



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

El juego en el aprendizaje significativo del área Lógico
Matemática en los niños de 5 años, 2017

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Educación

AUTORA:

Br. Quiñones Cabrejos, Silvia Luisa

ASESORA:

Dra. Sánchez Aguirre, Flor de María

SECCIÓN:

Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas

LIMA-PERÚ

2018

Página del Jurado

Dra. Sánchez Huapaya, Gladys
Presidente

Dr. Ochoa Tataje, Freddy
Secretario

Dra. Sánchez Aguirre, Flor de María
Vocal

Dedicatoria

A mi madre Luzmila, hermanos por el apoyo incondicional y a mi hija el motivo para seguir superándome cada día.

Silvia

Agradecimiento

A la Directora y docente de aula de la I.E 315" Los Ángeles y María" por su por permitirme desarrollar esta investigación. A la Dra. Flor de María por sus enseñanzas y seguimiento en la finalización de nuestro trabajo.

Silvia

Declaratoria de autenticidad

Yo Mgtr. Silvia Luisa Quiñones Cabrejos, estudiante del Programa de maestría de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, identificado(a) con DNI 43300441, con la tesis titulada “El juego en el aprendizaje Significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años”, 2017. declaro bajo juramento que la tesis es de mi autoría, de conformidad con la resolución de Vicerrectorado N° 00011-2016-UCV-VA.Lima 31 de Marzo del 2016. Por tanto, declaro lo siguiente:

He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.

La tesis no ha sido auto plagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.

Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la presencia de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Los Olivos, Setiembre 2017.

Firma.....

Nombres y apellidos: Silvia Luisa Quiñones Cabrejos.

DNI: 43300441.

Presentación

Señores miembros del jurado:

En cumplimiento del reglamento de grados y títulos de la Universidad César Vallejo, presento la tesis titulada “El juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años”. El objetivo del estudio es determinar cuál es el efecto del juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años”.

La investigación se encuentra estructurada en ocho capítulos: Capítulo I: Introducción: se presenta de forma general la tesis, se presenta la realidad problemática, los trabajos previos, teorías relacionadas al tema, formulación del problema, justificación del estudio, hipótesis, y los objetivos de estudio. Capítulo II: Metodología: se da a conocer el diseño de investigación, las variables y su operacionalización, la población y la muestra conformada por los estudiantes de 5 años de la I.E 315 “Los Ángeles Y María”, técnicas e instrumentos de recolección de datos, métodos de análisis de datos y aspectos éticos. Capítulo III: Resultados: se presenta el análisis descriptivo de los datos, contrastación de hipótesis. Capítulo IV: Discusión: se da a conocer la discusión del trabajo de investigación. Capítulo V: Conclusiones. Capítulo VI: Recomendaciones. Capítulo VII: Referencias bibliográficas y Capítulo VIII: Anexos con el artículo científico, matriz de consistencia, consentimiento por la institución, matriz de datos, instrumentos, formato de validación y sesiones de clases.

En los resultados de manera general en el pre test se observa que en el grupo control y en el grupo experimental el 40% de los estudiantes presentan un nivel de inicio en su aprendizaje significativo, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 84% en el aprendizaje significativo en el grupo experimental, lo que significa que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años, 2017.

Señores miembros del jurado, espero que esta investigación sea evaluada y merezca su aprobación.

La autora.

Índice

Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	
vii	
Índice de Tablas	ix
Índice de Figuras	x
Resumen	xi
Abstract	xii
I. Introducción	13
1.1 Realidad Problemática	14
1.2 Trabajos previos	16
1.3 Teorías relacionadas al tema	20
1.4 Formulación del problema	45
1.5 Justificación del estudio	45
1.6 Hipótesis	48
1.7 Objetivos	49
II. Metodología	50
2.1. Diseño de investigación	51
2.2. Variables, operacionalización	52
2.3. Población y muestra	55
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	56
2.5 Métodos de análisis de datos	59
III. Resultados	61
3.1. Descripción	62
IV. Discusión	75
V. Conclusiones	80
V. Recomendaciones	83
VII. Referencias	85
Anexos	91
Anexo 1: Artículo científico	92
Anexo 2: Matriz de consistencia	99

Anexo 3: Consentimiento por la Institución	102
Anexo 4: Matriz de datos	103
Anexo 5: Instrumento	108
Anexo 6 : Formato de validación	113
Anexo 7: Sesiones de clases	119

Índice de Tablas

Tabla1. Clasificación de los Juegos.	28
Tabla 2. Clasificación cognitiva.	29
Tabla 3. Organización de la variable independiente: juego.	53
Tabla 4. Operacionalización de la variable dependiente.	54
Tabla 5. Población/muestra de estudio.	56
Tabla 6. Pruebas de normalidad.	62
Tabla 7. Prueba de homogeneidad de la varianza.	63
Tabla 8. Rangos.	64
Tabla 9. Comparación del aprendizaje significativo según pretest y posttest en los grupos control y experimental.	64
Tabla 10. Comparación del aprendizaje significativo desde la dimensión saberes según pretest y posttest en los grupos control y experimental.	66
Tabla 11. Comparación del aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación, según pretest y posttest en los grupos control y experimental.	68
Tabla 12. Comparación del aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento, según pretest y posttest en los grupos control y experimental.	69

Índice de Figuras

Figura 1. Diagrama de barras agrupadas del aprendizaje significativo del área Lógico Matemática.	65
Figura 2. Diagrama de barras agrupadas del aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos del área Lógico Matemática.	67
Figura 3. Diagrama de barras agrupadas del aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación del área Lógico Matemática.	69
Figura 4. Diagrama de barras agrupadas del aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento área Lógico Matemática.	70

Resumen

La presente investigación titulada el juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años, 2017; tuvo como objetivo determinar el efecto del juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemático de los niños de 5 años, 2017.

Esta investigación fue de tipo aplicada, utilizando un diseño experimental, contando con una población de 86 estudiantes, cuya muestra está conformada por dos grupos: uno control y otro experimental con 25 niños en ambos grupos, siendo el tipo de muestreo no probabilístico ; los datos sobre la variable dependiente fueron recogidos mediante la prueba para evaluar el aprendizaje significativo del área Lógico Matemático de los niños de 5 años , adaptación de la prueba precalculo para evaluar el desarrollo del razonamiento matemático en niños de 4 a 7 años, siendo las autoras las psicólogas Milicic y Schmidt, estableciéndose su validez mediante KR-20 cuyo índice fue de 0,807.

En los resultados del pre test se observa que en el grupo control y en el grupo experimental el 40% de los estudiantes presentan un nivel de inicio en su aprendizaje significativo, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 84% en el aprendizaje significativo en el grupo experimental, lo que significa que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo del área Lógico Matemática.

Palabras clave: Juego, aprendizaje significativo, área Lógico Matemático.

Abstract

The present research titled the game in the significant learning of the mathematical logical area in the children of 5 years, 2017; Had as objective to determine the effect of the game in the significant learning of the Mathematical Logical area of the children of 5 years, 2017.

This research was applied using an experimental design, with a population of 86 students, whose sample is made up of two groups: one control and one experimental with 25 children in both groups, being the type of non-probabilistic sampling; The data on the dependent variable were collected through the test to evaluate the significant learning of the Mathematical Logical area of children of 5 years, adaptation of the precalculation test to evaluate the development of mathematical reasoning in children from 4 to 7 years old, being the authors The psychologists Milicic and Schmidt, establishing their validity through KR-20, whose index was 0.807.

In the results of the pretest, it is observed that in the control group and in the experimental group 40% of the students present a level of beginning in their significant learning, after the application of the games as strategy, one has a level of achievement Of 84% in the significant learning in the experimental group, which means that the application of the games as a strategy has positive effects in the improvement of the significant learning of the Mathematical logical area.

Key words: Game, meaningful learning, Logical Mathematical area.

I. Introducción

1.1 Realidad Problemática

El juego ha sido constantemente una actividad inseparable al ser humano, por ello Platón refería. “Los infantes debían ocuparse con juegos educativos, bajo vigilancia y en jardines infantiles” (Nunez de Almeida, 1994, p.14).

Finlandia es uno de los países con la mejor educación en el mundo (Paul, 2006) refirió su educación preescolar procura estimular las destrezas de los niños, sus capacidades, su indagación, siempre reservando al juego todos los días como una manera atractiva de aprender.

La educación preescolar se debe basar en el juego, puesto que de esa forma los niños asimilan la información de manera más significativa, aprenden a resolver conflictos que en el juego mismo se generan, socializan y negocian entre ellos para encontrar una solución. (Molinari, 2013, p.6).

En los últimos años se puede ver como la educación preescolar se ha visto academizada debido a las demandas del mercado, muchos padres de familia optan por matricular a sus niños en escuelas que les ofrecen enseñarles aritmética, computación, entre otros cursos. Estos padres de familia piensan que sus niños serán más inteligentes si se les enseña a leer pronto, si logran contar hasta cien veces, teniendo a los niños largas horas sentados con papel y lápiz. “Pero esta realidad es aterradora, puesto que su desarrollo neurológico no les consiente comprender esos conceptos y lo único que hacen es memorizar sin tener un aprendizaje significativo”. (Molinari, 2013, p.6)

En la Institución Educativa 315 “Los Ángeles Y María” en el aula de 5 años “amistad” se puede observar que el juego es utilizado como mera diversión y no como una estrategia que involucre al niño en el razonamiento, transfiriendo estos aprendizajes a situaciones nuevas, por tal motivo se pretende a través de sesiones de aprendizaje basadas en el juego generar un aprendizaje significativo.

Según Hernández (2010) en la escuela preescolar finlandesa lo que se pretende fundamentalmente es que los niños tengan un aprendizaje de acuerdo a su edad para que sea significativo.

Teniendo en cuenta al juego como influencia para el aprendizaje significativo se pretende determinar cuál es el efecto del juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática ya que se puede observar en algunas docentes no utilizan estrategias metodológicas, observando en los estudiantes desinterés, aburrimiento llevándolos a dificultades de comprensión. Por tal motivo como docentes debemos captar la idea de cómo llegar de la manera correcta al aprendizaje de los estudiantes, propiciar diferentes estrategias y ejercicios de activación de la atención que se vean reflejados dentro del aula y fuera de ella y así adquirir un aprendizaje significativo que permitan a los niños de educación inicial inducirlos al razonamiento antes que al adiestramiento.

1.2 Trabajos previos

Internacionales

Galindo (2014) sustentó la tesis denominada *Efectos del proceso de aprender a programar con “Scratch” en el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de educación básica primaria-Colombia*. (Tesis Doctorado). El objetivo fue generar un resultado favorable en el aprendizaje significativo de las matemáticas con el *programar “Scratch”* en los estudiantes de quinto grado de educación básica primaria. La población constó de 91 estudiantes de quinto grado siendo la muestra de 52 alumnos divididos en dos grupo control y experimental. El nivel de investigación fue de tipo experimental utilizando el diseño metodológico cuasi experimental. El instrumento fue la prueba usando como técnica un test de aptitud matemática elaborado por el investigador. Se demostró que el proceso de aprendizaje con Scratch favoreció que el aprendizaje de las matemáticas fuera significativo con respecto a los números racionales en los estudiantes de quinto grado del grupo experimental. En este grupo, según la el post-test el 35% de los estudiantes evaluados superó la prueba; mientras que en el grupo control solo lo logró el 4% de los estudiantes.

Silva (2011) sustentó la tesis llamada *La enseñanza de la física mediante un aprendizaje significativo y cooperativo en Blended Learning en un curso de Ondas Mecánicas de la carrera de Pedagogía en Química y Ciencias de la Universidad de Playa Ancha, en la ciudad de Valparaíso, Chile*. (Tesis Doctorado). Cuyo objetivo fue examinar y evaluar el uso de los programas educativos como material didáctico, llamados también software educativo, para elevar el aprendizaje significativo de los niños. La población fue de 50 estudiantes, cuya muestra fue en el grupo control y experimental de 25 estudiantes, tomando el total de la población. El nivel de investigación fue de tipo experimental utilizando el diseño metodológico cuasi experimental. Se utilizó como técnica el cuestionario e instrumento una prueba. Cuyas conclusiones fueron que el aprendizaje significativo de las matemáticas, usando programas educativos como material didáctico, en el grupo

experimental, ha generado una eficacia de nivel superior con relación al grupo de control. Estadísticamente el grupo experimental logró en el post test 80.52 de 84 puntos, habiendo logrado un desarrollo de capacidades de 32.4 a diferencia del grupo de control, que logró 73 habiendo obtenido 20.88%, un nivel inferior al grupo experimental.

