

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO
“ESCUELA DE GERENCIA EDUCATIVA”**



Tesis

**EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN NIÑOS Y
NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°073
SEÑOR DE LA MISERICORDIA, CALLAO 2018.**

PARA OPTAR EL TÍTULO DE PROFESORA DE EDUCACIÓN INICIAL

**PRESENTADO POR:
MEJIA VASQUEZ, Diana Karolina**

**LIMA – PERÚ
2018**

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación se lo dedico a Dios ya que gracias a Él he podido realizarme profesionalmente.

A mi padre Augusto Mejía por su amor y confianza.

A Jhonatan Salcedo por la confianza, por su amor y su apoyo incondicional para poder concluir mis estudios y no dejarme vencer.

AGRADECIMIENTO

Debo agradecer de manera especial y sincera al profesor Cecilio Huallpa por ser nuestro asesor y poder realizar la tesis bajo su dirección, su apoyo, confianza en nuestro trabajo y su capacidad para guiar nuestras ideas, no solamente en el desarrollo de este, sino también en mi formación como investigador. A todos nuestros maestros por los conocimientos brindados y por enseñarnos que esta carrera es esencial en la vida y el desarrollo de los niños, como el de nuestro país.

PRESENTACIÓN

La tesis titulada: EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 73 “SEÑOR DE LA MISERICORDIA” CALLAO, 2018. Tiene como propósito determinar si el juego tiene relación en el proceso de aprendizaje de la matemática ya que sabemos que está presente en todo momento del aprendizaje, además los estudiantes son capaces de captar de una mejor manera utilizando esta metodología, en la cual cada uno de ellos puede expresar de manera libre el conocimiento adquirido, teniendo en cuenta que cada niño y niña aprende de forma diferente y que son capaces de conocer más adaptándose a cambios que desarrollan su libre pensamiento y conocimiento para la mejora de la adquisición de conocimientos matemáticos.

La investigación se realizó porque se observó que en dicho centro educativo los niños y niñas teniendo espacio y recursos para poder desarrollar el aprendizaje de la matemática hacían muy poco uso de ellos y de otros medios como el juego que es fundamental para captar el interés de los estudiantes y así obtener la mejora del aprendizaje, además se observaba muy escaso el avance y el interés por aprender, por medio de nuestros hallazgos informativos corroboramos a través de otras investigaciones; que el juego es muy importante ya que mediante ello se puede desarrollar de manera general el aprendizaje de la matemática, además de otras áreas.

La estrategia que se realiza son sesiones de clase, para comprobar cómo se relaciona el juego en el aprendizaje de la matemática, para ello realizamos el juego motriz, en el cual utilizan todo su cuerpo para realizar una actividad como por ejemplo: saltar, correr, lanzar y girar.

El juego cognitivo es transcendental ya que hacen uso del razonamiento para la resolución de problemas en diferentes campos del conocimiento, donde el estudiante va a reflexionar cómo realizarlo.

El juego social se desarrolla con mayor facilidad entre los 3 a 5 años, aquí es donde van a poder conocer e interactuar con sus compañeros de la misma edad, además de ayudar en el desarrollo de su lenguaje, sus emociones, sus

decisiones fortaleciendo la capacidad de poder relacionarse con los demás y dar sus propias ideas y respuestas a un aprendizaje.

Descubrimos que los niños y niñas desarrollan con mayor facilidad y desenvolvimiento los aprendizajes mediante el juego, y que relacionándolo con las matemáticas dan buenos resultados para que cada uno de los estudiantes aprenda satisfactoriamente.

La investigación realizada fue de un enfoque cualitativo, de tipo aplicativo; en el cual el grupo control está formado por 34 niños y niñas y el experimental de 36 niños y niñas, se utilizó la técnica de observación y el instrumento lista de cotejo.

Esta investigación es importante porque ayuda a que los niños y niñas puedan interactuar mediante el juego, tanto con sus compañeros como con la docente para poder desarrollar el aprendizaje de la matemática.

El siguiente trabajo se ha estructurado en 4 capítulos fundamentales:

En el capítulo I: problema de investigación en el planteamiento del problema.

Capitulo II: el marco teórico conceptual.

Capitulo III: se encuentra marco metodológico.

Capitulo IV: se presenta el análisis y representación de los resultados.

Finalmente damos a conocer la bibliografía y los anexos.

RESUMEN

La tesis titulada: “Influencia del juego en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018”, tuvo como objetivo determinar el efecto de la educación musical en el lenguaje oral de los niños de 3 años de la referida institución educativa.

El enfoque de la investigación fue cuantitativo, mientras el tipo de estudio fue aplicada. Asimismo, el diseño de la investigación fue experimental de tipo preexperimental con un grupo experimental, una fase de pretest (entrada) y otra de postest (salida). En el estudio se consideró una población de 33 niños y niñas de 3 años, del mismo modo, la muestra fue no probabilística, del tipo por conveniencia, dado que se consideró a los 33 infantes en un único grupo experimental, y se utilizó una ficha de observación en relación al aprendizaje de la matemática.

En el contraste de hipótesis se utilizó la prueba de Wilcoxon para 2 muestras relacionadas ($Z = -4.735$, $p = .000 < .05$), encontrándose en la fase de postest que los resultados difieren significativamente del obtenido en la fase de pretest al compararse los resultados categóricos del grupo experimental. Esto permite inferir que existen diferencias significativas entre una fase y otra, cambio que solo puede deberse a la aplicación de actividades lúdicas. Por tanto, el juego influye significativamente en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018

Palabras claves: juego, matemática, competencia resuelve problemas de cantidad, resuelve problemas de forma, movimiento y localización, resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre.

ABSTRACT

The thesis entitled: "Influence of the game in the learning of mathematics in children of 3 years of the initial educational institution No. 073 Lord of Mercy, Callao 2018", aimed to determine the effect of music education in the oral language of children of 3 years of the referred educational institution.

The focus of the research was quantitative, while the type of study was applied. Also, the design of the research was experimental preexperimental type with an experimental group, a pretest phase (entry) and a posttest (exit). In the study, a population of 33 3-year-old boys and girls was considered, in the same way, the sample was non-probabilistic, of the convenience type, given that the 33 infants were considered in a single experimental group, and a token was used. of observation in relation to mathematics learning.

In the hypothesis test, the Wilcoxon test was used for 2 related samples ($Z = -4.735$, $p = .000 < .05$), being in the posttest phase that the results differ significantly from that obtained in the pretest phase when compared the categorical results of the experimental group. This allows us to infer that there are significant differences between one phase and another, a change that can only be due to the application of recreational activities. Therefore, the game significantly influences the learning of mathematics in children of 3 years of the initial educational institution No. 073 Lord of Mercy, Callao 2018

Keywords: game, mathematics, competence solves problems of quantity, solves problems of form, movement and location, solves problems of data management and uncertainty.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
PRESENTACIÓN.....	iv
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
ÍNDICE GENERAL.....	viii
INDICE DE TABLAS	xii
INTRODUCCIÓN	17
CAPÍTULO I.....	20
PROBLEMA DE INVESTIGACION	20
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	21
1.1.1. Descripción del problema	21
1.2. Formulación del problema	37
1.2.1. Problema general.....	37
1.2.2. Problemas específicos	37
1.3. JUSTIFICACIÓN.....	38
1.4. LIMITACIONES	39
1.5. ANTECEDENTES.....	40
1.6. OBJETIVOS	41

1.6.1. Objetivo general	41
1.6.2. Objetivos específicos.....	41
CAPÍTULO II.....	42
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	42
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	43
2.2. BASES TEÓRICAS	62
2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS UTILIZADOS	81
2.4 SISTEMA DE HIPÓTESIS	83
2.4.1. Hipótesis general.....	83
2.4.2. Hipótesis específica.....	83
2.5. VARIABLES (DEFINICIÓN CONCEPTUAL Y OPERACIONAL)	84
CAPÍTULO III.....	87
METODOLOGIA EMPLEADA.....	87
3.1. NIVEL Y TIPO DE INVESTIGACION:.....	88
3.1.1. Tipo y niveles de investigación	88
3.1.1.1. Tipo de Estudio.....	88
3.1.1.2 Nivel:	88
3.2 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	88
3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA	89
3.3.1. Población.....	89

3.3.2 Muestra.....	90
3.4 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.....	90
3.4.1 Método científico	90
3.4.2 Método deductivo	90
3.4.3 Método analítico	90
3.4.4 Método estadístico.....	91
3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	91
3.5.1 Técnicas.....	91
3.5.2 Instrumentos.....	91
3.6 MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS	91
CAPÍTULO IV	98
ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	98
4.1 PRESENTACIÓN Y DESCRIPCIÓN ESTADÍSTICA.....	99
4.1.1 Desarrollo psicomotor grueso.....	99
4.1.2 Dimensiones del aprendizaje de la matemática	100
4.2. CONTRASTE DE LAS HIPÓTESIS.....	105
4.2.1 Hipótesis general.....	105
4.2.2 Hipótesis Específicas.	107
4.3 DISCUSIÓN.....	113
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	121

CONCLUSIONES	122
RECOMENDACIONES	124
REFERENCIAS BIBLIGRÁFICAS	126
ANEXOS	131

INDICE DE TABLAS

	pág
Tabla 1 Estudiantes Matriculados en el 2018	26
Tabla 2 Personal de I.E.I	27
Tabla 3 Personal encargado del organigrama nominal	30
Tabla 4 Dimensiones e indicadores de la variable del juego.	84
Tabla 5 Dimensiones e indicadores de la variable Aprendizaje de la matemática.	85
Tabla 6 Población de niños y niñas de 3 años. Institución educativa inicial N°073 “Señor de la Misericordia.	89
Tabla 7 Muestra de niños y niñas de 3 años. Institución educativa inicial N°073 “Señor de la Misericordia”	90
Tabla 8 Cuestionario de aprendizaje de la matemática.	93
Tabla 9 Dimensiones del instrumento aprendizaje de la matemática.	95
Tabla 10 Escala de medición y niveles y rangos de las dimensiones del instrumento aprendizaje de la matemática.	95
Tabla 11 Escala de medición y niveles y rangos del instrumento aprendizaje de la matemática.	96
Tabla 12 Distribución de frecuencias del aprendizaje de la matemática en las fases de pretest y posttest, según	

<p>lista de cotejo observada en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.</p>	99
<p>Tabla 13 Distribución de frecuencias de resuelve problemas de cantidad en las fases de pretest y postest, según lista de cotejo observada en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.</p>	100
<p>Tabla 14 Distribución de frecuencias de resuelve problemas de forma, movimiento y localización en las fases de pretest y postest, según lista de cotejo observada en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao.</p>	102
<p>Tabla 15 Distribución de frecuencias de resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre en las fases de pretest y postest, según lista de cotejo observada en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao.</p>	103
<p>Tabla 16 Rangos del aprendizaje de la matemática.</p>	106
<p>Tabla 17 Estadísticos de prueba de Wilcoxon para aprendizaje de la matemática.</p>	106
<p>Tabla 18 Rangos del aprendizaje de la competencia: resuelve problemas de cantidad.</p>	108

Tabla 19 Estadísticos de prueba de Wilcoxon para aprendizaje competencia: resuelve problemas de cantidad.	108
Tabla 20 Rangos del aprendizaje de la competencia: resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	110
Tabla 21 Estadísticos de prueba de Wilcoxon para aprendizaje de competencia: resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	110
Tabla 22 Rangos del aprendizaje de la competencia: resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre.	112
Tabla 23 Estadísticos de prueba de Wilcoxon para aprendizaje de la competencia: resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre.	112

INDICE DE FIGURAS

	pág
<p>Figura 1 Gráfico de barras de las frecuencias porcentuales del aprendizaje de la matemática en las fases de pretest y postest en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.</p>	99
<p>Figura 2 Gráfico de barras de las frecuencias porcentuales de resuelve problemas de cantidad en las fases de pretest y postest en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.</p>	101
<p>Figura 3 Gráfico de barras de las frecuencias porcentuales de resuelve problemas de forma, movimiento y localización en las fases de pretest y postest en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.</p>	102

Figura 4 Gráfico de barras de las frecuencias porcentuales de resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre en las fases de pretest y postest en niños y niñas de 3 años de la institución educativa

inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación titulado “Influencia del juego en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018”, tiene como objetivo principal determinar la influencia del juego en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018. Está dirigida a las docentes y estudiantes de educación inicial para que puedan desarrollar de manera espontánea el juego en el aprendizaje de la matemática, ya que resulta ser una estrategia de mayor importancia para mejorar el proceso de aprendizaje de nuestros estudiantes, en la actualidad se debe tener en cuenta que además de ser una actividad de entretenimiento, también está orientada a alcanzar un objetivo mediante la aplicación de reglas para que los niños y niñas aprendan a desenvolverse libremente y de forma diferente al aprendizaje tradicional, sin embargo muchas veces los docentes desaprovechan las ventajas múltiples que contiene esta estrategia. El juego no solamente es recreacional, por ello se sabe aprovechar para desarrollar diferentes tipos de conocimientos entre ellos, los valores, las responsabilidades y las diferentes áreas como en este caso la matemática.

Planteamos diferentes estrategias basadas en el juego donde podremos saber entender el verdadero valor que se le debería proporcionar, en el cual los estudiantes podrán satisfacer la necesidad de jugar complementándola con el aprendizaje de la matemática, la cual es de importancia para el desarrollo humano en la vida diaria.

Pere (2012), menciona que “El juego lúdico puede entenderse como la actividad más importante para el niño, aquella que lo hace ser libre y disfrutar a cada instante lo que hace”. (p. 12)

Reflexionando estas palabras podemos entender que nos dice que el juego es una actividad lúdica, conocida por todos y que el aprendizaje no solo está basado en teoría, sino en la práctica de ella y que mejor que usar el juego como una estrategia fácil y motivadora para los estudiantes, el solo mencionar la palabra juego reacciona en el niño una alegría inmediata porque ellos se sienten libres de poder explorar cada rincón de un contexto en el que hay variedad de instrumentos para que ellos puedan analizar, como sabemos el instinto de descubrir nuevas experiencias van de la mano con el aprendizaje para desarrollar el pensamiento crítico, vivenciando todas las experiencias que se puedan descubrir .

La influencia que tiene el juego en el aprendizaje es extensa ya que hay infinidad de juegos y aún más por conocer, solo hay extraer todas las alternativas necesarias para poder implementar este método de enseñanza que en pocas palabras hace que los niños y niñas puedan disfrutar libremente el aprender en sus primeros años de vida y así desarrollarlos en el futuro de manera positiva.

Los movimientos que realiza el niño son naturales, al principio no son coordinados y tampoco son seguros; pero con el pasar de los días estos se irán perfeccionando con la práctica y la guía correcta al momento de realizarlos, esta es la razón por la que podemos entender que el aplicar el juego en el aprendizaje ayuda gratificadamente a los niños y niñas para desarrollar más de una habilidad.

Es este caso utilizamos como factor fundamental el juego y todo lo que lo identifica, para poder aplicar un conocimiento en el que los niños y niñas

aprendan una experiencia diferente a un aprendizaje tradicional, teniendo como relación el cómo el niño puede aprender la matemática no solo centrándose en la parte teórica, sino también vivenciando cada tema en un ambiente libre donde podrá hacer uso de diferentes materiales para aprender.

El siguiente trabajo se ha estructurado en 4 capítulos fundamentales:

En el capítulo I: problema de investigación en el planteamiento del problema, que vamos a investigar y darle una solución, descripción del problema, fundamentación, formulación del problema, justificación, limitaciones, antecedentes y objetivos.

Capitulo II: el marco teórico conceptual. En esta parte se expone las teorías científicas sobre el tema y obras importantes y actualizadas de autores internacionales y nacionales, las bases teóricas científicas, definición, definición de términos utilizados, sistema de hipótesis, variables (definición conceptual operacional).

Capitulo III: se encuentra marco metodológico, nivel y tipo de investigación, diseño de la investigación, población y muestra, método de investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos, método de análisis de datos.

Capitulo IV: se presenta el análisis y representación de los resultados, presentación y descripción estadística, contrastación de las hipótesis, discusión, conclusiones, referencias bibliográficas.

Finalmente damos a conocer las Conclusiones y recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

CAPÍTULO I
PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1. Descripción del problema:

(Ospina, 2015) menciona que: El juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de preescolar logró fortalecer sus aprendizajes, motivando y convocando a los niños a la integración y participación, generando bases para el pensamiento creativo. pág. 80

(Lezama, 2012) realizó una investigación sobre “La aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo mejora el logro del aprendizaje en el área de matemática”, donde se logra que los niños tengan un mejor rendimiento complementado con los juegos que favorecen el aprendizaje en las matemáticas.

El juego es importante en el desarrollo de los niños y niñas en especial en esta etapa ya que mediante su aplicación los niños aprenden a socializar, además de aprender los valores y las responsabilidades, aprenden diferentes culturas. Se sabe que el juego hace que el niño desarrolle su psicomotricidad, la cual está basada en su desarrollo corporal para un mejor movimiento y flexibilidad, la creatividad la cual conlleva que el niño pueda vivir y experimentar lo vivido mediante sus propias creaciones sin limitación alguna, la comunicación en donde podrá aprender un lenguaje con un vocabulario más extenso y poder aprender más ,la personalidad, aquí el niño podrá saber cuáles son sus intereses y sus preferencias personales, el dominio personal, en donde aprenderá a saber ganar o perder y a atener perseverancia. El juego no es solo darle al niño libertad para hacer lo que le guste, es mucho más que eso, los niños y niñas mediante el juego pueden encaminarse a un mundo diferente al de los adultos, en donde realizar diferentes actividades lo fortalecerá en su aprendizaje cognitivo y social para poder crecer.

La relación del juego con el área de matemáticas en niños de 3 años de educación inicial se basa totalmente en la manera de enseñar,

utilizando la didáctica como clave para fortalecer la enseñanza y la recepción del aprendizaje manteniendo la atención de los niños, de esta manera se puede decir que sabiendo que las matemáticas abarcan todo lo que nos rodea, el juego es un método fácil de emplear para este aprendizaje y así tener resultados favorables.

Los niños de 3 años de la institución educativa N°073 “Señor de la Misericordia” por recién haber empezado los estudios de educación inicial, les cuesta trabajo adaptarse a este cambio en el que conocen nuevas personas. Poder socializar en el aula es algo nuevo para ellos y debemos fortalecerlo con valores y responsabilidad aplicando el juego que para ellos es conocido y así podrán aprender de una manera que para ellos será divertida y placentera ya que la enseñanza en educación inicial hoy en día está basada en el juego, donde el niño aprende mediante sus propios intereses y además sabiendo que cada niño adquiere conocimientos de forma individual.

El reto para poder mejorar las dificultades que podemos observar es primero realizar diferentes actividades utilizando material concreto, tanto del aula como material reciclado que ayuden a que los niños se sientan seguros de sí mismos que puedan tener la capacidad de hacer las cosas por ellos mismos y que aprender será algo divertido y fácil para cada uno de ellos.

Ubicación

La Institución Educativa estatal N° 073 “Señor de la Misericordia” se encuentra ubicado en el Departamento y Provincia de Lima en el distrito del callao CALLE LOS QUINOS C/1 etapa Fue creada con la resolución (R. M. N° 627-2016) Por su ubicación de estrato popular, brinda servicios educativos a las familias que se dedican a actividades comerciales. Las instituciones de la comunidad cercanas son el centro de salud Previ, también hay una Institución Educativa Carlos Phillips, Una Institución

Educativa Particular “Nuestra Señora de Belén”, el mercado Primero de Mayo, La parroquia Cristo Liberador, Supermercado Tottus y el Banco continental.

Infraestructura

La Institución Educativa N° 073 “Señor de la Misericordia” posee una excelente infraestructura que implica espacios aptos para el proceso de aprendizaje del niño, está dedicada a formar a los educandos en la Educación Básica Regular en los niveles de Inicial, de 3 a 5 años y está compuesta por 1 piso hecho de material de concreto.

Área interior:

La institución posee:

5 aulas de clase, un aula como salón de computación, las aulas poseen iluminación y ventilación adecuada.

Cocina donde realizan sus talleres de mini chef

2 salas de baño: una para las niñas y otra para los niños

Aula para realizar los talleres de Psicomotricidad

Las aulas están distribuidas según las necesidades e intereses del niño en cada aula hay seis áreas de aprendizaje llamados sectores:

Sector de ciencia

Sector de construcción

Sector del hogar

Sector de arte

Sector de música

Sector de juegos tranquilos

Dispone de servicios higiénicos dentro de cada aula para niñas, niños y para el personal docente los cuales están ubicados en un ambiente especial y evidencian un buen estado. Los inodoros son de loza, funcionan bien y prestan la seguridad correspondiente.

Así mismo cuenta con un amplio patio que sirve y facilita el desarrollo de las labores institucionales, como es el desarrollo de las actividades de ejercicios físicos y la recreación de los estudiantes, pues se ha habilitado un área de juegos con pasto sintético con un inmenso toldo que protege de la radiación solar.

El área de juegos cuenta con 2 columpios, 1 trompo forrado, 1 túnel resbaladizo, un sube y baja, un puente de madera con maya para la seguridad de los niños y niñas, un saltarín y un mueble para que los niños acomoden sus zapatos.

La institución cuenta con ambientes bien implementados. Una ocupa la Dirección, La Dirección cuenta con dos computadoras, una impresora y un estante para guardar los libros. Finalmente, cada aula está implementada con los materiales educativos distribuidos por el Ministerio de Educación.

Para la seguridad cuentan con 3 extintores ubicados en la sala de computación, en la cocina y en la dirección.

Área exterior:

El área exterior cuenta con una posta médica, instituciones educativas privadas y nacionales, áreas verdes, bodegas, un parque y un mercado.

Espacios fuera del aula:

Espacio de juegos recreativos

Espacio para jugar al aire libre

Mobiliario

La Institución tiene mobiliarios de fierro como de madera, tanto para los docentes como para los alumnos; son sillas personales para cada niño en cada aula hay 38 sillas y 6 mesas con 2 armarios para guardar materiales y trabajar con los niños, también cuenta con un estante en cada sector para colocar los diversos materiales de cada área también un estante donde colocan sus loncheras. En líneas generales el

mantenimiento de la institución es buena lo cual asegura la estabilidad, comodidad y continuidad de la institución en el futuro.


Agentes Educativos

Estudiantes

La institución educativa tiene una población de 156 alumnos en el turno mañana quienes ingresan en la mañana de (8.00 a 8:15) y 148 en el turno tarde de (1:00 pm a 1:15) con una tolerancia de 5 minutos, la mayoría de ellos llegan a la hora establecida y la tardanza si es número menor. Los estudiantes asisten con el buzo del colegio que es para todas las actividades.

En la Institución Educativa se atiende a las normas establecidas por el Ministerio de Educación, se promueven el uso del currículo nacional 2016, el plan lector, se dictan clases de inglés según el nuevo currículo 2016.

Tabla 1 Estudiantes Matriculados en el 2018

 ESTADISTICA DE NIÑOS MATRICULADOS POR EDAD Y SEXO DE LA IEI. N° 73 "SEÑOR DE LA MISERICORDIA" 2018						
TURNO : MAÑANA						
Nº	PROFESORA	SECCION	EDAD	SEXO		TOTAL
				H	M	
1	LUQUE UTURUNCO, Magali	Paz	3 Años	15	17	32
2	FERREYRA RUIZ, Rosa	Alegria	3 Años	18	11	29
3	MARIN CHAVEZ, Lily	Felicidad	4 Años	15	20	35
4	PONCE RAGAS, Anatolia	Amistad	5 Años	16	14	30
5	LO CAENG, Maria	Amor	5 Años	19	11	30
TOTAL GENERAL POR TURNO				83	73	156
TURNO : TARDE						
Nº	PROFESORA	SECCION	EDAD	SEXO		TOTAL
				H	M	
1	MELENDEZ AGUILAR, Adilia	Amistad	3 Años	12	15	27
2	DIAZ ESCALANTE, Mirian	Felicidad	4 Años	11	21	32
3	CACSIRE MEDINA, Lusayda	Alegria	4 Años	12	15	27
4	BALLON MOSCOSO, Graciela	Amor	5 Años	17	15	32
5	DIEGUEZ LUQUE, Anita	Paz	5 Años	15	15	30
TOTAL GENERAL POR TURNO				67	81	148
TOTAL GENERAL						
TURNOS		TOTAL POR TURNO				
MAÑANA		156				
TARDE		148				
TOTAL GENERAL		304				

Docente

En la institución educativa laboran 10 docentes de las cuales 9 son nombradas y una es contratada en el turno de la tarde, 4 auxiliares del estado y 8 particulares todos ellos con título de Licenciados en Educación donde la mayoría de ellos llegan a la hora puntual, pasando dicho tiempo se les considera como tardanza, siendo una minoría los que llegan tarde.

Las docentes no utilizan uniforme excepto para algunas actividades festivas, pero utilizan un mandil hecho por institución educativa como corresponde.

Tabla 2 Personal de I.E.I

 PREVI - CALLAO	RELACION DEL PERSONAL IEI.Nº 73		
	"SEÑOR DE LA MISERICORDIA"		
	Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CARGO
	1	MARIN CHAVEZ, Lily Marlene.	DOCENTE
	2	DIAZ ESCALANTE, Mirian Violeta.	DOCENTE
	3	CACSIRE MEDINA, Lusayda F	DOCENTE
	4	PONCE RAGAS, Anatolia	DOCENTE
	6	DIEGUEZ LUQUE, Anita Ysabel	DOCENTE
	7	BALLON MOSCOSO, Graciela	DOCENTE
	8	FERREYRA RUIZ, Rosa Elvira	DOCENTE
	9	LUQUE UTURUNCO, Magali	DOCENTE
	10	MELENDEZ AGUILAR , Adilia.	DOCENTE
	11	ROMERO VILCHEZ, Z. Jesus	AUX. EDUC.
	12	INGA CAMPOS, Yolanda	AUX. EDUC.
	13	YATACO FELIPA, Luisa	AUX. EDUC.
	14	HINOJOSA NAZARIO, Giovanna G.	AUX. EDUC.
	15	RODRIGUEZ CASTRO, JACKELINE	AUX. EDUC.
	16	FRANCIA DE AGURTO. Rosa Elvira	TS II
	17	BORJA JARA. Elvira Luzmila	TS II
	18	URIARTE PAICO, JUAN FRANCIASCO	TS III
	19	ROSALES ROSALES, CARMEN	AUX. PARTICULAR
	20	SANCHEZ RODAS, MARIA	AUX. PARTICULAR
	23	RODRIGUEZ CASTRO, JACKELINE	AUX. PARTICULAR
	24	PERALTA FLORES, ROSARIO	AUX. PARTICULAR
	25	REGAL PARDO, LUZ	AUX. PARTICULAR
	26	BECERRA PAUCAR, SOFIA	AUX. PARTICULAR
	27	RIOS AGUILAR, OLGA	AUX. PARTICULAR
	28	DIAZ GALVEZ, ANGIE	AUX. PARTICULAR

Gestión Institucional

Planteamiento

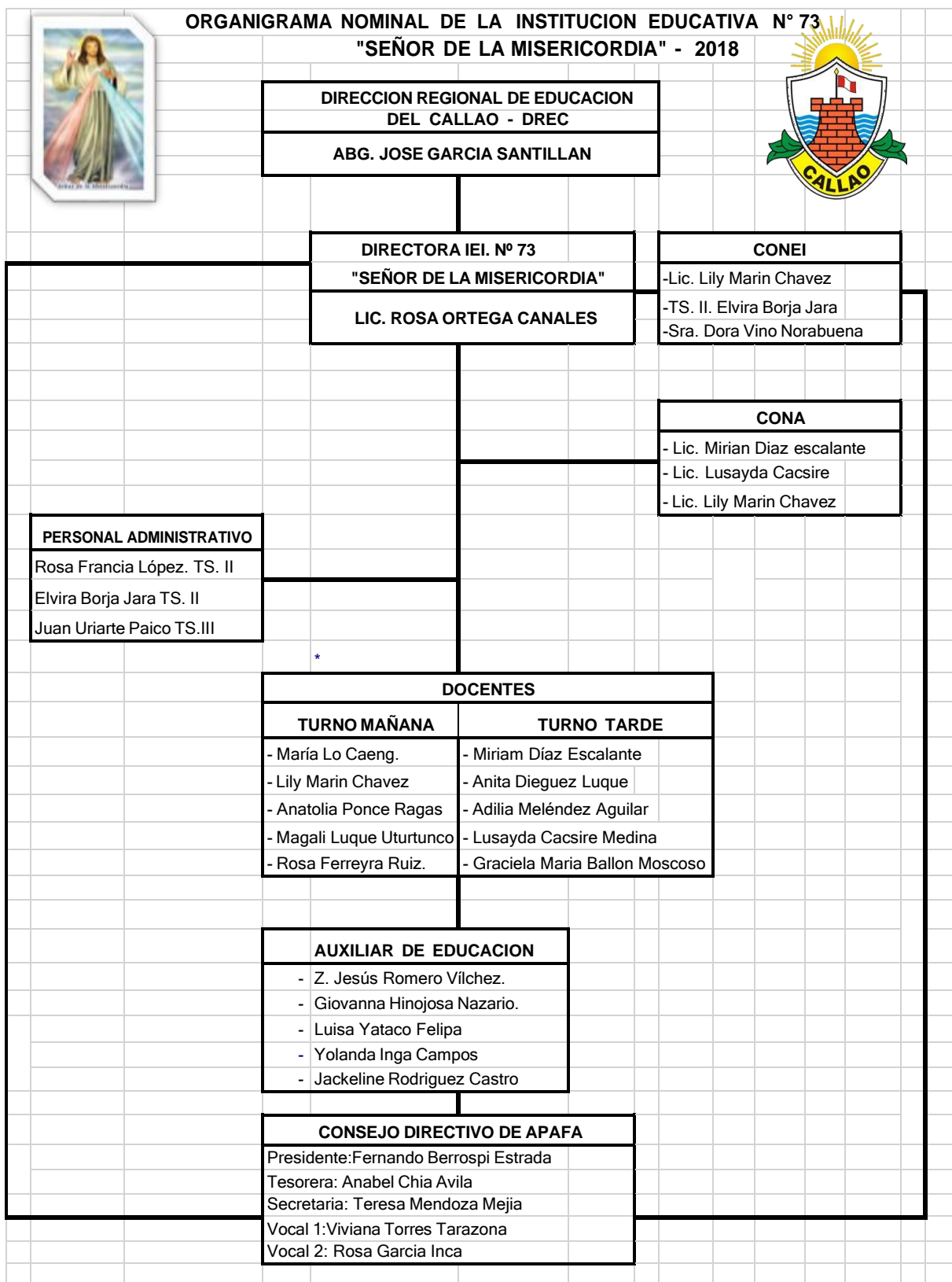
La institución educativa ejerce sus funciones a través de los documentos de gestión (PAT, PEI, MOF, PCI, PER) los mismos que permiten definir las líneas maestras para un servicio educativo de calidad.

