBOTE
 1.3 EDAD : 5 AÑOS
 1.4 AULA : LOS CARIÑOSOS
 1.5 DOCENTE : MARÍA DEL CARMEN MERCADO LLANOS
 1.6 TEMPORALIZACIÓN: 22 DE AGOSTO DEL 2018

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Nuestros símbolos patrios

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
MATEMÁTICA	ACTÚA Y PIENSA MATEMATICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD	COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMATICAS	✓ Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.
COMUNICACIÓN	SE EXPRESA ORALMENTE	INTERACTUA COLABORATIVAMENTE MANTENIENDO EL HILO TEMÁTICO	✓ Interviene para aportar en torno al tema de conversación,

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sentados en semicírculo la maestra les muestra una bolsa sorpresa y cantan: que será, que será. ✓ Socializan las imágenes que sacan de la bolsa sorpresa, observan láminas en la pizarra, comparan modelos, tamaños, material. ¿Qué serán estas imágenes? ¿Cuántos símbolos patrios tenemos? ¿Cuáles son? ¿Cómo son? ¿Todos son iguales? ¿Qué colores son? ¿Cuáles conocemos? ¿En qué momento se utilizan? ¿Por qué tenemos que llevar un distintivo patrio en nuestro pecho? 	Bolsa sorpresa	10

<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ En canastillas seleccionan y agrupan todo lo que sacaron todas las banderas, en otras los escudos, en otra el himno nacional, escarapelas, etc. ✓ Con ayuda de la maestra y siluetas de los símbolos patrios, escuchan la información ✓ Cuantos símbolos tenemos, el significado que tiene cada parte del escudo, las letras del himno nacional, la importancia de valorar y querer nuestros símbolos patrios. ✓ Actualizan información, la escarapela ya no es considerada símbolo patrio, pero deben de conocerla porque es un distintivo y nos colocamos en el pecho. ✓ En grupos se preparan para adornar el aula: un grupo pegará escudos con himnos formando banderines, otro grupo decorará el escudo nacional en grande para colgarlo al centro otro grupo hará banderines rojo y blanco. ✓ -Luego escogerán en el aula en que lugar lo pegaran o colgaran. ✓ -Sistematizan que: son símbolos patrios la bandera, el escudo, el himno nacional. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;">   </div>	<p>Lamina</p> <p>Hoja de trabajo</p> <p>Plumones</p> <p>Tijeras</p> <p>Cola Sintética</p>	<p>40</p>
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cuáles son los símbolos patrios? ¿Por qué debemos de valorarlos? ¿En nuestra institución en que momentos utilizamos la bandera y cantamos el himno nacional? 		<p>05</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA N° 05

V. DATOS INFORMATIVOS

- 1.19. I. E. : 1648 CARLOTA ERNESTINA
- 1.20. LUGAR : FRATERNIDAD - CHIMBOTE
- 1.21. EDAD : 5 AÑOS
- 1.22. AULA : LOS CARIÑOSOS
- 1.23. DOCENTE : MARÍA DEL CARMEN MERCADO LLANOS
- 1.24. TEMPORALIZACIÓN : 22 DE SETIEMBRE DEL 2018

VI. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGANDO CON LAS FRUTAS

VII. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INST. DE EVALUACIÓN
MAT	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que” o “menos que”.	EV

VIII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIASMETODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
----------	--------------------------	-----------------------	--------

<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PROBLEMATIZACIÓN: Poco uso de cuantificadores para referirse a una cantidad de objetos. ▪ SABERES PREVIOS: ¿Te gustan las frutas? ¿Todas tienen el mismo color? ¿Todas tienen el mismo sabor? ¿Cuáles son ácidas? ¿Cuáles son dulces? ▪ PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Que los niños y niñas utilicen cuantificadores para contar. ▪ MOTIVACIÓN: Las frutas – Cantemos la canción. Que ricas las frutas, que voy a comer, si tú me acompañas contenta estaré. Que rica naranja que calma mi sed. La piña, manzana y uva también. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Papelote ▪ Fichas ▪ Siluetas de frutas ▪ Goma ▪ Hojas de trabajo ▪ Colores 	<p style="text-align: center;">10</p>
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA: Se le presenta una lámina de siluetas de frutas como: piña, manzanas rojas y verdes, fresa, sandía, plátano, naranja, mandarina, etc. <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">¿Cómo podemos agrupar las frutas? ¿Dónde hay muchas? ¿Dónde hay pocas?</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ▪ BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS: Vivencian agrupándose en grupo de niños y niñas ¿Dónde hay muchos? ¿Dónde hay pocos? ¿Dónde hay algunos? ¿Dónde ninguno? <p>Comparan las cantidades entre los equipos, cuentan ¿Cuántos elementos hay en cada agrupación? Luego haciendo uso de siluetas de frutas, la agrupan de acuerdo a un criterio especie,</p>		<p style="text-align: center;">50</p>