Franco (2011) sustentó la tesis *El juego educativo como recurso didáctico en la enseñanza de la clasificación periódica de los elementos químicos en la ESO-España*. (Tesis Doctorado). Cuyo objetivo fue analizar el potencial del juego educativo como recurso didáctico en la enseñanza de la clasificación periódica de los elementos químicos en el segundo ciclo de Educación Secundaria obligatoria. La población estuvo formada por 136 estudiantes, siendo la muestra de 80 alumnos de tercer y cuarto de Eso. El nivel de investigación fue de tipo experimental utilizando el diseño metodológico cuasi experimental. Se utilizaron cuestionarios escritos y entrevistas semiestructuradas. Cuyas conclusiones fueron que el empleo de juegos educativos son percibidos de manera favorable por los estudiantes promoviendo su interés, por ende contribuyen en el desarrollo de actitudes positivas en el aprendizaje, por lo tanto el potencial del juego educativo como recurso didáctico en la enseñanza de la clasificación periódica de los elementos químicos en el segundo ciclo de Educación Secundaria obligatoria se desarrolló de manera satisfactoria logrando los objetivos planteados.

1.2.1 Nacionales

Álvarez (2015) sustentó la tesis *El aprendizaje del idioma inglés por medio del juego en niños de 4 años*. (Tesis en Maestría). Cuyo objetivo fue demostrar como el inglés a través del juego mejora el aprendizaje de los alumnos de 4 años. La población la conformaron 38 niños de 4 años de la Institución Educativa Particular "San Pedro -Villa Caritas, cuya muestra consto de 19 niños de la sección "F" para el grupo experimental y 19 niños de la sección "G" para el grupo control. El nivel de investigación fue de tipo experimental utilizando el diseño metodológico cuasi

experimental. Se utilizó como técnica el cuestionario e instrumento una prueba de rendimiento del aprendizaje del idioma inglés. Cuyas conclusiones fueron los estudiantes del grupo experimental presentaron un mejor y mayor aprendizaje del inglés después que se aplicó el programa *Playing with English* a través del juego.

Flores (2015) sustentó la tesis titulada *Los programas educativos como material didáctico y el aprendizaje significativo en las áreas de comunicación y matemática con niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial "San Felipe de las Casas" 593 -Surco*. (Tesis en Maestría). Cuyo objetivo fue examinar y evaluar el uso de los programas educativos como material didáctico, llamados también software educativo, para elevar el aprendizaje significativo de los niños. La población fue de 50 estudiantes, cuya muestra fue en el grupo experimental 25 y control 25 estudiantes, tomando el total de la población. El nivel de investigación fue de tipo experimental utilizando el diseño metodológico cuasi experimental. Se utilizó como técnica el cuestionario e instrumento una prueba. Cuyas conclusiones fueron que el aprendizaje significativo en el área de comunicación, usando programas educativos como material didáctico, en el grupo experimental, ha generado una eficacia de nivel superior con relación al grupo de control. Estadísticamente, el grupo experimental logró en el postest 56.48 de 60 puntos, habiendo logrado un desarrollo de capacidades de 26.92 a diferencia del grupo de control, que logró 50.6 habiendo obtenido 20.88, un nivel inferior al grupo experimental. En matemática el aprendizaje significativo usando programas educativos como material didáctico, en el grupo experimental, ha generado una eficacia de nivel superior con relación al grupo de control. Estadísticamente el grupo experimental logró en el postest 80.52 de 84 puntos, habiendo logrado un desarrollo de capacidades de 32.4 a diferencia del grupo de control, que logró 73 habiendo obtenido 20.88%, un nivel inferior al grupo experimental.

Navarro (2014) sustentó la tesis titulada *Influencia del juego didáctico en las dificultades de aprendizaje en el área de matemática en los alumnos (as) del 3º grado de la Institución Educativa Pública 21015 Cañete*. (Tesis en Maestría). Cuyo objetivo fue determinar la influencia del juego-didáctico (juegos de descubrimiento del plano, juegos de lógica e iniciación a la lógica y juegos de operatoria) en las dificultades de aprendizaje de los alumnos de tercer grado de primaria en el área de Matemática. La población fue de 70 estudiantes, cuya muestra fue en el grupo control 35 estudiantes y para el grupo experimental 35 estudiantes. El nivel de investigación fue de tipo experimental utilizando el diseño metodológico cuasi experimental. Se utilizó una prueba cuyas valoraciones fueron: Deficiente 0 -20, regular 21 -40, buena 41-60, muy buena 61-80 y eficiente 81 -100. Cuyas conclusiones fueron los juegos didácticos mejoran significativamente el aprendizaje de matemática en los alumnos del 3º grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Publico 21015- Mala, pudiéndose observar en la variable aprendizaje de Matemática, que en la prueba de entrada, se obtuvo en el grupo experimental una media de 4.86, y en el grupo control 4.96; y en la prueba de salida, en el grupo experimental una media de 19.20 y el grupo control 7.09. Se concluye que los juegos didácticos mejoran de manera significativa en el aprendizaje de Matemática en los alumnos del 3º grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Publico 21015-Mala, porque en la prueba de t de Student, para muestra independientes se logró un valor de $p=0.001$, el cual es menor al valor de $p=0.05$.

Salinas (2010) sustentó la tesis titulada *Programa didáctico basado en técnicas del trabajo cooperativo para mejorar el aprendizaje significativo en el área de Lógico Matemática de los alumnos del tercer grado de educación primaria de la I.E. N° 80077 "Alcides Carreño Blas" de Trujillo*. (Tesis en Doctorado). Cuyo objetivo fue demostrar que la aplicación del programa didáctico en base a técnicas del trabajo cooperativo mejora el aprendizaje significativo en el área de Lógico Matemático de los alumnos del tercer grado de educación primaria de la I.E. N° 80077 "Alcides Carreño Blas". La población fue de 120 alumnos, cuya muestra fue 30 estudiantes como grupo experimental y 30 como grupo control. El nivel de investigación fue de tipo aplicada o experimental utilizando el diseño metodológico

cuasi- experimental, se utilizó pruebas objetivas y pruebas de aprendizaje, cuyas conclusiones fueron que los estudiantes del grupo experimental un 83,4% se ubicaron en el nivel muy bueno después de la aplicación del programa, ya que en el inicio el 90% de ellos tuvo un nivel malo en su aprendizaje, observando una gran diferencia de manera significativa entre los puntajes obtenidos después con los obtenidos antes de la aplicación del Programa ($p < 0,05$). Los estudiantes del grupo control antes y después se ubicaron en un nivel malo de aprendizaje, no existiendo diferencia significativa entre los puntajes obtenidos después y antes por lo tanto, la aplicación del programa didáctico en base a técnicas del trabajo cooperativo mejora el aprendizaje significativo en el área de Lógico Matemático de los alumnos del tercer grado de educación primaria.

1.3 Teorías relacionadas al tema

Teoría General del juego

Metodología activa

La metodología activa busca en los estudiantes la formación de habilidades tales como la participación, desarrollo del trabajo en equipos, autonomía, habilidades de comunicación, resolución de problemas, creatividad, teniendo en cuenta estos aspectos, el método que mejor se ajusta a esta realidad es el aprendizaje el que se desarrolla mediante resolución de problemas. (Aiche, 2011).

Labrador y Andreu (2008), mencionaron “La metodología activa es la que permite a los aprendices la construcción de conocimientos y aplicarlos íntegramente en varios ámbitos de la vida” (p. 16).

Esta metodología al día de hoy es considerada uno de los principales aportes pedagógicos en la enseñanza- aprendizaje puesto que permite al profesor asumir su tarea de manera más efectiva y a los alumnos les prepara para el logro de aprendizajes significativos, por lo tanto “esta metodología se basa en el clima de participación durante todo el proceso de enseñanza de los estudiantes”. (Couñago, 2006)

De acuerdo a Martínez (1999), “la metodología activa se basa en que para que se origine un aprendizaje significativo, los alumnos deben ser los protagonistas de su propio aprendizaje” (p. 22), por ello se debe dejar de lado la educación teniendo como centro de aprendizaje al profesor y pasar a la enseñanza donde los actores principales sean los estudiantes.

La metodología activa debe tener en cuenta:

Motivación: Es primordial siempre partir de las expectativas, necesidades, intereses y demandas de los estudiantes.

Atención a la diversidad del alumnado: Como docentes nuestra intervención educativa hacia los alumnos siempre debe ser tomando teniendo en cuenta los distintos ritmos de aprendizaje, motivaciones e intereses.

Evaluación del proceso educativo: Las evaluaciones del proceso educativo deben darse durante todo el proceso educativo permitiendo la retroalimentación de los aprendizajes. (Couñago, 2006).

Características de la metodología activa

Gálvez (2013), a través de esta metodología mencionó que:

Que el alumno parta de sus conocimientos previos.

La adquisición de aprendizajes significativos por si solos por medio de la interacción.

Promover la participación activa, consciente y espontanea del alumno.

Que el docente busque estrategias adecuadas según los ritmos de aprendizaje y necesidades de los alumnos.

Que el profesor llegue al estudiante de manera clara ayudándolo a que construya aprendizajes propios.

El profesor actúa como mediador de los aprendizajes (p.5).

Principios de la metodología activa

Toro y Arguis (2015), sustentaron cuatro principios para que se realice la metodología activa:

Práctica reflexiva, dar oportunidades a los estudiantes para que aprendan activa y reflexivamente.

Información clara, saber con precisión y tener objetivos claros sobre los conocimientos y los resultados que se quieren lograr.

Realimentación informativa, ayudar al estudiante aconsejándolo de manera clara y precisa para que mejore y logre actuar de manera flexible y eficaz.

Actividades atractivas, diseñar actividades que sean interesantes y atractivas para los estudiantes, permitiendo obtener logros de manera más significativa. (p.72.)

Metodología activa en el nivel inicial

Los procesos de enseñanza aprendizaje deben aplicarse de manera flexible según los intereses, ritmos y estilos de aprendizaje de cada niño.

El desarrollo del aprendizaje del niño será más óptimo si se desarrollan estrategias y técnicas que fomenten la interacción con su entorno que implica a los espacios, objetos y personas.

Es de suma importancia tener en cuenta y apreciar los movimientos de los niños de forma libre y espontánea.

El profesor debe aprovechar las motivaciones e intereses que presentan los niños para acompañarlos y enriquecerlos en el mayor desarrollo posible.

A los niños no se les debe adelantar con conocimientos que no van acorde a su edad ni ritmos de aprendizaje, ellos aprenden lo que tienen que aprender en el momento preciso.

El empleo de materiales debe basarse teniendo en cuenta las posibilidades psicomotrices y manuales de los estudiantes, correspondiendo a su maduración y características (Gálvez, 2013, p.11).

Teoría sustantiva de la variable independiente juego

Definición de juego

Según Delgado (2011) indicó

“Es una actividad innata del ser humano, presente en todas las edades, culturas y tiempos. Es una estrategia imprescindible para la adquisición de capacidades y el desarrollo de destrezas y habilidades” (p.4).

López (2008) refirió

“Es una actividad en la infancia que se da de manera indispensable y vital para el desarrollo humano contribuyendo de una manera positiva en todos los aspectos del desarrollo “(p.13).

De acuerdo a la Unesco (1980) afirmó “El juego es trascendental, porque genera un desarrollo armonioso de la inteligencia, del cuerpo y de la afectividad “(p.5).

“Es un componente esencial en la enseñanza escolar, los niños tendrán mejores aprendizajes mientras juegan. Es por ello que el juego debe ser tomado en cuenta para como un estrategia muy importante en educación. Una enseñanza a través de los movimientos proporcionará al niño grandiosos beneficios” (Zapata, 1990, p.114).

Características:

Se ejecuta dentro de un límite de tiempo y espacio.

Es una acción libre y voluntaria

Es una actividad grata que produce bienestar.

Es una actividad innata porque los niños pueden realizarla sin necesidad que nadie les haya enseñado como hacerlo.

Le permite al niño conocer su entorno e interactuar con el de manera adaptativa.

Permite al niño expresar lo que siente y piensa ya que es una vía de descubrimiento.

Desarrolla el pensamiento, la deducción, imitación, relación, exploración y comunicación.

En los primeros años de vida, es el primordial proceso de desarrollo del niño (Delgado, 2011, pp.6-7).

Principios pedagógicos para el desarrollo de juegos:

Antes de ejecutar los juegos con los estudiantes, se debe tener listo todos los materiales que se utilizaran teniendo en cuenta el espacio para dicho juego.

Hay que estar en constante motivación antes, durante y al final de los juegos.

Se debe dar explicaciones claras y sencillas antes de empezar el juego.

Dar lugar a que los estudiantes realicen preguntas antes de realizar el juego.
Terminado de explicar el juego, debe hacerse una demostración con algunos alumnos o por el mismo docente.

Si se ve que el juego se está volviendo aburrido se deben realizar variaciones para que los niños no caigan en el aburrimiento.

El docente debe mostrar interés por el juego que está realizando involucrándose en él.