Organización

Al inicio del año escolar organizan tales como: el calendario cívico escolar, la calendarización del año escolar, paseos, visitas de estudio. Encargados de organizar y realizar los simulacros, cada cierto tiempo o decretado por defensa civil con fechas establecidas con los alumnos, personal docente y administrativos de la educación educativa.

A continuación, se le presenta la síntesis del personal encargado:

Tabla 3 Personal encargado del organigrama nominal



Implementación

La institución educativa cuenta con los siguientes ambientes:

Sala de Cómputo:

Este ambiente es muy amplio y suficiente para el alumnado de un salón cuenta con 19 computadoras, 1 pizarra acrílica y un baño.

Biblioteca:

Cuenta con los materiales que son necesarios para que el alumno despierte su imaginación y incentivarlos a la lectura: fabulas, cuentos clásicos, cuentos bilingües proporcionados por el ministerio de educación. Todos estos materiales se encuentran en buenas condiciones para su uso en diversas actividades.

Sala de psicomotricidad:

Cuenta con los materiales que son necesarios para que el alumno pueda realizar diferentes actividades que desarrollen sus funciones motrices como escalera de psicomotricidad, colchoneta, rampa de psicomotricidad, aulas, barra de equilibrio, pelotas, conos, dados acolchados, conos, tapetes, cilindros y un baños para los niños y niñas.

Comedor:

Su función es de proporcionar el espacio para realizar los talleres de minichef y la distribución del desayuno del programa “Qali Warma”, cuenta con 6 mesas, 2 reposteros, 4 caños para el alcance de los niños y niñas, y 24 sillas todo en buen estado.

Documentos Administrativos:

La organización de los directivos en la institución educativa es adecuada de igual manera los documentos administrativos son

manejados por la directora. En cuanto a los tramites documentarios es rápido y son entregados oportunamente a los usuarios.

Gestión Pedagógica

Planificación Curricular

En la Institución Educativa apuesta por un currículo por competencias, lo que implica desarrollar capacidades, habilidades y destrezas, contenidos, actitudes y valores. Esta propuesta se plasma en las aulas, es decir en el acto didáctico con la implementación de las sesiones de aprendizaje y proyectos.

La ejecución curricular se desarrolla a través de diversos instrumentos tales como el PCI, matriz de capacidades y destrezas institucionales, matrices de valores y actitudes institucionales, por áreas, programaciones curriculares tanto anuales como bimestrales, acciones que son supervisadas por la directora.

Finalmente, y de acuerdo a las disposiciones emitidas por el Ministerio de Educación la tutoría ha sido organizado por la dirección y está a cargo del docente de aula, en tal sentido cada docente elabora el Plan de Tutoría y cumple con el objetivo de la planificación curricular, de esta manera la gestión pedagógica será fructífera para los alumnos.

Medios y materiales didácticos:

En la Institución Educativa la mayoría de los alumnos poseen útiles escolares, son utilizados durante todo el año para el desarrollo de trabajos en las diferentes áreas. La institución brinda los libros de trabajo proporcionados por el ministerio de educación como también módulos para cada área según el sector se les brinda materiales

educativos concretos, lúdicos como también módulos para el taller de psicomotricidad.

Finalmente, la institución cuenta con pizarras acrílicas, ya que brinda mejor facilidad para los docentes, es entendible y da una buena visualización al alumno a la hora de exponer sus trabajos realizados en clase.

Evaluación

Los docentes de la Institución tienen el registro de asistencia, que ayudan a manejar el control real en el aula y conocer la regular asistencia de los alumnos.

Los docentes registran las evaluaciones en el registro oficial, el cual es permitido conocer mejor el nivel de aprendizaje de cada uno de los alumnos.

Por otro lado, los instrumentos de evaluación se llevan en orden, los docentes tienen cuidado en el manejo, distribución de las áreas y los resultados de evaluación.

Finalmente, la libreta de asistencia y control está orientada a brindar al docente una adecuada guía en el desarrollo de sus tareas pedagógicas, al mismo tiempo sirve de control para una mejor comunicación con los padres de familia. Los docentes registran las evaluaciones en la matriz de observación durante marzo y abril utiliza la ficha de observación el cual es permitido conocer si mejor el nivel de aprendizaje de cada uno de los alumnos. Por otro lado, los instrumentos de evaluación son el portafolio, la entrevista. La forma en que vienen utilizando los instrumentos de evaluación, y la oportuna información les permitirá predecir con eficiencia el grado de aprendizaje de cada alumno.

Clima institucional

Trato de la directora

La directora de la Institución Educativa tiene carácter democrático ya que recibe opiniones de los docentes, padres de familia y alumnos a favor de la institución educativa, obteniendo así una relación armoniosa con cada uno de los agentes educativos. Asimismo, la comunicación entre la directora y los docentes es fluida se observa que es comunicativa con todo el grupo de docentes presentando empatía y rescatando todas las necesidades de los docentes además de estar presente en todo momento.

Interrelación entre docentes, estudiantes y personal administrativo

La relación entre docentes y los alumnos es de cierta verticalidad en algunos casos y en algunos momentos es horizontal. Por otro lado, notamos que la relación del personal administrativo y docentes es buena y asimismo, las relaciones entre docentes se sostienen en el respeto, la tolerancia y la responsabilidad.

Padres de familia

Con respecto a la coordinación de los padres de familia con la directora es constante, tienen interés y disposición de tiempo, solo algunos padres por factor de trabajo u otras razones no acuden a la institución para conocer de cerca los problemas de sus hijos.

Situación del contexto

En la institución educativa algunos de los padres de familia tienen una situación económica no tan buena situación económica en cuanto al nivel de escolaridad los padres de familia son de estudio primaria o secundaria.

Así mismo, los padres de familia son de grupo social económico de clase media ya que un gran porcentaje son técnicos y pequeños microempresarios. En cuanto a la religión se observa la participación en el homenaje señor de la misericordia con misas y procesiones, etc.

La Institución Educativa está rodeada por diferentes instituciones como son: una Posta Médica, que les da la facilidad para el auxilio rápido; una Iglesia, donde los niños asisten con gran seguridad y confianza.

1.1.1. Fundamentación

El juego representa una base fundamental en el desarrollo del aprendizaje del niño.

Para Jean Piaget (1956), “El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

El juego como estrategia educativa:

Cuando las dinámicas del juego hacen parte de los espacios de aprendizaje, transforman el ambiente, brindando beneficios para el profesor y los estudiantes durante las clases. Se pasa el tiempo entre risas, textos y juegos; multiplicando experiencias de aprendizaje. Los juegos inspiran a los estudiantes a pensar, a crear y recrear con actividades que contribuyen al desarrollo de la atención y la escucha activa, el seguimiento de instrucciones y el compromiso para cumplir reglas, para, de esta manera, comprender en la vivencia y convivencia, en la acción y corrección.

Es por ello que el objetivo principal de este trabajo es que los niños y niñas puedan seguir un aprendizaje basado en el juego didáctico para desarrollar sus conocimientos de manera recreativa y activa donde

cada uno de ellos pueda expresarse en un espacio libre donde pueda pensar libremente, para ello también es necesario docentes que guíen al estudiante para un aprendizaje de calidad.

Sabemos que hoy en día implica mucho el trabajo con los niños mediante el juego, ya que sabemos que es como su primer lenguaje desde que nacen, el juego es algo natural que se da de manera espontánea en los niños por lo cual es fundamental llevar a cabo diferentes situaciones en la que el niño vivencie sus experiencias basadas en el juego y el aprendizaje, asociando cada uno de los juegos de su día a día con el conocimiento.

El juego es esencial en la vida de los niños en la cual vivencian sus experiencias, logros y dificultades para obtener información que les ayude en otras situaciones.

Mediante cada estrategia que empleamos en su desarrollo mediante el juego inculcamos a los niños a desarrollar diferentes habilidades asociadas con cualquier área, esto los ayudara en su futuro para la elección de su carrera profesional.

Además de desarrollar su conocimiento y sus saberes, hace razonar de manera que estimula sus sentidos para el desarrollo de cualquier actividad.

En resumen, se podría decir que es indispensable en su totalidad que los niños y niñas de educación inicial aprendan con el juego, pero sobre todo que las docentes apliquen esta estrategia para desarrollar en el niño su pensamiento y su desarrollo tanto social, motriz y cognitivo.

El desarrollo social en los niños parte importante en su desarrollo ya que podrá comunicarse de manera fluida con los demás, lo ayudara a no tener temor de exponer en público y a presentarse como es, dando a conocer sus experiencias y habilidades en cualquier campo, esto es porque mediante el juego social interactuamos sin temor, expresando ideas y conocimientos para el desarrollo de los aprendizajes.

Por otro lado, en el desarrollo motriz utilizándolo como juego ayudamos a que nuestro cuerpo se mantenga en equilibrio y poder manipular diferentes objetos, además del pensamiento lógico para la resolución de problemas.

Finalmente, en el desarrollo cognitivo vemos como el niño puede desarrollar y solucionar diferentes problemas que lo ayudan a su aprendizaje y sobre todo al pensamiento y saber elegir el juego es parte importante, pero, sobre todo, se debe saber aplicar de la mejor manera.

Los niños y niñas se concentran y se mantienen atentos y seguros mediante la realización de los juegos, ya que pueden interactuar y estar en un ambiente diferente que permite desarrollar todas sus capacidades y fortalecer algunos conocimientos que no se dieron en la teoría, por ello es fundamental su desarrollo en el en el colegio.

Además, sabemos que tan importante es la matemática en todo ámbito por ellos es esencial nutrir de estas capacidades de manera didáctica.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

PG: ¿En qué medida el juego influye en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 ¿Señor de la Misericordia, Callao 2018?

1.2.2. Problemas específicos

PE1: ¿En qué medida el juego influye en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Cantidad en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 ¿Señor de la Misericordia, Callao 2018?

PE2: ¿En qué medida el juego influye en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018?

PE3: ¿En qué medida el juego influye en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Gestión de Datos e Incertidumbre en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 ¿Señor de la Misericordia, Callao 2018?

1.3. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo es para lograr el desarrollo del niño en todas sus capacidades las cuales están orientadas al juego, de esta manera en el proceso de aprendizaje se podrá tener en cuenta que mediante las observaciones los niños tienen un mayor interés en aprender con diferentes juegos, los niños de 3 años se desenvuelven con mayor facilidad mediante esta estrategia ya que les permite tener mayor libertad además de que utilizamos un ambiente diferente en el cual hacen uso de todas sus capacidades y esto les ayuda a tener un mejor aprendizaje y desempeño.

El presente trabajo se justifica en los siguientes aspectos:

1.3.1. Científico

Está orientado al estudio de la pedagogía en el área de matemática usando como estrategia el juego; asimismo, se considera una estrategia pedagógica para desarrollar y estimular los aprendizajes que se van adquiriendo durante la etapa escolar, por ello el juego y el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 3 años es importante para desarrollar todo su potencial.

1.3.2. Metodológica

En el presente trabajo de investigación constituye un aporte al campo educativo, porque ofrece información detallada y fundamentada, en el desarrollo de cada uno de los capítulos siguiendo los pasos metodológicos que implica la investigación científica, esto nos permitirá obtener resultados precisos, con el fin de buscar soluciones pertinentes a problemas que si no son superados a tiempo podrían acarrear dificultades en el proceso de enseñanza en la educación.

1.3.3. Teórico

Los resultados obtenidos en esta investigación deben ser útiles para las futuras investigaciones que pretendan profundizar o complementar el tema, además se busca que los estudiantes sean parte de esto ya que ellos son parte del aprendizaje conjuntamente con los docentes.

1.3.4. Pedagógico

En la medida que se busca dar a conocer estrategias metodológicas, basadas en el juego didáctico, lo que se pretende es que éstas sean usadas transversalmente en el área curricular de matemática. por ello se debe tener en cuenta que el juego es fundamental en el desarrollo del niño ya que puede expresar simultáneamente todo su aprendizaje además los niños y niñas muestran un interés elevado al momento de la aplicación del juego ya que para ellos es una actividad relajante y sobre todo les ayuda a tener libertad y aprendizaje al mismo tiempo para desarrollar todas sus habilidades.

1.4. LIMITACIONES

Durante el avance de la investigación se presentaron ciertas dificultades, y aunque algunas de ellas fueron posibles superarlas,

otras se constituyeron en limitaciones importantes para el estudio, entre ellas, las siguientes:

Limitación espacial

En la presente investigación se ha realizado en la institución educativa inicial N°073 “Señor de la Misericordia“, ubicado en la provincia constitucional del Callao.

Limitación socioeconómica

La población procede de un estatus de clase media, cuyos habitantes laboran principalmente en actividades comerciales, en cuanto al nivel educativo la mayoría tiene secundaria completa y algunos de educación superior.

Delimitación poblacional

La investigación se realizó con los estudiantes del nivel inicial concentrándose principalmente en los niños de 3 años.

Delimitación temporal.

La presente investigación se realizó en el período temporal comprendido en el año 2018.

1.5. ANTECEDENTES

En la institución educativa N°073 “Señor de la Misericordia “Callao, se consultó a la directora y a las profesoras sobre el tema de nuestra investigación El juego y el aprendizaje de la matemática, para corroborar si hay antecedentes del estudio a investigar. Por lo tanto, según se manifiesta la directora y profesoras que no hay trabajos sobre el tema.

1.6. OBJETIVOS

1.6.1. Objetivo general

OG: Determinar en qué medida el juego influye en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

1.6.2. Objetivos específicos

OE1: Determinar en qué medida el juego influye en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Cantidad en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

OE2: Determinar en qué medida el juego influye en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

OE3: Determinar en qué medida el juego influye en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Ges de Datos e Incertidumbre en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

El problema estudiado ha conducido a indagar en algunos antecedentes, habiendo encontrado los siguientes:

Internacionales

Arévalo y Carreazo (2016), presento la tesis: “El Juego Como Estrategia Pedagógica Para El Aprendizaje Significativo En El Aula Jardín “All Del Hogar Infantil Asociación De Padres De Familia De Pasacaballos” Universidad de Cartagena (CREAD) licenciatura en pedagogía infantil, Colombia.

Tiene como objetivo principal el analizar las causas existentes por las cuales los estudiantes del aula jardín All del Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballo muestran un desinterés por las actividades académicas. **Metodología de la investigación**

Nuestro proyecto está basado en la metodología de investigación cualitativa de carácter descriptivo porque esta permite al investigador predecir el comportamiento (de los niños), por otro lado porque los métodos de investigación incluyen experimento y encuesta y por último los resultados son descriptivos y pueden ser generalizados.

Llego a la siguiente conclusión:

El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Pero ¿por qué es importante y qué les aporta? Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. Los niños tienen necesidades hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las

cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación. Un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera. Esta integración que se exige en el nuevo diseño curricular está presente en El juego como estrategia de aprendizaje en el aula, lo importante allí fue que el docente visualizó y amplió sus horizontes cognitivos para que los pusiese en práctica sin mucho esfuerzo, pero sí con bastantes ganas de querer hacerlo con y por amor al trabajo. Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos. Con este proyecto queremos dar a conocer la importancia del juego para los niños de la institución educativa asociación de pasacaballo queriendo cambiar las rutinas de las clases tornando el ambiente más divertida para ellos.

Relación con la investigación

La relación que existe con mi investigación es que el juego es parte fundamental en el desarrollo de los aprendizajes de cada uno de los niños por ello es indispensable en la educación inicial, el aplicarlo con cada estudiante y de manera libre, donde el niño pueda expresar sus conocimientos de forma diferente, utilizando los espacios amplios para que puedan desplazarse libremente y con ayuda de los materiales que se le facilite la docente.

Mora (2013), presento la tesis: “El diseño sustentable en los juegos didácticos” Universidad de Palermo, maestría en diseño, Argentina.

Tiene como objetivo principal Investigar el diseño sustentable en los juegos didácticos en relación con el aprendizaje de las prácticas ecológicas en los niños escolarizados de 3-4 años.

Metodología de la investigación

La técnica metodológica adecuada para la investigación cualitativa es la entrevista en profundidad que permite adquirir y recopilar gran cantidad de información relacionada con el marco teórico y la hipótesis para el desarrollo de la tesis.

Llego a la siguiente conclusión:

El desarrollo de juegos didácticos elaborados con materiales sustentables hace un abordaje completo, comprendiendo aspectos relacionados con el desarrollo infantil, la psicología y la estimulación. Además, fomenta el desarrollo de insumos y materias primas para el diseño, materializados en objetos de enseñanza que generan en el niño un gran aliciente educativo. El diseño de los objetos como estrategia de enseñanza interactúa con el usuario siendo instrumento de aprendizaje y canal de comunicación. Gracias a la técnica de observación se puede concluir que la intervención del diseñador brinda un valioso aporte a la educación de los niños de 3 a 4 años, logrando una comunicación efectiva que conlleva la enseñanza de conceptos esenciales a través de la experiencia del juego.

Retomando la hipótesis y de acuerdo a los resultados obtenidos en las técnicas de investigación adoptadas, pudo demostrarse que el diseño sustentable aplicado a los juegos didácticos fomenta prácticas ecológicas en los niños escolarizados de 3 a 4 años.

En virtud de lo antes expuesto, se evidenció que el diseño sustentable en los juegos didácticos resultaría una buena herramienta

para fomentar el aprendizaje de prácticas ecológicas en los niños de 3 a 4 años de edad porque contribuye sustancialmente al desarrollo del pensamiento creativo y al cuidado del medio ambiente.

El juego acompaña la vida de todo ser humano, conformando un conjunto de actos comunicativos que enriquecen la formación de la personalidad. En el presente trabajo se abordan varios temas relacionados con el desarrollo de los juegos, niños, pedagogía, psicología, juguetes, ecología; los mismos que han sido expuestos e investigados convirtiéndose en instrumentos de aprendizaje y comunicación.

Asimismo, luego del reconocimiento de ciertos análisis en el sistema educativo para la etapa preescolar de los niños de 3 a 4 años en lo que respecta a promover hábitos ambientales y, posteriormente, conocer los métodos y teorías sobre el aprendizaje en niños, los juegos didácticos que actualmente son utilizados por los docentes en las instituciones educativas –y a su vez las actividades que enseñan para fomentar prácticas ecológicas– resultan apropiados para generar conocimiento.

Se analizó al diseño sustentable en los juegos didácticos como herramienta educativa para el aprendizaje de prácticas ecológicas en los niños. El hecho de haber analizado juegos didácticos de madera, tela y cartón diseñados con materiales sustentables para dicha edad nos permitió dar cuenta y observar que efectivamente poseen características primordiales para el cuidado del medio ambiente e incluyen instrucciones explicativas con las debidas certificaciones para que con ayuda del educador sean debidamente utilizados en el aula.

De acuerdo a las observaciones realizadas, los juegos didácticos elaborados con materiales sustentables contribuyen al desarrollo lógico del niño, permitiendo ampliar su cultura general ecológica. Pudo comprobarse que los juegos didácticos son de gran valor para el aprendizaje, desarrollan el coeficiente de aprendizaje permitiendo más actividades y destrezas que los juegos comunes. Al ser aplicado a los

juegos didácticos, el diseño sustentable fomenta prácticas ecológicas en los niños de 3 a 4 años. Asimismo estos juegos poseen un gran valor educativo para el niño, desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es una actividad vital espontánea y permanente del niño en sus primeras etapas de desarrollo, ayuda al desenvolvimiento de sí mismo, a adquirir nuevos conocimientos.

Un punto importante en el desarrollo del proyecto reside en que la investigación formal constó de información obtenida de las entrevistas que se realizaron a especialistas y a una psicóloga. Ello permitió delimitar con claridad el verdadero problema: para fomentar prácticas ecológicas los docentes utilizan como fuente de aprendizaje otros mecanismos tales como imágenes en vez de los juegos didácticos elaborados con materiales sustentables, por tanto allí deberá producirse una gradual sustitución de herramientas de aprendizaje para lograr mejores resultados.

Los resultados de las entrevistas realizadas arriban a la conclusión de que son los educadores el primordial vínculo de mediación que interceden en el aprendizaje entre los juegos didácticos y las prácticas ecológicas, ellos brindan a los niños consignas, elementos y juegos que les permiten crear, idear y pensar, pero siempre incorporando valores de desarrollo sustentable.

Gracias a esos nuevos procesos de diseño que intervienen en el comportamiento del niño, se analizaron los juegos didácticos adquiridos en jugueterías especializadas y elaborados con materiales sustentables tomando en cuenta también el cuidado del niño para su aprendizaje receptivo, de esta forma se incrementará la probabilidad de que sigan a lo largo de sus vidas con hábitos y costumbres que benefician el cuidado y la protección del medio ambiente.

Gracias al desarrollo estos juegos didácticos fue posible obtener resultados confiables en cuanto a la forma, tamaño y función de los mismos. En su proceso de diseño se hizo hincapié en la funcionalidad, practicidad e interacción adecuada del producto con el usuario final.

A modo de conclusión, en función del material teórico analizado, la investigación en jugueterías especializadas y las entrevistas realizadas a profesionales competentes en el tema, podemos afirmar que el uso de juguetes ecológicos no solo fomenta prácticas ecológicas en los niños de 3 a 4 años, sino que con ayuda de docentes y padres logra algo mucho más importante y abarcador: la toma de conciencia ecológica, concepción que incluye toda una serie de prácticas y comportamientos que, una vez adquiridas, acompañarán al niño durante el resto de su vida.

Relación con la investigación

La relación que existe con mi investigación es que utiliza el juego como medio didáctico para el niño desarrolle su creatividad con materiales que ellos mismos van a realizar para su propio aprendizaje, esto ayuda a su capacidad de razonamiento, además que fomenta aprendizaje ecológico de los estudiantes.

Delgado y López (2013), presento la tesis: “El Juego Como Generador De Aprendizaje En Preescolar.” Universidad Mariana, Colombia. Tiene como objetivo de dar a conocer su aporte e importancia como generador de aprendizaje, siendo una estrategia pedagógica fundamental y significativa dentro de la construcción de conocimientos de los niños y niñas en edad preescolar en Colombia, abordando el juego como eje central.

Llego a las siguientes conclusiones:

El juego se puede definir desde muchos puntos de vista; en esta ocasión será abordado como una valiosa estrategia pedagógica y didáctica, para iniciar al niño y a la niña de edad preescolar en el proceso de construcción de conocimiento. Mediante el juego se busca

un pensamiento investigativo, constructivo e íntegro, no un pensamiento lineal y repetitivo, ni amoldar al estudiante de preescolar a metodologías reguladas; con el juego se busca acercar al niño y a la niña al conocimiento a través de sus propias experiencias, teniendo en cuenta sus intereses y necesidades, respetando su individualidad, autonomía, llevándolo a la observación, reflexión, acción y evaluación de sus vivencias, permitiéndole el reconocimiento y valoración de aptitudes y habilidades, además, los comportamientos espontáneos de participación, interacción, creatividad y expresión que se manifiestan en el juego. En otras palabras, Delgado (2011), considera que “la infancia no es un simple paso a la edad adulta, sino que tiene valor por sí misma y es donde se encuentran las claves para convertirse en personas que vivan adecuadamente en el mundo del mañana”. El mundo del niño y de la niña gira en torno al juego, siendo éste su razón de vida; por eso al ingresar al preescolar manifiestan un gran deseo por descubrir, y es así como empiezan a explorar todo lo que los rodea, por lo tanto, es de vital importancia la implementación de actividades que involucren el aspecto mencionado con la finalidad de generar aprendizajes significativos.

Relación con la investigación

La relación que existe con mi investigación es que el juego resulta una estrategia pedagógica y didáctica donde los estudiantes podrán explorar sus conocimientos de la forma en la que más les gusta, el juego, esta actividad es un método fácil de hacer que los niños y niñas muestren interés por ello se utiliza en todas las áreas como factor primordial y más en el nivel inicial.

Gómez (2012), presento la tesis: “Didáctica De La Matemática Basada En El Diseño Curricular De Educación Inicial – Nivel Preescolar” Universidad de León, doctorado, España.

Metodología de la investigación

El siguiente modelo de investigación cuasi experimental, una de carácter cuantitativo, en la que se presentan mediante diferentes análisis, de tipo estadístico y descriptivo, los datos arrojados del Pretest y Posttest aplicados a los Profesores de educación inicial, nivel preescolar, del grupo control y grupo experimental. Y otra de naturaleza cualitativa, en la que se analiza la información extraída del cuestionario de acciones realizado al Profesorado del grupo experimental.

Llego a la siguiente conclusión:

La presente investigación tiene como propósito general describir la situación actual en la Didáctica de la Matemática en educación inicial, con la finalidad de desarrollar una propuesta programática de intervención para la adquisición de la noción de número en el niño, dirigida al profesorado adscrito a las Instituciones privadas de Estado Aragua. Para ello, se plantearon unos objetivos específicos que orientaron este trabajo.

En tal sentido, se asumió un enfoque mixto, el cual nos ha permitido tener un ámbito cuantitativo, en el cual se asumió un diseño cuasi experimental. La población está conformada por 100 docentes, organizada de la siguiente manera: muestra intencional 100 docentes, 50 grupo control y 50 grupo experimental. A ambos grupos se les aplicó en principio un pretest con 66 ítems de respuesta cerradas (si / no). Posteriormente se aplicó una intervención al grupo experimental, con el desarrollo de una propuesta programática compuesta por 5 sesiones de trabajo, 3 teóricas y 2 prácticas.

De esta manera, en este apartado se ha presentado un cuadro de variables donde se indican las ocho categorías abordadas:

- 1.- Pensamiento matemático.
- 2.- Principios de enseñanza.
- 3.- Técnicas para contar.
- 4.- Claves del trabajo constructivista en el aula.
- 5.- Evaluación de métodos para la Didáctica de la Matemática.
- 6.- Didáctica de la Matemática.
- 7.- Procesos matemáticos en diseño curricular.
- 8.- El trabajo del Docente en la Didáctica de la Matemática.

Relación con la investigación

La relación que existe con mi investigación es que sabiendo que los estudiantes son tan importantes como los docente al cual también se le plantean diferentes alternativas para poder interactuar con los estudiantes, para ello el uso del diseño curricular el cual fue de mucho apoyo además de estrategias que debe desarrollar la docente con los estudiantes.

González y Medina (2012), presento la tesis: “El Desarrollo Del Pensamiento Matemático En El Niño De Preescolar.” Universidad Pedagógica Nacional, licenciada en educación preescolar, Colombia.

El objetivo es dar a conocer el documento sobre el desarrollo del pensamiento matemático en el niño de preescolar para que las docentes y padres de familia conozcan la importancia que tiene involucrar el juego en sus actividades escolares diarias.

Metodología de la investigación

La metodológica a para la investigación es cualitativa

Llego a la siguiente conclusión:

El presente trabajo fue elaborado porque se ha observado durante nuestra labor docente la dificultad que los niños tienen para aprender matemáticas y la base principal de dicho problema va enfocada a que las docentes de la escuela Leonardo da Vinci aplican actividades sedentarias, disminuyendo la posibilidad de desarrollar su pensamiento matemático de una forma divertida, y la mayoría de las docentes que trabajan en escuelas particulares se enfocan a los ejercicios en el cuaderno pegando papelitos, coloreando, rellenando o uniendo con líneas.

No se pretende decir que esto es malo porque realmente no lo es, también este tipo de ejercicios son básicos para el aprendizaje del niño, por lo que las maestras de grupo deben dar la oportunidad de trabajar con actividades que vayan encaminadas a lo vivencial y significativo por medio del juego, se debe evitar el trabajo excesivo en los cuadernos y libros porque ello provoca que los pequeños se aburran de siempre hacer actividades rutinarias como el colorear figuras o hacer planas de números.

Es por eso que nos interesa investigar y conocer aportes teóricos y prácticos relativos al pensamiento matemático del niño preescolar, esto se ha observado dentro del grupo Preescolar II, al saber, cómo es que se debe trabajar dentro de la Escuela Jardín de Niños Leonardo da Vinci, nos dimos cuenta que no es la mejor manera de hacerlo, ya que existe un temario para cada uno de los grupos de la escuela Preescolar I, II y III con actividades muy específicas que se han llevado desde hace dos ciclos escolares pasados.

Al observar las actividades establecidas en dichos temarios nos pudimos percatar que todas están enfocadas a ser comprendidas o razonadas desde actividades en el cuaderno y libro.

Son tantas actividades que en ocasiones no da tiempo de reforzar en el patio haciendo juegos relacionados con los temas vistos durante el día, es por eso que con este trabajo se realizara una investigación documental acerca de los beneficios que tiene el juego para el

desarrollo del niño, demostrando como se relaciona con el Programa de Educación Preescolar 2004 y por ultimo le daremos un enfoque a los temas principales en relación con la enseñanza de las matemáticas; dando una explicación teórica detallada a la directora y maestras del plantel, para lograr que se actualicen los temas y las actividades ya establecidas desde hace dos años.

Tener actividades a través del juego tiene un papel importante para el desarrollo del conocimiento infantil, pues a partir de éste, el niño construye los conocimientos esenciales que serán el apoyo de las operaciones lógico- matemáticas.

Sabemos que el aprendizaje infantil es un mundo lleno de sorpresas y saberes que le ayudan a comprender su entorno, para abstraer características y cualidades de objetos, animales y fenómenos que el niño encuentra donde interactúa como parte de la naturaleza, el aprendizaje del niño se debe de aprovechar en todo momento y no se debe desperdiciar tan preciada etapa para ofrecer conocimientos de calidad, no de cantidad.

El presente trabajo está dividido en cuatro capítulos, en el primero se puede conocer la problemática que encontramos dentro de la escuela, como la forma de trabajo que se aborda con el uso de temarios y que no es lo ideal para la aplicación y enseñanza de las matemáticas, la delimitación en la cual se explica la ubicación y distribución del edificio y por último el planteamiento del problema abordando los aspectos psicológicos, pedagógicos y social los cuales estos son de vital importancia para la docente y su planificación de actividades matemáticas.

En el segundo capítulo se trabajan los subtemas: el aprendizaje infantil enfocado a cómo es que se da la inteligencia y aprendizaje en el niño, mencionando autores como Piaget, Barbara Biber y Vigotsky, con la teoría del desarrollo de las inteligencias y las etapas de desarrollo cognitivo, la importancia de la educación preescolar, y el por qué es importante que los pequeños cursen este periodo,

específicamente en lo que se refiere a la preparación que se le ofrece al niño en este nivel y, por último, el juego como uno de los principales temas dentro de este trabajo, así como conocer los tipos de juegos y los beneficios que ofrece esta herramienta que se da de forma natural en todos los niños.