	<p>color o forma.</p> <p>Cuentan ¿Cuántos elementos tienen cada agrupación? Utilizando cuantificadores mencionan ¿Dónde hay muchos elementos? ¿Dónde hay pocos? ¿Dónde hay ...</p> <p>Verifican las cantidades que hay en cada agrupación para determinar si hay mucho, poco, algunos o ninguno.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ REPRESENTACIÓN: En grupo recortan y pegan las siluetas dadas en papelotes agrupándolas según su criterio. Verbalizan las cantidades de cada agrupación utilizando cuantificadores. ▪ FORMALIZACIÓN: Para usar cuantificadores debemos saber cuántos elementos hay en cada agrupación es por ello preciso contar los elementos de las agrupaciones. ▪ REFLEXIÓN: Mencionan que hicieron para saber ¿Dónde hay mucho, poco, algunos ... 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EVALUACIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cuándo utilizamos el término mucho? ¿Cuándo decimos hay poco? ¿Cuándo es...? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños. ▪ Profesora. 	10

IX. OBSERVACIONES:

X. BIBLIOGRAFÍA:

Rutas de aprendizaje (MINEDU)

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 I. E. : 1648 CARLOTA ERNESTINA
1.2 LUGAR : FRATERNIDAD – CHIMBOTE
1.3 EDAD : 5 AÑOS
1.4 AULA : LOS CARIÑOSOS
1.5 DOCENTE : MARÍA DEL CARMEN MERCADO LLANOS
1.6 TEMPORALIZACIÓN: 22 DE SETIEMBRE DEL 2018

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: A CONTAR 1, 2, 3.**III. APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INST. DE EVALUACIÓN
MAT	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 5.	EV

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIASMETODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none">La docente comenta a los niños y niñas que saldrán al patio para realizar unos juegos, para ello deben de salir de forma ordenada, no irse a los juegos recreativos del jardín y no pelear con sus compañeros.Le mostramos a los niños una corona de un Rey y le	<ul style="list-style-type: none">DialogoCorona	10m

	<p>preguntamos ¿Quién quiere ser el rey? Los niños elegirán a un compañero para que sea el rey, luego el rey dirige al grupo diciendo que se agrupen de 3, todos los niños por afinidad se agruparan de tres, luego el rey volverá a decir que se agrupen de 5 y así se volverá a mencionar números.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Luego la docente le dirá a cada niño un número del 1 al 5 y posteriormente se agruparán a todos los 1 todos los 2 y así hasta el 5. 		
DESARROLLO	<p>Ya formados los 5 grupos, le diremos a los niños que jugaremos con el dado a cada grupo le proporcionaremos materiales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 6 maderas. ▪ 6 latas. ▪ 6 bastones. ▪ 6 pelotas de trapo. ▪ 6 animalitos. ▪ 6 conos. ▪ 6 pelotas de colores. ▪ 1 hula para cada grupo. <p>El rey se encargara de lanzar el dado el aire y el número que caiga por ejemplo el 4 de cada grupo tendrá que colocar 4 objetos que se le dio (pelotas) dentro de la hula hula.</p> <p>Luego haremos la identificación del número, para ello le</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dado. ▪ Maderas. ▪ Bastones. ▪ Pelotas. ▪ Hula hula. ▪ Conos. ▪ Animalitos. 	15m

	mostraremos la silueta de los números del 1 al 5, el grupo que tenga 1 elemento buscará entre todas las siluetas de los números y lo llevará donde corresponde, el número con su cantidad así lo harán cada grupo.		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EVALUACIÓN: ¿Qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó? El niño dialoga con sus padres lo que aprendió. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dialogo. 	05m

V. OBSERVACIONES:

VI. BIBLIOGRAFÍA:

Rutas de aprendizaje (MINEDU)

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 I. E. : 1648 CARLOTA ERNESTINA
 1.2 LUGAR : FRATERNIDAD – CHIMBOTE
 1.3 EDAD : 5 AÑOS
 1.4 AULA : LOS CARIÑOSOS
 1.5 DOCENTE : MARÍA DEL CARMEN MERCADO LLANOS
 1.6 TEMPORALIZACIÓN: 22 DE OCTUBRE DEL 2018

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: CONSTRUIMOS NUESTRO CIRCUITO VIALY ELABORAMOS SUS IMPLEMENTOS

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INST. DE EVALUACIÓN
MAT	Actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa con su cuerpo los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando: “hacia adelante o hacia atrás”.	EV

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIASMETODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO

<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PROBLEMATIZACIÓN: Desconocimiento de la importancia del uso de los circuitos viales. ▪ SABERES PREVIOS: ¿Qué es un circuito vial? ¿Para qué sirve? ¿Conoces alguno? ¿Qué se necesita para construir uno? ▪ PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Que los niños y niñas participen activamente en la construcción e implementación del circuito vial. ▪ MOTIVACIÓN: Salen al patio y observan como esta delineado el circuito que planificaron el día anterior ¿Qué le falta? 		<p style="text-align: center;">10m</p>
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PROBLEMATIZACIÓN: ¿Es importante el uso del circuito vial? ¿Por qué? ▪ BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> - Se les informa a los niños y niñas que hoy día estarán implementando nuestro circuito de la seguridad vial y de esta manera vamos a prender las normas y reglas de transito mediante el juego evitaremos accidentes en el momento de cruzar la pista y de andar por las calles. - En el patio se ubican los establecimientos elaborados, las señales de tránsito, dialogan acerca de la forma como lo van a utilizar. - ¿Dónde ubicaran los carros, las personas, etc.? ¿Cuál es la 		<p style="text-align: center;">50m</p>

	<p>trayectoria que van a seguir los vehículos? ¿A la izquierda, derecha? ¿Adelante o atrás? ¿De dónde van a salir? ¿A dónde llegará? Juegan con el circuito vial, comparten con sus compañeros, respetando turnos.</p> <p>▪ ACUERDO O TOMA DE DECISIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El circuito vial es para compartir con todos los amigos de la I.E. - Debemos respetar turnos. - Debemos cuidar los implementos. - El circuito vial nos ayuda a conocer la forma como debemos de transitar en las calles respetando las normas y reglas de tránsito. 		
CIERRE	<p>▪ EVALUACIÓN: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Te gusto la actividad? ¿Para qué nos sirve el circuito vial?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños. ▪ Profesora. 	05m

V. **OBSERVACIONES:**

VI. **BIBLIOGRAFÍA:**

Rutas de aprendizaje (MINEDU)

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 I. E. : 1648 CARLOTA ERNESTINA
 1.2 LUGAR : FRATERNIDAD – CHIMBOTE
 1.3 EDAD : 5 AÑOS
 1.4 AULA : LOS CARIÑOSOS
 1.5 DOCENTE : MARÍA DEL CARMEN MERCADO LLANOS
 1.6 TEMPORALIZACIÓN: 22 DE NOVIEMBRE DEL 2018

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: CADA COSA TIENE SU LUGAR

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INST. DE EVALUACIÓN
MAT	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupar o clasificar objetos o materiales según un criterio con material concreto.	EV
P.S	Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Cuida los espacios públicos y en ambiente desde la perspectiva del desarrollo sostenible	Participa en el cuidado de su aula, materiales y espacios que utiliza en el jardín.	

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIASMETODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PROBLEMATIZACIÓN: ¿Por qué es importante que cada material ocupe un lugar en nuestra aula? ▪ SABERES PREVIOS: ¿Dónde están las tijeras? ¿Dónde están las témperas? ¿Por qué están separados los rompecabezas de los cuentos? ¿Dónde se debe colocar cada material? ▪ PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Que los niños y niñas ubiquen cada material en sus respectivos lugares conservando el orden en el aula. ▪ MOTIVACIÓN: Participan en el juego “Conejos a sus conejeras”. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tizas 	10m
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA: Los niños visualizan una lámina acerca de cómo conservar el orden en los diferentes ambientes que vivimos. Comentan sobre la lámina observada y señalan la importancia de tener los materiales en orden para conservar la salud y facilitar nuestro quehacer diario desarrollando el hábito del orden. ▪ BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS: La docente previamente desordena los sectores y los niños agrupados reconocerán los materiales pertenecientes a cada rincón, los agrupara y los ubicara en el rincón correspondiente ordenándolos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lámina. ▪ Papelotes. ▪ Plumones ▪ Fichas de observación. 	50m

	<p>convenientemente.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ REPRESENTACIÓN: Dibujan la acción realizada verbalizando como agrupó los elementos y el criterio que utilizó para agruparlos. ▪ FORMALIZACIÓN: Exponen sus trabajos y comentan a sus compañeros los criterios que utilizaron para agrupar. ▪ REFLEXIÓN: Comentan sobre la importancia de mantener el aula ordenada y los objetos debidamente agrupados de acuerdo a su color, forma, tamaño, para facilitar su rápida ubicación. 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EVALUACIÓN: ¿Qué hicimos? ¿Cómo? ¿Te agrado la actividad? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños. ▪ Profesora. 	10m

V. OBSERVACIONES:

VI. BIBLIOGRAFÍA:

Rutas de aprendizaje (MINEDU)