El juego debe ser pensado y diseñado para que todos los estudiantes participen (Meneses y Mongue, 2001, p.116)

De acuerdo a López (2008)

Dimensión 1: Desarrollo del cuerpo y los sentidos

Visto desde el aspecto psicomotriz, el juego ayuda en el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. Los juegos de movimientos que los niños ejecutan en la niñez, juegos de movimientos con los compañeros, con su cuerpo y con objetos, impulsan el desarrollo de las funciones psicomotrices como coordinación y estructuras perceptivas. Los niños en estos juegos:

Coordinan movimientos de su cuerpo, tornándose más precisos y eficaces.

Estructuran la representación mental del esquema de su cuerpo.

Se descubren a sí mismos.

Descubren nuevas sensaciones

Dimensión 2: Desarrollo del pensamiento y la creatividad

Los niños a través del juego aprenden, obtienen experiencias nuevas, siendo una oportunidad para cometer errores y aciertos para la solución de dificultades. El juego desarrolla estructuras de pensamiento, crea, favorece y origina la creatividad infantil. La conexión que se da entre el desarrollo intelectual y el juego permite llegar a las siguientes conclusiones:

Potencia el desarrollo del lenguaje, para jugar el niño necesita expresarse.

Es un estímulo para la memoria y la atención.

Dimensión 3: Desarrollo de la socialización y la comunicación

Desde lo social el juego estimula a que los niños busquen a otras personas para interactuar con ellas realizando diversas actividades y así socializar durante este proceso. Jugando los niños interactúan y se comunican ampliando así la capacidad de comunicación, desarrollan moralmente ya que aprenden normas de comportamiento. De tal modo se convierte en un instrumento importante de socialización y comunicación, generando un camino en donde los niños se unen a la sociedad a la que pertenecen interactuando con los adultos a través de la comunicación (p.p. 13-20).

Ventaja de los juegos:

De acuerdo a Sánchez (2010), a través del juego se indicó que

Que el alumno esté más atento y concentrado, lo que facilita un mejor desarrollo de habilidades.

El desarrollo de capacidades, trabajar habilidades y retos resolviendo problemas que se trazan en cada actividad.

Los estudiantes obtienen más confianza en sí mismos y pierden el miedo a cometer errores.

Desarrollar actitudes sociales, de cooperación, de compañerismo y de respeto, permitiendo al niño usar su personalidad e intervenir como individuo.

Activar la creatividad de los estudiantes en cuanto a descubrir, adivinar, inventar, imaginar, para dar soluciones a diferentes situaciones.

Crear un contexto relajado y de más participación, permitiendo una actitud activa en los estudiantes.

Provocar el interés de los estudiantes en las actividades que ejecutan.

Proporcionar actividades que sean y amenas, para mantener y aumentar la motivación en los alumnos.

Funciones del juego en el niño

Aunque algunos padres de familia pueden considerar al juego como una simple actividad sin compromiso y como distracción, este implica procesos que aportan y favorecen al crecimiento integral del niño.

Función educativa, por medio del juego se logra estimular al niño en lo intelectual, ya que le permite realizar juicios sobre lo que sabe a través de la resolución de problemas, esto le va a permitir estar atento durante la actividad durante un prolongado tiempo. También le permite el desarrollo de su imaginación, inteligencia, creatividad.

Función física, el juego le permitirá al niño el desarrollo de habilidades motrices ayudándolo en el control de su cuerpo y coordinación de movimientos al tratar de lograr y ejecutarlos como se deben.

Función emocional, el juego permite al niño expresar emociones que quizás con las palabras le son difícil de expresar, ayudándolo en su confianza e independencia ya que se le permite tomar decisiones y ejecutar reglas sin que nadie lo reprima o imponga .

Función social, por medio del juego el niño se hace consciente de su medio que lo rodea, aprendiendo a compartir y cooperar con otros. Aprende reglas y a ganar o perder.

Clasificación de los Juegos

Tabla 1.

Clasificación sociocultural

Clasificación sociocultural	Tipo de juegos	Descripción
Según el número de jugadores	Individuales	Un solo jugador ejecuta el juego.
	Colectivos	Se considerará juegos colectivos de dos jugadores a más.
Según su cultura	Tradicionales	Juegos que se conocen de siempre, que perduran en el tiempo y tienen continuidad.
Según un director	Libre	En este juego los niños no siguen reglas , ellos mismos las generan según su espacio, materiales , jugadores, etcétera .
	Dirigido	En este juego se establecen reglas y funciones específicas para cada uno de los jugadores. A través de un monitor se va marcando los ritmos de trabajo, duración y adaptabilidad.

Nota: (Chacón, 2008, p.5)

Tabla 2.

Clasificación cognitiva

Clasificación cognitiva	Tipos de juegos	Descripción
Juegos sensoriales	Auditivos	Son juegos en el cual se utiliza el oído, son aquellos que se ejecutan con sonidos y música.
	Táctiles	Juegos manipulativos que se usan con las manos o los pies.
	Visuales	Juegos que se dan en la primera etapa del niño, a través de los juguetes de colores muy llamativos y luces atraen la atención de los bebés.
Juegos motores	De pelota	La pelota es el principal elemento, implica el desarrollo de las mayores destrezas corporales y movilidad del cuerpo.
	De destreza	En este tipo de juego se trata de coordinar movimientos.
Juegos intelectuales	De imaginación	En estos juegos intervienen los conocimientos que tengas los niños y el movimiento corporal, lleva al niño a la

		invención.
	De razonamiento	Son juegos en los que tienes que descubrir relaciones entre los objetos para llegar a una solución.
	De reflexión	Juegos en los que se tiene que buscar soluciones a través de una explicación.
Juegos por etapas	Infantiles	Se dan hasta los 6 años, juegos manipulativos y en gran parte individuales.
	Escolares	Se da dentro de las Instituciones, se van socializando los niños.
	Deportivos	Los niños ya conocen reglas y comienzan a gustarle algún deporte.

Nota: (Gandón, 2009, p.p. 4-8)

Orientación didáctica de los juegos

Zapata (1981) mencionó que es muy útil contar con algunos principios como medio para la formación de la infancia.

Ejecutar una planificación teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

Duración de las clases.

El grupo de niños con que se trabajará.

-Los materiales disponibles y las instalaciones.

Preparación de clases teniendo en cuenta:

Necesidades e intereses de los niños.

La selección de juegos se debe de hacer teniendo en cuenta que debe permitir la participación completa del grupo sin exclusión alguna.

La enseñanza debe ajustarse al ritmo de aprendizaje de los niños, procurando que todos los niños disfruten de los juegos.

Para el juego en sí:

Todo juego tiene un inicio, desarrollo y final para lo cual el docente tiene que estar muy atento para que en la etapa final los niños no caigan en aburrimiento.

El docente debe situarse en el espacio de trabajo donde englobe a todos los niños con la visión, para poder controlar la situación y estar atentos a sus movimientos.

No ejecutar juegos que se tornen sofocantes sin una habida recuperación.-

Preparar el material necesario.

Mostrar usualmente lo que se quiere enseñar y dar explicaciones atractivas.

El juego en Educación Inicial

Para Collado de la Garza (1971) indicó

La educación es un proceso por el cual los individuos logran capacidades para desarrollarse de manera individual e integrarse al medio que los rodea. Los niños en sus primeros años de vida es donde aprenden más que en ninguna otra etapa. Por tal motivo la comprensión de su realidad exterior y la integración a su medio social es un proceso de aprendizaje continuo que se origina de una manera más significativa en los niños a través del juego.

En el Nivel Inicial el juego se debe utilizar como una estrategia didáctica para desarrollar en los niños las competencias que se desean, tratando de integrarlos en todos los instantes de la tarea educativa, según se vayan desarrollando.

El docente debe proponerse una finalidad, intencionalidad educativa en la puesta en práctica del juego y ello debe manifestarse en su organización, planificación de contenidos y materiales de su acción didáctica, actuando como facilitador que por momentos debe llegar a integrarse con los niños interactuando en sus juegos por igual (pp. 11-13)

Teoría General aprendizaje significativo

Constructivismo

“En el constructivismo los estudiantes son los actores principales en la enseñanza, construyendo sus propios conocimientos a partir de sus experiencias previas. Este modelo pedagógico se basa en la creación activa de ideas y pensamientos, afirmando que los aprendizajes están influenciados por el contexto sociocultural en el que están envueltos”. (Soler, 2006, p.29)

Características del constructivismo:

Los procesos en el aprendizaje exigen a los estudiantes colaborar y cooperar a través de la comunicación con todos los integrantes de la comunidad educativa.

Los aprendices son activos en medida que ellos mismos procesan e integran la nueva información con sus previas experiencias de aprendizaje.

Para evitar que el conocimiento este fuera de contexto real y privado de significado se debe partir de un ambiente autentico con experiencias de la vida real.

La ejecución de los procesos de aprendizaje debe orientarse para que los estudiantes interactúen entre sí, con el docente y con otros actores del medio social y cultural.

La relación con otros estudiantes para solucionar problemas reales, permiten conexiones más concretas entre lo que se aprende y el trabajo en situaciones de la vida real (Soler, 2006, p.p. 34-35).

Principios del constructivismo

El conocimiento debe darse de manera activa de modo que pueda ser autoorganizado y construido por quien está aprendiendo. Puesto que son los mismos alumnos que a través de sus experiencias regulan la organización de su propio conocimiento.

Las experiencias previas y los conocimientos de los estudiantes se autoorganizan para luego construir modelos mentales y esquemas que sean útiles para ampliar y estructurar anteriores aprendizajes.

Los aprendizajes incluyen la adaptación del educando al ambiente físico, cultural y social, basándose en sus experiencias.

Los conocimientos en los alumnos se van dando en función a su interacción como en el de sus conocimientos previos. El aprendizaje viene a ser la autoorganización de los conocimientos previos del alumno, dentro de la estructuración cultural y social de su entorno (Soler, 2006, p.p. 32-34).

Posturas del constructivismo en la educación

Flórez (2000) identificó cuatro posturas

Postura evolucionista, el hombre es un ser dinámico que interactúa con el ambiente y de este modo puede desarrollar capacidades para entender el mundo en que vive. Si los estudiantes son activos en su aprendizaje, el profesor debe facilitar las oportunidades brindando un ambiente estimulante que impulse al estudiante a querer seguir aprendiendo. Por lo tanto la educación debe ser concebida como un proceso consiguado al estímulo del desarrollo de la capacidad para sacar conclusiones, reflexionar, pensar, deducir.

Desarrollo intelectual con énfasis en los contenidos científicos, los conocimientos científicos pueden ser utilizados como medios para desarrollar potencialidades intelectuales, haciendo que los contenidos que son complicados sean accesibles según los conocimientos previos y

las capacidades intelectuales de los estudiantes.

Desarrollo de habilidades cognitivas, lo más importante durante todo el proceso del aprendizaje es el desarrollo de habilidades más que de contenidos. El aprendizaje debe estar dirigido en la búsqueda para el desarrollo de capacidades para observar, deducir, clasificar, analizar, y evaluar, prescindiendo de los contenidos.

Desarrollo de las capacidades e intereses del estudiante, este desarrollo se cumplirá cuando se considere el aprendizaje dentro de un contexto impulsado por un trabajo productivo y colectivo. El conocimiento debe plantearse para que se generen experiencias compartidas más que individuales.

Fundamentos para tomar en cuenta para aplicar el constructivismo en el aula

Santiváñez (2004), las Instituciones Educativas deben tomar en cuenta los siguientes fundamentos para el desarrollo del constructivismo:

(a) El educando principal protagonista dentro del proceso enseñanza aprendizaje, en torno a él debe basarse toda la acción educativa. La tarea docente es el de conocer a cada uno de los estudiantes, no solo saber sus nombres sino todo su contexto familiar, social e interno.

(b) El docente como mediador, es el que define y procesa situaciones de enseñanza, toma decisiones a partir de las definiciones que realiza, según esto el docente debe actuar como mediador entre el potencial que posee los estudiantes y sus aprendizajes.

(c) Los aprendizajes nacen de una necesidad, para que los aprendizajes sean más significativos deben propiciarse situaciones de aprendizaje donde el estudiante sienta interés y curiosidad por descubrir de manera espontánea.

(d) Las actividades son eje de los aprendizajes, los aprendizajes se desarrollarán de mejor manera si se dan Atraves de la acción, ejecutando experiencias novedosas, interesantes, atractivas pero a la vez sencillas. Como docentes debemos poner en juego la creatividad para ofrecerles a los estudiantes experiencias significativas, con el fin de que desarrollen sus habilidades y competencias con interés y espontaneidad.

(e) El estudiante construye sus propios saberes, en el desarrollo de los aprendizajes los docentes deben hacer uso de estrategias que conduzcan al estudiante a inferir, deducir, razonar y reflexionar. El aprendizaje debe basarse en estimular a los estudiantes para que expresen sus ideas, trabajen en equipo, hagan preguntas, analicen.