En el tercer capítulo se hace mención de la estructura del Programa de educación Preescolar 2004 (PEP 2004) que es el documento que permite guiar a las educadoras para realizar diversas actividades basadas en competencias de acuerdo a las capacidades, 5 potencialidades y conocimientos de los niños, basándonos en los fundamentos, los propósitos fundamentales, los principios pedagógicos. En el capítulo cuatro se expone en forma detallada el tema principal de este trabajo, iniciando con el tema de lo que es el pensamiento matemático, qué tiene de importante la lógica-matemática en el desarrollo cognitivo del niño, por qué enseñar matemáticas a los niños.

Todo esto se explica tomando ideas del autor Charlot y Brosseau que aclaran las dudas acerca de la idea errónea que algunas docentes tenemos acerca de cómo enseñar matemáticas. Otro de los subtemas de este capítulo es la representación gráfica con ejercicios como planas de números, conteo de figuras para identificar cuantas son y donde hay más o menos, unión de conceptos de cantidad y número con líneas, entre otras que es en este momento en donde se da la idea principal acerca de cómo se puede enseñar a desarrollar actividades matemáticas que se dan a partir de sus experiencias que pueda tener con los objetos a su alrededor, desarrollando su capacidad de clasificación, seriación y correspondencia, características por tamaños, tonos de color y texturas pretendiendo propiciar un conocimiento matemático apegado a su realidad.

Por último, se menciona el conteo, actividad que se desarrolla en el niño trabajando conceptos básicos de clasificación, seriación y

correspondencia con la intención de lograr un aprendizaje abstracto en el reconocimiento del número y su valor.

Por lo tanto, el niño es un activo constructor de conocimiento e interactivo con el medio familiar y social, aprende matemáticas enfrentando situaciones problemáticas que impliquen un desafío, en el cual él tenga que encontrar alternativas para resolverlo.

El niño preescolar de 4 años se encuentra en la etapa de las pre operaciones y busca la manera de representarlo y es cuando aparece la función simbólica, que consiste en la capacidad cognitiva que permite representar un objeto a través de otro, que favorece la curiosidad por darle un significado a cada objeto que cuenta y de esta manera, pasa de una representación gráfica dibujando palitos o bolitas hasta llegar al número.

Relación con la investigación

La relación que existe con mi investigación es que hace uso de diferentes actividades que ayudan a mejorar el aprendizaje de la matemática, como factor principal se realiza el juego para poder incentivar a los estudiantes a aprender y además basándose en diferentes formas de aprendizaje, utilizando diferentes alternativas para que los estudiantes puedan realizar actividades lúdicas acompañadas de los docentes.

Nacionales

Alarcón, García y Vásquez (2013), presento la tesis: “Taller juegos al aire libre para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de tres años de la I.E 252”Niño Jesús” de la ciudad de Trujillo del 2012” licenciada en educación inicial Perú.

Tiene como objetivo determinar si el taller de juegos al aire libre mejora la coordinación motora gruesa en niños de tres años de la I.E. 252 "Niño Jesús" de la ciudad de Trujillo del 2012.

Metodología de la investigación

El diseño utilizado en el presente estudio es el cuasi experimental con dos grupos: grupo control y grupo experimental, con pre y post test.

Llego a la siguiente conclusión:

Durante la aplicación del taller de juegos al aire libre (estimulo) se pudo observar que los niños disfrutaban de este tipo de juegos, lo que significa que nosotras formadoras de educación inicial debemos darle libertad sana, libre y espontánea; se socializan con sus pares, saltan, corren, mantienen equilibrio, moldean su coordinación, y es aquí en la temprana edad donde se debe incentivar estos juegos al aire libre como prioridad durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

Relación con la investigación

Esta investigación tiene como relación en que el juego es parte fundamental en el desarrollo cognitivo de los estudiantes y que toda docente de educación inicial debe darle libertad sana, libre y espontánea a los niños y niñas, para que cada uno de ellos puedan socializar, saltar, correr, mantienen equilibrio, moldean su coordinación, y es aquí en la etapa de educación inicial donde se desarrolla la motricidad de los niños para su desarrollo mediante el juego libre en donde el niño pueda explorar.

Arce y Saldaña (2014), presento la tesis: "Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E."Niño Jesús" de Trujillo en el año 2013." Universidad Nacional de Trujillo, Trujillo, Perú.

Tiene como objetivo dar a conocer que el juego de construcción influye en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E. N°252 "Niño Jesús".

Metodología de la investigación

El diseño utilizado en el presente estudio es el cuasi experimental con dos grupos: grupo control y grupo experimental, con pre y post test.

Llego a la siguiente conclusión:

1. los educandos del grupo experimental y grupo control de acuerdo a los resultados del pre test tienen un bajo nivel de creatividad; sin embargo el grupo control entra a la investigación ligeramente en mejores condiciones que el grupo experimental.
2. Los educandos del grupo experimental de acuerdo al post test lograron incrementar su creatividad en originalidad, complejidad y penetración como queda evidenciado en el puntaje promedio total de 15.64 (86.90%).
3. Los educandos del grupo control según los resultados del post test lograron mejorar mínimamente su creatividad como lo demuestra su puntaje promedio total de 4.76 (26.47%).
4. Los educandos del grupo experimental según los resultados comparativos del pre y post test lograron mejorar su creatividad en originalidad, complejidad y penetración. Como queda evidenciado en el puntaje promedio total de las diferencias de 11.78 (65.47).
5. Los educandos del grupo experimental según los resultados comparativos de las diferencias como el grupo control nos dan a conocer que después de haber aplicado el programa "juego de construcción". Lograron mejorar significativamente su creatividad, como queda evidenciado en el puntaje promedio total de las diferencias 11.73 (65.14%).

6. Las conclusiones que anteceden nos demuestran que los educandos del grupo experimental de la I.E " NIÑO JESUS" de 5 años lograron mejorar significativamente su creatividad después de haber aplicado el programa " juegos de construcción". Lo que nos demuestra la aceptación de la hipótesis alterna y el rechazo de la hipótesis nula.

Relación con la investigación

La relación que existe con mi investigación es que se utiliza el juego en el desarrollo de la creatividad del niño, buscando que el estudiante desarrolle su pensamiento libre el cual les ayuda a expresarse de manera espontánea haciendo uso de diferentes materiales que la docente les proporciona, además sabemos que para desarrollar la creatividad están haciendo uso del juego que lleva la relación en todo el proceso de aprendizaje de los niños ya que les permite aprender de manera fácil y rápido.

Bacilio (2013), presento la tesis: "influencia del programa de juegos educativos en el mejoramiento del desarrollo cognitivo de los niños de 4 años del C.E.E. "Rafael Narvárez Cadenillas" de la ciudad de Trujillo del 2012 "licenciada en educación inicial, Perú.

Tiene como objetivo determinar en qué medida la aplicación de los programas de juegos educativos influye en el mejoramiento del desarrollo cognitivo en niños de 4 años del C.E.E. "Rafael Narvárez Cadenillas" de la ciudad de Trujillo.

Metodología de la investigación

El diseño utilizado en el presente estudio es el cuasi experimental con dos grupos: grupo control y grupo experimental, con pre y post test.

Llego a las siguientes conclusiones:

1. los aspectos donde más logros obtuvieron fueron en las actividades lógicas mediante los juegos educativos.

2. procurar que las actividades y trabajos propuestos a los alumnos seas motivadores, una buena planificación y las orientaciones claras para la realización de las mismas contribuirán a que sean acogidas de buen grado.

3. para los programas de juegos educativos también se debe de tomar en cuenta elaborar los propios materiales para explotar y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Relación con la investigación

La relación que existe con mi investigación es que se utiliza el juego educativo como proceso de enseñanza que nos indica una planificación clara para la enseñanza y la recepción de ella en el proceso cognitivo de los estudiantes, mediante ello se aplica los programas de juegos educativos donde se elaboran los materiales pertinentes y necesarios para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes.

Briceño y Huamanñahui (2014), presento la tesis: “Los juegos didácticos y de roles como estrategias didácticas para desarrollar la competencia de número y operaciones en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 165 “Divino Niño Jesús” de vacas - curahuasi - 2014.” Universidad Nacional de San Agustín, Apurímac, segunda especialidad en didáctica de la educación inicial, Perú.

Tiene con objetivo realizar la deconstrucción y reconstrucción de mi práctica pedagógica a través de una propuesta pedagógica alternativa para demostrar la mejora en la competencia de número y operaciones mediante la aplicación de estrategias didácticas en los niños y niñas de 5 años de la IE. Inicial N°165 “Divino Niño Jesús” de Vacas-Curahuasi -2014.

Metodología de la investigación

El presente trabajo de investigación, se desarrolla con el diseño de la investigación-acción, nos viene impulsando a la indagación y reflexión y nos permite solucionar la problemática detectada en la deconstrucción de la práctica pedagógica.

Llego a la siguiente conclusión:

Primera: A través de un análisis crítico-reflexivo de la práctica pedagógica en el proceso de la deconstrucción a partir de la descripción registrada en los diarios de campo, permitió identificar las fortalezas y debilidades más recurrentes con relación a nuestra labor en el aula y los aprendizajes de los niños y niñas, las que me motivaron seleccionar el problema de la aplicación de estrategias didácticas para el desarrollo de la competencia de número y operaciones en los niños y niñas de 5 años.

Segunda: Mediante el análisis textual de las categorías y sub categorías, desarrolle las teorías implícitas en las cuales se sustentaban la práctica pedagógica con relación al desarrollo de la competencia de número y operaciones; en base a ello propongo reconstruir la práctica pedagógica determinando enfoques y teorías explícitas basados en los aportes de Piaget, Ausubel, Polya, Froebel y María Montessori, que sustentan la mejora en las estrategias didácticas para el desarrollo de la competencia de número y operaciones.

Tercera: La aplicación de juegos didácticos y de roles como estrategias didácticas, me permitió desarrollar la competencia de número y operaciones, cuyos resultados fueron favorables en la práctica pedagógica y el aprendizaje de los niños y niñas.

Cuarta: Al evaluar la práctica reconstruida se evidenció cambios en el que hacer docente, con relación a la competencia, enfoques, teorías que sustentan la efectividad de las estrategias didácticas y técnicas aplicadas en el presente trabajo de investigación; en ello, se demuestra el dominio de los procesos de la competencia de número y operaciones

y el uso pertinente de materiales estructurados y no estructurados que dieron resultados favorablemente en los niños y niñas.

Quinta: Al iniciar la investigación acción pedagógica el promedio de rendimiento escolar de los estudiantes estaban en inicio (C), luego de la reconstrucción de mi práctica pedagógica la evaluación de resultados alcanzó el logro previsto (A).

Relación con la investigación

La relación que existe con mi investigación es que aplica los juegos didácticos como estrategia para desarrollar aprendizaje de la matemática, esto es importante ya que esta área está muy relacionada con lo que nos rodea y se puede interactuar en un ambiente amplio donde se desarrollen las destrezas de cada estudiante.

Lachi (2015), presento la tesis: “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años”. Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, grado maestro en educación en la mención en didáctica de la enseñanza de educación inicial, Perú.

Metodología de la investigación

La metodología se fundamenta en el enfoque cualitativo educacional, de tipo aplicada proyectiva.

Llegó a las siguientes conclusiones:

La competencia de número y operaciones existe un bajo nivel de aprendizaje en los niños porque las docentes no aplican estrategias adecuadas y pertinentes para resolver problemas referidos a la clasificación, seriación y conteo en situaciones de la vida diaria.

Existe una deficiencia enseñanza de la matemática porque no tienen claro las concepciones teóricas sobre las nociones básicas.

Las teorías analizadas demuestran que el desarrollo de la competencia de número y operaciones favorece el desarrollo del

pensamiento crítico, por lo tanto los niños aprenden a resolver problemas de cualquier índole en situaciones de la vida diaria.

La estrategia de juegos tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables. Además, enseñan a conocer y transmitir las costumbres y tradiciones de la comunidad.

La propuesta de proyectos de aprendizaje es una alternativa científica para mejorar el nivel de desarrollo de la competencia de número y operaciones porque aborda la integralidad de áreas de aprendizaje de los niños ya que les permite interactuar con diferentes elementos del contexto y situaciones de la vida diaria. Por lo tanto, las docentes deben considerar los proyectos de aprendizaje a través de los juegos tradicionales como una unidad didáctica que demanda mayor planificación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es una propuesta fundamentada con el enfoque socio cognitivo y el enfoque de resolución de problemas con los pasos de Brousseau situaciones didácticas.

La propuesta fue validada con juicio de experto en el área del nivel inicial y conocedoras del tema de investigación.

Relación con la investigación

La relación que existe es que utiliza los juegos tradicionales para el aprendizaje, esto es muy interesante ya que hoy en día hemos olvidado los juegos que se solían realizar, por ello los aplica en el aprendizaje de la matemática de forma didáctica, donde el niño podrá hacer uso de su motora gruesa y además de su razonamiento para la resolución de problemas.

2.2. BASES TEÓRICAS

VARIABLE: EL JUEGO

González (2013), en su tesis menciona que el juego en Educación Infantil es el recurso más importante para trabajar, ya que los niños necesitan estar motivados, cooperar con los compañeros para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea el adecuado. Por este motivo el maestro o maestra tiene que captar la atención de los niños de forma continuada, y trabajar de forma lúdica los diferentes contenidos es la mejor opción. pág. 7

Sostiene que en la etapa de la infancia se debe utilizar como recurso el juego ya que es la etapa en la que el niño desarrolla todas sus capacidades tales como podrían ser las inteligencias múltiples en la que el niño o niña descubre su aprendizaje mediante diferentes alternativas, ya que como sabemos, aprendemos de distintas formas, por lo que una alternativa correcta es hacer que los estudiantes puedan utilizar este medio como un guía para mejorar el aprendizaje, además el uso de este método ayuda a los docentes a transmitir estos conocimientos de manera más abierta y prolongada, ya que los niños captan mejor en un ambiente cómodo donde la mayor parte del tiempo en aprender se basa en el juego.

El realizar estas actividades lúdicas no solo ayuda a los estudiantes a una mejor recepción del aprendizaje, sino que también ayuda a los docentes a desarrollar las diferentes técnicas que deben realizar para poder hacer que este aprendizaje les dure para toda la vida y no solo para un momento, el captar la atención de un niño es muy difícil ya que sabemos que les gusta explorar, descubrir y experimentar, ya que están en una etapa en donde necesitan saber muchas cosas, por lo tanto debemos aprovechar este interés de los niños para exigirnos como docentes y plantear esta mejor alternativa que tenemos como el juego.

Salas (2012), estudió el juego en los sectores para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de la IE, Callao para ello realizó un diseño cuasi experimental. Se aplicó el cuestionario

compuesto por una escala de actitudes. La muestra estuvo constituida por 48 niños donde llega a la conclusión de que la aplicación del programa jugando en los sectores ha sido eficaz para mejorar el logro de capacidades matemáticas en los niños de 4 años de una institución existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo.

Sostiene que el aprendizaje por medio del juego influye en los estudiantes en la mejora de sus capacidades matemáticas, es esto posible ya que los estudiantes aprenden mediante todo lo que nos rodea esto quiere decir que estando en los sectores desarrollan su libre capacidad de razonar, es por este motivo que no se debe dejar de lado el juego, ya que forma parte de los niños en un aprendizaje natural que ellos mismos van a construir por medio de sus experiencias, en la cual cada momento es especial para que desarrollen su concentración, con ayuda de la docente es más fácil hacer que los estudiantes quieran aprender por si solos en un aula llena de experiencias donde cada uno va a expresar sus ideas sobre cómo realizar un aprendizaje.

Úfele (2014) nos dice que los orígenes de los juegos se dan en los primeros años de vida cuando los niños y niñas comienzan a relacionarse con las personas de su entorno porque les cantan canciones, recitan poesías, rimas, la cual alguna oportunidad les cantó a ellos cuando fueron niños. Los juegos tradicionales establecen vínculos entre la familia y la comunidad porque estos juegos generalmente representan roles y actividades que ellos realicen.

También nos dice, ¿en qué momento comienza el juego? Las teorías difieren en sus respuestas a esta pregunta estableciendo el inicio del juego ya sea en el nacimiento o posterior al mismo.

Sostiene que los niños y niñas desde principios de tiempo comenzaban relacionándose con los demás y el entorno buscando e

interactuando con lo nuevo, mediante diferentes acciones en las cuales definían sus intereses basados en los juegos tradicionales donde enfatizaban los juego de roles en entorno a la familia y es cuando empiezan el aprendizaje por el medio del juego.

Dimensiones de la variable juego:

Juego motriz:

Bryant. J Craft (2014) “varios juegos implican algún modo de que los niños se puedan someter a prueba, valorizando de esta manera su aptitud, y proporcionan ímpetu necesario para varios programas dedicados a mejorar la educación física.” pág. 84

Menciona que el juego es necesario para el desarrollo cognitivo, valorando sus aptitudes y además proporcionando el juego en la educación física para desarrollar su psicomotricidad gruesa.

Ministerio de educación (2012) “La hora del juego libre en los sectores” Juego motor. El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos. Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.

Sostiene que los niños se encuentran en una etapa en la cual buscan desarrollar su psicomotricidad experimentando y buscando nuevas formas de juego, por ello el juego libre en los sectores implementa su desarrollo y su preferencia para elegir dichos juegos.

Monroy (2018), nos dice que En la actualidad existen numerosas metodologías innovadoras, pero con este trabajo se demuestra que el juego motor es fundamental para los niños de educación infantil, tanto para su desarrollo físico como para su desarrollo mental. Tras recoger y analizar toda la información obtenida se comprueba como la inclusión del juego motor en los métodos de enseñanza de hoy en día, tiene unos resultados muy beneficiosos para los alumnos de la etapa de educación infantil. El juego motor provoca una mejora en el desarrollo físico de los niños, favoreciendo la adquisición y mejora de las habilidades motrices y la maduración del esquema corporal de los niños. Esto tiene gran importancia en el aspecto pedagógico, debido a que también madura la psicomotricidad fina, lo que permite al niño realizar sus trabajos del aula de una forma más precisa y, por lo consiguiente, se obtiene una mejora en los resultados académicos. La maduración de las capacidades cognitivas y sensoriales también se ven favorecidas gracias al juego motor. Ya se ha visto que el juego motor es una pieza esencial en el desarrollo del niño pero también se puede afirmar que este tipo de juego es un elemento integrador muy importante. Los alumnos que sufren alguna discapacidad, al realizar ejercicios físicos, desarrollan una mejoría en sus capacidades físicas. Para que esto suceda es muy importante el papel del educador a la hora de conocer los límites y posibilidades de sus alumnos, sino podría desembocar en lesiones más graves. El deporte adaptado nos da todo esto, por lo que refuerza la idea de que el juego motor produce grandes beneficios en los niños de educación infantil. A parte de lo visto anteriormente, el juego motor ofrece la posibilidad de integrar al alumnado extranjero que se puede encontrar en un aula. El juego es un idioma El juego motor

como estímulo en educación infantil 28 universal, por lo que un niño, a pesar de no conocer el idioma, es capaz de socializarse y cooperar con el resto de compañeros durante el juego. El juego motor también supera limitaciones de este tipo de alumnos, como son el contacto físico. Con el continuo trabajo y los juegos cooperativos se consigue una notable mejoría en este aspecto. Ha quedado demostrado que el juego motor es un gran estímulo para los niños de la etapa de educación infantil. Sus numerables beneficios lo demuestran. Conseguir los resultados esperados no es tarea fácil por lo que el papel del educador es muy importante en este caso.

Menciona que los niños y niñas deben estar sujetos a su motricidad dando libertad en su expresión, ya que poniendo en práctica los juegos motrices para el desarrollo de su cuerpo, estimulando diferentes partes del cuerpo y obteniendo nuevos aprendizajes mediante ello. El juego motor es estimulante en la etapa infantil ya que obtiene resultados favorables en el desarrollo del niño.

Juego cognitivo:

Ramos (2016) indica que los juegos cognitivos en el desarrollo de atención en niños y niñas de 4-5 años, la mayoría de pres escolares son educados con una pedagogía tradicional, la misma que no permite que el docente se percate de algún inconveniente o dificultad en la atención de los infantes. Es por eso, que en ocasiones los docentes por desconocimiento catalogan al pre escolar con falta de atención como desatento, inquieto, hiperactivo, hasta mal criados por la conducta que presentan. En ocasiones, se presume que el infante tiene problemas en casa, escuela debido a que es un niño o niña que aparentemente está atendiendo pero su mente está en las “nubes”, sin percatarse que suele ser la falta de estrategias por parte de él o la docente para impartir conocimientos, por lo que es importante utilizar juegos cognitivos, actividades que ejerciten la mente y el cerebro que le beneficie al infante en su desarrollo de atención y evitar así un déficit de atención,

que es un trastorno que con un diagnóstico y una terapia oportuna se puede mejorar este proceso cognitivo.

Sostiene que los estudiantes son educados con la pedagogía tradicional y que por ello no tienen la experiencia necesaria para la recepción de los aprendizajes, es por eso que nos indica que los docentes deben basarse a los conocimientos acompañados de estrategias que alimenten las capacidades de los niños y niñas, tales como el juego como herramienta que permite la interacción de los niños con el material concreto, su motricidad y el contacto con diferentes ambientes que ayuden a mejorar el aprendizaje.

Ministerio de educación (2012) “La hora del juego libre en los sectores” Juego cognitivo El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos.

Menciona que en el juego libre en los sectores busca crear ambientes donde el niño desarrolle su potencial basado en el juego cognitivo donde el niño busca y explora diferentes alternativas para construir y resolver problemas mediante material concreto.

Carretero (2015) La acción del sujeto sobre los objetos lo hará consciente de su diferenciación con aquellos, en ese acto radica el punto de partida, el reconocer lo ajeno le posibilitará internalizarlo y por consecuencia conocerlo. Una acción es una transformación de un objeto que es percibida por el individuo como externa. (p.2)

Sostiene que los niños y niñas son conscientes de la diferencia entre cada cosa la cual repercute en el interés que se tome para la situación determinada, en la cual interviene el inicio del aprendizaje mediante la cognición.

Guale y Muños (2017) El nivel cognitivo se centra en procesos de pensamiento y en la conducta que refleja estos procesos. Es la base de una de las cinco perspectivas del desarrollo humano aceptadas mayoritariamente (las otras son la perspectiva psicoanalítica, la perspectiva del aprendizaje, la perspectiva evolutiva, socio biológica y la perspectiva contextual).pág. 29

Menciona que el desarrollo de los niños se da en la cognición y sus diferentes comportamientos dados en diferentes actividades, resaltando que el niño puede desarrollar su aprendizaje mejorando su proceso de recepción y por ello la importancia de diferentes estrategias para su mejora.

Juego social:

Cárdenas (2017) Desarrollar actividades lúdicas de preferencia al aire libre, en ambientes naturales donde los niños y niñas puedan hacer uso de los recursos que encuentran en el medio, esto les permitirá darse cuenta de la realidad y aprender de manera clara.

Los juegos simbólicos deben trabajarse en las áreas de comunicación y personal social con mayor frecuencia, para que los niños aprendan respecto a temas específicos, pero sobre todo para que vayan alcanzando seguridad en sus movimientos.

Sostiene que el desarrollo de actividades al aire libre y utilizando diferentes métodos para captar la atención del niño influye en su capacidad de decepcionar el aprendizaje basándose en juegos que se

citen en lugares libres para poder desarrollar las diferentes áreas curriculares.

Ministerio de educación (2012) “La hora del juego libre en los sectores” El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial.

Menciona que la hora del juego libre en los sectores desarrolla en el niño su pensamiento crítico sobre la sociedad sobre lo que lo rodea y cuando él se encuentra en esta actividad imita las diferentes actividades diarias, desarrolla su imaginación y su autoaprendizaje, los ayuda a socializar con sus demás compañeros y generar un aprendizaje esperado con valores.

VARIABLE: EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA:

Universidad de granada (2016), en el curso del desarrollo matemático infantil nos dice que Defiende que todos los niños construyen por igual estructuras lógico-matemáticas y espacio-temporales.

Distingue tres tipos de conocimiento relacionados entre sí:

Social: por transmisión oral (externo).

Físico: por los sentidos (externo).

Lógico-matemático: por abstracción reflexiva (interno).

La teoría de aprendizaje monitoriza el proceso enseñanza aprendizaje. Tradicionalmente se seguían teorías conductistas. Consecuencias: La comprensión juega un papel secundario. Se entienden caminos únicos para resolver problemas. Más tarde se tendió a teorías cognitivas. Para aplicarlas, se consideraron: La consolidación lenta del aprendizaje significativo. La distinta capacidad de cada alumno. El interés del niño por los juegos.

La responsabilidad del aprendizaje no recae únicamente en el profesorado y alumnado, sino en toda la escuela y lo que trasciende a esta: familia, instituciones, agentes sociales.

- El aprendizaje se obtiene en forma de diálogo entre iguales.
- El papel del/de la maestro/a como transmisor de conocimiento desaparece.
- La estrategia de enseñanza más extendida en este contexto es la de los grupos interactivos.

Sostiene que el aprendizaje va de la mano de todos tanto de la docente como el de la sociedad y que además deben haber diferentes métodos de aprendizaje, que la enseñanza debe ser interactiva ya hoy los niños se interesan más en los juegos y aplicándolos para el aprendizaje se reflejaría una buena educación.

Rutas de aprendizaje (2015), la matemática está presente en nuestra vida diaria y necesitamos de ella para poder desarrollarnos en él, es decir, está presente en las actividades familiares, sociales, culturales; hasta en la misma naturaleza, abarcando desde situaciones simples hasta generales, tales como para contar la cantidad de integrantes de la familia y saber cuántos platos poner en la mesa; realizar el presupuesto familiar para hacer las compras o para ir de vacaciones; al leer la dirección que nos permita desplazarnos de un lugar a otro, también en situaciones tan particulares, como esperar la cosecha del año (la misma que está sujeta al tiempo y a los cambios climáticos). E incluso cuando jugamos hacemos uso del cálculo o de la

probabilidad de sucesos, para jugar una partida de ludo u otro juego. Está claro, entonces, que la matemática se caracteriza por ser una actividad humana específica orientada a la resolución de problemas que le suceden al hombre en su accionar sobre el medio, de tal manera que el tener un entendimiento y un desenvolvimiento matemático adecuado nos permite participar en el mundo que nos rodea, en cualquiera de sus aspectos, generando a su vez disfrute y diversión. Por esta razón, nuestra sociedad necesita de una cultura matemática, ya que para integrarse activamente a una sociedad democrática y tecnológica necesita de instrumentos, habilidades y conceptos matemáticos que le permitan interactuar, comprender, modificar el mundo que lo rodea y asumir un rol transformador de su realidad, debido a que el mundo en donde vivimos se mueve y cambia constantemente. pág. 8

Menciona que la matemática es todo lo que nos rodea y que en cada espacio podemos encontrar como transmitir este aprendizaje, basándonos en diferentes estrategias que faciliten y que además transmitan a los estudiantes un ambiente de disfrute y diversión, tomando en cuenta los instrumentos que se necesiten y las diferentes habilidades de los niños y niñas.

Diseño Curricular Nacional (2009 -2015) Los niños, a partir de los 3 años, llegan a la institución educativa con conocimientos diversos que aprenden de la familia, los compañeros, los medios de comunicación, especialmente la televisión, el Internet y los juegos, ya sean físicos o electrónicos. Todos esos conocimientos se organizan formando estructuras lógicas de pensamiento con orden y significado. Es aquí que la matemática, cobra importancia pues permite al niño comprender la realidad sociocultural y natural que lo rodea, a partir de las relaciones constantes con las personas y su medio. Las primeras percepciones (visuales, auditivas, táctiles, gustativas, olfativas) formarán conceptos

que irán desarrollando las estructuras del razonamiento lógico matemático.

El área debe poner énfasis en el desarrollo del razonamiento lógico matemático aplicado a la vida real, procurando la elaboración de conceptos, el desarrollo de habilidades, destrezas, y actitudes matemáticas a través del juego como medio por excelencia para el aprendizaje infantil. Debe considerarse indispensable que el niño manipule material concreto como base para alcanzar el nivel abstracto del pensamiento.

El área de Matemática proporciona las herramientas para la representación simbólica de la realidad y el lenguaje, facilita la construcción del pensamiento y el desarrollo de los conceptos y procedimientos matemáticos. Es por esto, que se debe favorecer la comunicación matemática desde el uso correcto del lenguaje.

El desarrollo de estructuras lógico matemáticas en Educación Inicial se traduce en:

- Identificar, definir y/o reconocer características de los objetos del entorno.
- Relacionar características de los objetos al clasificar, ordenar, asociar, seriar y secuenciar.
- Operar sobre las características de los objetos, es decir, generar cambios o transformaciones en situaciones y objetos de su entorno para evitar asociarla exclusivamente a la operación aritmética.

Los conceptos, las habilidades y las actitudes matemáticas son necesarios para que el niño pueda resolver problemas que se le presentan en la vida cotidiana de manera pertinente, oportuna y creativa. (p.130)

Sostiene que los niños y niñas llegan con diferentes aprendizajes tanto de lo que les enseñan en casa como del internet y otras tecnologías por lo tanto de debe considerar un aprendizaje significativo con diferentes instrumentos, además ponen énfasis en el pensamiento

lógico donde los niños puedan identificar problemas y buscar una solución.

González (2013) menciona que Los fundamentos del pensamiento matemático están presentes en los niños desde edades muy tempranas. Como consecuencia de los procesos de desarrollo y de las experiencias que viven al interactuar con su entorno, desarrollan nociones numéricas, espaciales y temporales que le permiten avanzar en la construcción de nociones matemáticas más complejas. (p. 21)

Sostiene que el pensamiento matemático se encuentra en los niños desde sus primeros años, la cual lo refleja en sus diferentes actividades y que se debe reforzar con ayuda de materiales que fomenten su desarrollo y su experiencia con lo que lo rodea.

Schunk (2012), menciona que “El aprendizaje es un cambio perdurable en la conducta o en la capacidad de comportarse de cierta manera, el cual es resultado de la practica o de otras formas de experiencia” pag.3

Gervasi (2012) menciona que la didáctica de la matemática como disciplina científica ha tenido un importante desarrollo en los últimos años a partir de los trabajos de los matemáticos franceses. Desde ese marco teórico es que se trata de dar a los problemas de la enseñanza de la matemática un enfoque didáctico.

Es indudable la importancia del nivel inicial en la sociedad actual. En ese contexto cobra relevancia la función de los contenidos.

En este momento coexisten distintas posturas basadas en teorías diferentes. En ocasiones se proponen actividades, caracterizadas como innovaciones, de las cuales a veces no se conocen fundamentos y objetivos, también se desdeñan otras sin tener un motivo realmente

valido. Lo cierto es que estas circunstancias marcan la necesidad de aclarar los conceptos.