(f) El error es constructivo, el error no debe tomarse como algo malo, no quiere decir que el estudiante está incapacitado o limitado, es el mejor aliado del aprendizaje ya que a través de este es una señal para saber lo que el educando aun no logra comprender y necesita aprenderlo. Hay que dejar que los estudiantes se equivoquen siendo ellos mismos que corrijan sus errores, evitando darles las repuestas a sus preguntas sino inducirlos al análisis comparación y comprobación encontrando las respuestas por ellos mismos.

(g) El aula es comunidad, el aula no se basa en simple cuatro paredes de una Institución, es el lugar donde los estudiantes viven las experiencias significativas que requieren para el logro de habilidades y competencias (p.p.146-147).

El modelo Constructivista dentro del proceso enseñanza aprendizaje

Soler (2006) el modelo constructivista busca que el niño dentro de su mundo cognitivo regule su proceso interno de aprendizaje.

El estudiante cumple un papel central en las situaciones de aprendizaje, ya que resuelve problemas y construye significados, motivado básicamente por sus

experiencias presentes y pasadas.

Parte de un enfoque a partir de la interacción enfatizando el juego dinámico entre estudiantes, docentes y tareas, mientras se reconoce la importancia del contexto o ambiente de aprendizaje.

Son cuatro los factores que intervienen dentro del proceso aprendizaje de este modelo:

Docentes, es el que planifica actividades para que los alumnos logren determinadas competencias.

Alumnos, son quienes deben alcanzar las competencias planificadas por el docente.

Contenidos, los contenidos educativos que el profesor pretende que los estudiantes logren deben darse a través de diferentes técnicas de aprendizajes, trabajando tanto individual como de forma grupal con los estudiantes.

Contextos, el contexto donde se desarrollan los aprendizajes tienen que estar guiado con reglas de participación y modos de comunicación de tal manera que sea entendible y logre la participación de todos los niños (p.p. 39-41).

Rol del docente en el constructivismo

Soler (2006) el constructivismo indica que no hay manera ideal para enseñar, pero si alertar al docente sobre procedimientos y actitudes prudentes, mediante el uso espontaneo de su imaginación para enseñar. Lo más significativo es que el profesor busque el sentido y encuentre el significado de situaciones concretas de trabajo, marcadas por su práctica profesional. Es el profesor quien tiene que modificar o encontrar la comprensión de su quehacer pedagógico y compartir lo que el halle más significativo.

En la construcción de aprendizajes, del docente debe surgir el compromiso de reestructurar la información para una mejor comprensión y mayor significado de los estudiantes.

Los contenidos y las estrategias que se planifican son parte de la calidad de cada uno de los docentes, el docente debe estar consciente que es un personaje

promotor, facilitador y líder del proceso en marcha (p.p. 42-44).
 Seguir aprendiendo. - Genera la autoevaluación del desempeño.

Por lo tanto el docente facilitará el aprendizaje de los alumnos cuando:

De más importancia a los procesos didácticos más que a los resultados.

Actúe como facilitador con diferentes estrategias en el aprendizaje.

Impulse el aprendizaje por descubrimiento.

Parta de las curiosidades y problemas los estudiantes planteen.

Interactúe con el alumno cognitivamente y afectivamente para alcanzar aprendizajes significativos esperados.

Genere a que el estudiante utilice la información previa que ya conoce y la relacione con nueva información.

Genere conflictos cognitivos para que los alumnos desarrollen y construyan sus habilidades.

Actúe como mediador que posibilite la reflexión y comprensión.

Ser flexible en las actividades que programa

Considerar que la escuela es un espacio donde el error debe ser reconocido.

Como un medio para seguir aprendiendo.

Genere la autoevaluación del mismo estudiante.

Teoría sustantiva de la variable independiente aprendizaje significativo

Definición

Ausubel (1970), citado en Méndez (1993) refirió “Proceso por el cual una nueva información se relaciona con aspectos ya existentes en la estructura cognitiva de una persona. Estos aprendizajes deben tener significado para el estudiante si se quiere que sean frases que solo se repiten” (p.91).

En tal sentido el aprendizaje sería ineficaz si solo se hace por repetición mecánica, porque aprender es sinónimo de comprender, por ende lo que entienda el alumno debe ser lo que aprenda y lo recuerde mejor.

Rodríguez (2004) afirmó “el alumno asimila mejor la información cuando encuentra sentido a lo que aprende. Para que el alumno logre dar significado a un aprendizaje se debe partir de sus conceptos previos y experiencias previas” (p. 84).

En el aprendizaje significativo la información y los contenidos que se plantean deben ser coherentes, claros y organizados, más no confusos. Cuando no es así, se dificulta y en muchas ocasiones el estudiante se bloquea, optando entonces por aprender de una forma repetitiva y mecánica (Ruiz, 2001, p. 15)

González (2000), mencionó “en el aprendizaje significativo los conocimientos nuevos adquieren un sentido personal en el estudiante; evitando así la mecanización y memorización del aprendizaje de contenidos que carecen de significado” (p. 37).

Principios del aprendizaje significativo

Parte de aprender a partir de los conocimientos previos, motivaciones, actitudes que el sujeto posee.

Hay que enseñar a que los estudiantes sean críticos y reflexivos en base a preguntas en lugar de darle las respuestas.

Trabajar con diversos materiales educativos y no solo centrarse en los textos.

Aprender que el ser humano aprende corrigiendo sus errores.

Para aprender hay que desaprender.

A través de las preguntas son instrumentos de percepción, los conceptos y son instrumentos para pensar.

Optar por diferentes estrategias de enseñanza.

La simple repetición y el aprendizaje memorístico no estimulan la comprensión.

Condiciones del aprendizaje significativo

Zarzar (2000) para generar un aprendizaje significativo las condiciones para que se generen son:

La motivación, primera condición para que se genere el aprendizaje significativo y se traduce en las ganas de estudiar y de aprender.

Muchas veces escuchamos a los profesores que los alumnos no están motivados, sin ganas de estudiar, no están dispuestos a hacer lo que se les indica, llegando muchas veces a tener que obligarlos. Aunque esta queja se ve en muchas realidades educativas, hay que tener en cuenta que puede o es la reacción a la manera de trabajar de algunos docentes, una reacción ante la manera del cómo se desarrolla el proceso de enseñanza.

Si la principal función de los docentes es que los alumnos aprendan de manera significativa, y la primera condición es la motivación y el interés por parte del alumno, entonces los docentes deben estimular esta motivación y compromiso.

La comprensión, la segunda condición en la que se genera el aprendizaje significativo es que los estudiantes comprendan lo que se está trabajando en clase.

Algunos profesores piensan que sus exposiciones en clase son suficientes para que los alumnos comprendan lo que se les está enseñando. Aunque el profesor explique bien y de manera clara su clase, puede suceder que los alumnos estén aburridos, distraídos por tal motivo no se dará la manera adecuada la comprensión de la información. Y aunque los alumnos estén atentos a la explicación del profesor, todavía es posible que no entiendan muchas cosas de las que se le está hablando. Las exposiciones del docente pueden servir para llegar al primer nivel del aprendizaje el cual es conocer la información, pero es insuficiente para lograr que el alumno comprenda la nueva información. Por tal motivo es necesario que el docente diseñe

estrategias y actividades donde los alumnos puedan alcanzar tal comprensión de manera significativa.

La participación activa, la tercera condición para que genere el aprendizaje significativo es la participación activa del alumno .Es la condición más importante para el aprendizaje significativo , el cual se dará en medida que el estudiante trabaje sobre la información recibida.

Muchos profesores utilizan todo el tiempo de clase exponiendo un tema tras otro, porque tienen una programación demasiado cargada y dejando tarea para que el alumno la desarrolle fuera de clase y pocas veces se preocupan por revisar estas tareas y ver si el trabajo fue correcto.

El profesor tienen como una de sus funciones lograr que los alumnos aprendan significativamente, y este aprendizaje no se puede dar sin el trabajo activo por parte del alumno (p.p. 30-32).

Dimensiones del aprendizaje significativo

Ontoria (2006) las dimensiones en el desarrollo de un aprendizaje significativo son:

Dimensión 1: Saberes previos: Los aprendizajes de los alumnos van a depender de las ideas y conceptos que ya posee y que va relacionar con la nueva información, es decir la significación que se le da al aprendizaje, se basa en que la nueva información es un proceso que depende de las ideas relevantes que ya posee el sujeto.

Dimensión 2: Asimilación: La adquisición de la nueva información sucede con la interacción con las ideas que ya posee el sujeto y la nueva información.

Dimensión 3: Construcción del nuevo conocimiento: Está dirigido a la creación de nuevas estructuras mentales, nuevos conceptos interiorizados, nuevas actitudes para analizar y solucionar problemas. Es decir el

aprendizaje significativo es el que lleva al alumno a sus propias interpretaciones que el mismo construye a través de la interacción (p.p.27-33).

Tipos de aprendizaje significativo

Para Ausubel (1983), los tipos de aprendizaje son:

1. Aprendizaje de representaciones, se basa en la atribución de significados que se le da a determinados símbolos. Este aprendizaje se origina cuando a los objetos para el estudiante tienen cualquier significado al que su edad mental aluda según su estructura cognitiva.

2. Aprendizaje de conceptos, este tipo de aprendizaje es adquirido a través de dos formas:

La formación, en este aprendizaje los conceptos se van adquiriendo en medida que el niño obtenga experiencias concretas y directas.

La asimilación, ocurre en medida que el niño va ampliando su léxico es decir es una construcción de conceptos entre la nueva información y sus conceptos ya establecidos.

3. Aprendizaje de proposiciones, este aprendizaje exige más que una simple asimilación de las palabras sino captar los significados en forma de proposiciones. Las proposiciones implican una combinación de diversas palabras teniendo cada una de ella un referente unitario. La asimilación se basa en origina de tres formas distintas:

3.1 Aprendizaje subordinado, este aprendizaje se origina cuando los estudiantes vinculan una nueva información con sus conocimientos previos. Este aprendizaje se basa en dos tipos: derivativo y correlativo, el derivativo es cuando se aprende a través de conceptos ya existentes, es decir los conceptos no cambian sino que se reconocen nuevos; el segundo los

conceptos previos pueden ser modificados a través de nuevos conceptos aprendidos.

3.2 Aprendizaje supraordinado, este aprendizaje ocurre cuando la estructura cognitiva es modificada constantemente apareciendo conceptos más generales, ya que el estudiante aprende cada día nuevos conceptos.

3.3 Aprendizaje combinatorio, en este aprendizaje la nueva información se relaciona de manera global con los aspectos principales en la estructura cognoscitiva del individuo (p.p.80-81).

Evaluación en el aprendizaje significativo

Para Rivera (2004), en todo proceso de enseñanza se necesita comprobar que los aprendizajes están siendo significativos para ello se necesita realizar una evaluación que responda a una intención educativa con vistas a ser:

Integrada, porque debe tomarse en cuenta en base a lo que se planeó y planificó en el currículo.

Integral, la evaluación al estudiante debe darse teniendo en cuenta sus habilidades y capacidades que tiene para la comprensión análisis, destrezas motrices, valores, habilidades, hábitos de trabajo entre otros.

Formativa, siempre generar y mejorar el desarrollo integral del educando.

Acumulativa, se dice acumulativa porque el docente debe registrar las calificaciones con apreciaciones de los estudiantes, procurando describir la actuación y desenvolvimiento de cada uno de ellos.

Continúa, la evaluación debe darse durante todo el proceso de enseñanza como un quehacer de manera permanente y no solo al final,

para sí poder tomar decisiones oportunas aplicando diversos instrumentos y técnicas.

Recurrente, toda evaluación debe permitir la retroalimentación, buscando según los resultados mejoras en los estudiantes.

Decisoria, la información obtenida en los procesos de evaluación debe permitir tomar decisiones en mejora de los procesos educativos para mejores resultados en aprendizajes significativos (p. p. 49-50).

Aprendizaje significativo en el Nivel Inicial

Pechansky de Bosch (2004) los docentes del nivel inicial tienen que orientar los conocimientos hacia los niños de manera didáctica, seleccionando contenidos bien estructurados, comprensibles y tratar de vincularlos con el contexto sociocultural. Por tal motivo es importante tener en consideración los saberes previos que posee el niño y a partir de estos desarrollar otros nuevos.

El docente tiene que orientarse en estrategias metodológicas que lleven al niño hacia la predisposición de querer aprender, en tal sentido en el nivel inicial una estrategia fundamental es la que involucra al juego. El juego va a permitir al niño la exploración y este tipo de situaciones dan lugar a aprendizajes significativos ya que el niño parte de lo que ya sabe para relacionarlos con lo nuevo que está por aprender (p.93).

Definición de términos básicos

Metodología activa: se basa en el clima de participación durante todo el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos (Couñago , 2006, p.209).

Constructivismo: los alumnos son los actores principales de su proceso de aprendizaje, construyendo sus propios conocimientos a partir de sus experiencias previas. (Soler, 2006, p.29).

Juego: es una actividad innata del ser humano, presente en todas las edades, culturas y tiempos. Es una herramienta básica para el desarrollo y la adquisición de capacidades, destrezas y habilidades (Delgado, 2011, p.4).

Aprendizaje significativo: es un proceso por el cual se relaciona la nueva información con algún aspecto ya existente en la estructura cognitiva de una persona (Ausubel, 1970, p.91).

Área Lógico Matemática:

Competencias: son las facultades que poseen los estudiantes para actuar de manera consciente en la resolución de problemas, haciendo uso de sus conocimientos y habilidades de manera flexible y creativa teniendo también en cuenta sus emociones, actitudes y valores (Rutas de aprendizaje, 2015, p.5).

Capacidades: son las habilidades, actitudes y conocimientos que ponen en práctica los estudiantes para afrontar determinadas situaciones de aprendizaje (Rutas de aprendizaje, 2015, p.5).

Indicadores: describen el desempeño del estudiante evidenciando de manera clara sus progresos y logros según una capacidad determinada. (Rutas de aprendizaje, 2015, p.6).

1.4 Formulación del problema

1.4.1 Problema General

¿Cuál es el efecto del juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017?

1.4.2 Problemas Específicos:

¿Cuál es el efecto del juego en el aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017?

¿Cuál es el efecto del juego en el aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017?

¿Cuál es el efecto del juego en el aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017?

1.5 Justificación del estudio

1.5.1 Justificación teórica: Esta investigación tiene la intención de contrastar las teorías referidas al efecto del juego con el aprendizaje significativo en los niños del nivel inicial, la teoría hace posible contar con los lineamientos teóricos necesarios para orientarnos y mejorar el trabajo de los docentes, en donde se hace relevante emplear el juego como recurso para el aprendizaje significativo del área lógico matemático.

Según Delgado (2011) indicó “es una actividad innata del ser humano, presente en todas las edades, culturas y tiempos. Es una estrategia imprescindible para la adquisición de capacidades y el desarrollo de destrezas y habilidades” (p.4).

Ausubel (1970) refirió “proceso por el cual se relaciona una nueva información con algún aspecto ya existente en la estructura cognitiva de una persona. Estos aprendizajes deben tener significado para el estudiante si se quiere que sean frases que solo se repiten” (p.91).

1.5.2 Justificación práctica: la presente investigación es importante desde la perspectiva educativa, porque de acuerdo a los resultados obtenidos se validó el trabajo desarrollado, implicando entonces la puesta en práctica de pedagogía activa en busca del aprendizaje significativo, logrando cubrir grandes brechas en cuanto al desempeño docente dentro y fuera del aula. El aprendizaje significativo en el área Matemática se pretende lograr a través del desarrollado de sesiones basado en juegos.

1.5.3 Justificación metodológica: el presente trabajo se ejecutó tomando el método deductivo, para el procedimiento se procesaron los datos de manera cuantitativa, usando como técnica la aplicación de instrumentos válidos y confiables, siendo revisados por expertos en investigación, permitiendo tener resultados exactos.

El instrumento que se utilizó fue la prueba para evaluar el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años, fue adaptación de la prueba de precalculo para evaluar el desarrollo del razonamiento matemático en niños de 4 a 7 años de las autoras chilenas Neva Milicic y Sandra Schimidit , esta prueba es utilizada tanto en el nivel inicial como primaria.

1.5.4 Justificación epistemológica:

Según Maturana (2010) comentó

Entender el cómo los estudiantes aprenden, cómo acceden al conocimiento y qué estrategias utilizan para hacerlo, es esencial para aportar en una educación de calidad.

El encuentro de los adultos con los niños, no será posible si los profesores no confían en que son ellos quienes muestran de manera transparente, ingenua y fresca, cómo aprenden y cómo construyen conjuntamente el conocimiento; ellos dan espacio a lo emergente, a las propuestas, a la multiplicidad de verdades que surgen de una misma realidad en un armónico caos.

Cuando los estudiantes juegan en exposición directa a estímulos que requieren como respuesta funciones mentales superiores, como la representación, las anticipaciones, la abstracción, las combinaciones, las operaciones, están gozando creativamente de las circunstancias que les ofrece la no determinación, la no certeza, lo no establecido; están aprovechando al máximo la incertidumbre y la disfrutan como una instancia de aprendizaje por motivación propia, donde surgen líderes y mediadores que haciendo uso de sus experiencias van generando aprendizajes de manera sinérgica e iterativa, con quienes comparten este espacio relacional.

Desde este aspecto, el juego repercute en lo biológico y psicológico, encuentra su sentido en la cultura, en su función social; es una forma de vida, que se siente, se valora y significa íntimamente. El juego por ende tiene instancia en el aprendizaje en lo social, desempeña un papel insustituible en los procesos educativos “informales” que aceptan al “caos” como factor esencial e imprescindible.

Al respecto Heredia y Sánchez (2013) mencionaron

Las primeras teorías del conocimiento señalaban el carácter absoluto e imborrable del aprendizaje, de tal manera que cuando los aprendizajes eran adquiridos no había cambios en los conocimientos ni en los estudiantes.

Las teorías más recientes nos dicen que el conocimiento es

relativo y que dependen de las situaciones de aprendizaje, señalando que su desarrollo es continuo. La tendencia ha ido cambiando dejando de considerar al conocimiento como algo pasivo y estático hacia una visión más activa y adaptativa

La concepción epistemológica que los educadores asuman sobre el aprendizaje lo relacionaran con sus ideas de enseñanza, por ende la importancia de conocer la concepción activa del aprendizaje ya que al conocerla el educador puede tener una mayor flexibilidad y apertura para ajustar a cada contexto estrategias que generen mejores resultados en los alumnos

1.6 Hipótesis

1.6.1 Hipótesis General

El efecto del juego es favorable en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017.

1.6.2 Hipótesis específicas:

El efecto del juego es favorable en el aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017.

El efecto del juego es favorable en el aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017.

El efecto del juego es favorable en el aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017.

1.7 Objetivos

1.7.1 Objetivo General

Determinar el efecto del juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017.

1.7.2 Objetivos Específicos

Determinar el efecto del juego en el aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017.

Determinar el efecto del juego en el aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017.

Determinar el efecto del juego en el aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017.

II. Metodología

2.1. Diseño de investigación

La investigación se basa en un diseño experimental, según Hernández, Fernández y Baptista (2006) en este diseño de investigación “se manipulan las variables independientes, para estudiar las consecuencias que la manipulación tiene sobre la variable dependiente, dentro de una situación control la cual realiza el investigador” (p. 162).

La presente investigación fue desarrollada mediante un subdiseño cuasi experimental. De acuerdo con Hernández, et al., (2014), se manipula deliberadamente al menos una variable independiente, para ver su efecto en la variable dependiente (p.187).

GE	O₁	X	O₂
GC	O₁	-	O₂
GC	O₁	-	O₂

Dónde:

GE = Grupo experimental

GC = Grupo control

O₁ = Pretest o prueba de entrada para ambos grupos

O₂ = Posttest o prueba de salida para ambos grupos.

X = El juego

Se utilizó el método hipotético deductivo: el camino que sigue el investigador para hacer de su investigación una práctica científica, tiene varios pasos: observación del fenómeno a estudiar, creación de una hipótesis para explicar dicho fenómeno, deducción de consecuencias o proposiciones más elementales que la propia hipótesis, y verificación o comprobación de la verdad de los enunciados deducidos comparándolos con la experiencia. (Hernández, et.al., 2014).

El enfoque de la investigación es cuantitativo, de acuerdo con Hernández, et al.,

(2014), utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías.

2.2. Variables, operacionalización

2.2.1 Definición conceptual de las variables

Variable independiente el juego

Según Delgado (2011) indicó “es una actividad innata del ser humano, presente en todas las edades, culturas y tiempos. Es una estrategia imprescindible para la adquisición de capacidades y el desarrollo de destrezas y habilidades” (p.4).

Variable dependiente aprendizaje significativo

Ausubel (1970) refirió “proceso por el cual se relaciona una nueva información con algún aspecto ya existente en la estructura cognitiva de una persona. Estos aprendizajes deben tener significado para el estudiante si se quiere que sean frases que solo se repiten” (p.91).

2.2.2 Definición Operacional de la Variable dependiente aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años, 2017, fue medido por la prueba adaptada de precalculo para evaluar el desarrollo del razonamiento matemático en niños de 4 a 7 años de las autoras Neva Milicic y Sandra Schmidit, considerando tres dimensiones: saberes previos, asimilación y construcción del nuevo conocimiento.

Tabla 3.

Organización de la variable independiente: Juego

Contenidos	Estrategias	Metodología	Tiempo
La tesis se desarrolló a través de sesiones de aprendizaje, estas sesiones de aprendizaje se desarrollaran en 12 clases desarrollando juegos lúdicos para el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática.	El desarrollo del juego para el aprendizaje significativo del área Lógico Matemático considera las siguientes estrategias:	Grupo de control: Método pasivo tradicional.	45" minutos por sesión. Frecuencia: 2 sesiones por semana: martes y jueves.
Objetivo central: demostrar el efecto del juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017.	1. Planificación: se realizó a través de sesiones de aprendizaje, con 12 sesiones. 2. Ejecución: las sesiones se realizaran durante dos meses. Es decir 8 semanas con clases inter-diarias.	Grupo experimental: Método activo.	Se trabajó 12 sesiones en dos meses.
Resultados :	3. Evaluación: se les evaluó con una prueba		
1. Influnciar en el aprendizaje significativo.	4. Sostenibilidad: durante dos meses se trabajó, con proyección a implementarlo el 2017, para demostrar el efecto del juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017.		
2. Mejorar las relaciones interpersonales entre los estudiantes cuando realizan los juegos.	5. Mejoras: aprendizaje significativo en el área Lógico Matemática		
4. Poner en práctica el uso de juegos como estrategia didáctica para los aprendizajes significativos.			
5. Incentivar las formas divertidas de aprender las matemáticas.			
6. Entender lo que están realizando de manera significativa.			

Tabla 4.

Operacionalización de la variable dependiente: Aprendizaje Significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años, 2017

Dimensi ones	Indicadores	Ítems	Escalas de medición / valores	Niveles y Rango
Saberes Previos	Recojo de saberes previos Socializar la información	Del 1 al 9	Correcto(1)	Logrado (20-16)
			Incorrecto(0)	Proceso (15-11)
Asimilaci ón	Entender la información	Del 10 al 12		Inicio (10-0)
Construc ción del nuevo conocimi ento	Captar nueva información Manifestar nuevos aprendizajes	Del 13 al 20		

2.3. Población y muestra

2.3.1 Población

La población está compuesta por 170 alumnos de 5 años del nivel inicial, turno mañana de ambos sexos de las secciones “amistad”, “solidaridad” y “bondad” de la Institución Educativa 315 “Los Ángeles Y María” del distrito de Carabaylo - Lima.

La población según Selltiz, (1974), citado en Hernández et. al. (2006),” es un conjunto de casos que coinciden con una serie de detalles” (p.238).

2.3.2 Muestra

En esta investigación y por el diseño seleccionado para su desarrollo se tomaron dos grupos intactos, generados antes de la investigación para conformar la muestra. Según Hernández et. al., (2014),” sub-grupo de la población del cual se recogen datos y debe ser representativo de dicha población” (p.173.).

En tal sentido el tipo de muestreo fue no probabilístico de acuerdo a Hernández et. al., (2006), “el sub-grupo de la población donde la elección de los elementos no depende de la probabilidad sino de las características de la investigación” (p.241).

Tabla 5.

Población/muestra de estudio

Grupo	Grado de estudios	Sección	N° estudiantes
Control	Inicial 5 años	Amistad	25
Experimental	Inicial 5 años	Bondad	25

Nota: Nómima de matrícula de la IE. N°315 “Los Ángeles y María”.

Criterios de inclusión

Fueron considerados en la investigación:

Alumnos oficialmente matriculados en el 2017, en 5 años nivel inicial del aula amistad de la IE 315 “Los Ángeles Y María”.

Alumnos de 5 años nivel inicial con asistencia regular, que les permita participar del 90% del proyecto de aprendizaje significativo.

Alumnos de 5 años nivel inicial que se les aplique las pruebas pre y post test.

Criterios de exclusión

Los alumnos que, cumpliendo con los criterios de inclusión, presentan algún grado de discapacidad intelectual, no fueron consideradas sus evaluaciones en el análisis para evitar el sesgo en los promedios; debido a que las actividades del trabajo de investigación están dirigidas a estudiantes con niveles de inteligencia promedio. Ello sin embargo no limitó su participación en el trabajo de investigación.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

2.4.1 La técnica

Se empleó la evaluación, como procedimiento en el recojo de datos sobre el Aprendizaje Significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años, 2017.