La propuesta matemática para el nivel inicial estuvo orientada durante muchos años, por una concepción que insistía en la etapa pre numérico, y que por lo tanto prescribía no usar los números en esa etapa.

En la actualidad el docente debe incluir contenidos, tales como conteo, cifras, sistemas de numeración. Objetivos culturales, contenidos socialmente significativos, que rodean al niño. Es necesario que además conozca las ideas que tienen los niños sobre esos conceptos.

El docente se encuentra ante el desafío de organizar su tarea a partir de la inclusión de los contenidos y de su enseñanza. Para ello deberá establecer diferencias teórico- conceptuales que le permitan construir criterios sólidos, para que de ese modo pueda analizar, seleccionar las diferentes propuestas para encarar el trabajo matemático.

Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el Área de Matemática El marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza y aprendizaje corresponde al enfoque centrado en la resolución de problemas²⁹, el cual se define a partir de las siguientes características:

- La matemática es un producto cultural dinámico, cambiante, en constante desarrollo y reajuste.
- Toda actividad matemática tiene como escenario la resolución de problemas planteados a partir de situaciones, las cuales se conciben como acontecimientos significativos que se dan en diversos contextos. Las situaciones se organizan en cuatro grupos: situaciones de cantidad; situaciones de regularidad equivalencia y cambio; situaciones de forma, movimiento y localización; y situaciones de gestión de datos e incertidumbre.
- Al plantear y resolver problemas, los estudiantes se enfrentan a retos para los cuales no conocen de antemano las estrategias de

solución; esto les demanda desarrollar un proceso de indagación y reflexión social e individual que les permita superar las dificultades u obstáculos que surjan en la búsqueda de la solución. En este proceso, el estudiante construye y reconstruye sus conocimientos al relacionar, reorganizar ideas y conceptos matemáticos que emergen como solución óptima a los problemas, que irán aumentando en grado de complejidad.

- Los problemas que resuelven los niños y niñas pueden ser planteados por ellos mismos o por el docente, lo que promueve la creatividad, y la interpretación de nuevas y diversas situaciones.
- Las emociones, actitudes y creencias actúan como fuerzas impulsoras del aprendizaje.'

Menciona que la matemática es un área curricular lleno de expectativas y aprendizajes para los niños y niñas que no solo se centra en una cosa sino en todo esto y lo social como en lo cultural y que refleja todo el conocimiento desde las primeras épocas, influye en la resolución de problemas buscando en el niño su interés y reflexión, además interactúa con sus pensamientos y su creatividad dando rienda suelta a su imaginación y sus conocimientos.

Dimensiones del Aprendizaje de la matemática:

Resuelve problemas de cantidad:

Pérez y Ramírez (2012), sostienen que las Estrategias de enseñanza de la resolución de problemas matemáticos. Fundamentos teóricos y metodológicos.

Partiendo de esta idea, es posible decir que el docente tiene en sus manos la maravillosa tarea de despertar la curiosidad de sus estudiantes a través del planteamiento de problemas matemáticos. Para ello, es importante que le presente a sus estudiantes situaciones variadas y que estimulen la reflexión, pero también es necesario que

les proporcione las herramientas y recursos que les anime a descubrir por sí mismos las soluciones a los problemas presentados. En este sentido, se hace imprescindible que el maestro conozca, las diversas estrategias de resolución de problemas que han propuesto investigadores y expertos en el área.

Valorando lo planteado por Pérez y Ramírez nos dice que los docentes deben aprovechar todos los métodos posibles para que puedan llegar a los estudiantes, así podrán tener la capacidad de desarrollar el razonamiento de manera más fácil con su ayuda, ya que el docente es el que busca las estrategias correctas para captar la atención de cada uno de los niños y niñas y así transmitir el conocimiento.

Currículo Nacional (2016), define que Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas muestran interés por explorar los objetos de su entorno y descubren las características perceptuales de estos, es decir, reconocen su forma, color, tamaño, peso, etc. Es a partir de ello que los niños empiezan a establecer relaciones, lo que los lleva a comparar, agrupar, ordenar, quitar, agregar y contar, utilizando sus propios criterios y de acuerdo con sus necesidades e intereses. Todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad. Este aprendizaje se va volviendo más complejo de acuerdo con el desarrollo del pensamiento del niño. Los criterios que utiliza para establecer dichas relaciones entre los objetos se amplían y se van haciendo cada vez más precisos. Por ejemplo, al comparar un niño dos elementos, al inicio su atención podría estar centrada únicamente en su uso; sin embargo, a medida en que su percepción se va haciendo más fina, puede reconocer otros detalles que antes no había podido observar, como los diferentes matices de un color, lo cual le permitirá establecer nuevas relaciones. Del mismo modo, en estas edades los niños y niñas desarrollan gradualmente la noción de tiempo, a partir de sus vivencias y

experiencias cotidianas, estableciendo relaciones entre las actividades que realizan y su temporalidad. Ellos saben que después de la lonchera viene la hora del recreo y que falta poco para la salida. Poco a poco, podrán ubicar mejor el “antes” de la lonchera o “después” del recreo, así también el “ayer” llovió, “hoy” estuvimos todos o “mañana” nos vamos de paseo. Por ello, en los servicios educativos se busca generar situaciones que inviten a los niños y niñas a resolver retos o desafíos que sean de su interés, en los que puedan establecer relaciones, poniendo en juego sus ideas y estrategias para agrupar, ordenar, comparar, pesar, agregar o quitar cantidades utilizando material concreto. Así también, se procura promover que puedan compartir sus experiencias manifestando sus estrategias, procedimientos y resultados, usando su propio lenguaje y diversas representaciones. Asimismo, es importante organizar y anticipar a los niños las diferentes actividades que realizarán como parte de la jornada diaria, lo que les brinda la oportunidad para expresar las relaciones que establecen acerca del tiempo. En el desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de Cantidad”, los niños y las niñas combinan, principalmente, las siguientes capacidades: Traduce cantidades a expresiones numéricas, Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, y usa estrategias y procedimientos de estimación cálculo.

Menciona que esta competencia desarrolla en los niños la exploración conociendo ellos mismos diferentes maneras de poder descubrir las diferentes características de las cosas, además de que los niños y niñas expresan las diferencias en las características como en las formas, colores, tamaño, por ello se debe considerar el pensamiento crítico del niño para el resultado.

Resuelve problemas de forma, movimiento y localización:

Currículo Nacional (2016), sostiene que Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas van estableciendo relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que están en su entorno. Es durante la exploración e interacción con el entorno que los niños se desplazan por el espacio para alcanzar y manipular objetos que son de su interés o interactuar con las personas. Todas estas acciones les permiten construir las primeras nociones de espacio, forma y medida. En estas edades, los niños desarrollan nociones espaciales al moverse y ubicarse en distintas posiciones, desplazarse de un lugar a otro y al ubicar objetos en un determinado lugar. De esta manera, los niños pueden estimar ubicaciones y distancias: comunican si él está “cerca de” su amigo, si su lonchera está “lejos” de su mesa o si la docente está “al lado” de la pizarra. Así también, utilizan expresiones que hacen referencia a los desplazamientos que realizan y comprenden las expresiones “hacia adelante”, “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro”. Del mismo modo, al observar los diversos elementos de su entorno y manipular objetos, van identificando algunas de sus características perceptuales como la forma y tamaño. De esta manera, hacen uso de este conocimiento en diferentes situaciones de la vida cotidiana: al construir con bloques, al expresar que la naranja tiene la misma forma que su pelota o que la mesa tiene puntas. Igualmente, al reconocer las características de los objetos con relación a la longitud, pueden compararlos entre sí y utilizar expresiones como “esta sogá es más larga que la otra”, “mi cabello es más corto que el tuyo”. Por ello, en los servicios educativos, se busca promover situaciones que sean de su interés, que les permitan construir formas, reconocer la posición de objetos y personas con relación a ellos y otros elementos de su entorno, comparar el tamaño y la forma de los objetos, o realizar desplazamientos en el espacio, así como comunicar sus ideas sobre las formas y el espacio usando su propio lenguaje y con diversas representaciones. En el desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de movimiento, forma y localización”, los niños y

las niñas combinan, principalmente, las siguientes capacidades: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones, Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas, y Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

Por su parte el Currículo Nacional nos plantea la relación que existe en esta competencia en la que los estudiantes pueden reconocer las diferentes formas de las cosas y los espacios a utilizar, en ello se descubre la posición de los objetos donde con ayuda del docente se podrá realizar diferentes estrategias para la realización de su contenido de la matemática, ahora sabemos que podemos emplear diferentes materiales que pueden ser de uso exclusivo para cada tema o también utilizar cualquier objeto que podamos hallar en el aula, donde los estudiantes podrán observar el contexto donde se realiza la clase y experimentar sus conocimientos por lo real.

Sabemos también que el uso de los materiales es indispensable para el desarrollo de una sesión de clase en la cual se halla las formas el movimiento y la localización para desarrollar el pensamiento y la creatividad en los niños, pero también podemos hacer uso de nuestro cuerpo para saber dónde nos localizamos y poder desplazarnos de un lugar a otro, usando recursos reciclados donde el niño y niña experimenten el aprendizaje de manera diferente y nueva.

Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre:

Currículo Nacional (2016), Consiste en que el estudiante analice datos sobre un tema de interés o estudio o de situaciones aleatorias, que le permitan tomar decisiones, elaborar predicciones razonables y conclusiones respaldadas en la información producida. Para ello, el estudiante recopila, organiza y representa datos que le dan insumos para el análisis, interpretación e inferencia del comportamiento

determinista o aleatorio de la situación usando medidas estadísticas y probabilísticas.

Sostiene que los niños y niñas deben obtener diferentes resultados de acuerdo a lo que ellos mismos puedan analizar, mediante predicciones y organizando una interpretación para obtener un resultado.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS UTILIZADOS

Juego: es una actividad placentera, física y cognitiva que permite que las personas puedan recrearse y desarrollar su motricidad y su cognición.

Además desarrolla la capacidad intelectual, ya que el juego representa una actividad en la que se desarrollan las diferentes habilidades que van de la mano con cualquier aprendizaje que se quiera realizar ya que hace uso de movimiento y recreación.

Motor: es el desarrollo fundamental del ser humano, el cual se divide en motricidad fina y gruesa, la que nos permite abordar el movimiento y capacidad de las manos, dedos y el cuerpo, de manera que podamos desarrollar físicamente capacidades de movimiento y destreza.

Cognitivo: es la capacidad de razonamiento en el cual desarrollamos la memoria, el pensamiento, la comunicación que nos permite buscar una respuesta y una solución a un factor indicado.

Social: se conoce el término como factor que influye en el desarrollo de la convivencia de las personas halladas en una sociedad cultural donde las personas desarrollan vínculos de amistad.

Matemática: es el área que se utiliza en todo el mundo para poder resolver diferentes problemas tanto en el lado científico como en la vida diaria, la matemática está relacionada en todos los ámbitos, además de estar vinculada con áreas que no tienen mucha relación.

Aprendizaje: es el proceso mediante el cual el ser humano desarrolla diferentes capacidades mediante el estudio de cualquier

área o tema, el aprendizaje es el medio por el cual las personas desarrollan diferentes conocimientos y estrategias que ayudan a la mejora de la educación personal.

Problema: en relación a la matemática lleva a cabo el proceso de poder resolver diferentes inconvenientes que se presentan para la solución y la aplicación de los términos que se utilizan, para llegar a una explicación o demostración exacta hallada como resultado.

Relación: es el enlace para vincular un resultado con otro de manera que se pueda hallar una similitud para poder desarrollar una respuesta conjunta a los resultados.

Competencia: se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades con el fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético. (Currículo Nacional 2016, pag.21)

Forma: tiene relación a la geometría, una rama de la matemática que se relaciona con el perímetro de los objetos para tener como conocimiento su diseño, estructura, margen o figura de cualquier objeto.

Movimiento: es el desplazamiento o cambio de posición que se pueda realizar una persona u objeto en un contexto y tiempo determinado.

Localización: es el lugar donde se encuentra específicamente una persona o cosa, esto ayuda a poder orientarse a un medio determinado.

Capacidad: Son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Estas capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias que son operaciones más complejas. (Currículo Nacional 2016, pag.21)

2.4 SISTEMA DE HIPÓTESIS

2.4.1. Hipótesis general

HG: La aplicación del juego influye significativamente en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

2.4.2. Hipótesis específica

HE1: La aplicación del juego influye significativamente en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Cantidad en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

HE2: La aplicación del juego influye significativamente en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

HE3: La aplicación del juego influye significativamente en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Gestión de Datos e Incertidumbre en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

2.5. VARIABLES (DEFINICIÓN CONCEPTUAL Y OPERACIONAL)

Variable Independiente: El Juego

Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Dimensiones e indicadores

Tabla 4 Dimensiones e indicadores de la variable del juego.

Dimensiones	Indicadores	Sesiones de aprendizaje
Juego Motriz	Tono y fuerza muscular	Aplicación de 12 Sesiones del juego en la matemática.
	Coordinación	
	Equilibrio	
Juego Cognitivo	Comprende Memoriza Aprende	
Juego Social	Desarrolla la comunicación Aparecen los vínculos de amistad. Interactúa	

Fuente: Elaboración propia.

Variable Dependiente: Aprendizaje de la Matemática

Ausubel (1965) propone la enseñanza por descubrimiento, donde el aprendizaje sea el fruto de un proceso de resolución de problemas.

Encontramos así otra forma de enseñanza matemática para conseguir e aprendizaje significativo.

Dimensiones e indicadores.

Tabla 5 Dimensiones e indicadores de la variable Aprendizaje de la matemática.

Fuente: Elaboración propia.

Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Resuelve problemas de cantidad	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.	1	Incorrecta=1 Correcta=2
	Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta el número 3.	2	
	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “mucho, pocos”.	3	
	Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y clasificar.	4	
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Expresa su ubicación entre objetos y personas usando: “adelante de o atrás de”.	5	Incorrecta=1 Correcta=2
	Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones “arriba, abajo”.	6	
	Reconoce la noción cerca y lejos utilizando su cuerpo para ubicarse	7	
	Utiliza material concreto para ubicarlos dentro y fuera	8	

Resuelve	Identifica datos referidos a la		Incorrecta=
problemas de	información de su preferencia en	9	1
gestión de datos	situaciones cotidianas y del aula,	10	Correcta=2
e incertidumbre	expresándolos en listas, con	11	
	materiales concretos.	12	
	Elige situaciones de su		
	interés, de su aula para recoger		
	datos cualitativos.		
	Expresa con sus propias		
	palabras lo que comprende sobre		
	la información contenida en		
	listas.		
	Expresa la longitud de dos		
	objetos largo y corto		

CAPÍTULO III
METODOLOGIA EMPLEADA

3.1. NIVEL Y TIPO DE INVESTIGACION:

3.1.1. Tipo y niveles de investigación

3.1.1.1. Tipo de Estudio. -

El tipo de estudio elegido en la presente investigación es aplicado. Según Sánchez y Reyes (2006) “la investigación aplicada “busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar; le preocupa la aplicación inmediata sobre una realidad circunstancial antes que el desarrollo de un conocimiento de valor universal” (p. 222)

3.1.1.2 Nivel:

Explicativa. - Según Morales (2010), la investigación explicativa intenta dar cuenta de un aspecto de la realidad, explicando su significatividad dentro de una teoría de referencia, a la luz de leyes o generalizaciones que dan cuenta de hechos o fenómenos que se producen en determinadas condiciones.

3.2 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño de la investigación es pre experimental. Sobre el particular, Hernández, Fernández y Baptista (2014) señalan que es el “Diseño de un solo grupo cuyo grado de control es mínimo. Generalmente es útil como un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad”. Es decir, se trata de un grupo único en el cual se va a aplicar el experimento (p. 141)

El diagrama representativo de este diseño es el siguiente:

G.E.: O₁ — X — O₂

Donde:

G.E.: El grupo experimental

O₁: Resultado del Pre test

O₂: Resultados del Pos test

-X- : Estímulo o intervención

3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1. Población:

En el presente estudio la población comprende a todos los estudiantes matriculados del II ciclo de educación Básica regular de la I.E.I N°073 “Señor de la Misericordia” callao-2018

Tabla 6 Población de niños y niñas de 3 años. Institución educativa inicial N°073 “Señor de la Misericordia

Grado	Niños y niñas	%
Aula de 3 años paz	33	35.48
T.M		
Aula de 3 años amistad T.M	34	36.56
Aula de 3 años amistad T.T	26	27.96
Total	93	100%

Fuente: Elaboración propia.

3.3.2 Muestra

Tabla 7 Muestra de niños y niñas de 3 años. Institución educativa inicial N°073 “Señor de la Misericordia”

Grado	Niños y niñas	%
Aula de 3 años	33	100
Total	33	100

Fuente: Elaboración propia.

3.4 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

3.4.1 Método científico:

Severo Iglesias (1981) señala: "El método es un camino, un orden, conectado directamente a la objetividad de lo que se desea estudiar. Las demostraciones metodológicas llevan siempre de por medio una afirmación relativa a las leyes del conocimiento humano en general..." (p. 55).

3.4.2 Método deductivo:

De acuerdo a Ander-Egg, (1997) "es el razonamiento que, partiendo de casos particulares, se eleva a conocimientos generales. Este método permite la formación de hipótesis, investigación de leyes científicas, y las demostraciones. La inducción puede ser completa o incompleta". (p. 97)

3.4.3 Método analítico:

Según Abad (2009) "Se distinguen los elementos de un fenómeno y se procede a revisar ordenadamente cada uno de ellos por separado". (p. 94)

3.4.4 Método estadístico:

Según Sampieri (2006), Permite agrupar la información de manera metodológica para tabular y someterlo a analizarlos estadísticamente. (p. 290)

3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.5.1 Técnicas.

En la investigación utilizamos la siguiente técnica.

Observación: según Hernández y otros (2006) registro sistemático válido y confiable de comportamiento o conducta manifiesta. Sobre recolecta información sobre la conducta más que de percepciones. (p. 288)

3.5.2 Instrumentos.

Para la presente investigación utilizamos el siguiente instrumento.
Ficha de observación.

3.6 MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS

El método que se utilizó para el análisis de datos fue estadístico, en sus dos niveles: Descriptivo e Inferencial. Siguiendo el protocolo siguiente:

- a. Se tabularon y organizaron los datos en una matriz de datos donde se consignaron los resultados de las dos variables materia de estudio.
- b. Luego se procedió al procesamiento de los datos y a la sistematización obtenida de la prueba aplicada; acto seguido se estructuró tablas univariadas en el cual se consignarán tanto frecuencias absolutas como porcentuales siguiendo el hilo conductor de los objetivos e hipótesis planteadas en la

investigación; luego se establecerá el contraste de las hipótesis mediante la prueba de rangos de Wilcoxon para determinar el la efectividad de las actividades de teatro escolar.

a. Finalmente se consigna los gráficos de barras en los cuales se indica los respectivos valores porcentuales de las opiniones de los docentes con su respectiva interpretación.

Guía de observación para medir el aprendizaje de la matemática

1. **Finalidad:** La presente tiene por finalidad, recoger datos relevantes y suficientes respecto el aprendizaje de la matemática (2º VARIABLE), información que servirá para la tesis “Influencia del juego en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018”.

2. **Instrucciones:** Marca con x en los casilleros, según criterios que estime convenientemente o se acerquen a la respuesta correcta; sabiendo que:

1: Inicio 2: Proceso 3: Logro

Tabla 8 Cuestionario de aprendizaje de la matemática

ITEMS	PUNTAJE		
	1	2	3
DIMENSIÓN: Resuelve problemas de cantidad			
1 Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.			
2 Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta el número 3.			
3 Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “mucho, pocos”.			
4 Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y clasificar.			
DIMENSIÓN: Resuelve problemas de forma movimiento y localización			
5 Expresa su ubicación entre objetos y personas usando: “adelante de o atrás de”.			
6 Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones “arriba, abajo”.			
7 Reconoce la noción cerca y lejos utilizando su cuerpo para ubicarse			
8 Utiliza material concreto para ubicarlos dentro y fuera			
DIMENSIÓN: Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre			
9 Identifica datos referidos a la información de su preferencia en situaciones cotidianas y del aula, expresándolos en listas, con materiales concretos.			
1 Elige situaciones de su interés, de su aula para recoger datos cualitativos.			
1 Expresa con sus propias palabras lo que comprende sobre la información contenida en listas.			
1 Expresa la longitud de dos objetos largo y corto			

Fuente: Elaborado en base al marco teórico.

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

I. Identificación:

- 1.1 Nombre: Modalidad: Educación Básica Regular.
- 1.2 Nivel: Educación inicial.
- 1.3 Edad: 3 años
- 1.4 Institución Educativa: N°073 “Señor de la Misericordia”
- 1.5 Localización: Previ, Callao
- 1.6 Fecha de elaboración: 5 de Noviembre
- 1.7 Fecha de validación: 8 de Noviembre
- 1.8 Tipo de prueba: Guía de Observación
- 1.9 Autora: Mejía Vásquez Diana Karolina

II. Justificación:

El instrumento “EL juego y el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N°073 Señor de la Misericordia, callao 2018.” ha sido diseñado para recoger información referente a el aprendizaje de la matemática en los niños de 3 años del nivel inicial. Tratamiento de la información recopilada tendrá carácter diagnóstico que servirá únicamente para fines académicos externos previo consentimiento informado de los estudiantes.

III. Descripción:

La prueba específica consta de 12 ítems, distribuidas en tres dimensiones, cada una de ellas están compuestas de 4 ítems con valoración de 1, 2 y 3 puntos, cuyo puntaje mínimo es de 12 puntos máximo es 36 puntos, según la siguiente tabla:

Tabla 9 Dimensiones del instrumento aprendizaje de la matemática.

Dimensiones	Ítems	Cantidad	%
Resuelve problemas de cantidad	1,2,3,4	4	33.3
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	5,6,7,8	4	33.3
Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre	9,10,11,12,	4	33.3
Total		12	100

IV. Escalas de Medición.

4.1 De las Dimensiones: Competencias

Tabla 10 Escala de medición y niveles y rangos de las dimensiones del instrumento aprendizaje de la matemática

Dimensiones	Ítems	Total de ítems	Valor de ítems	Escala	Nivel
Resuelve problemas de cantidad	de 1,2,3 y 4	4	1,2 y 3	4-6 7-9 10-12	Inicio Proceso Logrado
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	de 5,6,7 y 8	4	1,2 y 3	4-6 7-9 10-12	Inicio Proceso Logrado
Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre	de 9,10,11 y 12	4	1,2 y 3	4-6 7-9 10-12	Inicio Proceso Logrado

4.2 De la variable:

Tabla 11 Escala de medición y niveles y rangos del instrumento aprendizaje de la matemática

Variable	Ítems	Total de ítems	Valor de ítems	Escala	Nivel
El aprendizaje de la matemática	Del 1 al 12	12	1,2 y 3	12 - 19	Inicio
				20 - 27	Proceso
				28 - 36	Logrado

V. Administración:

La aplicación del instrumento de evaluación es de forma individual y requiere de las orientaciones del aplicador de acuerdo al siguiente proceso:

a. Observa durante la actividad el aprendizaje de la matemática (2º variable) y evalúa a cada niño. (10 minutos)

Los materiales requeridos para el desarrollo de la prueba son: lapicero, guía de observación en papel bond A4.

La condición y calidad de respuesta para cada ítem es sin enmendaduras, con claridad y legibilidad al marcar.

VI. Evaluación:

La evaluación del contenido de la prueba tiene dos partes específicas:

A. La calificación será por dimensión, lo que sugiere un puntaje máximo de 12 a razón de 1 punto por ítem, cuya valoración será: Inicio, Proceso, Logrado.

B. La calificación será general, lo que sugiere un puntaje máximo de 24, a razón de 2 puntos por ítem, cuya valoración será: Inicio, Proceso, Logrado.

VII. Validación y Confiabilidad:

La validación se hará en dos momentos, el primero por opinión de expertos (mínimo 1) y el segundo con los resultados de las puntuaciones de los expertos se someterá a proceso estadístico calculando el CVR, cuya puntuación requiere a mayor de 0,20 para ser considerado adecuado.

La confiabilidad se hará por mitades partidas para lo cual requiere de una prueba piloto para su cálculo respectivo.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1 PRESENTACIÓN Y DESCRIPCIÓN ESTADÍSTICA

4.1.1 Desarrollo psicomotor grueso

Tabla 12 Distribución de frecuencias del aprendizaje de la matemática en las fases de pretest y postest, según lista de cotejo observada en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018

Niveles	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	14	42.4	0	0.0
Medio	16	48.5	18	54.5
Alto	3	9.1	15	45.5
Total	33	100.0	33	100.0

Fuente: Base de datos

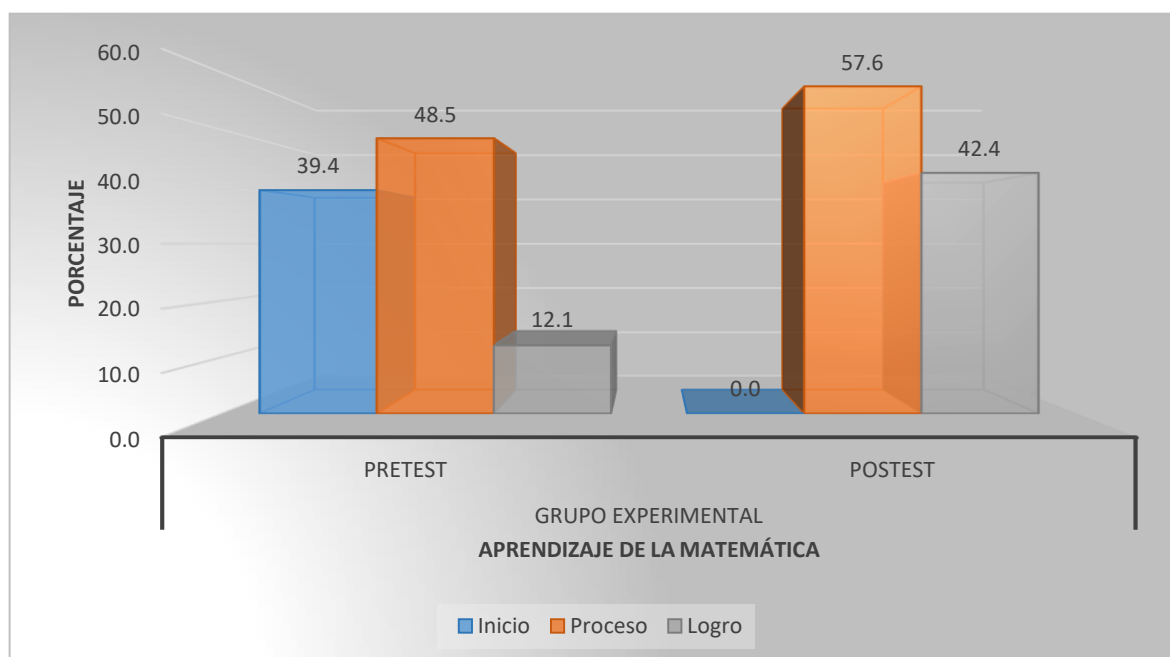


Figura 1 Gráfico de barras de las frecuencias porcentuales del aprendizaje de la matemática en las fases de pretest y postest en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

En la tabla se aprecia que en la fase de pretest los niños evidenciaron un nivel inicio (39.4%), mientras en el nivel proceso (48.5%), aunque existe un grupo situado en el nivel logro (12.1%) en el aprendizaje de la matemática; sin embargo, en líneas generales resulta desfavorable porque un 39.4% de los niños muestran algunas limitaciones, debido a que no se promuevan actividades en base al juego, limitando de esta forma el desarrollo motriz, social y, sobre todo, cognitivo; sin embargo, luego de la aplicación de actividades basadas en el juego, se pudo constatar en la fase de postest, en el nivel medio (57.6%), mientras que en el alto (42.4%), así que en líneas generales, se observó un incremento significativo, esto significa que se produjo una mejora sustancial en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

4.1.2 Dimensiones del aprendizaje de la matemática

Competencia resuelve problemas de cantidad

Tabla 13 Distribución de frecuencias de resuelve problemas de cantidad en las fases de pretest y postest, según lista de cotejo observada en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

Niveles	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	10	30.3	0	0.0
Medio	18	54.5	18	54.5
Alto	5	15.2	15	45.5
Total	33	100.0	33	100.0

Fuente: Base de datos

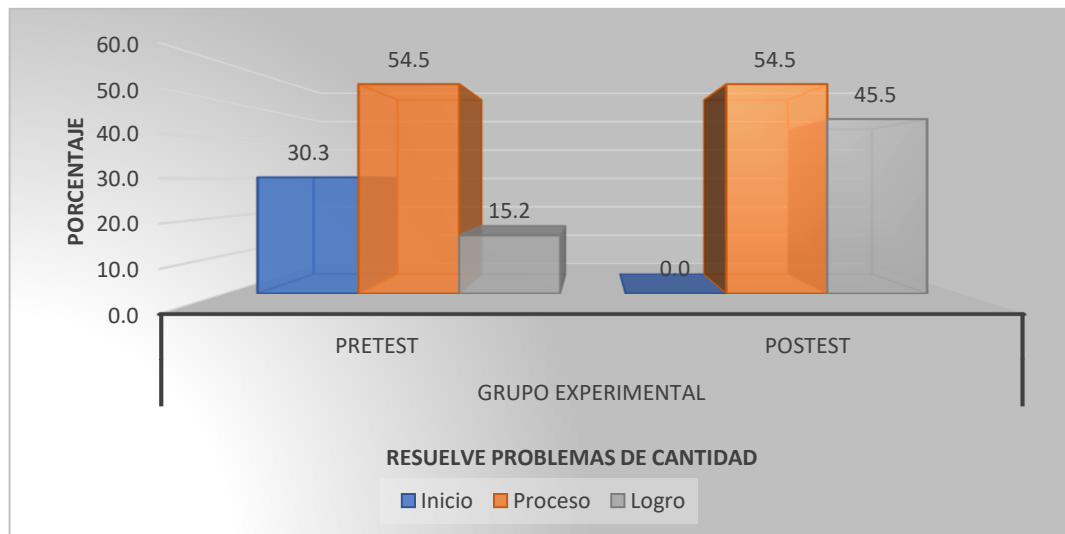


Figura 2 Gráfico de barras de las frecuencias porcentuales de resuelve problemas de cantidad en las fases de pretest y postest en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

En la tabla se aprecia que en la fase de pretest los niños evidenciaron un nivel inicio (30.3%), asimismo, un nivel proceso (54.5%) y un nivel logro (45.5%), referente a la competencia resuelve problemas de cantidad; siendo en líneas generales desfavorable porque un 30.3% de los niños muestran algunas limitaciones, debido a que no se promuevan actividades basadas en el juego tanto de índole motriz, social, como cognitivo, limitando de esta forma el desarrollo de sus capacidades; sin embargo, luego de la aplicación de actividades basadas en el juego, se pudo constatar en la fase de postest, en el nivel proceso (54.5%), mientras que en el nivel logro (45.5%), así que en líneas generales, se observó un incremento significativo, esto significa que se produjo una mejora sustancial en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

Tabla 14 Distribución de frecuencias de resuelve problemas de forma, movimiento y localización en las fases de pretest y postest, según lista de cotejo observada en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao.