.2.4.2 Instrumento de recolección de datos

Prueba

Mediante la aplicación de esta técnica se buscó aplicar una prueba para evaluar el aprendizaje significativo en el área Lógico Matemática en los niños de 5 años. Esta técnica según Hernández et. al., (2006), “las pruebas miden variables específicas “(p.252).

La prueba para evaluar el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años, fue adaptación de la prueba de precalculo para evaluar el desarrollo del razonamiento matemático en niños de 4 a 7 años de las autoras Neva Milicic y Sandra Schmitid.

Ficha técnica:

Nombre instrumento: Prueba para evaluar el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años.

Autores: Adaptada de las autoras Neva Milicic y Sandra Schmitid.

Ámbito: Instituciones educativas de educación inicial y primaria

Estructura: Prueba para evaluar el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años , fue adaptada de la prueba de precalculo para evaluar el desarrollo del razonamiento matemático en niños de 4 a 7 años

Las preguntas se clasifican en diez categorías.

1. Conceptos básicos
2. Percepción visual
3. Correspondencia termino a término
4. números ordinales
5. Reproducción de figuras y secuencias
6. Reconocimiento de figuras geométricas
7. Reconocimiento y producción de números
8. cardinalidad

9. Solución de problemas aritméticos

10. Conservación

En cuanto al formato de respuesta es dicotómica en base a correcta (1) e incorrecta (0).

Prueba para evaluar el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años, se hizo una selección de un total de 20 preguntas acorde a la edad de los niños que comprende desde la categoría uno conceptos básicos hasta la categoría de reconocimiento de figuras geométricas.

2.4.3 Validación y confiabilidad de instrumentos

Validez

La prueba para evaluar el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años en relación a la validez según Hernández et. al., (2014) refirió al “grado de que un instrumento en verdad mide la variable que busca medir” (p.200).

Para determinar la validez de contenido, el instrumento se sometió a un juicio de expertos, para ello se contó con el aporte de tres expertos acreditados en el conocimiento de la variable y de la investigación. El instrumento se desglosó en dimensiones, indicadores e ítems.

Tabla 06

Juicio de expertos

Expertos	Resultado
Dra. Flor de María Sánchez Aguirre	Aplicable
Dr. Darwin William Hidalgo Torres	Aplicable
Dr. Abner Chavez Leandro	Aplicable

Confiabilidad

Para la confiabilidad de la prueba se aplicó una prueba piloto a veinte (20) estudiantes que no formaran parte de la muestra, pero en los que se quiere lograr los mismos objetivos.

El método a utilizar y aplicar por medio de la prueba piloto será el KR20.

Según Hernández et. al., (2014), “grado en que un instrumento produce resultado consistente y coherente” (p.200).

2.5 Métodos de análisis de datos

Fase descriptiva:

1. Se calcularon los datos estadísticos, a través de una base de datos.
2. Se analizaron e interpretaron ambos conjuntos de datos, tomando en cuenta el grupo control y experimental.
3. Los resultados fueron demostrados en figuras estadísticas y tablas de frecuencias según el volumen de la información y en función de la naturaleza.

Fase inferencial

1. Se trabajó a un nivel de confianza del 95% y con una significancia (α) de 0,05, para realizar el análisis inferencial.
2. Se empleó la prueba U de Mann Whitney para probar las hipótesis y determinar el grado de influencia sobre la variable aprendizaje significativo del área Lógico Matemática.
3. Se realizó una prueba de normalidad, para constatar si los datos presentaron distribución normal.

2.6 Aspectos éticos

Se vigiló el estricto cumplimiento de los principios de no maleficencia, de beneficencia, de autonomía y de justicia.

El principio de no maleficencia, exige a los otros no dañar anteponiendo el beneficio.

El principio de autonomía, establece que en el terreno de la investigación la prioridad está en los criterios, valores y preferencias de los participantes en el estudio. Se ofrecerá la información suficiente para que tomen una decisión correcta acerca de los posibles beneficios y costos de su participación sin ningún tipo de abuso.

El principio de beneficencia, se refiere al producto derivado de su participación y a los riesgos a los que se somete en relación con el beneficio social, potencial de la investigación. La mediación de los valores contenidos en los principios de autonomía y de justicia es necesaria para tomar decisiones menos discutibles.

El principio de justicia, requiere el derecho a un trato a la privacidad, de equidad, confidencialidad y anonimato.

III. Resultados

3.1. Descripción

Prueba de normalidad

Hipótesis de normalidad

Ho: La distribución de la variable de estudio no difiere de la distribución normal.

Ha: La distribución de la variable de estudio difiere de la distribución normal.

Regla de decisión;

Si Valor $p > 0.05$, se acepta la Hipótesis Nula (Ho)

Si Valor $p < 0.05$, se rechaza la Hipótesis Nula (Ho). Y, se acepta Ha

Tabla 7.

Pruebas de normalidad

	Grupo	Shapiro-Wilk		
		Estadístico	Gl	Sig.
	Pre Test Control	,974	25	,005
Aprendizaje Significativo	Pre Test Experimental	,943	25	,003
	Post Test Control	,974	25	,000
	Post Test Experimental	,805	25	,000

Decisión

El ***p_valor*** obtenido (Shapiro-Wilk $n < 30$) en el caso del Grupo experimental y control ($p^* < 0.05$) entonces se rechaza la Ho es decir la distribución de los datos no tienen distribución normal.

Prueba de homogeneidad de varianzas

Hipótesis de homocedasticidad

Ho: No existes diferencias significativas en las varianzas de las calificaciones.

Ha: Existen diferencias significativas en las varianzas de las calificaciones.

Regla de decisión;

Si Valor $p > 0.05$, se acepta la Hipótesis Nula (H_0)

Si Valor $p < 0.05$, se rechaza la Hipótesis Nula (H_0). Y, se acepta H_a

Tabla 8.

Prueba de homogeneidad de la varianza

Prueba de homogeneidad de la varianza					
		Estadístico de Levene	gl1	gl2	Sig.
Aprendizaje Significativo	Basándose en la media	7,268	3	96	,000
	Basándose en la mediana.	6,547	3	96	,000
	Basándose en la mediana y con gl corregido	6,547	3	84,530	,000
	Basándose en la media recortada	7,025	3	96	,000

Decisión

El ***p_valor*** obtenido (Levene) de aprendizaje significativo es significativo ($p^* < 0.05$) entonces se acepta H_a es decir existen diferencias significativas en las varianzas de las calificaciones.

Conclusión

Puesto que no se cumplen los supuestos de normalidad y homocedasticidad se aplicarán estadísticos no paramétricos para el análisis de los resultados del aprendizaje significativo.

Homogeneidad de grupos

Tabla 9.

Rangos

Rangos				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Aprendizaje Significativo	Pre Test Control	25	25,26	631,50
	Pre Test Experimental	25	25,74	643,50
	Total	50		

Estadísticos de contraste ^a	
	Aprendizaje Significativo
U de Mann-Whitney	306,500
W de Wilcoxon	631,500
Z	-,117
Sig. asintót. (bilateral)	,906

a. Variable de agrupación: Grupo

Decisión

El ***p_valor*** obtenido (U de Mann-Whitney) es significativo ($p^*=0.906 > 0.05$, no existen diferencia significativas) entonces se afirma que los grupos inician el experimento en igualdad de condiciones siendo que la mediana.

Tabla 10.

Comparación del aprendizaje significativo del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017; según Pre test y Post test en los grupos control y experimental.

	Aprendizaje Significativo			Total
	Inicio	Proceso	Logro	
Pre Test Control	10	11	4	25
	40,0%	44,0%	16,0%	100,0%
Pre Test Experimental	10	13	2	25
	40,0%	52,0%	8,0%	100,0%
Post Test Control	2	16	7	25
	8,0%	64,0%	28,0%	100,0%
Post Test Experimental	0	4	21	25
	0,0%	16,0%	84,0%	100,0%
Total	22	44	34	100
	22,0%	44,0%	34,0%	100,0%

Nota: Prueba de Aprendizaje (Anexo 5)

Interpretación:

De la tabla, se observa que en cuanto a los resultados por niveles de manera general, se tiene, en el grupo de control el 40% de los estudiantes y en el grupo experimental el 40% de los estudiantes presentan un nivel de inicio en su aprendizaje significativo, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 84% en el aprendizaje significativo en el grupo experimental, mientras que el grupo control solo el 28% de los estudiante alcanzo el nivel de logro, lo que significa que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo del área lógico Matemática.

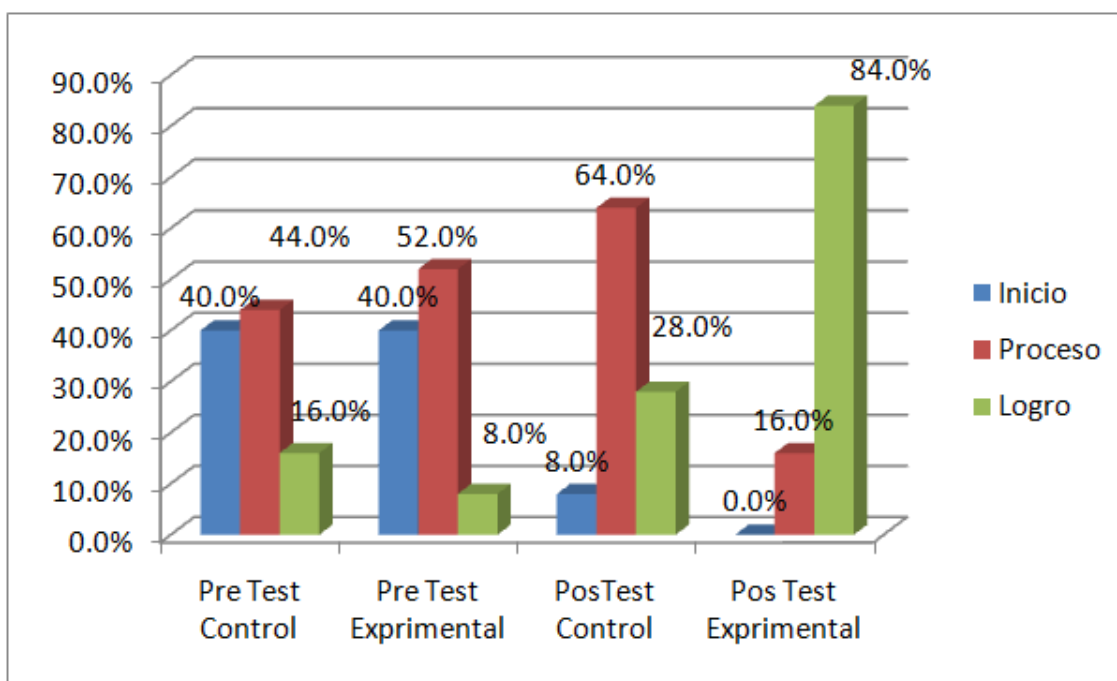


Figura 1. Diagrama de Barras Agrupadas del aprendizaje significativo del área Lógico Matemática

Igualmente en la figura se observa que las frecuencias de los niveles de inicio, proceso y logro mejoraron del pre test al pos test en el grupo experimental, en comparación al grupo control.

Tabla 11.

Comparación del aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017; según Pre test y Pos test en los grupos control y experimental.

	Saberes previos			Total
	Inicio	Proceso	Logro	
Pre Test Control	9	15	1	25
	36,0%	60,0%	4,0%	100,0%
Pre Test Experimental	9	15	1	25
	36,0%	60,0%	4,0%	100,0%
Pos Test Control	8	16	1	25
	32,0%	64,0%	4,0%	100,0%
Pos Test Experimental	2	14	9	25
	8,0%	56,0%	36,0%	100,0%
Total	28	60	12	100
	28,0%	60,0%	12,0%	100,0%

Nota: Prueba de Aprendizaje (Anexo 5)

Interpretación:

De la tabla, se observa que en cuanto a los resultados por niveles de manera general, se tiene, en el grupo de control el 36% de los estudiantes y en el grupo experimental el 36% de los estudiantes presentan un nivel de inicio en su aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 36% en el aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos en el grupo experimental, mientras que el grupo control solo el 4% de los estudiante alcanzo el nivel de logro, lo que significa que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos.