Niveles	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	12	36.4	0	0.0
Medio	17	51.5	20	60.6
Alto	4	12.1	13	39.4
Total	33	100.0	33	100.0

Fuente: Base de datos

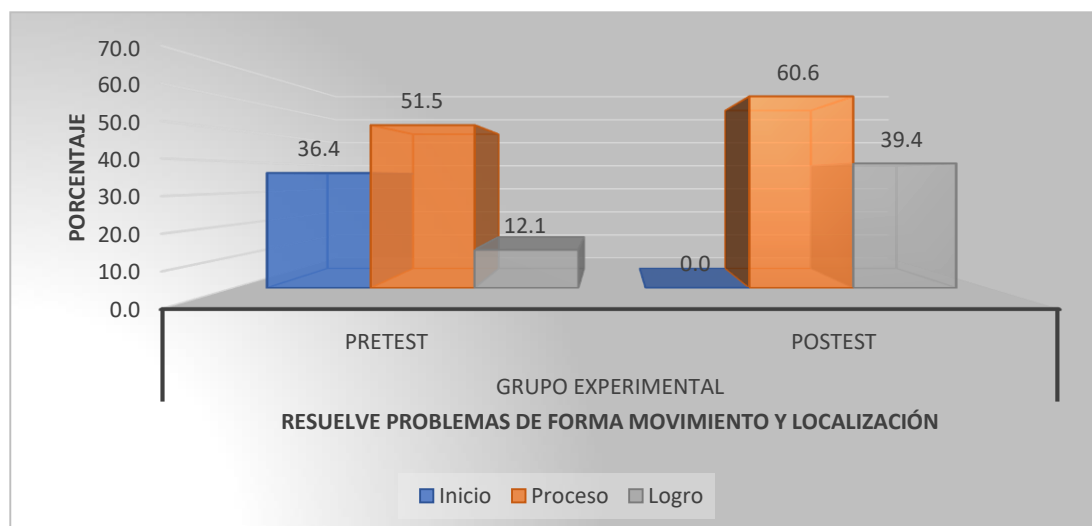
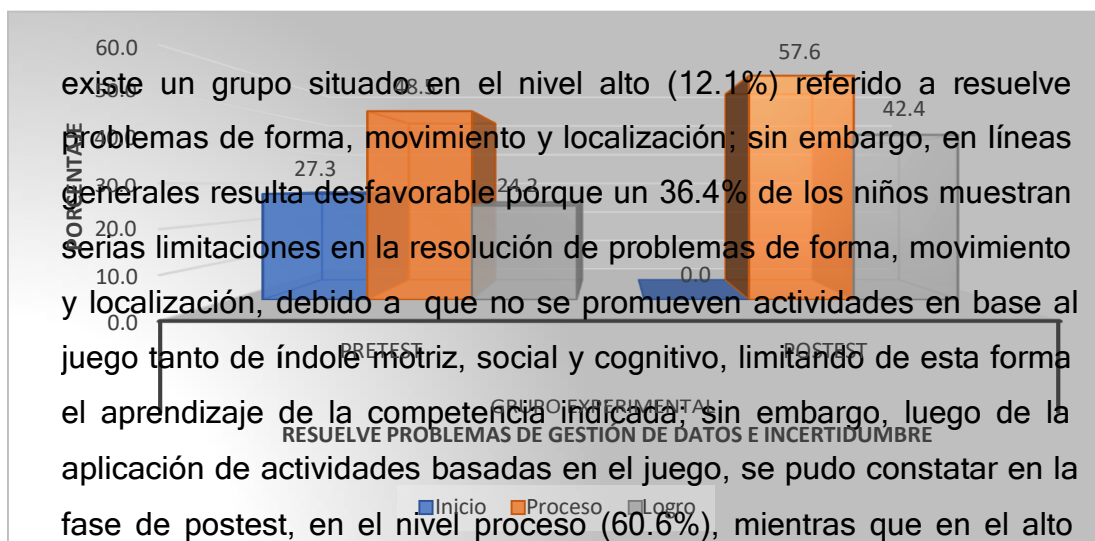


Figura 3 Gráfico de barras de las frecuencias porcentuales de resuelve problemas de forma, movimiento y localización en las fases de pretest y postest en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

En la tabla se aprecia que en la fase de pretest los niños evidenciaron un nivel inicio (36.4%), mientras en el nivel proceso (51.5%), aunque



existe un grupo situado en el nivel alto (12.1%) referido a resuelve problemas de forma, movimiento y localización; sin embargo, en líneas generales resulta desfavorable porque un 36.4% de los niños muestran serias limitaciones en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización, debido a que no se promueven actividades en base al juego tanto de índole motriz, social y cognitivo, limitando de esta forma el aprendizaje de la competencia indicada; sin embargo, luego de la aplicación de actividades basadas en el juego, se pudo constatar en la fase de postest, en el nivel proceso (60.6%), mientras que en el alto (39.4%), así que en líneas generales, se observó un incremento significativo, esto quiere decir que se produjo una mejora significativa en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre

Tabla 15 Distribución de frecuencias de resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre en las fases de pretest y postest, según lista de cotejo observada en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao.

Fuente: Base de datos

Niveles	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	19	65.5	0	0.0
Medio	3	10.3	8	27.6
Alto	7	24.1	21	72.4
Total	29	100.0	29	100

Figura 4 Gráfico de barras de las frecuencias porcentuales de resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre en las fases de pretest y postest en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

En la tabla se aprecia que en la fase de pretest los niños evidenciaron un nivel inicio (27.3%), mientras en el nivel proceso (48.5%), aunque existe un grupo situado en el nivel logro (24.2%) de la resolución de problemas de gestión de datos e incertidumbre; sin embargo, en líneas generales resulta desfavorable porque un 27.3% de los niños muestran serias limitaciones en el desarrollo de habilidades en lo que se refiere a la resolución de problemas de gestión de datos e incertidumbre debido a que no se promueven actividades en base al juego tanto de índole motriz, social y cognitivo, limitando de esta forma el aprendizaje en la resolución de problemas de gestión de datos e incertidumbre; sin embargo, luego de la aplicación de actividades basadas en el juego, se pudo constatar en la fase de postest, en el nivel proceso (57.6%), mientras que en el alto (42.4%), así que en líneas generales, se observó un incremento significativo, esto significa que se produjo una mejora significativa en la competencia resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

4.2. CONTRASTE DE LAS HIPÓTESIS

4.2.1 Hipótesis general

H_0 : La aplicación del juego no influye significativamente en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

H_a : La aplicación del juego influye significativamente en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

Hipótesis estadística

$H_0: \mu = \mu_0$

$H_1: \mu \neq \mu_0$

Nivel de significación

$\alpha = 0.05$

Estadístico

W de Wilcoxon

Tabla 16 Rangos del aprendizaje de la matemática.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Aprendizaje_Matemática_Postest	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Aprendizaje_Matemática_Prestest	Rangos positivos	14 ^b	12,50	300,00
	Empates	15 ^c		
	Total	33		

Aprendizaje_Matemática_Postest < Aprendizaje_Matemática_Prestest
Aprendizaje_Matemática_Postest > Aprendizaje_Matemática_Prestest
Aprendizaje_Matemática_Postest = Aprendizaje_Matemática_Prestest

Tabla 17 Estadísticos de prueba de Wilcoxon para aprendizaje de la matemática

	Aprendizaje_Matemática_Postest	Aprendizaje_Matemática_Prestest
Z	-4,735 ^b	-
Sig. asintótica (bilateral)	,000	

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon.

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 15 se aprecia la asignación de rangos positivos, negativos y empates, asimismo, el rango promedio y la suma de rangos; mientras que en la tabla 16, se aprecia que el nivel de aprendizaje de la matemática cambió ($Z = -4.735$; $p = .000 < 0.05$) entre las mediciones efectuadas antes y después de aplicar las actividades de juego para desarrollar aprendizajes en matemática. Por lo que se rechaza la

hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir: El juego influye significativamente en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

4.2.2 Hipótesis Específicas.

Hipótesis específica 1

H₀: La aplicación del juego no influye significativamente en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Cantidad en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

H₁: La aplicación del juego influye significativamente en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Cantidad en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

Hipótesis estadística

H₀: $\mu = \mu_0$

H₁: $\mu \neq \mu_0$

Nivel de significación

$\alpha = 0.05$

Estadístico

W de Wilcoxon

Tabla 18 Rangos del aprendizaje de la competencia: resuelve problemas de cantidad

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Aprendizaje_Cantidad_Pos test	0 ^a	,00	,00
Rangos - negativos			
Aprendizaje_Cantidad_Prest est	15 ^b	8,00	120,00
Rangos positivos			
Empates	18 ^c		
Total	33		

a. Aprendizaje_Cantidad_Postest < Aprendizaje_Cantidad_Prestest

b. Aprendizaje_Cantidad_Postest > Aprendizaje_Cantidad_Prestest

c. Aprendizaje_Cantidad_Postest = Aprendizaje_Cantidad_Prestest

Tabla 19 Estadísticos de prueba de Wilcoxon para aprendizaje competencia: resuelve problemas de cantidad.

	Cantidad_Postest - Cantidad_Prestest
Z	-3,542 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 17 se aprecia la asignación de rangos positivos, negativos y empates, asimismo, el rango promedio y la suma de rangos; mientras que en la tabla 18, se aprecia que el nivel de aprendizaje de la competencia: resuelve problemas de cantidad cambió ($Z = -3.542$; $p = .000 < 0.05$) entre las mediciones efectuadas antes y después de aplicar las actividades de juego para el aprendizaje de la competencia: resuelve problemas de cantidad. Por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir: La aplicación del juego influye significativamente en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Cantidad en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

Hipótesis específica 2

H₀: La aplicación del juego no influye significativamente en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

H₂: La aplicación del juego influye significativamente en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

Hipótesis estadística

H₀: $\mu = \mu_0$

H₁: $\mu \neq \mu_0$

Nivel de significación

$\alpha = 0.05$

Estadístico

W de Wilcoxon

Tabla 20 Rangos del aprendizaje de la competencia: resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Aprendizaje_Forma_Postest	Rangos negativos	3 ^a	7,50	22,50
Aprendizaje_Forma_Prestest	Rangos positivos	16 ^b	10,47	167,50
	Empates	14 ^c		
	Total	33		

a. Aprendizaje_Forma_Postest < Aprendizaje_Forma_Prestest

b. Aprendizaje_Forma_Postest > Aprendizaje_Forma_Prestest

c. Aprendizaje_Forma_Postest = Aprendizaje_Forma_Prestest

Tabla 21 Estadísticos de pruebaa de Wilcoxon para aprendizaje de competencia: resuelve problemas de forma, movimiento y localización

	Forma_Postest - Forma_Prestest
Z	-3,069 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 19 se aprecia la asignación de rangos positivos, negativos y empates, asimismo, el rango promedio y la suma de rangos; mientras que en la tabla 20, se aprecia que el nivel de desarrollo del equilibrio psicomotor grueso cambió ($Z = -3.069$; $p = .002 < 0.05$) entre las mediciones efectuadas antes y después de aplicar las actividades de juego para el aprendizaje de la competencia: resuelve problemas de forma, movimiento y localización. Por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir: La aplicación del juego influye significativamente en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización en niños y niñas de 3

años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

Hipótesis específica 3

H₀: La aplicación del juego no influye significativamente en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Gestión de Datos e Incertidumbre en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

H₃: La aplicación del juego influye significativamente en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Gestión de Datos e Incertidumbre en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

Hipótesis estadística

H₀: $\mu = \mu_0$

H₁: $\mu \neq \mu_0$

Nivel de significación

$\alpha = 0.05$

Estadístico

W de Wilcoxon

Tabla 22 Rangos del aprendizaje de la competencia: resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Aprendizaje_Gestión_Pos test	Rangos – negativos	0 ^a	,00	,00
Aprendizaje_Gestión_Pretest	Rangos positivos	14 ^b	7,50	105,00
	Empates	19 ^c		
	Total	33		

a. Aprendizaje_Gestión_Postest < Aprendizaje_Gestión_Pretest
b. Aprendizaje_Gestión_Postest > Aprendizaje_Gestión_Pretest
c. Aprendizaje_Gestión_Postest = Aprendizaje_Gestión_Pretest

Tabla 23 Estadísticos de pruebaa de Wilcoxon para aprendizaje de la competencia: resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre.

	Gestión_Datos_Postest - Gestión_Datos_Pretest
Z	-3,638 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 21 se aprecia la asignación de rangos positivos, negativos y empates, asimismo, el rango promedio y la suma de rangos; mientras que en la tabla 22, se aprecia que el nivel de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre ($Z = -3.638$; $p = .000 < 0.05$) entre las mediciones efectuadas antes y después de aplicar las actividades de juego para el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre. Por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna,

es decir: La aplicación del juego influye significativamente en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Gestión de Datos e Incertidumbre en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

4.3 DISCUSIÓN

El objetivo del presente estudio fue determinar el efecto del juego en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018. Para tal efecto, fue necesario realizar el trabajo de campo, que consistió en aplicar un conjunto de actividades basadas en el juego, como parte de la acción educativa cuyo propósito fue estimular en los niños y niñas de 3 años, el aprendizaje de la matemática.

Bajo esta dirección se concibió un programa de actividades lúdicas con el objetivo de poner en práctica juegos de tipo motriz, sociales y cognitivos, para estimular el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

Luego de aplicarse el programa lúdico, se evaluó y se encontraron los siguientes resultados:

Con respecto a la hipótesis general:

De acuerdo con los resultados descriptivos, se encontró que un 39.4% evidenciaron limitaciones en el aprendizaje de la matemática, mientras un 48.5% se hallaban en el nivel proceso, y, solo un 12.1% en el nivel logro siendo necesario aplicar actividades lúdicas de tres tipos: motriz, social y cognitivo. Luego de aplicarse las actividades, se volvió a evaluar y se encontró en la fase de posttest que el 42.4% si situaba en el nivel logro, esto quiere decir que hubo un diferencial favorable de 30.3% de mejora. Esta variación solo pueden deberse a la aplicación de las actividades del juego en los niños y niñas de 3 años. Dicho

resultado se confirma al efectuar el contraste de hipótesis mediante la prueba de Wilcoxon para datos emparejados, obteniendo para la hipótesis general un valor $Z = -4.735 < -1.96$, $p = .000 < .05$, por tanto, la aplicación del juego influye significativamente en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

Este resultado hallado, de acuerdo con Arévalo y Carreazo (2016), tiene su soporte teórico en el aporte de el juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Pero ¿por qué es importante y qué les aporta? Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. Los niños tienen necesitan hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación. Un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera. Esta integración que se exige en el nuevo diseño curricular está presente en El juego como estrategia de aprendizaje en el aula, lo importante allí fue que el docente visualizó y amplió sus horizontes cognitivos para que los pusiese en práctica sin mucho esfuerzo, pero sí con bastantes ganas de querer hacerlo con y por amor al trabajo. Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos. Con este proyecto queremos dar a conocer la

importancia del juego para los niños de la institución educativa asociación de pasacaballo queriendo cambiar las rutinas de las clases tornando el ambiente más divertida para ellos. También cabe destacar el aporte de González y Medina (2012), quienes hallaron que el niño es un activo constructor de conocimiento e interactivo con el medio familiar y social, aprende matemáticas enfrentando situaciones problemáticas que impliquen un desafío, en el cual él tenga que encontrar alternativas para resolverlo.

Con respecto a la hipótesis específica 1:

Cabe señalar que los resultados descriptivos referentes a la dimensión resuelven problemas de cantidad se encontró en el nivel inicio (30.3%), sin embargo, un 54.5% evidenciaron un nivel proceso, lo que revela que una importante franja de niños y niñas tienen dificultades en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidades. Ante esta situación fue necesario aplicar un conjunto de actividades lúdicas, centradas en promover el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad, razón por la cual fue necesario concebir actividades centradas en el juego motriz, orientado a la construcción simbólica de cantidades. Como resultado de ello, en la fase de postest se logró una mejora significativa porque un 54.5% de los niños y niñas se situaron en el nivel proceso; del mismo modo, un 45.5% se situaron en el nivel logro en la fase de postest, esto significó una diferencia de 30.3%, esto revela en líneas generales una mejora en virtud de las actividades de juego motriz aplicado en las rutinas diarias. Además, este resultado hallado, se corrobora en el contraste de hipótesis mediante la prueba de Wilcoxon para muestra emparejado, encontrándose un $Z = -3.542 < -1.96$; $p = .001 < .05$, con ello se prueba que las puntuaciones del grupo experimental en la fase de postest difieren, esto en virtud de la aplicación del juego, a través de actividades motrices y cognitivas, orientadas a estimular el aprendizaje de la

competencia resuelve problemas de cantidad. Este resultado hallado se fortalece con el aporte de Mora (2013) al señalar que el desarrollo de juegos didácticos elaborados con materiales sustentables hace un abordaje completo, comprendiendo aspectos relacionados con el desarrollo infantil, la psicología y la estimulación. Además fomenta el desarrollo de insumos y materias primas para el diseño, materializados en objetos de enseñanza que generan en el niño un gran aliciente educativo. El diseño de los objetos como estrategia de enseñanza interactúa con el usuario siendo instrumento de aprendizaje y canal de comunicación. Gracias a la técnica de observación se puede concluir que la intervención del diseñador brinda un valioso aporte a la educación de los niños de 3 a 4 años, logrando una comunicación efectiva que conlleva la enseñanza de conceptos esenciales a través de la experiencia del juego. De igual modo se encontró en el estudio de Lachi (2015), que las teorías analizadas demuestran que el desarrollo de la competencia de número y operaciones favorece el desarrollo del pensamiento crítico, por lo tanto, los niños aprenden a resolver problemas de cualquier índole en situaciones de la vida diaria. De modo que la estrategia de juegos tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables. Además, enseñan a conocer y transmitir las costumbres y tradiciones de la comunidad. En resumen, es preciso desarrollar proyectos de aprendizaje en el aula porque permiten a los niños construir la noción de número partiendo de situaciones reales e interesantes, en la que se involucran diferentes elementos de su realidad. En esa misma línea, el estudio de Briceño y Huamánñahui (2014), permitió realizar la aplicación de juegos didácticos y de roles como estrategias didácticas, me permitió desarrollar la competencia de número y operaciones, cuyos resultados fueron favorables en la práctica pedagógica y el aprendizaje de los niños y niñas.

Con respecto a la hipótesis específica 2:

El resultado encontrado permite describir que en la fase de pretest un 36.4% de los niños evidenciaron un nivel en inicio referente al aprendizaje de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, mientras un 51.5% se situaba en el nivel en proceso y un 12.1% se hallaba en el nivel de logro. En líneas generales, podemos señalar que un 36.4% de los niños de 3 años evidenciaban limitaciones en la resolución de problemas de forma, movimiento y cambio. De allí que, ante esta debilidad propia de los niños y niñas, se consideró conveniente aplicar el juego mediante el desarrollo de actividades lúdicas, las mismas que se centraron en utilizar y explorar todas las posibilidades de movimiento en desplazamiento, mediante juegos cognitivos. En virtud de ello, en la fase de postest se encontraron diferencias significativas. Así, en el nivel logro se produjo un incremento de 12.1% a 39.4%, representando un diferencial de 27.3%. Este resultado, se confirma en el plano inferencial con la prueba de Wilcoxon al encontrarse un valor $Z = -3.069 < -1.96$; $p = .002 < .05$, el cual refleja que las puntuaciones categóricas revelaron una mejora en el nivel de logro. Sin embargo, esta mejora no se debe al azar, sino a la aplicación del juego a través de actividades que se pusieron en práctica mediante sesiones, permitiendo de esta forma fomentar el estímulo del aprendizaje de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización. En esa línea, destaca el aporte de Arévalo y Carreazo (2016), al sostener que el valor que tiene el juego enseña a los niños que a través de la diversión se puede adquirir aprendizajes y dominio del cuerpo. Para el ámbito educativo el juego permite al niño ser creativo y aprender de manera positiva despertando en el infante el deseo y el interés por participar, aprendiendo el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y sobre todo ser autónomo y divertirse en las acciones que realiza. De igual modo cabe citar el trabajo de Alarcón, García y

Vásquez (2013, quienes encontraron en su estudio que durante la aplicación del taller de juegos al aire libre (estimulo) se pudo observar que los niños disfrutaban de este tipo de juegos, lo que significa que nosotras formadoras de educación inicial debemos darle libertad sana, libre y espontánea; se socializan con sus pares, saltan, corren, mantienen equilibrio, moldean su coordinación, y es aquí en la temprana edad donde se debe incentivar estos juegos al aire libre como prioridad durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

Con respecto a la hipótesis específica 3:

En esta parte se debe resaltar que, en la fase de pretest, en relación al aprendizaje de la competencia gestión de datos e incertidumbre, se constató que el 27.3% de los niños se hallaban situados en el nivel en inicio, mientras un 48.5% estaban en el nivel proceso y, un 24.2% se ubicaron en el nivel de logro. Siendo así, fue pertinente aplicar un conjunto de actividades relacionadas el juego socializador, razón por el cual se puso en marcha situaciones cotidianas orientadas a socializar conocimientos de la vida social y comunal cotidiana. Esta clase de actividad repetitiva sirvió para lograr en la fase de postest una mejora significativa, así en el nivel de logro se encontró un 42.4% de niños y niñas habían mejorado, lo que implicó un incremento de 48.3%, en tanto en el nivel medio se observó un incremento de 18.2%, cambio que se confirma con la prueba de Wilcoxon al hallarse un $Z = -3.638 < -1.96$, $p = .000 < .05$; el cual permite aseverar que las puntuaciones difieren significativamente en razón de la influencia del juego social en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre. Este resultado coincide con lo hallado por Delgado y López (2013) quien demostró que el juego se puede definir desde muchos puntos de vista; en esta ocasión será abordado como una valiosa estrategia pedagógica y didáctica, para iniciar al niño y a la niña de edad preescolar en el proceso de construcción de

conocimiento. Mediante el juego se busca un pensamiento investigativo, constructivo e íntegro, no un pensamiento lineal y repetitivo, ni amoldar al estudiante de preescolar a metodologías reguladas; con el juego se busca acercar al niño y a la niña al conocimiento a través de sus propias experiencias, teniendo en cuenta sus intereses y necesidades, respetando su individualidad, autonomía, llevándolo a la observación, reflexión, acción y evaluación de sus vivencias, permitiéndole el reconocimiento y valoración de aptitudes y habilidades, además, los comportamientos espontáneos de participación, interacción, creatividad y expresión que se manifiestan en el juego.

En resumen, los cambios operados en el aprendizaje de la matemática y en sus dimensiones: resuelve problemas de cantidad, forma, movimiento y localización y gestión de datos e incertidumbre, tienen como factor de estímulo el juego, porque a través de esta estrategia los niños logran asimilar mejor los procesos de aprendizaje de la matemática, y con ello apropiarse del conocimiento matemático. En esta línea cabe también destacar el estudio de Bacilio (2013) quien encontró que uno de los aspectos donde más logros obtuvieron fueron en las actividades lógicas mediante los juegos educativos; también en esta línea de trabajo destaca el estudio de Arce y Saldaña (2014) quienes hallaron que los educandos del grupo experimental de la I.E " NIÑO JESUS" de 5 años lograron mejorar significativamente su creatividad después de haber aplicado el programa " juegos de construcción". Lo que nos demuestra la aceptación de la hipótesis alterna y el rechazo de la hipótesis nula. Finalmente, Mora (2013), demostró en su estudio que se evidenció que el diseño sustentable en los juegos didácticos resultaría una buena herramienta para fomentar el aprendizaje de prácticas ecológicas en los niños de 3 a 4 años de edad porque contribuye sustancialmente al desarrollo del pensamiento creativo y al cuidado del medio ambiente.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Primera: Con respecto a la hipótesis general se concluye que: La aplicación del juego influye significativamente en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018. Ya que los resultados estadísticos de las pruebas del pretest y postest fueron favorables al planteamiento de la hipótesis. Y, dado que se obtuvo un valor $Z = -4.735 < -1.96$ (punto crítico), $p = .000 < .05$; se rechaza la hipótesis nula, admitiéndose la hipótesis alterna.

Segunda: Con respecto a la hipótesis específica 1 se concluye que: La aplicación del juego influye significativamente en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Cantidad en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018. Ya que los resultados estadísticos de las pruebas del pretest y postest fueron favorables al planteamiento de la hipótesis. Y, dado que se obtuvo un valor $Z = -3.542 < -1.96$ (punto crítico), $p = .000 < .05$; se rechaza la hipótesis nula, admitiéndose la hipótesis alterna.

Tercera: Con respecto a la hipótesis general podemos concluir que: La aplicación del juego influye significativamente en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización en niños y niñas de 3 años de la institución educativa

inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018. Ya que los resultados estadísticos de las pruebas del pretest y postest fueron favorables al planteamiento de la hipótesis. Y, dado que se obtuvo un valor $Z = -3.069 < -1.96$ (punto crítico), $p = .002 < .05$; se rechaza la hipótesis nula, admitiéndose la hipótesis alterna.

Cuarta: Con respecto a la hipótesis general podemos concluir que: La aplicación del juego influye significativamente en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Gestión de Datos e Incertidumbre en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018. Ya que los resultados estadísticos de las pruebas del pretest y postest fueron favorables al planteamiento de la hipótesis. Y, dado que se obtuvo un valor $Z = -3.638 < -1.96$ (punto crítico), $p = .000 < .05$; se rechaza la hipótesis nula, admitiéndose la hipótesis alterna.

RECOMENDACIONES

- Primera:** Recomendar a la directora de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018, sistematizar las actividades de juego en un taller lúdico que permita ser adoptado como Buena Práctica Pedagógica por parte de las docentes que imparten clases en niños y niñas de 3 años.
- Segunda:** Recomendar a las docentes del nivel inicial de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018, desarrollar un Taller de Actividades lúdicas orientadas a promover el dominio motriz, orientado a promover el desarrollo de representación de cantidades de objetos.
- Tercera:** Recomendar a las docentes del nivel inicial de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018, incluir en el PCI el desarrollo planificado de actividades lúdicas socializadoras centradas en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, a través de la implementación de juegos cognitivos.

Cuarta: Recomendar a las docentes del nivel inicial de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018, incluir en el PCI el desarrollo planificado de actividades lúdicas socializadoras centradas en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre, a través de la implementación de juegos socializadores que reproduzcan situaciones cotidianas de la comunidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alfaro, L. (2009). *Técnica de dramatización y su influencia en la expresión oral de los alumnos de segundo grado de la I.E. "Don José de San Martín" de Tacna, 2008*. Tesis de Licenciado en ciencias de la Educación. Perú: Universidad privada de Tacna.

Alarcón, García y Vásquez (2013) "Taller juegos al aire libre para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de tres años de la I.E 252 Niño Jesús" (título de licenciada en educación inicial) Universidad Nacional de Trujillo, Trujillo, Perú. Ander-Egg, E. (1995). *Técnicas de investigación social* (24ª. Ed.). Argentina: Lumen.

Arce y Saldaña (2014), presento la tesis: "Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E."Niño Jesús" de Trujillo en el año 2013." Universidad Nacional de Trujillo, Trujillo, Perú.

Arévalo y Carreazo (2016), presento la tesis: "El Juego Como Estrategia Pedagógica Para El Aprendizaje Significativo En El Aula Jardín "Al Del Hogar Infantil Asociación De Padres De Familia De Pasacaballos" Universidad de Cartagena (CREAD) (Colombia).

Bacilio (2013) con su tesis: "influencia del programa de juegos educativos en el mejoramiento del desarrollo cognitivo de los niños de 4 años del C.E.E. "Rafael Narváez Cadenillas" de la ciudad de Trujillo del 2012."

Briceño y Huamanñahui (2014), presento la tesis: “Los juegos didácticos y de roles como estrategias didácticas para desarrollar la competencia de número y operaciones en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 165 “Divino Niño Jesús” de vacas – curahuasi - 2014.” Universidad Nacional de San Agustín, Apurímac, Perú.

Carretero, M. (2015). Constructivismo y educación. Mexico pág. 2.

Currículo Nacional (2016) competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Delgado y López (2013), presento la tesis: “El Juego Como Generador De Aprendizaje En Preescolar.” Universidad Mariana, Colombia.

Gervasi (2012) “La enseñanza de la matemática en el nivel inicial” recuperado de: <https://docplayer.es/16135325-La-ensenanza-de-la-matematica-en-el-nivel-inicial.html>

Gómez M. (2012), presento la tesis: “Didáctica De La Matemática Basada En El Diseño Curricular De Educación Inicial – Nivel Preescolar” Universidad de León, España.

González Y Medina (2012), presento la tesis: “El Desarrollo Del Pensamiento Matemático En El Niño De Preescolar.” Universidad Pedagógica Nacional, Colombia.

Guale y Muñoz (2017) Técnicas lúdicas en las habilidades cognitivas de los niños de inicial de la unidad educativa “provincia del carchi” periodo lectivo 2017 -2018. Guía de actividades lúdicas. Universidad de guayaquil facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación. pág. 29. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12359/1/T-UCE-0010-1479.pdf>

Lachi (2015), presento la tesis: “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años”. Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú.

Lezama (2012), realizo la investigación: “la aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo mejora el logro” Revista científica in crescendo, Universidad católica los ángeles de Chimbote, Chimbote Perú.

Minedu, (2009-2015). Diseño curricular nacional de educación básica regular, Perú. Pág. 130

Minedu, Rutas de Aprendizaje. (2015) ¿Por qué aprender matemática? Pág. 8.

Ministerio de educación (2012) “La hora del juego libre en los sectores” pag 15.

Ministerio de educación. (2016) "curricular nacional de la educación básica "
Biblioteca nacional del Perú.

Monroy, A (2018) "El juego motor como estímulo en educación infantil"
universidad de Valladolid España.

Mora A. (2013), presento la tesis: "El diseño sustentable en los juegos
didácticos" Universidad de Palermo (Argentina).

Ospina María (2015), presento la tesis: "El juego como estrategia para
fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar.
pág. 80 Universidad de Tolima, Ibagué Colombia. Recuperado de:
<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>

Pérez y Ramírez. (2012), presento la tesis: Estrategias de enseñanza de la
resolución de Problemas matemáticos. Fundamentos teóricos y
Metodológicos Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
Instituto Pedagógico de Caracas.