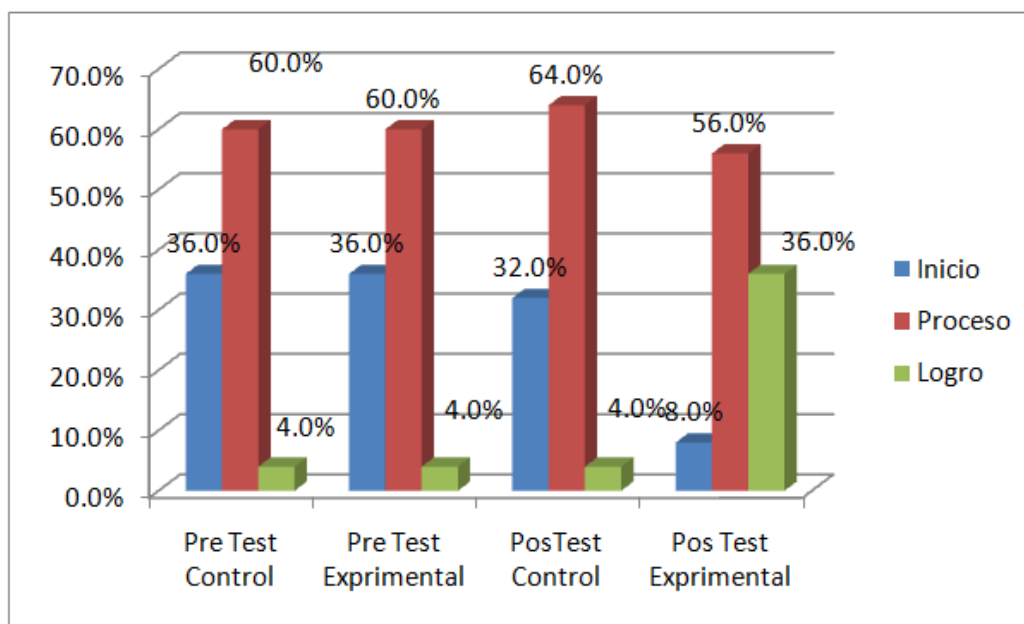


Figura 2. Diagrama de Barras Agrupadas del aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos del área Lógico Matemática.

Igualmente en la figura se observa que las frecuencias de los niveles de inicio, proceso y logro mejoraron del pre test al pos test en el grupo experimental, en comparación al grupo control.

Tabla 12.

Comparación del aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017; según Pre test y Pos test en los grupos control y experimental.

	Asimilación			Total
	Inicio	Proceso	Logro	
Pre Test Control	15 60,0%	10 40,0%	0 0,0%	25 100,0%
Pre Test Experimental	15 60,0%	8 32,0%	2 8,0%	25 100,0%
Pos Test Control	12 48,0%	12 48,0%	1 4,0%	25 100,0%
Pos Test Experimental	0 0,0%	16 64,0%	9 36,0%	25 100,0%
Total	42 42,0%	46 46,0%	12 12,0%	100 100,0%

Nota: Prueba de Aprendizaje (Anexo 5)

Interpretación:

De la tabla, se observa que en cuanto a los resultados por niveles de manera general, se tiene, en el grupo de control el 60% de los estudiantes y en el grupo experimental el 60% de los estudiantes presentan un nivel de inicio en su aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 36% en el aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación en el grupo experimental, mientras que el grupo control solo el 4% de los estudiante alcanzo el nivel de logro, lo que significa que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación.

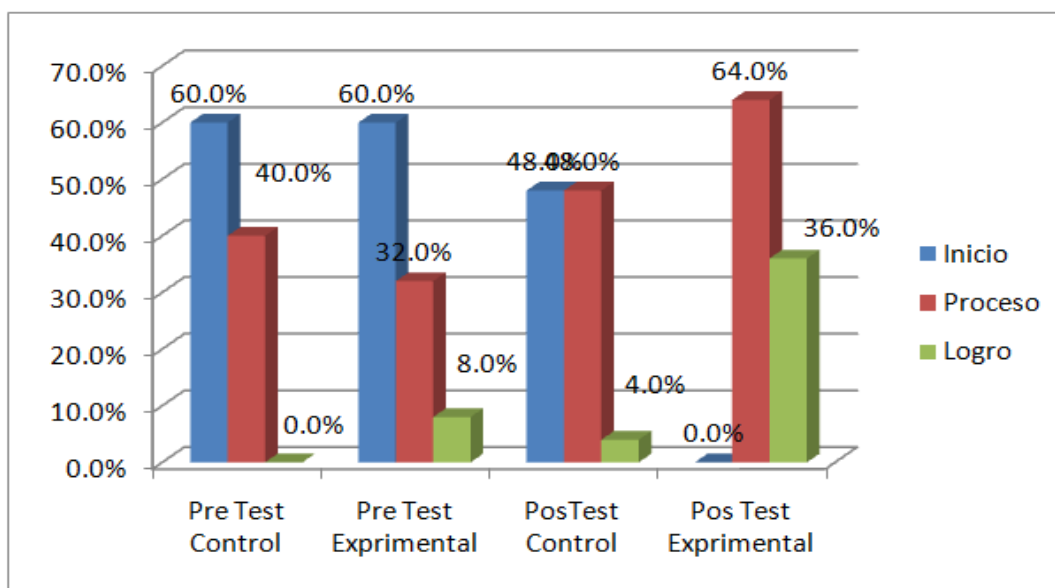


Figura 3. Diagrama de Barras Agrupadas del aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación del área Lógico Matemática.

Igualmente en la figura se observa que las frecuencias de los niveles de inicio, proceso y logro mejoraron del pre test al pos test en el grupo experimental, en comparación al grupo control.

Tabla 13.

Comparación del aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento área Lógico Matemático de los niños de 5 años, 2017; según Pre test y Pos test en los grupos control y experimental.

	Construcción del nuevo conocimiento			Total
	Inicio	Proceso	Logro	
Pre Test Control	17	4	4	25
	68,0%	16,0%	16,0%	100,0%
Pre Test Experimental	16	8	1	25
Grupo	64,0%	32,0%	4,0%	100,0%
Pos Test Control	7	8	10	25
	28,0%	32,0%	40,0%	100,0%
Pos Test Experimental	0	11	14	25
	0,0%	44,0%	56,0%	100,0%
Total	40	31	29	100
	40,0%	31,0%	29,0%	100,0%

Nota: Prueba de Aprendizaje (Anexo 5)

Interpretación:

De la tabla, se observa que en cuanto a los resultados por niveles de manera general, se tiene, en el grupo de control el 68% de los estudiantes y en el grupo experimental el 64% de los estudiantes presentan un nivel de inicio en su aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 56% en el aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento en el grupo experimental, mientras que el grupo control solo el 40% de los estudiante alcanzo el nivel de logro, lo que significa que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento.

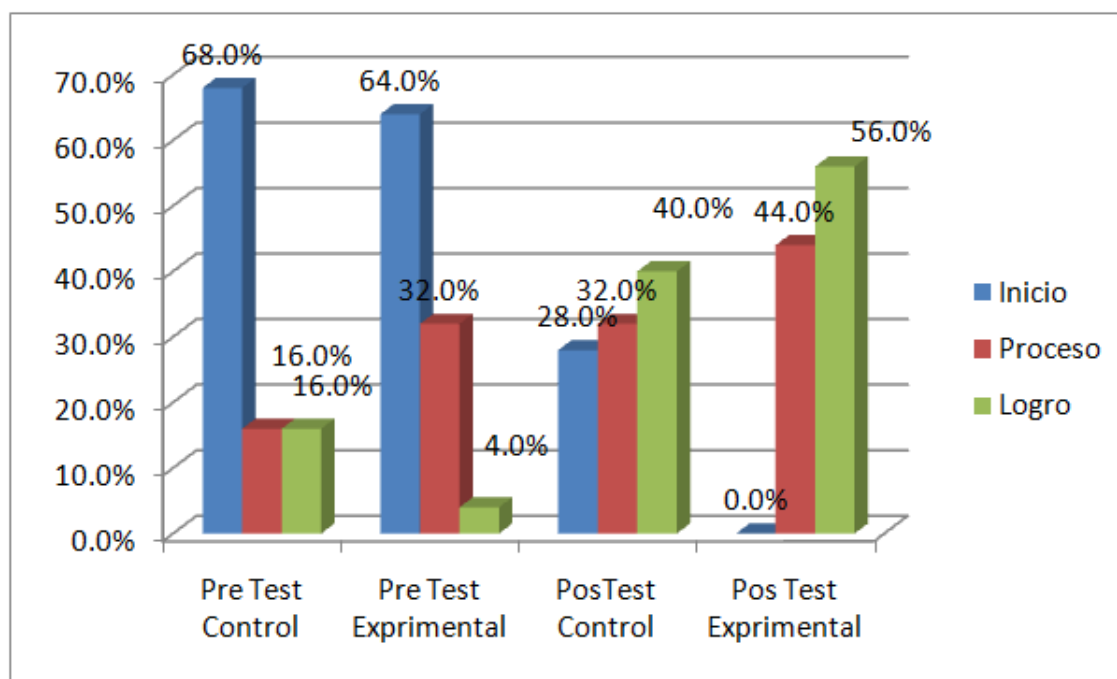


Figura 4. Diagrama de Barras Agrupadas del aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento área Lógico Matemática.

Igualmente en la figura se observa que las frecuencias de los niveles de inicio, proceso y logro mejoraron del pre test al pos test en el grupo experimental, en comparación al grupo control.

3.1.1. Prueba de Hipótesis

Hipótesis Nula (Ho): El efecto del juego no es favorable en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017.

Hipótesis General (HG): El efecto del juego es favorable en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017.

Rangos				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Aprendizaje Significativo	Pos Test Control	25	16,44	411,00
	Pos Test Experimental	25	34,56	864,00
	Total	50		

Estadísticos de contraste ^a	
	Aprendizaje Significativo
U de Mann-Whitney	86,000
W de Wilcoxon	411,000
Z	-4,458
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Grupo

Siendo el nivel de significancia $p=0.000 < 0.05$ se rechaza la hipótesis Nula y se acepta la hipótesis general. Por Tanto: El efecto del juego es favorable en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017.

Hipótesis Nula (Ho): El efecto del juego no es favorable en el aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017

Hipótesis Específica 1 (HE1): El efecto del juego es favorable en el aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017

Rangos				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
	Pos Test Control	25	17,62	440,50
Saberes previos	Pos Test Experimental	25	33,38	834,50
	Total	50		

Estadísticos de contraste ^a	
	Saberes previos
U de Mann-Whitney	115,500
W de Wilcoxon	440,500
Z	-3,903
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Grupo

Siendo el nivel de significancia $p=0.000 < 0.05$ se rechaza la hipótesis Nula y se acepta la hipótesis específica1. Por Tanto: El efecto del juego es favorable en el aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017

Hipótesis Nula (Ho): El efecto del juego no es favorable en el aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017.

Hipótesis Específica 2 (HE2): El efecto del juego es favorable en el aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017.

Rangos				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Asimilación	Pos Test Control	25	17,66	441,50
	Pos Test Experimental	25	33,34	833,50
	Total	50		

Estadísticos de contraste ^a	
	Asimilación
U de Mann-Whitney	116,500
W de Wilcoxon	441,500
Z	-4,244
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Grupo

Siendo el nivel de significancia $p=0.000 < 0.05$ se rechaza la hipótesis Nula y se acepta la hipótesis específica². Por Tanto: El efecto del juego es favorable en el aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017.

Hipótesis Nula (Ho): El efecto del juego no es favorable en el aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017.

Hipótesis Específica 3 (HE3): El efecto del juego es favorable en el aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017.

Rangos

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Construcción del nuevo conocimiento	Pos Test Control	25	20,68	517,00
	Pos Test Experimental	25	30,32	758,00
	Total	50		

Estadísticos de contraste^a

	Construcción del nuevo conocimiento
U de Mann-Whitney	192,000
W de Wilcoxon	517,000
Z	-2,500
Sig. asintót. (bilateral)	,012

a. Variable de agrupación: Grupo

Siendo el nivel de significancia $p=0.012 < 0.05$ se rechaza la hipótesis Nula y se acepta la hipótesis específica³. Por Tanto: El efecto del juego es favorable en el aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017.

IV. Discusión

De los hallazgos encontrados y del análisis de los resultados, respecto al objetivo general, siendo el nivel de significancia $p=0.000<0.05$ se rechaza la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis general. Por tanto: el efecto del juego es favorable en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017; Delgado (2011) definió al Juego como una herramienta básica para el desarrollo y la adquisición de capacidades, destrezas y habilidades por tal motivo coincide con los hallazgos donde se observa que en cuanto a los resultados por niveles de manera general, se tiene, en el grupo de control el 40% de los estudiantes y en el grupo experimental el 40% de los estudiantes presentan un nivel de inicio en su aprendizaje significativo, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 84% en el aprendizaje significativo en el grupo experimental, mientras que el grupo control solo el 28% de los estudiante alcanzo el nivel de logro, lo que significa que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo del área lógico Matemático, Ausubel (1970) decía Aprendizaje significativo: es un proceso por el cual se relaciona la nueva información con algún aspecto ya existente en la estructura cognitiva de una persona.