Ramos L. (2016) "Juegos cognitivos en el Desarrollo de la Atención de niños
y niñas de 4-5 años del Centro de Educación Inicial "Chikitines" del D.M.
Quito, periodo 2016." Universidad central de Ecuador facultad de
filosofía, letras y ciencias de la educación programa de educación a
distancia modalidad semipresencial Recuperado de:
<https://es.scribd.com/document/272780584/2012-Salas-Programa->

Jugando-en-los-sectores-para-desarrollar-capacidades-matematicas-en-ninos-de-4-anos-de-una-institucion-educativa-del-Callao-pdf.

Salas, J. (2012). Jugando en los sectores para desarrollar capacidades matemáticas en niños y niñas de 4 años de una institución educativa del Callao. (Grado académico de Maestro) Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.

Schunk, D. (2012) Teorías del Aprendizaje. Pág. 3. Recuperado de: http://www.academia.edu/8093359/SEXTA_EDICI%C3%93N_TEOR%C3%8DAS_DEL_APRENDIZAJE

Úfele, M. R. (2014). Juego, ternura y encuentro: Fundamentos en la primera infancia. Espacios en blanco. Serie indagaciones.

González (2013) Con su tesis: “Una aproximación didáctica a las magnitudes y su medida en educación infantil” Universidad de Valladolid, España, grado de maestra de educación infantil.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

TITULO: El juego y el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N°073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLE E INDICADORES		
<u>Problema General</u> ¿En qué medida el juego influye en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018? <u>Problemas Específicos</u>	<u>Objetivo general</u> Determinar en qué medida el juego influye en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018. <u>Objetivos específicos</u> Objetivo Especifico 1	<u>Hipótesis General</u> HG: La aplicación del juego influye significativamente en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018. <u>Hipótesis Específicas.</u> H.E. 1: La aplicación del juego influye	VARIABLE INDEPENDIENTE: Juego		
			DIMENSIONES	INDICADORES	SESIONES DE APRENDIZAJE
			Juego Motriz	Tono y fuerza muscular Coordinación Equilibrio	Aplicación de 12 Sesiones del juego en la matemática.
			Juego Cognitivo	Comprende Memoriza Aprende	
			Juego Social	Desarrolla la comunicación Aparecen los vínculos de amistad. Interactúa	

<p>Problema Específico 1</p> <p>¿En qué medida el juego influye en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Cantidad en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018?</p>	<p>Determinar en qué medida el juego influye en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Cantidad en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.</p> <p>Objetivo Específico 2</p> <p>Determinar en qué medida el juego influye en el aprendizaje de la</p>	<p>significativamente en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Cantidad en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.</p> <p>H.E. 2: La aplicación del juego influye</p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE :</p> <p>Aprendizaje de la matemática</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="1061 379 1227 402">DIMENSION</th> <th data-bbox="1285 379 1451 402">INDICADORES</th> <th data-bbox="1599 379 1675 402">ITEMS</th> <th data-bbox="1697 379 1823 450">ESCALA DE MEDICION</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1061 481 1227 593">Resuelve problemas de cantidad</td> <td data-bbox="1249 481 1585 810"> <p>Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.</p> <p>Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta el número 3.</p> <p>Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: "mucho, pocos".</p> <p>Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y clasificar.</p> </td> <td data-bbox="1599 529 1675 552">1,2,3 y 4</td> <td data-bbox="1742 529 1868 600">Incorrecta= 1 Correcta=2</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1061 896 1227 1114">Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</td> <td data-bbox="1249 849 1585 1152"> <p>Expresa su ubicación entre objetos y personas usando: "adelante de o atrás de".</p> <p>Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones "arriba, abajo".</p> <p>Reconoce la noción cerca y lejos utilizando su cuerpo para ubicarse</p> <p>Utiliza material concreto para ubicarlos dentro y fuera</p> </td> <td data-bbox="1599 896 1675 967">5,6,7 y 8</td> <td data-bbox="1742 896 1868 967">Incorrecta= 1 Correcta=2</td> </tr> </tbody> </table>	DIMENSION	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICION	Resuelve problemas de cantidad	<p>Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.</p> <p>Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta el número 3.</p> <p>Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: "mucho, pocos".</p> <p>Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y clasificar.</p>	1,2,3 y 4	Incorrecta= 1 Correcta=2	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<p>Expresa su ubicación entre objetos y personas usando: "adelante de o atrás de".</p> <p>Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones "arriba, abajo".</p> <p>Reconoce la noción cerca y lejos utilizando su cuerpo para ubicarse</p> <p>Utiliza material concreto para ubicarlos dentro y fuera</p>	5,6,7 y 8	Incorrecta= 1 Correcta=2
DIMENSION	INDICADORES	ITEMS		ESCALA DE MEDICION											
Resuelve problemas de cantidad	<p>Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.</p> <p>Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta el número 3.</p> <p>Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: "mucho, pocos".</p> <p>Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y clasificar.</p>	1,2,3 y 4	Incorrecta= 1 Correcta=2												
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<p>Expresa su ubicación entre objetos y personas usando: "adelante de o atrás de".</p> <p>Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones "arriba, abajo".</p> <p>Reconoce la noción cerca y lejos utilizando su cuerpo para ubicarse</p> <p>Utiliza material concreto para ubicarlos dentro y fuera</p>	5,6,7 y 8	Incorrecta= 1 Correcta=2												
<p>Problema Específico 2</p> <p>¿En qué medida el juego influye en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas</p>	<p>en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización en niños y niñas de 3 años de la</p>	<p>significativamente en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización en niños y niñas de 3 años de la</p>													

<p>de Forma, Movimiento y Localización en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018?</p> <p>Problema Específico 3 ¿En qué medida el juego influye en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Gestión de Datos e Incertidumbre en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N°</p>	<p>institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.</p> <p>Objetivo Específico 3 Determinar en qué medida el juego influye en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Gestión de Datos e Incertidumbre en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.</p>	<p>institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.</p> <p>H.E. 3: La aplicación del juego influye significativamente en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Gestión de Datos e Incertidumbre en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.</p>	<p>Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre</p> <p>Identifica datos referidos a la información de su preferencia en situaciones cotidianas y del aula, expresándolos en listas, con materiales concretos.</p> <p>Elige situaciones de su interés, de su aula para recoger datos cualitativos.</p> <p>Expresa con sus propias palabras lo que comprende sobre la información contenida en listas.</p> <p>Expresa la longitud de dos objetos largo y corto</p> <p>9,10,11 y 12</p> <p>Incorrecta= 1 Correcta=2</p>
---	---	--	--

073 Señor de la Misericordia, Callao 2018?			
--	--	--	--

PROGRAMA

PLAN DE INTERVENCION PEDAGOGICA, BASADO EN LA TÉCNICA DEL EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°073 SEÑOR DE LA MISERICORDIA, CALLAO.

I- Datos Informativos:

1.1- Institución Educativa: N°073 Señor de la Misericordia, Callao.

1.2- Grado de Estudios / Población: 3 años del nivel inicial.

1.3- Duración: Inicio: Noviembre del 2018

Término: Diciembre del 2018

1.4- Tesista responsable: Mejia Vásquez Diana Karolina

II- Fundamentación del Plan de Intervención:

El presente Programa se fundamenta mediante el aprendizaje de la matemática (2º variable) como destaca en sus aportaciones de María Lucía Gervasi de Esain (2012) que menciona que los problemas que resuelven los niños y niñas pueden ser planteados por ellos mismos o por el docente, lo que promueve la creatividad, y la interpretación de nuevas y diversas situaciones.

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

Según el Ministerio de Educación a través del **Currículo Nacional (2016)**, la matemática es una actividad humana que está presente en todos los pueblos y sociedades como un conocimiento que nos permite resolver los

problemas de que se presentan en nuestro entorno y que queremos lograr que nuestro interlocutor nos entienda y para ello, debemos transmitir nuestras ideas con claridad y fidelidad a nuestros niños. Eso implica adaptar el registro (formal, coloquial, informal) al interlocutor o auditorio, y utilizar los recursos de apoyo apropiados en las situaciones que lo necesiten.

El programa se encuentra basado en la técnica de la aplicación del aprendizaje de la matemática (2º variable) de actividades didácticas para mejorar el aprendizaje de la matemática en niños de 3 años en la institución educativa N°073 “Señor de la Misericordia”, según plantea María Lucía Gervasi de Esain (2012) quien menciona que al plantear y resolver problemas, los estudiantes se enfrentan a retos para los cuales no conocen de antemano las estrategias de solución; esto les demanda desarrollar un proceso de indagación y reflexión social e individual que les permita superar las dificultades u obstáculos que surjan en la búsqueda de la solución.

III- Objetivos:

3.1 Objetivo General

3.1.1 Determinar en qué medida el juego influye en el aprendizaje de la matemática en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I N° 073 “Señor de la Misericordia” Callao, 2018.

3.2 Objetivos Específicos

3.2.1. Determinar en qué medida el juego influye en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Cantidad en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

3.2.2. Determinar en qué medida el juego influye en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización en

niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

3.2.3. Determinar en qué medida el juego influye en el aprendizaje de la Competencia Resuelve Problemas de Gestión de Datos e Incertidumbre en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 073 Señor de la Misericordia, Callao 2018.

SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y CONTENIDOS:

Competencia	Área	Contenidos	Capacidades	Título de la Actividad	Desempeño
Resuelve problemas de cantidad	MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Contamos hasta el número 3	Utiliza como estrategia el conteo espontáneo con objetos hasta 3.
			Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Objetos largos y cortos	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar sus dimensiones.
			Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Muchos y pocos	Establece comparaciones entre colecciones de objetos en situaciones cotidianas utilizando algunos cuantificadores como "muchos; pocos"
			Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Agrupamos objetos por color	Relaciona los objetos de su entorno, por propia

				iniciativa, según sus características perceptuales y los agrupa libremente a partir de sus intereses.
Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Secuencia de objetos navideños	Ordena una sucesión de objetos de acuerdo a sus intereses.	
Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Cerca y lejos	Expresa su comprensión de las nociones espaciales “cerca; lejos” representándolo con su cuerpo.	
	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Arriba y abajo	Expresa su comprensión de las nociones espaciales “arriba; abajo” representándolo con su cuerpo.	
	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Adelante y atrás	Expresa su comprensión de las nociones espaciales “hacia	

				adelante; hacia atrás“, representán dolo con su cuerpo.
Resuelve problema s de forma movimien to y localizaci ón	Sustenta conclusiones o decisiones con base a información obtenida	Dentro y fuera		Expresa su comprensió n de las nociones espaciales como “dentro; fuera” representán dolo con su cuerpo.
	Modela objetos con formas geométricas y sus transformacio nes.	Figuras geométrica s		Utiliza sus propias estrategias para ubicarse, desplazarse y construir formas geométricas a través de modelado y con su propio cuerpo.
	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Grande y pequeño		Establece relaciones entre objetos según su forma.
Resuelve problema s de cantidad	Usa estrategias y procedimient os de			

estimación y calculo.	Que objeto me corresponde	Establece relación de pertenencia entre solo dos objetos
-----------------------	---------------------------	--

Cronograma:

Actividades	Hora	Fecha	Aula
Prueba Piloto	9:30 am	24/08/2018	3 años
Aplicación del Pre test	9:30 am	28/09/2018	3 años
Desarrollo del Momento Pedagógico N° 01 Tema: Números del 1 al 3	9:30 am	09/11/2018	3 años
Desarrollo del Momento Pedagógico N° 02 Tema: Muchos-pocos	9:30 am	12/11/2018	3 años
Desarrollo del Momento Pedagógico N° 03 Tema: Clasificación	9:30 am	14/11/2018	3 años
Desarrollo del Momento Pedagógico N° 04 Tema: Dentro y fuera	9:30 am	16/11/2018	3 años
Desarrollo del Momento Pedagógico N° 05 Tema: Figuras geométricas	9:30 am	23/11/2018	3 años
Desarrollo del Momento Pedagógico N° 06 Tema: Cerca y lejos	9:30 am	30/11/2018	3 años
Desarrollo del Momento Pedagógico N° 07 Tema: Arriba y abajo	9:30 am	05/12/2018	3 años
Desarrollo del Momento Pedagógico N° 08 Tema: Adelante y atrás	9:30 am	07/12/2018	3 años
Desarrollo del Momento Pedagógico N° 09 Tema: Secuencia	9:30 am	10/12/2018	3 años
Desarrollo del Momento Pedagógico N° 10 Tema: Grande y pequeño	9:30 am	12/12/2018	3 años
Desarrollo del Momento Pedagógico N° 11 Tema: Correspondencia	9:30 am	14/12/2018	3 años
Desarrollo del Momento Pedagógico N° 12 Tema: Largo y corto	9:30 am	17/12/2018	3 años

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°1

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: IEI N°073 “SEÑOR DE LA MISERICORDIA”

1.2. Edad: 3 Años

1.3. Aula: Paz

1.4. Docente: Magali Luque Uturnco

1.5. Alumna Practicante: Diana Karolina Mejia Vásquez

1.6. Semestre: Décimo

1.7. Duración: 45 minutos

1.8. Propósito: Que los niños y niñas cuenten hasta el número 3 con material concreto y con su cuerpo.

1.9. Título de la sesión: “Contamos hasta el número 3”

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Utiliza como estrategia el conteo espontaneo con objetos hasta 3.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.
Enfoque orientación al bien común	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	T	MATERIALES
INICIO	<p>*Rutinas de entrada</p> <p>-Recepción de niños y niñas, Registro de asistencia, Asamblea, Acuerdos.</p> <p>*Actividades de rutina diaria: saludos, oración, calendario, responsabilidades, uso de palabras mágicas y acuerdos de convivencia.</p> <p>*Juego libre en los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> Planificación, Organización, Ejecución o desarrollo, Socialización, Orden, Verbalización y Representación. 		<p>Cuaderno de asistencia.</p> <p>Sectores y materiales del aula.</p> <p>Carteles y plumones.</p> <p>Cuento (los 3 chanchitos)</p>

	<p style="text-align: center;">PROCESOS PEDAGÓGICOS</p> <p style="text-align: center;">MOTIVACIÓN</p> <p>Proponemos a los niños y niñas colocarnos en asamblea, hablamos sobre los acuerdos. Los niños y niñas juegan a “el barco se hunde y necesito grupos de...” la docente hace sonar la pandereta mientras los niños caminan en el barco, cuando se diga la frase el barco se hunde y necesito grupos de... se colocaran en grupos de acuerdo al número que se le indique.</p> <p style="text-align: center;">SABERES PREVIOS</p> <p>Dialogamos con los niños y niñas sobre la actividad, ¿Qué realizamos?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Con que números jugamos?</p> <p style="text-align: center;">CONFLICTO COGNITIVO</p> <p>¿Creen que se podría representar los números con objetos?</p> <p style="text-align: center;">PROPÓSITO</p> <p>Que los niños y niñas cuenten hasta el número 3 con material concreto y con su cuerpo.</p>	10	
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">PROCESOS DIDÁCTICOS</p> <p style="text-align: center;">GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p style="text-align: center;">BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA:</p> <p>Sentados en asamblea los niños hablan sobre cómo podemos realizar la actividad con los materiales, dan ideas y sugerencias.</p> <p style="text-align: center;">REPRESENTACIÓN :</p> <p>Proponemos a los niños y niñas salir al patio y realizar el juego “que numero soy”. Se coloca el número uno, dos, y tres en el piso con cinta enmascarar, luego se</p>	30	<p>Pandereta</p> <p>Cinta enmascarar</p> <p>Caja</p> <p>Tarjetas de números</p>

	<p>coloca una caja y dentro tarjetas con números de 1 al 3 que se repartirán a cada niño para luego formarse detrás del número que le toco y saltar sobre él.</p> <p>Los niños y niñas juegan con la ruleta de números, primero pegan círculos o ganchos de acuerdo al número 1, 2, 3, luego mueven la flecha hacia el número que se indique.</p> <p>En una hoja A4 de color, los niños y niñas dibujan con plumones y crayolas lo que más les gusto de lo realizado.</p> <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN:</p> <p>Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: ¿Qué les gusto más del juego? ¿Qué números conocieron?</p> <p style="text-align: center;">TRANSFERENCIA:</p> <p>Animamos a los niños y niñas, a dar saltos de acuerdo al número que se le indique.</p>		<p>Ruleta</p> <p>Hojas A4</p> <p>Plumones</p> <p>Crayolas</p>
CIERRE	<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN</p> <p style="text-align: center;">VERBALIZACIÓN</p> <p>Los niños y niñas que así lo deseen exponen sus trabajos y comentan lo que más les gusto.</p> <p style="text-align: center;">METACOGNICIÓN</p> <p>¿Qué hemos hecho hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué número les gusto más?</p>	05	

IV. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:

La vivencia en esta actividad fue exitosa porque los estudiantes llegaron al nivel de logro deseado.

V. BIBLIOGRAFÍA:

Currículo Nacional 2016

Programa curricular de educación inicial 2016

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°1

DIMENSIÓN: Resuelve problemas de cantidad				
Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.				
NIÑOS Y NIÑAS		I	P	L
1	ANDIA MARTINEZ RICHARD FABRIZIO			x
2	ASTUDILLO UBILLUS DAYANNA MIA			x
3	BALLENA CALDERON LIAM GAEL			x
4	BAUTISTA SANCHEZ OLENKA VALESCA		x	
5	CACHAY MORI ANDREA KORINA			x
6	DE LA CRUZ CHAU SEBASTIAN DOMINIC			x
7	DIAZ POLANCO LIA PAOLA			x
8	ESPIRITU PALOMINO FABRICIO PAUL			x
9	FLORES CASTRO MIA ISABELLA			x
10	GARCIA JIMENEZ CAMILA BELÉN			x
11	GARCIA EZZIO			x
12	HUAMAN CUEVA FABIANA LUCY			x
13	HUARANCCAY ARIAS NATHANAEL ALEXANDER			x
14	HUERTA AGREDA LYAM JIANKO			x
15	HURTADO CHAPILLIQUEN DAFNE IVANNA			x
16	HURTADO CHAPILLIQUEN FRANCIS			x
17	INGA BALLENA HEIDY CORINA			x
18	LAZO TOLENTINO ALONDRA ZOFIA			x
19	LEGUA DIAZ LYA ALYSHA			x
20	LESCANO CHIRINOS CESAR ALEXIS			x
21	MATTA NAVARRO BRYANNA ALEJANDRA			x
22	PEÑA HUAMAN SAMMY			x
23	QUISPE CARREÑO JANICE ANAE			x
24	RAMOS DEZA THIAGO JESUS			x

25	RIVAS VELA THIAGO CRISTIANO			x
26	RONDO AREVALO OLENKA			x
27	RUIZ GARAY DANIEL LYAN CHRIS			x
28	SANGAMA INUMA REYCHEL VALENTINA			x
29	SUAREZ CHICCLLA THIAGO ALEXIS			x
30	TAFUR GARCIA,THAIZ VICTORIA			x
31	VALDIVIEZO ROMERO,MARIANO SEBASTIAN			x
32	VASQUEZ ROGRIGUEZ MAYHARA GULIETTE			x
33	YEREN MARTINEZ MILAN SEBASTIAN			x

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°2

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Institución Educativa:** IEI N°073 "SEÑOR DE LA MISERICORDIA"
- 1.2. **Edad:** 3 Años
- 1.3. **Aula:** Paz
- 1.4. **Docente:** Magali Luque Uturnco
- 1.5. **Alumna Practicante:** Diana Karolina Mejia Vásquez
- 1.6. **Semestre:** Décimo
- 1.7. **Duración:** 45 minutos
- 1.8. **Propósito:** comparar la noción, muchos y pocos con diferentes objetos.
- 1.9. **Título de la sesión:** "Muchos y pocos"

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Establece comparaciones entre colecciones de objetos en situaciones cotidianas utilizando algunos cuantificadores como "muchos; pocos"

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque Intercultural	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo.
Enfoque orientación al bien común	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	T	MATERIALES
INICIO	<p>*Rutinas de entrada</p> <p>-Recepción de niños y niñas, Registro de asistencia, Asamblea, Acuerdos.</p> <p>*Actividades de rutina diaria: saludos, oración, calendario, responsabilidades, uso de palabras mágicas y acuerdos de convivencia.</p> <p>*Juego libre en los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación, Organización, Ejecución o desarrollo, Socialización, Orden, Verbalización y Representación. <p style="text-align: center;">PROCESOS PEDAGÓGICOS</p> <p style="text-align: center;">MOTIVACIÓN</p> <p>Proponemos a los niños y niñas colocarnos en asamblea, hablamos sobre los acuerdos. La docente saca dos bolsos</p>		<p>Cuaderno de asistencia.</p> <p>Sectores y materiales del aula.</p> <p>Carteles y plumones.</p> <p>Bolsas</p> <p>Objetos</p>

	<p>diciendo que uno tiene muchas cosas y el otro poco, luego saca todos los objetos y los muestra a los niños.</p> <p style="text-align: center;">SABERES PREVIOS</p> <p>La docente hace las siguientes preguntas: ¿Qué cantidad hay en cada bolsa?</p> <p style="text-align: center;">CONFLICTO COGNITIVO</p> <p>¿Cómo poderíamos saber cuándo hay muchas cosas y pocas?</p> <p style="text-align: center;">PROPÓSITO</p> <p>La docente explica la actividad a realizar: Hoy día vamos a comparar la noción, muchos y pocos con diferentes objetos.</p>	10	
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">PROCESOS DIDÁCTICOS</p> <p style="text-align: center;">GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p style="text-align: center;">BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA:</p> <p>Sentados en asamblea los niños hablan sobre cómo podemos realizar la actividad con los materiales, dan ideas y sugerencias.</p> <p style="text-align: center;">REPRESENTACIÓN :</p> <p>Proponemos a los niños y niñas salir al patio y realizar el juego “Que eliges”. Con cinta enmascarar se formara dos cuadrados en el piso con una imagen de verdura y otro de frutas, luego Los niños y niñas forman una fila y se le pregunta a cada niño en voz baja “que eliges (fruta o verdura) y se ira colocando en el cuadrado que corresponda de acuerdo a lo que eligió, finalmente aras una competencia de fuerza.</p> <p>Entregamos a cada niño dos vasitos y palitos baja lenguas y pedimos que en un vaso coloquen muchos y en otro pocos.</p> <p>En una hoja A4 de color, los niños y niñas dibujan con plumones y crayolas lo que más les gusto de lo realizado.</p> <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN:</p> <p>Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: ¿tuvieron alguna dificultad con el juego? ¿Dónde había más niños y niñas?</p> <p style="text-align: center;">TRANSFERENCIA:</p> <p>Animamos a los niños y niñas realizar dos grupos de niños y niñas y que puedan decir donde hay muchos y pocos.</p>	30	<p>Vasos descartables</p> <p>Cinta enmascarar</p> <p>Imágenes</p> <p>Baja lenguas</p> <p>Hojas A4</p>

CIERRE	<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN</p> <p style="text-align: center;">VERBALIZACIÓN</p> <p>Los niños y niñas que así lo deseen exponen sus trabajos y comentan lo que más les gusta.</p> <p style="text-align: center;">METACOGNICIÓN</p> <p>¿Qué hemos hecho hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusta?</p>	05	
---------------	--	----	--

IV. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:

La vivencia en esta actividad fue exitosa porque los estudiantes llegaron al nivel de logro deseado.

V. BIBLIOGRAFÍA:

Currículo Nacional 2016

Programa curricular de educación inicial 2016

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°2

DIMENSIÓN: Resuelve problemas de cantidad				
Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta el número 3.				
NIÑOS Y NIÑAS		I	P	L
1	ANDIA MARTINEZ RICHARD FABRIZIO			x
2	ASTUDILLO UBILLUS DAYANNA MIA			x
3	BALLENA CALDERON LIAM GAEL			x
4	BAUTISTA SANCHEZ OLENKA VALESCA		x	
5	CACHAY MORI ANDREA KORINA			x
6	DE LA CRUZ CHAU SEBASTIAN DOMINIC			x
7	DIAZ POLANCO LIA PAOLA			x
8	ESPIRITU PALOMINO FABRICIO PAUL			x
9	FLORES CASTRO MIA ISABELLA			x
10	GARCIA JIMENEZ CAMILA BELÉN			x
11	GARCIA EZZIO			x
12	HUAMAN CUEVA FABIANA LUCY			x
13	HUARANCCAY ARIAS NATHANAEL ALEXANDER			x
14	HUERTA AGREDA LYAM JIANKO			x
15	HURTADO CHAPILLIQUEN DAFNE IVANNA			x
16	HURTADO CHAPILLIQUEN FRANCIS			x
17	INGA BALLENA HEIDY CORINA			x
18	LAZO TOLENTINO ALONDRA ZOFIA			x
19	LEGUA DIAZ LYA ALYSHA			x
20	LESCANO CHIRINOS CESAR ALEXIS			x
21	MATTA NAVARRO BRYANNA ALEJANDRA			x
22	PEÑA HUAMAN SAMMY			x
23	QUISPE CARREÑO JANICE ANAE			x
24	RAMOS DEZA THIAGO JESUS			x
25	RIVAS VELA THIAGO CRISTIANO			x

26	RONDO AREVALO OLENKA			x
27	RUIZ GARAY DANIEL LYAN CHRIS			x
28	SANGAMA INUMA REYCHEL VALENTINA			x
29	SUAREZ CHICLLA THIAGO ALEXIS			x
30	TAFUR GARCIA,THAIZ VICTORIA			x
31	VALDIVIEZO ROMERO,MARIANO SEBASTIAN			x
32	VASQUEZ ROGRIGUEZ MAYHARA GULIETTE			x
33	YEREN MARTINEZ MILAN SEBASTIAN			x

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°3

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Institución Educativa:** IEI N°073 "SEÑOR DE LA MISERICORDIA"
- 1.2. **Edad:** 3 Años
- 1.3. **Aula:** Paz
- 1.4. **Docente:** Magali Luque Uturnco
- 1.5. **Alumna Practicante:** Diana Karolina Mejia Vásquez
- 1.6. **Semestre:** Décimo
- 1.7. **Duración:** 45 minutos
- 1.8. **Propósito:** que los niños y niñas puedan clasificar los objetos por su color.
- 1.9. **Título de la sesión:** "Jugamos a clasificar los colores"


II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo	Relaciona los objetos de su entorno, por propia iniciativa, según sus características perceptuales y los clasifica libremente a partir de sus intereses.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos.
Orientación al bien común	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	T	MATERIALES
INICIO	<p>*Rutinas de entrada</p> <p>-Recepción de niños y niñas, Registro de asistencia, Asamblea, Acuerdos.</p> <p>*Actividades de rutina diaria: saludos, oración, calendario, responsabilidades, uso de palabras mágicas y acuerdos de convivencia.</p> <p>*Juego libre en los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación, Organización, Ejecución o desarrollo, Socialización, Orden, Verbalización y Representación. <p style="text-align: center;">PROCESOS PEDAGÓGICOS</p> <p style="text-align: center;">MOTIVACIÓN</p> <p>Proponemos a los niños y niñas colocarnos en asamblea, hablamos sobre los acuerdos. Colocamos 4 canastas de color rojo, verde, azul y amarillo, luego entregamos dos</p>		<p>Cuaderno de asistencia.</p> <p>Sectores y materiales del aula.</p> <p>Carteles y plumones</p> <p>Canastas (rojo, verde,</p>

	<p>ganchos a cada niño y se le indica que coloque el gancho donde crea que corresponde.</p> <p style="text-align: center;">SABERES PREVIOS</p> <p>¿Qué colores hay?, ¿Cómo colocaron los ganchos en las canastas?</p> <p style="text-align: center;">CONFLICTO COGNITIVO</p> <p>¿Si no hubiera una canasta azul, donde colocamos los ganchos de color azul?</p> <p style="text-align: center;">PROPÓSITO</p> <p>La docente explica la actividad a realizar: Hoy día vamos a clasificar los objetos por su color.</p>	10	<p>azul y amarillo)</p> <p>Ganchos</p>
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">PROCESOS DIDÁCTICOS</p> <p style="text-align: center;">GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p style="text-align: center;">BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA:</p> <p>Sentados en asamblea los niños hablan sobre cómo podemos realizar la actividad con los materiales, dan ideas y sugerencias.</p> <p style="text-align: center;">REPRESENTACIÓN :</p> <p>Los niños y niñas juegan a “Que color soy”, se le entrega a cada niño un círculo de hoja de color (rojo, azul, amarillo y verde) luego cada niño se clasifica de acuerdo al color que tiene y dirán que color es, finalmente colocamos un paracaídas de colores y cada niño lo agarra de la parte del color que pertenece.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Los niños y niñas juegan con los bloques clasificándolos por color de acuerdo a sus intereses.</p> <p>En una hoja A4, los niños y niñas dibujan con plumones y crayolas lo que más les gusta de lo realizado.</p> <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN:</p>	30	<p>Círculos grandes de colores (rojo, azul, verde y amarillo)</p> <p>Paracaídas de 4 colores</p> <p>Bloques</p> <p>Hojas bond A4</p>

	<p>Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: ¿Qué clasificamos? ¿Cómo lo clasificamos?</p> <p style="text-align: center;">TRANSFERENCIA:</p> <p>Animamos a los niños y niñas, a clasificar sus loncheras de acuerdo al color.</p>		<p>Plumones</p> <p>Crayolas</p>
CIERRE	<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN</p> <p style="text-align: center;">VERBALIZACIÓN</p> <p>Los niños y niñas que así lo deseen exponen sus trabajos y comentan lo que más les gusta.</p> <p style="text-align: center;">METACOGNICIÓN</p> <p>¿Qué hemos hecho hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué les gusta?</p>	05	

IV. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:

La vivencia en esta actividad fue exitosa porque los estudiantes llegaron al nivel de logro deseado.

V. BIBLIOGRAFÍA:

Currículo Nacional 2016

Programa curricular de educación inicial 2016

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°3

DIMENSIÓN: Resuelve problemas de cantidad				
Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “mucho, pocos”.				
NIÑOS Y NIÑAS		I	P	L
1	ANDIA MARTINEZ RICHARD FABRIZIO			x
2	ASTUDILLO UBILLUS DAYANNA MIA			x
3	BALLENA CALDERON LIAM GAEL			x
4	BAUTISTA SANCHEZ OLENKA VALESCA			x
5	CACHAY MORI ANDREA KORINA			x
6	DE LA CRUZ CHAU SEBASTIAN DOMINIC			x
7	DIAZ POLANCO LIA PAOLA			x
8	ESPIRITU PALOMINO FABRICIO PAUL			x
9	FLORES CASTRO MIA ISABELLA			x
10	GARCIA JIMENEZ CAMILA BELÉN			x
11	GARCIA EZZIO			x
12	HUAMAN CUEVA FABIANA LUCY			x
13	HUARANCCAY ARIAS NATHANAEL ALEXANDER			x
14	HUERTA AGREDA LYAM JIANKO			x
15	HURTADO CHAPILLIQUEN DAFNE IVANNA			x
16	HURTADO CHAPILLIQUEN FRANCIS			x
17	INGA BALLENA HEIDY CORINA			x
18	LAZO TOLENTINO ALONDRA ZOFIA			x
19	LEGUA DIAZ LYA ALYSHA			x
20	LESCANO CHIRINOS CESAR ALEXIS			x
21	MATTA NAVARRO BRYANNA ALEJANDRA			x
22	PEÑA HUAMAN SAMMY			x
23	QUISPE CARREÑO JANICE ANAE			x
24	RAMOS DEZA THIAGO JESUS			x
25	RIVAS VELA THIAGO CRISTIANO			x

26	RONDO AREVALO OLENKA			x
27	RUIZ GARAY DANIEL LYAN CHRIS			x
28	SANGAMA INUMA REYCHEL VALENTINA			x
29	SUAREZ CHICLLA THIAGO ALEXIS			x
30	TAFUR GARCIA,THAIZ VICTORIA			x
31	VALDIVIEZO ROMERO,MARIANO SEBASTIAN			x
32	VASQUEZ ROGRIGUEZ MAYHARA GULIETTE			x
33	YEREN MARTINEZ MILAN SEBASTIAN			x

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°4

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Institución Educativa:** IEI N°073 "SEÑOR DE LA MISERICORDIA"
- 1.2. **Edad:** 3 Años
- 1.3. **Aula:** Paz
- 1.4. **Docente:** Magali Luque Uturnco
- 1.5. **Alumna Practicante:** Diana Karolina Mejia Vásquez
- 1.6. **Semestre:** Décimo
- 1.7. **Duración:** 45 minutos
- 1.8. **Propósito:** Que los niños y niñas aprendan las nociones espaciales dentro y fuera que los ayuda a ubicarse.
- 1.9. **Título de la sesión:** "dentro y fuera"

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Expresa su comprensión de las nociones espaciales como "dentro; fuera" representándolo con su cuerpo.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.
Igualdad de genero	Disposición a actuar de modo que se dé a cada quien lo que le corresponde, en especial a quienes se ven perjudicados por las desigualdades de género.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	T	MATERIALES
INICIO	<p>*Rutinas de entrada</p> <p>-Recepción de niños y niñas, Registro de asistencia, Asamblea, Acuerdos.</p> <p>*Actividades de rutina diaria: saludos, oración, calendario, responsabilidades, uso de palabras mágicas y acuerdos de convivencia.</p> <p>*Juego libre en los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación, Organización, Ejecución o desarrollo, Socialización, Orden, Verbalización y Representación. <p style="text-align: center;">PROCESOS PEDAGÓGICOS</p> <p style="text-align: center;">MOTIVACIÓN</p> <p>Los niños y niñas escuchan el cuento del pulpo y su caja de juguetes, mediante con el títere del pulpo.</p>		<p>Cuaderno de asistencia.</p> <p>Sectores y materiales del aula.</p> <p>Carteles y plumones.</p> <p>Títere (pulpo)</p>

	<p style="text-align: center;">SABERES PREVIOS</p> <p>A partir del cuento plantemos las siguientes interrogantes. ¿Qué paso con el pulpo?, ¿Dónde guardo sus juguetes el pulpo?</p> <p style="text-align: center;">CONFLICTO COGNITIVO</p> <p>¿Dónde se metió el pulpo? ¿Dónde deben estar los juguetes? ¿Qué pasaría si dejamos los juguetes fuera de la caja?</p> <p style="text-align: center;">PROPÓSITO</p> <p>Que los niños y niñas aprendan las nociones espaciales dentro y fuera que los ayuda a ubicarse.</p>	10	
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">PROCESOS DIDÁCTICOS</p> <p style="text-align: center;">GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p style="text-align: center;">BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA:</p> <p>Sentados en asamblea los niños hablan sobre cómo podemos realizar la actividad con los materiales, dan ideas y sugerencias.</p> <p style="text-align: center;">REPRESENTACIÓN :</p> <p>Proponemos a los niños y niñas salir al patio, jugamos a “Quien está (dentro, fuera) de la ronda”, al ritmo de la pandereta los niños forman una ronda, algunos niños se colocan dentro de la ronda y otros fuera, luego vamos preguntando donde está.</p> <p>La docente saca una caja con vasos y ganchos, un niño lo reparte a todos, luego colocan ganchos dentro y fuera del vaso.</p> <p>Los niños y niñas dibujan en una hoja A4 lo que más les gusto de lo realizado.</p> <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN:</p> <p>Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: ¿Qué les gusto más? ¿Cómo nos ubicamos en el juego?</p> <p style="text-align: center;">TRANSFERENCIA:</p>	30	<p style="text-align: center;">Pandereta</p> <p style="text-align: center;">Vasos</p> <p style="text-align: center;">Ganchos</p> <p style="text-align: center;">Hojas A4</p> <p style="text-align: center;">Aros de plástico</p>

	Colocamos aros de plástico en el piso y pedimos que se coloquen dentro o fuera según sus intereses y preguntamos donde están ubicados.		
CIERRE	<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN</p> <p style="text-align: center;">VERBALIZACIÓN</p> <p>Los niños y niñas que así lo deseen exponen sus trabajos y comentan lo que más les gusta.</p> <p style="text-align: center;">METACOGNICIÓN</p> <p>¿Qué hemos hecho hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusta?</p>	05	

IV. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:

La vivencia en esta actividad fue exitosa porque los estudiantes llegaron al nivel de logro deseado.

V. BIBLIOGRAFÍA:

Currículo Nacional 2016

Programa curricular de educación inicial 2016

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°4

DIMENSIÓN: Resuelve problemas de cantidad				
Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y clasificar.				
NIÑOS Y NIÑAS		I	P	L
1	ANDIA MARTINEZ RICHARD FABRIZIO			x
2	ASTUDILLO UBILLUS DAYANNA MIA			x
3	BALLENA CALDERON LIAM GAEL			x
4	BAUTISTA SANCHEZ OLENKA VALESCA		x	
5	CACHAY MORI ANDREA KORINA			x
6	DE LA CRUZ CHAU SEBASTIAN DOMINIC			x
7	DIAZ POLANCO LIA PAOLA			x
8	ESPIRITU PALOMINO FABRICIO PAUL			x
9	FLORES CASTRO MIA ISABELLA			x
10	GARCIA JIMENEZ CAMILA BELÉN			x
11	GARCIA EZZIO			x
12	HUAMAN CUEVA FABIANA LUCY			x
13	HUARANCCAY ARIAS NATHANAEL ALEXANDER			x
14	HUERTA AGREDA LYAM JIANKO			x
15	HURTADO CHAPILLIQUEN DAFNE IVANNA		x	
16	HURTADO CHAPILLIQUEN FRANCIS			x
17	INGA BALLENA HEIDY CORINA			x
18	LAZO TOLENTINO ALONDRA ZOFIA			x
19	LEGUA DIAZ LYA ALYSHA			x
20	LESCANO CHIRINOS CESAR ALEXIS			x
21	MATTA NAVARRO BRYANNA ALEJANDRA			x
22	PEÑA HUAMAN SAMMY			x
23	QUISPE CARREÑO JANICE ANAE			x
24	RAMOS DEZA THIAGO JESUS			x

25	RIVAS VELA THIAGO CRISTIANO			x
26	RONDO AREVALO OLENKA			x
27	RUIZ GARAY DANIEL LYAN CHRIS			x
28	SANGAMA INUMA REYCHEL VALENTINA			x
29	SUAREZ CHICCLLA THIAGO ALEXIS			x
30	TAFUR GARCIA,THAIZ VICTORIA			x
31	VALDIVIEZO ROMERO,MARIANO SEBASTIAN			x
32	VASQUEZ ROGRIGUEZ MAYHARA GULIETTE			x
33	YEREN MARTINEZ MILAN SEBASTIAN			x

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°5

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Institución Educativa:** IEI N°073 "SEÑOR DE LA MISERICORDIA"
- 1.2. **Edad:** 3 Años
- 1.3. **Aula:** Paz
- 1.4. **Docente:** Magali Luque Uturnco
- 1.5. **Alumna Practicante:** Diana Karolina Mejia Vásquez
- 1.6. **Semestre:** Décimo
- 1.7. **Duración:** 45 minutos
- 1.8. **Propósito:** modelar con plastilina objetos con formas geométricas y sus transformaciones.
- 1.9. **Título de la sesión:** "Figuras geométricas"

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Utiliza sus propias estrategias para ubicarse, desplazarse y construir formas geométricas a través de modelado y con su propio cuerpo.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.
Enfoque orientación al bien común	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	T	MATERIALES
INICIO	<p>*Rutinas de entrada</p> <p>-Recepción de niños y niñas, Registro de asistencia, Asamblea, Acuerdos.</p> <p>*Actividades de rutina diaria: saludos, oración, calendario, responsabilidades, uso de palabras mágicas y acuerdos de convivencia.</p> <p>*Juego libre en los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación, Organización, Ejecución o desarrollo, Socialización, Orden, Verbalización y Representación. <p style="text-align: center;">PROCESOS PEDAGÓGICOS</p> <p style="text-align: center;">MOTIVACIÓN</p> <p>Proponemos a los niños y niñas colocarnos en asamblea, hablamos sobre los acuerdos. La docente muestra a los</p>		<p>Cuaderno de asistencia.</p> <p>Sectores y materiales del aula.</p> <p>Carteles y plumones.</p>

	<p>niños y niñas imágenes grandes de las figuras geométrica (circulo, cuadrado y triangulo) cantando una canción.</p> <p style="text-align: center;">SABERES PREVIOS</p> <p>Dialogamos con los niños y niñas sobre la actividad, ¿Cómo se llaman estas imágenes?, ¿Qué forma tienen?</p> <p style="text-align: center;">CONFLICTO COGNITIVO</p> <p>¿Qué pasaría si todos los objetos fueran de forma del círculo?</p> <p style="text-align: center;">PROPÓSITO</p> <p>La docente explica la actividad a realizar: Hoy día vamos a modelar con plastilina objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p>	10	<p>Imágenes de las figuras geométricas</p> <p>(circulo, cuadrado y triangulo)</p>
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">PROCESOS DIDÁCTICOS</p> <p style="text-align: center;">GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p style="text-align: center;">BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA:</p> <p>Sentados en asamblea los niños hablan sobre cómo podemos realizar la actividad con los materiales, dan ideas y sugerencias.</p> <p style="text-align: center;">REPRESENTACIÓN :</p> <p>Los niños y niñas realizan el juego “Que figura es” se coloca una mesa con plastilina, un niño realiza el modelado de una figura geométrica (cuadrado, circulo o triangulo) luego lo muestra a sus compañeros y tendrán que realizar la figura con su cuerpo en grupos de 9 niños.</p> <p>Repartimos plastilina a cada niño y pedimos que modelen las figuras geométricas que conocimos en el juego.</p> <p>En una hoja A4 de color, los niños y niñas dibujan con plumones y crayolas lo que más les gusto de lo realizado.</p> <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN:</p> <p>Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: ¿Cómo realizaron las figuras? ¿Tuvieron alguna dificultad al momento de realizarlo?</p>	30	<p>Plastilina</p> <p>Mesa</p> <p>Plastilina</p> <p>Hojas A4</p> <p>Plumones</p> <p>Crayolas</p>

	<p style="text-align: center;">TRANSFERENCIA:</p> <p>Animamos a los niños y niñas a formar las figuras geométricas con los dedos.</p> <p>Entregamos figuras geométricas (triángulo, cuadrado y círculo) de papel de color y para que los niños puedan crear diferentes personajes.</p>		figuras geométricas de papel de color
CIERRE	<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN</p> <p style="text-align: center;">VERBALIZACIÓN</p> <p>Los niños y niñas que así lo deseen exponen sus trabajos y comentan lo que más les gusta.</p> <p style="text-align: center;">METACOGNICIÓN</p> <p>¿Qué hemos hecho hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusta?</p>	05	

IV. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:

La vivencia en esta actividad fue exitosa porque los estudiantes llegaron al nivel de logro deseado.

V. BIBLIOGRAFÍA:

Currículo Nacional 2016

Programa curricular de educación inicial 2016

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°5

DIMENSIÓN: Resuelve problemas de forma movimiento y localización				
Expresa su ubicación entre objetos y personas usando: “adelante de o atrás de”.				
NIÑOS Y NIÑAS		I	P	L
1	ANDIA MARTINEZ RICHARD FABRIZIO			x
2	ASTUDILLO UBILLUS DAYANNA MIA			x
3	BALLENA CALDERON LIAM GAEL			x
4	BAUTISTA SANCHEZ OLENKA VALESCA		x	
5	CACHAY MORI ANDREA KORINA			x
6	DE LA CRUZ CHAU SEBASTIAN DOMINIC			x
7	DIAZ POLANCO LIA PAOLA			x
8	ESPIRITU PALOMINO FABRICIO PAUL			x
9	FLORES CASTRO MIA ISABELLA			x
10	GARCIA JIMENEZ CAMILA BELÉN			x
11	GARCIA EZZIO		x	
12	HUAMAN CUEVA FABIANA LUCY			x
13	HUARANCCAY ARIAS NATHANAEL ALEXANDER			x
14	HUERTA AGREDA LYAM JIANKO			x
15	HURTADO CHAPILLIQUEN DAFNE IVANNA			x
16	HURTADO CHAPILLIQUEN FRANCIS			x
17	INGA BALLENA HEIDY CORINA			x
18	LAZO TOLENTINO ALONDRA ZOFIA			x
19	LEGUA DIAZ LYA ALYSHA			x
20	LESCANO CHIRINOS CESAR ALEXIS		x	
21	MATTA NAVARRO BRYANNA ALEJANDRA			x
22	PEÑA HUAMAN SAMMY			x
23	QUISPE CARREÑO JANICE ANAE			x
24	RAMOS DEZA THIAGO JESUS			x

25	RIVAS VELA THIAGO CRISTIANO			x
26	RONDO AREVALO OLENKA			x
27	RUIZ GARAY DANIEL LYAN CHRIS			x
28	SANGAMA INUMA REYCHEL VALENTINA			x
29	SUAREZ CHICCLLA THIAGO ALEXIS			x
30	TAFUR GARCIA,THAIZ VICTORIA			x
31	VALDIVIEZO ROMERO,MARIANO SEBASTIAN			x
32	VASQUEZ ROGRIGUEZ MAYHARA GULIETTE			x
33	YEREN MARTINEZ MILAN SEBASTIAN			x

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°6

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Institución Educativa:** IEI N°073 "SEÑOR DE LA MISERICORDIA"
- 1.2. **Edad:** 3 Años
- 1.3. **Aula:** Paz
- 1.4. **Docente:** Magali Luque Uturnco
- 1.5. **Alumnas Practicantes:** Diana Karolina Mejia Vásquez
- 1.6. **Semestre:** Décimo
- 1.7. **Duración:** 45 minutos
- 1.8. **Propósito:** Que los niños y niñas ubiquen objetos cerca y lejos con ayuda de juegos.
- 1.9. **Título de la sesión:** "cerca y lejos"

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Expresa su comprensión de las nociones espaciales "cerca; lejos" representándolo con su cuerpo.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.
Enfoque orientación al bien común	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	T	MATERIALES
INICIO	<p>*Rutinas de entrada</p> <p>-Recepción de niños y niñas, Registro de asistencia, Asamblea, Acuerdos.</p> <p>*Actividades de rutina diaria: saludos, oración, calendario, responsabilidades, uso de palabras mágicas y acuerdos de convivencia.</p> <p>*Juego libre en los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación, Organización, Ejecución o desarrollo, Socialización, Orden, Verbalización y Representación. <p style="text-align: center;">PROCESOS PEDAGÓGICOS</p> <p style="text-align: center;">MOTIVACIÓN</p> <p>La docente invitará a los niños y niñas a ver un video que nos mostrará cómo Rosy va a visitar a su amiga Estrella que vive muy lejos, pero cuando la alcanza y se pueden abrazar y están muy cerca.</p>		<p>Cuaderno de asistencia.</p> <p>Sectores y materiales del aula.</p> <p>Carteles y plumones.</p> <p>Video</p>

	<p style="text-align: center;">SABERES PREVIOS</p> <p>Los niños y niñas responden a las interrogantes: ¿Quién vivía lejos? ¿Cuándo se abrazaron están muy?</p> <p style="text-align: center;">CONFLICTO COGNITIVO</p> <p>¿Cómo podemos saber cuándo los objetos están cerca o lejos?</p> <p style="text-align: center;">PROPÓSITO</p> <p>La docente comunica la actividad:-Hoy vamos a ubicar objetos cerca y lejos de...</p>	10	
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">PROCESOS DIDÁCTICOS</p> <p style="text-align: center;">GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p style="text-align: center;">BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA:</p> <p>Sentados en asamblea los niños y niñas hablan sobre cómo podemos realizar la actividad con los materiales, dan ideas y sugerencias.</p> <p style="text-align: center;">REPRESENTACIÓN :</p> <p>La docente invita a los niños y niñas que se sienten en asamblea para iniciar con la actividad, les reparte objetos y dice que los coloquen cerca o lejos de tal cosa.</p> <p>EJEMPLO:-Coloca la pelota cerca a la puerta, coloca la plumón lejos de la mesa.</p> <p>En una hoja de aplicación los niños y niñas embolilla la canasta que está cerca de la niña y marcan la canasta que está lejos dela niña.</p> <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN:</p> <p>Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: ¿Qué cosas estaban arriba? ¿Qué cosas estaban abajo?</p>	30	<p>Pelota Plumón</p> <p>Hoja A3</p> <p>Imagen de árbol</p>

	<p style="text-align: center;">TRANSFERENCIA:</p> <p>La docente coloca una imagen de un árbol en la pizarra y da indicaciones a las niño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coloca la manzana cerca del árbol. - Coloca la canasta lejos del árbol 		<p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Lápiz</p>
CIERRE	<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN</p> <p style="text-align: center;">VERBALIZACIÓN</p> <p>Los niños y niñas que así lo deseen exponen sus trabajos y comentan lo que más les gusto.</p> <p style="text-align: center;">METACOGNICIÓN</p> <p>¿Qué hemos hecho hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto?</p>	05	

IV. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:

La vivencia en esta actividad fue exitosa porque los estudiantes llegaron al nivel de logro deseado.

V. BIBLIOGRAFÍA:

Currículo Nacional 2016

Programa curricular de educación inicial 2016

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°6

DIMENSIÓN: Resuelve problemas de forma movimiento y localización				
Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones “arriba, abajo”.				
NIÑOS Y NIÑAS		I	P	L
1	ANDIA MARTINEZ RICHARD FABRIZIO			x
2	ASTUDILLO UBILLUS DAYANNA MIA			x
3	BALLENA CALDERON LIAM GAEL			x
4	BAUTISTA SANCHEZ OLENKA VALESCA			x
5	CACHAY MORI ANDREA KORINA			x
6	DE LA CRUZ CHAU SEBASTIAN DOMINIC			x
7	DIAZ POLANCO LIA PAOLA			x
8	ESPIRITU PALOMINO FABRICIO PAUL			x
9	FLORES CASTRO MIA ISABELLA			x
10	GARCIA JIMENEZ CAMILA BELÉN			x
11	GARCIA EZZIO			x
12	HUAMAN CUEVA FABIANA LUCY			x
13	HUARANCCAY ARIAS NATHANAEL ALEXANDER			x
14	HUERTA AGREDA LYAM JIANKO			x
15	HURTADO CHAPILLIQUEN DAFNE IVANNA			x
16	HURTADO CHAPILLIQUEN FRANCIS			x
17	INGA BALLENA HEIDY CORINA			x
18	LAZO TOLENTINO ALONDRA ZOFIA			x
19	LEGUA DIAZ LYA ALYSHA			x
20	LESCANO CHIRINOS CESAR ALEXIS			x
21	MATTA NAVARRO BRYANNA ALEJANDRA			x
22	PEÑA HUAMAN SAMMY			x
23	QUISPE CARREÑO JANICE ANAE			x
24	RAMOS DEZA THIAGO JESUS			x
25	RIVAS VELA THIAGO CRISTIANO			x

26	RONDO AREVALO OLENKA			x
27	RUIZ GARAY DANIEL LYAN CHRIS			x
28	SANGAMA INUMA REYCHEL VALENTINA			x
29	SUAREZ CHICCLLA THIAGO ALEXIS			x
30	TAFUR GARCIA,THAIZ VICTORIA			x
31	VALDIVIEZO ROMERO,MARIANO SEBASTIAN			x
32	VASQUEZ ROGRIGUEZ MAYHARA GULIETTE			x
33	YEREN MARTINEZ MILAN SEBASTIAN			x

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°7

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Institución Educativa:** IEI N°073 "SEÑOR DE LA MISERICORDIA"
- 1.2. **Edad:** 3 Años
- 1.3. **Aula:** Paz
- 1.4. **Docente:** Magali Luque Uturnco
- 1.5. **Alumnas Practicantes:** Diana Karolina Mejia Vásquez
- 1.6. **Semestre:** Décimo
- 1.7. **Duración:** 45 minutos
- 1.8. **Propósito:** que los niños y niñas ubiquen objetos arriba y abajo.
- 1.9. **Título de la sesión:** "arriba y abajo"

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Expresa su comprensión de las nociones espaciales "arriba; abajo" representándolo con su cuerpo.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.
Enfoque orientación al bien común	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	T	MATERIALES
INICIO	<p>*Rutinas de entrada</p> <p>-Recepción de niños y niñas, Registro de asistencia, Asamblea, Acuerdos.</p> <p>*Actividades de rutina diaria: saludos, oración, calendario, responsabilidades, uso de palabras mágicas y acuerdos de convivencia.</p> <p>*Juego libre en los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación, Organización, Ejecución o desarrollo, Socialización, Orden, Verbalización y Representación. <p style="text-align: center;">PROCESOS PEDAGÓGICOS</p> <p style="text-align: center;">MOTIVACIÓN</p>		<p>Cuaderno de asistencia.</p> <p>Sectores y materiales del aula.</p> <p>Carteles y plumones.</p> <p>Canción</p> <p>Radio</p>

	En el aula la docente pide a los niños y niñas mencionar los objetos que encontramos arriba y los objeto que están abajo.		
CIERRE	<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN</p> <p style="text-align: center;">VERBALIZACIÓN</p> <p>Los niños y niñas que así lo deseen exponen sus trabajos y comentan lo que más les gusto.</p> <p style="text-align: center;">METACOGNICIÓN</p> <p>¿Qué hemos hecho hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué formaron con la plastilina? ¿Qué parte les gusto más?</p>	05	

IV. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:

La vivencia en esta actividad fue exitosa porque los estudiantes llegaron al nivel de logro deseado.

V. BIBLIOGRAFÍA:

Currículo Nacional 2016

Programa curricular de educación inicial 2016

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°7

DIMENSIÓN: Resuelve problemas de forma movimiento y localización				
Reconoce la noción cerca y lejos utilizando su cuerpo para ubicarse.				
NIÑOS Y NIÑAS		I	P	L
1	ANDIA MARTINEZ RICHARD FABRIZIO		x	
2	ASTUDILLO UBILLUS DAYANNA MIA			x
3	BALLENA CALDERON LIAM GAEL			x
4	BAUTISTA SANCHEZ OLENKA VALESCA			x
5	CACHAY MORI ANDREA KORINA			x
6	DE LA CRUZ CHAU SEBASTIAN DOMINIC			x
7	DIAZ POLANCO LIA PAOLA			x
8	ESPIRITU PALOMINO FABRICIO PAUL		x	
9	FLORES CASTRO MIA ISABELLA			x
10	GARCIA JIMENEZ CAMILA BELÉN			x
11	GARCIA EZZIO			x
12	HUAMAN CUEVA FABIANA LUCY			x
13	HUARANCCAY ARIAS NATHANAEL ALEXANDER			x
14	HUERTA AGREDA LYAM JIANKO			x
15	HURTADO CHAPILLIQUEN DAFNE IVANNA			x
16	HURTADO CHAPILLIQUEN FRANCIS		x	
17	INGA BALLENA HEIDY CORINA			x
18	LAZO TOLENTINO ALONDRA ZOFIA			x
19	LEGUA DIAZ LYA ALYSHA			x
20	LESCANO CHIRINOS CESAR ALEXIS			x
21	MATTA NAVARRO BRYANNA ALEJANDRA			x
22	PEÑA HUAMAN SAMMY			x
23	QUISPE CARREÑO JANICE ANAE			x
24	RAMOS DEZA THIAGO JESUS			x

25	RIVAS VELA THIAGO CRISTIANO			x
26	RONDO AREVALO OLENKA			x
27	RUIZ GARAY DANIEL LYAN CHRIS			x
28	SANGAMA INUMA REYCHEL VALENTINA		x	
29	SUAREZ CHICCLLA THIAGO ALEXIS			x
30	TAFUR GARCIA,THAIZ VICTORIA			x
31	VALDIVIEZO ROMERO,MARIANO SEBASTIAN			x
32	VASQUEZ ROGRIGUEZ MAYHARA GULIETTE			x
33	YEREN MARTINEZ MILAN SEBASTIAN			x

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°8

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Institución Educativa:** IEI N°073 "SEÑOR DE LA MISERICORDIA"
- 1.2. **Edad:** 3 Años
- 1.3. **Aula:** Paz
- 1.4. **Docente:** Luque Uturnco Magali
- 1.5. **Alumnas Practicantes:** Diana Karolina Mejia Vásquez
- 1.6. **Semestre:** Décimo
- 1.7. **Duración:** 45 minutos
- 1.8. **Propósito:** que los niños y niñas puedan ubicar en el espacio objetos.
- 1.9. **Título de la sesión:** "adelante y atrás"

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Expresa su comprensión de las nociones espaciales "hacia adelante; hacia atrás", representándolo con su cuerpo.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.
Enfoque orientación al bien común	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	T	MATERIALES
INICIO	<p>*Rutinas de entrada</p> <p>-Recepción de niños y niñas, Registro de asistencia, Asamblea, Acuerdos.</p> <p>*Actividades de rutina diaria: saludos, oración, calendario, responsabilidades, uso de palabras mágicas y acuerdos de convivencia.</p> <p>*Juego libre en los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación, Organización, Ejecución o desarrollo, Socialización, Orden, Verbalización y Representación. <p style="text-align: center;">PROCESOS PEDAGÓGICOS</p> <p style="text-align: center;">MOTIVACIÓN</p>		<p>Cuaderno de asistencia.</p> <p>Sectores y materiales del aula.</p> <p>Carteles y plumones.</p> <p>Oveja mediana de papel reciclado</p>

	<p>Comenzamos colocando una oveja de papel reciclado de tamaño mediano y colocamos objetos delante de la oveja y atrás de la oveja.</p> <p style="text-align: center;">SABERES PREVIOS</p> <p>¿Qué objetos están adelante de la oveja? ¿Qué objetos están atrás de la oveja?</p> <p style="text-align: center;">CONFLICTO COGNITIVO</p> <p>¿Cómo sabemos cuál es la parte de delante de la oveja y la parte de atrás?</p> <p style="text-align: center;">PROPÓSITO</p> <p>La docente comunica a los niños que el tema adelante y atrás nos ayuda a ubicarnos y ubicar objetos de nuestro entorno.</p>	10	Objetos
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">PROCESOS DIDÁCTICOS</p> <p style="text-align: center;">GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p style="text-align: center;">BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA:</p> <p>Sentados en asamblea los niños y niñas hablan sobre cómo podemos realizar la actividad con los materiales, dan ideas y sugerencias.</p> <p style="text-align: center;">REPRESENTACIÓN :</p> <p>Ubicados en el patio jugamos a “donde está la ardilla”</p> <p>Los niños se colocan mascararas de árbol e se ubican en cualquier lugar, las niñas se colocan mascararas de ardilla, luego la docente dirá las ardillas delante del árbol o las ardillas atrás del árbol. Preguntamos ¿Dónde está la ardilla?</p> <p>Se les entrega a los niños y niñas bloques y conejos de plástico y se le indica que coloquen bloques rojos delante del conejo y bloques azules atrás del conejo.</p> <p>Se les proporciona plastilina para que formen figuras de su elección y representen lo realizado en una hoja de color A4.</p> <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN:</p>	30	<p>Mascararas de árbol</p> <p>Mascararas de ardilla</p> <p>Conejos de plástico</p> <p>Bloques</p> <p>Plastilina,</p> <p>Hoja de color</p> <p>Imágenes grandes</p>

	<p>Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: ¿Qué objetos encontramos adelante de la oveja? ¿Qué objetos encontramos atrás de la oveja?</p> <p style="text-align: center;">TRANSFERENCIA:</p> <p>En el aula la docente les muestra dos imágenes grades de una casa, y se le pregunta cuál será la parte de adelante y la de atrás.</p>		
CIERRE	<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN</p> <p style="text-align: center;">VERBALIZACIÓN</p> <p>Los niños y niñas que así lo deseen exponen sus trabajos y comentan lo que más les gusto.</p> <p style="text-align: center;">METACOGNICIÓN</p> <p>¿Qué hemos hecho hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué formaron con la plastilina? ¿Qué parte les gusto más?</p>	05	

IV. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:

La vivencia en esta actividad fue exitosa porque los estudiantes llegaron al nivel de logro deseado.

V. BIBLIOGRAFÍA:

Currículo Nacional 2016

Programa curricular de educación inicial 2016

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°8

DIMENSIÓN: Resuelve problemas de forma movimiento y localización				
Utiliza material concreto para ubicarlos dentro y fuera.				
NIÑOS Y NIÑAS		I	P	L
1	ANDIA MARTINEZ RICHARD FABRIZIO			x
2	ASTUDILLO UBILLUS DAYANNA MIA			x
3	BALLENA CALDERON LIAM GAEL			x
4	BAUTISTA SANCHEZ OLENKA VALESCA		x	
5	CACHAY MORI ANDREA KORINA			x
6	DE LA CRUZ CHAU SEBASTIAN DOMINIC			x
7	DIAZ POLANCO LIA PAOLA			x
8	ESPIRITU PALOMINO FABRICIO PAUL			x
9	FLORES CASTRO MIA ISABELLA		x	
10	GARCIA JIMENEZ CAMILA BELÉN			x
11	GARCIA EZZIO			x
12	HUAMAN CUEVA FABIANA LUCY			x
13	HUARANCCAY ARIAS NATHANAEL ALEXANDER			x
14	HUERTA AGREDA LYAM JIANKO			x
15	HURTADO CHAPILLIQUEN DAFNE IVANNA			x
16	HURTADO CHAPILLIQUEN FRANCIS			x
17	INGA BALLENA HEIDY CORINA			x
18	LAZO TOLENTINO ALONDRA ZOFIA			x
19	LEGUA DIAZ LYA ALYSHA			x
20	LESCANO CHIRINOS CESAR ALEXIS			x
21	MATTA NAVARRO BRYANNA ALEJANDRA			x
22	PEÑA HUAMAN SAMMY			x
23	QUISPE CARREÑO JANICE ANAE			x
24	RAMOS DEZA THIAGO JESUS			x

25	RIVAS VELA THIAGO CRISTIANO			x
26	RONDO AREVALO OLENKA			x
27	RUIZ GARAY DANIEL LYAN CHRIS			x
28	SANGAMA INUMA REYCHEL VALENTINA			x
29	SUAREZ CHICCLLA THIAGO ALEXIS			x
30	TAFUR GARCIA,THAIZ VICTORIA			x
31	VALDIVIEZO ROMERO,MARIANO SEBASTIAN			x
32	VASQUEZ ROGRIGUEZ MAYHARA GULIETTE			x
33	YEREN MARTINEZ MILAN SEBASTIAN			x

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°9

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Institución Educativa:** IEI N°073 "SEÑOR DE LA MISERICORDIA"
- 1.2. **Edad:** 3 Años
- 1.3. **Aula:** Paz
- 1.4. **Docente:** Magali Luque Uturnco
- 1.5. **Alumna Practicante:** Diana Karolina Mejia Vásquez
- 1.6. **Semestre:** Décimo
- 1.7. **Duración:** 45 minutos
- 1.8. **Propósito:** Que los niños y niñas aprendan a realizar una secuencia con dos objetos.
- 1.9. **Título de la sesión:** "secuencia de frutas"

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo	Ordena una sucesión de objetos de acuerdo a sus intereses.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.
Enfoque orientación al bien común	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	T	MATERIALES
INICIO	<p>*Rutinas de entrada</p> <p>-Recepción de niños y niñas, Registro de asistencia, Asamblea, Acuerdos.</p> <p>*Actividades de rutina diaria: saludos, oración, calendario, responsabilidades, uso de palabras mágicas y acuerdos de convivencia.</p> <p>*Juego libre en los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación, Organización, Ejecución o desarrollo, Socialización, Orden, Verbalización y Representación. <p style="text-align: center;">PROCESOS PEDAGÓGICOS</p> <p style="text-align: center;">MOTIVACIÓN</p> <p>Los niños y niñas se colocan en asamblea, la docente muestra una caja y les pregunta ¿Qué habrá dentro de la caja?, luego invita a los niños a descubrir, dentro de la caja hay dos frutas (manzana y plátano), se coloca dos</p>		<p>Cuaderno de asistencia.</p> <p>Sectores y materiales del aula.</p> <p>Carteles y plumones.</p> <p>Caja</p> <p>Manzanas</p> <p>Plátanos</p>

	<p>canastas y se invita a los niños a seguir una secuencia con las frutas empezando con la manzana y plátano.</p> <p style="text-align: center;">SABERES PREVIOS</p> <p>Dialogamos con los niños y niñas sobre lo realizado, ¿Qué materiales utilizamos?, ¿Cómo lo ordenamos?</p> <p style="text-align: center;">CONFLICTO COGNITIVO</p> <p>¿Con qué otro material podríamos realizar la actividad? ¿Cómo lo haríamos?</p> <p style="text-align: center;">PROPÓSITO</p> <p>Que los niños y niñas aprendan a realizar una secuencia con dos objetos.</p>	10	
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">PROCESOS DIDÁCTICOS</p> <p style="text-align: center;">GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p style="text-align: center;">BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA:</p> <p>Sentados en asamblea los niños hablan sobre cómo podemos realizar la actividad con los materiales, dan ideas y sugerencias.</p> <p style="text-align: center;">REPRESENTACIÓN :</p> <p>Salimos al patio y proponemos a los niños y niñas realizar el juego “Que fruta sigue”, se le entrega a cada niño una imagen de una fruta (manzana y plátano) en tamaño A3 y se le pega en su polo con cinta, luego se coloca un niño con la imagen de una manzana y siguiente un niño con la imagen de una plátano y preguntamos ¿Qué fruta sigue...? los niños se colocan de acuerdo a su reflexión.</p> <p>Los niños y niñas realizan la actividad realizada utilizando ganchos o bloques.</p> <p>Se entrega una hoja A3 cada niño para que represente lo aprendido mediante imágenes.</p> <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN:</p> <p>Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: ¿Qué utilizamos para realizar el juego? ¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p style="text-align: center;">TRANSFERENCIA:</p> <p>En el aula, proponemos realizar una secuencia de niño y niña.</p>	30	<p>Imágenes de frutas(manzana y plátano)</p> <p>Cinta de embalaje</p> <p>Bloques</p> <p>Ganchos</p> <p>Hojas A3</p>
	EVALUACIÓN	05	

CIERRE	<p style="text-align: center;">VERBALIZACIÓN</p> <p>Los niños y niñas que así lo deseen exponen sus trabajos y comentan lo que más les gusto.</p> <p style="text-align: center;">METACOGNICIÓN</p> <p>¿Qué hemos hecho hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto?</p>	
---------------	---	--

IV. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:

La vivencia en esta actividad fue exitosa porque los estudiantes llegaron al nivel de logro deseado.

V. BIBLIOGRAFÍA:

Currículo Nacional 2016

Programa curricular de educación inicial 2016

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°9

DIMENSIÓN: Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre				
Identifica datos referidos a la información de su preferencia en situaciones cotidianas y del aula con materiales concretos.				
NIÑOS Y NIÑAS		I	P	L
1	ANDIA MARTINEZ RICHARD FABRIZIO			x
2	ASTUDILLO UBILLUS DAYANNA MIA			x
3	BALLENA CALDERON LIAM GAEL			x
4	BAUTISTA SANCHEZ OLENKA VALESCA		x	
5	CACHAY MORI ANDREA KORINA			x
6	DE LA CRUZ CHAU SEBASTIAN DOMINIC			x
7	DIAZ POLANCO LIA PAOLA			x
8	ESPIRITU PALOMINO FABRICIO PAUL		x	
9	FLORES CASTRO MIA ISABELLA			x
10	GARCIA JIMENEZ CAMILA BELÉN			x
11	GARCIA EZZIO			x
12	HUAMAN CUEVA FABIANA LUCY			x
13	HUARANCCAY ARIAS NATHANAEL ALEXANDER		x	
14	HUERTA AGREDA LYAM JIANKO			x
15	HURTADO CHAPILLIQUEN DAFNE IVANNA			x
16	HURTADO CHAPILLIQUEN FRANCIS		x	
17	INGA BALLENA HEIDY CORINA			x
18	LAZO TOLENTINO ALONDRA ZOFIA			x
19	LEGUA DIAZ LYA ALYSHA			x
20	LESCANO CHIRINOS CESAR ALEXIS			x
21	MATTA NAVARRO BRYANNA ALEJANDRA			x
22	PEÑA HUAMAN SAMMY			x
23	QUISPE CARREÑO JANICE ANAE			x
24	RAMOS DEZA THIAGO JESUS			x
25	RIVAS VELA THIAGO CRISTIANO			x

26	RONDO AREVALO OLENKA		x	
27	RUIZ GARAY DANIEL LYAN CHRIS			x
28	SANGAMA INUMA REYCHEL VALENTINA			x
29	SUAREZ CHICLLA THIAGO ALEXIS			x
30	TAFUR GARCIA,THAIZ VICTORIA			x
31	VALDIVIEZO ROMERO,MARIANO SEBASTIAN			x
32	VASQUEZ ROGRIGUEZ MAYHARA GULIETTE			x
33	YEREN MARTINEZ MILAN SEBASTIAN			x

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°10

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Institución Educativa:** IEI N°073 "SEÑOR DE LA MISERICORDIA"
- 1.2. **Edad:** 3 Años
- 1.3. **Aula:** Paz
- 1.4. **Docente:** Magali Luque Uturnco
- 1.5. **Alumnas Practicantes:** Diana Karolina Mejia Vásquez
- 1.6. **Semestre:** Décimo
- 1.7. **Duración:** 45 minutos
- 1.8. **Propósito:** Que los niños y niñas a ordenen imágenes y objetos según su tamaño(grande-pequeño)
- 1.9. **Título de la sesión:** "Ordenamos según su tamaño"

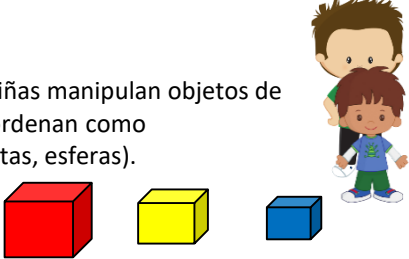
II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Establece relaciones entre objetos según su forma.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.
Enfoque orientación al bien común	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	T	MATERIALES
INICIO	<p style="text-align: center;">PROCESOS PEDAGÓGICOS</p> <p>*Rutinas de entrada</p> <p>-Recepción de niños y niñas, Registro de asistencia, Asamblea, Acuerdos.</p> <p>*Actividades de rutina diaria: saludos, oración, calendario, responsabilidades, uso de palabras mágicas y acuerdos de convivencia.</p> <p>*Juego libre en los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación, Organización, Ejecución o desarrollo, Socialización, Orden, Verbalización y Representación. <p style="text-align: center;">PROCESOS PEDAGÓGICOS</p> <p style="text-align: center;">MOTIVACIÓN</p>		<p>Cuaderno de asistencia.</p> <p>Sectores y materiales del aula.</p> <p>Carteles y plumones.</p> <p>Caja sorpresa</p>

	<p>La docente invita a un niño o niña a descubrir lo que hay en una caja sorpresa.</p> <p style="text-align: center;">SABERES PREVIOS</p> <p>Los niños y niñas observan las imágenes de diferentes tamaños y responden a las interrogantes:</p> <p>¿Qué observan?, ¿Son del mismo tamaño?</p> <p style="text-align: center;">CONFLICTO COGNITIVO</p> <p>¿Saben cómo podemos ordenar estas imágenes?</p> <p style="text-align: center;">PROPÓSITO</p> <p>Que los niños y niñas a ordenen imágenes y objetos según su tamaño (grande-pequeño).</p>	<p>Imágenes de dos tamaños grande-pequeño</p> <p style="text-align: center;">10</p>
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<p style="text-align: center;">PROCESOS DIDÁCTICOS</p> <p style="text-align: center;">GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p style="text-align: center;">BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA:</p> <p>Sentados en asamblea los niños y niñas hablan sobre cómo podemos realizar la actividad con los materiales, dan ideas y sugerencias.</p> <p style="text-align: center;">REPRESENTACIÓN :</p> <p>En el patio, los niños y niñas juegan a “Simón dice” según la indicación de simón ellos forman grupo de dos y se ordenan de grande a pequeño.</p> <p>¿Quién en grande?</p> <p>¿Quién es pequeño?</p> <p>En el aula los niños y niñas manipulan objetos de los dichos tamaños y ordenan como corresponda (cubos, latas, esferas).</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>En una hoja de aplicación los niños y niñas recortan, ordenan y pegan según su tamaño.</p> <p>Se les entrega a cada niño y niñas una hoja de aplicación en la cual dibujan lo que más les ha gustado de la actividad.</p> <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN:</p> <p>Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: ¿Cuál de las camisas tenía la manga larga? ¿Cuál tenía la manga corta?</p> <p style="text-align: center;">TRANSFERENCIA:</p>	<p style="text-align: center;">30</p> <p>Patio</p> <p>Cubos, latas, vasos, esferas</p> <p>Hoja de aplicación</p> <p>Goma</p> <p>Tijera</p> <p>Siluetas de grande-pequeño</p> <p>Caja</p> <p>Imágenes</p>

	La docente coloca siluetas en la pizarra de grande-pequeño y en una caja imágenes de dichos tamaños, los niños y niñas buscaran imágenes y las pegaran en la pizarra según al tamaño que corresponde.		
CIERRE	<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN</p> <p style="text-align: center;">VERBALIZACIÓN</p> <p>Los niños y niñas que así lo deseen exponen sus trabajos y comentan lo que más les gusto.</p> <p style="text-align: center;">METACOGNICIÓN</p> <p>¿Qué hemos hecho hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto?</p>	05	

IV. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:

La vivencia en esta actividad fue exitosa porque los estudiantes llegaron al nivel de logro deseado.

V. BIBLIOGRAFÍA:

Currículo Nacional 2016

Programa curricular de educación inicial 2016

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°10

DIMENSIÓN: Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre				
Elige situaciones de su interés, de su aula para recoger datos cualitativos.				
NIÑOS Y NIÑAS		I	P	L
1	ANDIA MARTINEZ RICHARD FABRIZIO			x
2	ASTUDILLO UBILLUS DAYANNA MIA			x
3	BALLENA CALDERON LIAM GAEL			x
4	BAUTISTA SANCHEZ OLENKA VALESCA			x
5	CACHAY MORI ANDREA KORINA			x
6	DE LA CRUZ CHAU SEBASTIAN DOMINIC			x
7	DIAZ POLANCO LIA PAOLA			x
8	ESPIRITU PALOMINO FABRICIO PAUL		x	
9	FLORES CASTRO MIA ISABELLA			x
10	GARCIA JIMENEZ CAMILA BELÉN			x
11	GARCIA EZZIO			x
12	HUAMAN CUEVA FABIANA LUCY			x
13	HUARANCCAY ARIAS NATHANAEL ALEXANDER			x
14	HUERTA AGREDA LYAM JIANKO			x
15	HURTADO CHAPILLIQUEN DAFNE IVANNA			x
16	HURTADO CHAPILLIQUEN FRANCIS			x
17	INGA BALLENA HEIDY CORINA			x
18	LAZO TOLENTINO ALONDRA ZOFIA			x
19	LEGUA DIAZ LYA ALYSHA			x
20	LESCANO CHIRINOS CESAR ALEXIS			x
21	MATTA NAVARRO BRYANNA ALEJANDRA			x
22	PEÑA HUAMAN SAMMY			x
23	QUISPE CARREÑO JANICE ANAE			x
24	RAMOS DEZA THIAGO JESUS			x
25	RIVAS VELA THIAGO CRISTIANO			x

26	RONDO AREVALO OLENKA			x
27	RUIZ GARAY DANIEL LYAN CHRIS			x
28	SANGAMA INUMA REYCHEL VALENTINA			x
29	SUAREZ CHICLLA THIAGO ALEXIS			x
30	TAFUR GARCIA,THAIZ VICTORIA			x
31	VALDIVIEZO ROMERO,MARIANO SEBASTIAN			x
32	VASQUEZ ROGRIGUEZ MAYHARA GULIETTE			x
33	YEREN MARTINEZ MILAN SEBASTIAN			x

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°11

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Institución Educativa:** IEI N°073 "SEÑOR DE LA MISERICORDIA"
- 1.2. **Edad:** 3 Años
- 1.3. **Aula:** Paz
- 1.4. **Docente:** Magali Luque Uturnco
- 1.5. **Alumnas Practicantes:** Diana Karolina Mejia Vásquez
- 1.6. **Semestre:** Décimo
- 1.7. **Duración:** 45 minutos
- 1.8. **Propósito:** Que los niños y niñas puedan conocer que objetos corresponden a otros
- 1.9. **Título de la sesión:** "Que objeto me corresponde"

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo	Establece relación de pertenencia entre solo dos objetos

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.
Enfoque orientación al bien común	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	T	MATERIALES
INICIO	<p>*Rutinas de entrada</p> <p>-Recepción de niños y niñas, Registro de asistencia, Asamblea, Acuerdos.</p> <p>*Actividades de rutina diaria: saludos, oración, calendario, responsabilidades, uso de palabras mágicas y acuerdos de convivencia.</p> <p>*Juego libre en los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación, Organización, Ejecución o desarrollo, Socialización, Orden, Verbalización y Representación. <p style="text-align: center;">PROCESOS PEDAGÓGICOS</p> <p style="text-align: center;">MOTIVACIÓN</p> <p>La maestra dice a los niños que la profesora María les ha enviado stikers para ustedes, y se los muestra.</p> <p style="text-align: center;">SABERES PREVIOS</p>		<p>Cuaderno de asistencia.</p> <p>Sectores y materiales del aula.</p> <p>Carteles y plumones.</p> <p>Canción</p> <p>Radio</p> <p>Imágenes</p>

	<p>¿Les gustan los stickers? ¿Cuántos stickers le tocara a cada uno?</p> <p style="text-align: center;">CONFLICTO COGNITIVO</p> <p>¿Qué podemos hacer para saber cuántos stickers le toca a cada uno?</p> <p>Los niños y niñas cuentan los stickers para saber si hay la misma cantidad que niños.</p> <p style="text-align: center;">PROPÓSITO</p> <p>Que los niños y niñas puedan conocer que objetos corresponden a otros.</p>	10	Pizarra
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">PROCESOS DIDÁCTICOS</p> <p style="text-align: center;">GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p style="text-align: center;">BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA:</p> <p>Sentados en asamblea los niños y niñas hablan sobre cómo podemos realizar la actividad con los materiales, dan ideas y sugerencias.</p> <p style="text-align: center;">REPRESENTACIÓN :</p> <p>Realizamos el juego “que silla me corresponde” colocamos sillas y al ritmo de la música, vamos bailando, cuando la música pare de sonar cada niño se coloca en la silla que corresponde.</p> <p>Luego preguntamos: ¿cuántas sillas le corresponde a cada niño?</p> <p>Utilizamos objetos del sector del hogar:</p> <p>Los niños y niñas estableen correspondencia relacionando tazas con platos. Se forman 4 grupos de niños de 8 luego de reparte un conejo de plástico a cada uno y se coloca una canasta con zanahorias en medio de cada grupo, los niños deberán hacer la correspondencia, ¿Cuántas zanahorias corresponden a cada conejo?</p> <p>Se les entrega a los niños y niñas una hoja A3 para que dibujen lo que más les gusta.</p> <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN:</p> <p>Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: ¿Qué realizamos? ¿Qué utilizamos para hacer la correspondencia?</p> <p style="text-align: center;">TRANSFERENCIA:</p>	30	<p>Imágenes</p> <p>Sogas (2)</p> <p>Ganchos gruesos</p> <p>Plastilina,</p> <p>Hoja bond</p>

	En el aula la docente coloca 3 canastas de color rojo, azul y amarillo y pide que coloque los bloques de colores en la canasta que corresponde.		
CIERRE	<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN</p> <p style="text-align: center;">VERBALIZACIÓN</p> <p>Los niños y niñas que así lo deseen exponen sus trabajos y comentan lo que más les gusta.</p> <p style="text-align: center;">METACOGNICIÓN</p> <p>¿Qué hemos hecho hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿De qué manera resolvimos la correspondencia? ¿Qué parte les gusta más?</p>	05	

IV. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:

La vivencia en esta actividad fue exitosa porque los estudiantes llegaron al nivel de logro deseado.

V. BIBLIOGRAFÍA:

Currículo Nacional 2016

Programa curricular de educación inicial 2016

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°11

DIMENSIÓN: Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre				
Expresa con sus propias palabras lo que comprende sobre la información obtenida.				
NIÑOS Y NIÑAS		I	P	L
1	ANDIA MARTINEZ RICHARD FABRIZIO			x
2	ASTUDILLO UBILLUS DAYANNA MIA			x
3	BALLENA CALDERON LIAM GAEL			x
4	BAUTISTA SANCHEZ OLENKA VALESCA		x	
5	CACHAY MORI ANDREA KORINA			x
6	DE LA CRUZ CHAU SEBASTIAN DOMINIC			x
7	DIAZ POLANCO LIA PAOLA			x
8	ESPIRITU PALOMINO FABRICIO PAUL			x
9	FLORES CASTRO MIA ISABELLA		x	
10	GARCIA JIMENEZ CAMILA BELÉN			x
11	GARCIA EZZIO			x
12	HUAMAN CUEVA FABIANA LUCY			x
13	HUARANCCAY ARIAS NATHANAEL ALEXANDER			x
14	HUERTA AGREDA LYAM JIANKO			x
15	HURTADO CHAPILLIQUEN DAFNE IVANNA			x
16	HURTADO CHAPILLIQUEN FRANCIS			x
17	INGA BALLENA HEIDY CORINA			x
18	LAZO TOLENTINO ALONDRA ZOFIA			x
19	LEGUA DIAZ LYA ALYSHA			x
20	LESCANO CHIRINOS CESAR ALEXIS			x
21	MATTA NAVARRO BRYANNA ALEJANDRA			x
22	PEÑA HUAMAN SAMMY			x
23	QUISPE CARREÑO JANICE ANAE			x
24	RAMOS DEZA THIAGO JESUS			x

25	RIVAS VELA THIAGO CRISTIANO			x
26	RONDO AREVALO OLENKA		x	
27	RUIZ GARAY DANIEL LYAN CHRIS			x
28	SANGAMA INUMA REYCHEL VALENTINA			x
29	SUAREZ CHICCLLA THIAGO ALEXIS			x
30	TAFUR GARCIA,THAIZ VICTORIA			x
31	VALDIVIEZO ROMERO,MARIANO SEBASTIAN			x
32	VASQUEZ ROGRIGUEZ MAYHARA GULIETTE			x
33	YEREN MARTINEZ MILAN SEBASTIAN			x

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°12

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Institución Educativa:** IEI N°073 “SEÑOR DE LA MISERICORDIA”
 1.2. **Edad:** 3 Años
 1.3. **Aula:** Paz
 1.4. **Docente:** Magali Luque Uturnco
 1.5. **Alumnas Practicantes:** Diana Karolina Mejia Vásquez
 1.6. **Semestre:** Décimo
 1.7. **Duración:** 45 minutos
 1.8. **Propósito:** Que los niños y niñas reconozcan y jueguen con las longitudes “largo y corto”.
 1.9. **Título de la sesión:** “buscamos las longitudes largo y corto”

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar sus dimensiones.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.
Enfoque orientación al bien común	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	T	MATERIALES
INICIO	<p>*Rutinas de entrada</p> <p>-Recepción de niños y niñas, Registro de asistencia, Asamblea, Acuerdos.</p> <p>*Actividades de rutina diaria: saludos, oración, calendario, responsabilidades, uso de palabras mágicas y acuerdos de convivencia.</p> <p>*Juego libre en los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> Planificación, Organización, Ejecución o desarrollo, Socialización, Orden, Verbalización y Representación. <p style="text-align: center;">PROCESOS PEDAGÓGICOS</p> <p style="text-align: center;">MOTIVACIÓN</p> <p>La docente mediante una retahíla invita a un niño o niña a descubrir lo que hay en una caja sorpresa.</p>		<p>Cuaderno de asistencia.</p> <p>Sectores y materiales del aula.</p> <p>Carteles y plumones.</p> <p>Caja sorpresa</p> <p>Camisas</p>

	<p style="text-align: center;">SABERES PREVIOS</p> <p>¿Qué observan?, ¿Son iguales estas camisas?, ¿En qué se diferencian?</p> <p>¿Sus mangas serán del mismo tamaño?</p> <p style="text-align: center;">CONFLICTO COGNITIVO</p> <p>¿Cómo se denomina la longitud de los objetos?</p> <p style="text-align: center;">PROPÓSITO</p> <p>Que los niños y niñas reconozcan y jueguen con las longitudes “largo y corto”.</p>	10	
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">PROCESOS DIDÁCTICOS</p> <p style="text-align: center;">GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p style="text-align: center;">BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA:</p> <p>Sentados en asamblea los niños y niñas hablan sobre cómo podemos realizar la actividad con los materiales, dan ideas y sugerencias.</p> <p style="text-align: center;">REPRESENTACIÓN :</p> <p>La docente muestra dos reglas e indica que una es larga y la otra corta y que así se denomina la longitud de los objetos.</p> <p>Luego buscamos en el aula objetos largos y cortos que la docente coloca como: correas, chalinas, medias, sogas, reglas para que manipulen y diferencien longitudes.</p> <p>Se les proporciona plastilina para que formen dos serpientes una larga y otra corta y las pegan en una hoja bond.</p> <p>Se les entrega a cada niño y niñas una hoja de aplicación en la cual dibujan lo que más les ha gustado de la actividad.</p> <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN:</p> <p>Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: ¿Cuál de las camisas tenía la manga larga? ¿Cuál tenía la manga corta?</p> <p style="text-align: center;">TRANSFERENCIA:</p> <p>La docente les presenta 2 títeres de serpientes una larga y otra corta.</p> <p>- Quiénes les hacen una adivinanza: Soy larga me hicieron de lana y sirvo para abrigarte la garganta. ¿Quién soy?</p>	30	<p>Correas, chalinas, medias, sogas, reglas.</p> <p>Plastilina, Hoja bond</p> <p>Títeres de serpientes</p>
CIERRE	<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN</p> <p style="text-align: center;">VERBALIZACIÓN</p>	05	

	<p>Los niños y niñas que así lo deseen exponen sus trabajos y comentan lo que más les gusta.</p> <p style="text-align: center;">METACOGNICIÓN</p> <p>¿Qué hemos hecho hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusta?</p>		
--	---	--	--

IV. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:

La vivencia en esta actividad fue exitosa porque los estudiantes llegaron al nivel de logro deseado.

V. BIBLIOGRAFÍA:

Currículo Nacional 2016

Programa curricular de educación inicial 2016

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°12

DIMENSIÓN: Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre				
Expresa la longitud de dos objetos largo y corto.				
NIÑOS Y NIÑAS		I	P	L
1	ANDIA MARTINEZ RICHARD FABRIZIO			x
2	ASTUDILLO UBILLUS DAYANNA MIA			x
3	BALLENA CALDERON LIAM GAEL			x
4	BAUTISTA SANCHEZ OLENKA VALESCA			x
5	CACHAY MORI ANDREA KORINA			x
6	DE LA CRUZ CHAU SEBASTIAN DOMINIC		x	
7	DIAZ POLANCO LIA PAOLA		x	
8	ESPIRITU PALOMINO FABRICIO PAUL			x
9	FLORES CASTRO MIA ISABELLA			x
10	GARCIA JIMENEZ CAMILA BELÉN			x
11	GARCIA EZZIO			x
12	HUAMAN CUEVA FABIANA LUCY			x
13	HUARANCCAY ARIAS NATHANAEL ALEXANDER		x	
14	HUERTA AGREDA LYAM JIANKO		x	
15	HURTADO CHAPILLIQUEN DAFNE IVANNA		x	
16	HURTADO CHAPILLIQUEN FRANCIS			x
17	INGA BALLENA HEIDY CORINA			x
18	LAZO TOLENTINO ALONDRA ZOFIA			x
19	LEGUA DIAZ LYA ALYSHA			x
20	LESCANO CHIRINOS CESAR ALEXIS			x
21	MATTA NAVARRO BRYANNA ALEJANDRA			x
22	PEÑA HUAMAN SAMMY			x
23	QUISPE CARREÑO JANICE ANAE			x
24	RAMOS DEZA THIAGO JESUS			x
25	RIVAS VELA THIAGO CRISTIANO			x

26	RONDO AREVALO OLENKA			x
27	RUIZ GARAY DANIEL LYAN CHRIS			x
28	SANGAMA INUMA REYCHEL VALENTINA			x
29	SUAREZ CHICLLA THIAGO ALEXIS			x
30	TAFUR GARCIA,THAIZ VICTORIA			x
31	VALDIVIEZO ROMERO,MARIANO SEBASTIAN			x
32	VASQUEZ ROGRIGUEZ MAYHARA GULIETTE			x
33	YEREN MARTINEZ MILAN SEBASTIAN			x



BASE DE DATOS

	Aprendizaje_Matemática_Prestest	Aprendizaje_Matemática_Postest	Aprendizaje_Cantidad_Prestest	Aprendizaje_Cantidad_Postest	Aprendizaje_Forma_Movimiento_Localización_Prestest	Aprendizaje_Forma_Movimiento_Localización_Pos	Aprendizaje_Gestión_Datos_Incertidumbre	Aprendizaje_Gestión_Datos_Incertidumbre_Postest
1	1.00	2.00	2.00	2.00	2.00	3.00	1.00	2.00
2	1.00	2.00	1.00	2.00	3.00	2.00	2.00	2.00
3	2.00	3.00	2.00	3.00	3.00	3.00	2.00	3.00
4	2.00	2.00	2.00	2.00	3.00	3.00	2.00	2.00
5	2.00	3.00	1.00	3.00	3.00	2.00	3.00	3.00
6	2.00	3.00	2.00	3.00	1.00	3.00	2.00	2.00
7	2.00	3.00	3.00	3.00	2.00	3.00	1.00	3.00
8	2.00	2.00	2.00	2.00	1.00	2.00	2.00	2.00
9	1.00	2.00	1.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00
10	2.00	3.00	3.00	3.00	1.00	3.00	2.00	3.00
11	3.00	3.00	3.00	3.00	2.00	2.00	3.00	3.00
12	3.00	3.00	3.00	3.00	2.00	2.00	3.00	3.00
13	1.00	2.00	1.00	2.00	2.00	2.00	1.00	2.00
14	2.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	3.00	3.00
15	1.00	2.00	2.00	2.00	1.00	2.00	2.00	2.00
16	1.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	1.00	2.00
17	2.00	3.00	1.00	3.00	3.00	2.00	3.00	3.00
18	1.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	1.00	2.00
19	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00
20	2.00	3.00	2.00	3.00	1.00	3.00	3.00	3.00
21	1.00	2.00	2.00	2.00	1.00	2.00	2.00	2.00
22	3.00	3.00	1.00	3.00	2.00	2.00	2.00	2.00

Vista de datos Vista de variables

	Aprendizaje_Matemática_Prestest	Aprendizaje_Matemática_Postest	Aprendizaje_Cantidad_Prestest	Aprendizaje_Cantidad_Postest	Aprendizaje_Forma_Movimiento_Localización_Prestest	Aprendizaje_Forma_Movimiento_Localización_Pos	Aprendizaje_Gestión_Datos_Incertidumbre	Aprendizaje_Gestión_Datos_Incertidumbre_Postest
20	2.00	3.00	2.00	3.00	1.00	3.00	3.00	3.00
21	1.00	2.00	2.00	2.00	1.00	2.00	2.00	2.00
22	2.00	3.00	1.00	3.00	2.00	2.00	3.00	3.00
23	3.00	3.00	3.00	3.00	2.00	3.00	3.00	3.00
24	1.00	2.00	2.00	2.00	1.00	3.00	1.00	2.00
25	1.00	3.00	1.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00
26	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00
27	1.00	2.00	1.00	2.00	1.00	2.00	1.00	2.00
28	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00
29	1.00	2.00	2.00	2.00	1.00	2.00	1.00	2.00
30	1.00	3.00	1.00	3.00	2.00	2.00	2.00	3.00
31	1.00	2.00	2.00	2.00	1.00	3.00	1.00	2.00
32	2.00	2.00	1.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00
33	2.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00
34								
35								
36								
37								
38								
39								
40								
41								

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

Área de estado de codificación