De los hallazgos encontrados y del análisis de los resultados, respecto al objetivo específico 1, siendo el nivel de significancia $p=0.000<0.05$ se rechaza la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis específica1. Por tanto: el efecto del juego es favorable en el aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017; al respecto Ontoria (2006), nos dice en los saberes previos los aprendizajes de los alumnos van a depender de las ideas y conceptos que ya posee y que va relacionar con la nueva información, observándose que en cuanto a los resultados por niveles de manera general, se tiene, en el grupo de control el 36% de los estudiantes y en el grupo experimental el 36% de los estudiantes presentan un nivel de inicio en su aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 36% en el aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos en el grupo experimental, mientras que el grupo control solo el 4% de los estudiante alcanzo el

nivel de logro, lo que significa que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos.

De los hallazgos encontrados y del análisis de los resultados, respecto al objetivo específico 2, siendo el nivel de significancia $p=0.000<0.05$ se rechaza la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis específica². Por tanto: el efecto del juego es favorable en el aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017; según Ontoria (2006), indicó que la asimilación se da cuando la adquisición de la nueva información sucede con la interacción con las ideas que ya posee el sujeto y la nueva información. Por lo tanto se observa que en cuanto a los resultados por niveles de manera general, se tiene, en el grupo de control el 60% de los estudiantes y en el grupo experimental el 60% de los estudiantes presentan un nivel de inicio en su aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 36% en el aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación en el grupo experimental, mientras que el grupo control solo el 4% de los estudiante alcanzo el nivel de logro, lo que significa que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación.

De los hallazgos encontrados y del análisis de los resultados, respecto al objetivo específico 3, siendo el nivel de significancia $p=0.012<0.05$ se rechaza la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis específica³. Por tanto: el efecto del juego es favorable en el aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017; Ontoria (2006) , nos dice al respecto la construcción del nuevo conocimiento es el que lleva al alumno a sus propias interpretaciones que el mismo construye a través de la interacción se observa que en cuanto a los resultados por niveles de manera general, se tiene, en el grupo de control el 68% de los estudiantes y en el grupo experimental el 64% de los

estudiantes presentan un nivel de inicio en su aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 56% en el aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento en el grupo experimental, mientras que el grupo control solo el 40% de los estudiante alcanzo el nivel de logro, lo que significa que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento.

Estos resultados tienen relación con Galindo (2014) con la tesis denominada *Efectos del proceso de aprender a programar con "Scratch" en el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de educación básica primaria-Colombia*. Cuyo resultado demostró que el proceso de aprendizaje con Scratch favoreció que el aprendizaje de las matemáticas fuera significativo con respecto a los números racionales en los estudiantes de quinto grado del grupo experimental. En este grupo, según la el post-test el 35% de los estudiantes evaluados superó la prueba; mientras que en el grupo control solo lo logró el 4% de los estudiantes.

Así mismo de los hallazgos encontrados la presente investigación corrobora lo establecido por Franco (2011) sustentó la tesis *El juego educativo como recurso didáctico en la enseñanza de la clasificación periódica de los elementos químicos en la ESO- España*. Cuyo objetivo fue analizar el potencial del juego educativo como recurso didáctico en la enseñanza de la clasificación periódica de los elementos químicos en el segundo ciclo de Educación Secundaria obligatoria. Cuyas conclusiones fueron que el empleo de juegos educativos son percibidos de manera favorable por los estudiantes promoviendo su interés, por ende contribuyen en el desarrollo de actitudes positivas en el aprendizaje, por lo tanto el potencial del juego educativo como recurso didáctico en la enseñanza de la clasificación periódica de los elementos químicos en el segundo ciclo de Educación Secundaria obligatoria se desarrolló de manera satisfactoria logrando los objetivos planteados.

Del mismo modo de los hallazgos encontrados la presente investigación corrobora lo establecido Flores (2015) sustentó la tesis titulada *Los programas educativos como material didáctico y el aprendizaje significativo en las áreas de comunicación y matemática con niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial "San Felipe de las Casas" 593 -Surco* . Cuyo objetivo fue examinar y evaluar el uso de los programas educativos como material didáctico, llamados también software educativo, para elevar el aprendizaje significativo de los niños. Las conclusiones fueron que el aprendizaje significativo en el área de comunicación, usando programas educativos como material didáctico, en el grupo experimental, ha generado una eficacia de nivel superior con relación al grupo de control. Estadísticamente, el grupo experimental logró en el pos test 56.48 de 60 puntos, habiendo logrado un desarrollo de capacidades de 26.92 a diferencia del grupo de control, que logró 50.6 habiendo obtenido 20.88, un nivel inferior al grupo experimental. En matemática el aprendizaje significativo usando programas educativos como material didáctico, en el grupo experimental, ha generado una eficacia de nivel superior con relación al grupo de control.

Finalmente, estos resultados tienen relación con Navarro (2014) presentó la tesis titulada *Influencia del juego didáctico en las dificultades de aprendizaje en el área de matemática en los alumnos (as) del 3ª grado de la Institución Educativa Pública 21015 Cañete*. Cuyo objetivo fue determinar la influencia del juego-didáctico donde arribó a las conclusiones fueron los juegos didácticos mejoran significativamente el aprendizaje de matemática en los alumnos del 3º grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Publico 21015- Mala , pudiéndose observar en la variable aprendizaje de matemática, que en la prueba de entrada, se obtuvo en el grupo experimental una media de 4.86, y en el grupo control 4.96; y en la prueba de salida, en el grupo experimental una media de 19.20 y el grupo control 7.09. Se concluye los juegos didácticos mejoran significativamente el aprendizaje de matemática er alumnos del 3º grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Publico 21015.

V. Conclusiones

Primera. Se determinó que el juego tiene un efecto favorable en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemático de los niños de 5 años, 2017; ya que en cuanto a los resultados por niveles de manera general, se tiene, en el grupo control el 16% de los estudiantes y en el grupo experimental el 8% de los estudiantes presentan un nivel de logro en su aprendizaje significativo, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 84% en el aprendizaje significativo en el grupo experimental, mientras que el grupo control solo el 28% de los estudiante alcanzo el nivel de logro, lo que significa que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo del área lógico Matemática.

Segunda. Se determinó que el juego tiene un efecto favorable en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemático de los niños de 5 años, 2017 desde la dimensión saberes previos; ya que en el grupo control el 4% de los estudiantes y en el grupo experimental el 4% de los estudiantes presentan un nivel de logro en su aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 36% en el aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos en el grupo experimental, mientras que el grupo control solo el 4% de los estudiante alcanzo el nivel de logro, lo que significa que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos.

Tercera. Se determinó que el juego tiene un efecto favorable en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemático de los niños de 5 años, 2017 desde la dimensión asimilación; ya que en el grupo control el 0% de los estudiantes y en el grupo experimental el 8% de los estudiantes presentan un nivel de logro en su aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 36% en el aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación en el grupo experimental, mientras que el grupo control solo el 4% de los estudiante alcanzo el nivel de logro, lo que significa

que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación.

Cuarta. Se determinó que el juego tiene un efecto favorable en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemático de los niños de 5 años, 2017 desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento ; ya que se tiene, en el grupo control el 16% de los estudiantes y en el grupo experimental el 4% de los estudiantes presentan un nivel de logro en su aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 56% en el aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento en el grupo experimental, mientras que el grupo control solo el 40% de los estudiante alcanzo el nivel de logro, lo que significa que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento.

V. Recomendaciones

Primera. Según los resultados positivos en la presente investigación y basándonos en ello, se sugiere a los directores de cada Institución Educativa, que estén en constante coordinación y revisión de las actividades de aprendizaje y recomendar a las docentes que realicen un aprendizaje de manera activa, utilizando estrategias como los juegos para el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes que lo ayuden en sus aprendizajes de una manera más significativa.

Segunda. Que esta investigación nos ayude como docentes en la reflexión sobre nuestra práctica educativa, reflexionando sobre nuestra propia manera en la que incentivamos las habilidades y destrezas en los niños, si estamos ejerciendo actividades de manera activa o de manera tradicional.

Tercera. Se recomienda a los docentes el uso de juegos como estrategia en cualquier área donde se ayude a propiciar aprendizajes significativos de manera libre y espontánea.

Cuarta. Hay que recordar que los estudiantes expresan de manera más plena sus habilidades cuando ejecutan actividades que les dan placer y les llama la atención, por tal motivo utilizar actividades lúdicas que estimulen a los alumnos a ser creativos, participativos y activos.

VII. Referencias

Aiche. (2011). *Metodología activa en la construcción del conocimiento matemático*. Recuperado de <https://goo.gl/gj8ZNP>

Álvarez, M. (2015) .*El aprendizaje del idioma ingles por medio del juego en niños de 4 años*. (Tesis en Maestría). Institución Educativa Particular “San Pedro -Villa Caritas, Lima, Perú.

Collado de de la Garza, G. (1971). *El juego*. Recuperado de <https://goo.gl/xDQYJK>

Couñago, E. (2006). *Dibujo: oposiciones al cuerpo de profesores de enseñanza secundaria: programación didáctica: plástica y visual en la ESO y dibujo técnico en Bachillerato*. Recuperado de <https://goo.gl/eRVVHh>

Chacón, P. (2008).*El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Nueva Aula Abierta*. Recuperado de <https://goo.gl/VF398L>

Delgado, I. (2011).*Juego infantil y su metodología*. Recuperado de <https://goo.gl/2nRPQB>

Dolores, M y Sainz de Vicuña Barroso, P. (2009).*Didáctica de la Educación infantil*. Recuperado de <https://goo.gl/p0OMzF>

Flores. A. (2015) .*Los programas educativos como material didáctico y el aprendizaje significativo en las áreas de comunicación y matemática con niños de 5 años*.Tesis en Maestría). *Institución Educativa Inicial San Felipe de las Casas”593 Surco, Perú*.

Flórez, R. (2000).*Hacia una pedagogía del conocimiento*. Colombia: Santafé de Bogotá: McGraw-Hill.

Franco, A. (2011). *El juego educativo como recurso didáctico en la enseñanza de la clasificación periódica de los elementos químicos*. (Tesis Doctorado). Universidad de Cádiz, España.

Galindo, M. (2014). *Efectos del proceso de aprender a programar con “Scratch” en el aprendizaje significativo de las matemáticas*. (Tesis de maestría). Colombia.

Gálvez, E. (2013). *Metodología Activa: Favoreciendo aprendizajes*. Recuperado de <https://goo.gl/CFtRpD>

Gandón, L. (2009). *El juego en la escuela. Innovación y experiencias educativas*. Recuperado de <https://goo.gl/SmuwAU>

García, A. y Llul, J. (2009). *Juego infantil y su metodología*. Recuperado de <https://goo.gl/DAsOT3>

González, F.(2000). *Una aportación a la mejora de la calidad de la docencia universitaria: los mapas. Conceptuales* Pamplona, España. Navarra.

Heredia, Y. y Sánchez, A. (2013). *Teorías del aprendizaje en el contexto educativo*. Recuperado de <https://goo.gl/9kca2z>

Hernández, R., Fernández, C. Y Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación*. Recuperado de <https://goo.gl/Eo3DNQ>

Hernández, R., Fernández, C. Y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Distrito federal, México: Mc Graw Hill Education

Labrador, J. y Andreu, A. (2008). *Metodologías activas*. Recuperado de <https://goo.gl/AayXX7>

López, F. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Recuperado de <https://goo.gl/24ykQX>

López, F. (2005). Metodología participativa en la enseñanza universitaria. Recuperado de <https://goo.gl/cS58Ys>

Martínez, J. (2008). *El arte de aprender y de enseñar*. Recuperado de <https://goo.gl/5S4YeM>

Maturana, L.D. (2010,07 de Febrero). *El juego como manifestación cuántica: una aproximación a la epistemología infantil*. Polis, Revista de la Universidad Bolivariana. Recuperado de <https://goo.gl/CCq14W>

Meneses, M y Mongue, M. (2001. 2 de Setiembre). El juego en los niños: enfoque teórico. Educación, (25), p. 116. Recuperado de <https://goo.gl/3RyS8F>

Méndez, Z. (1993). *Aprendizaje y cognición*. Recuperado de <https://goo.gl/9JmxTZ>

Ministerio de Educación. (2015). *Rutas de aprendizaje*. Lima, Perú: Metrocolor.

Molinati, V. (20 de Junio del 2013). Está prohibido que niños de inicial lleven su tarea a la casa. La República. Recuperado de <https://goo.gl/Wt59T9>

Navarro, N. (2014). *Influencia del juego didáctico en las dificultades de aprendizaje en el área de matemática en los alumnos (as) del 3^a grado*. (Tesis en Maestría). Institución Educativa Pública 21015 Cañete, Perú.

Nunes de Almeida, P. (1994). *Educación lúdica: técnicas y juegos pedagógicos*. Recuperado de <https://goo.gl/c6Dujj>

Ontoria, A. (1992). *Mapas conceptuales: Una técnica para aprender*. Recuperado de <https://goo.gl/YUCmqR>

Penchansky de Bosch, L. (1992). *El nivel inicial: Nuevos Caminos en Educación Inicial*. Recuperado de <https://goo.gl/XozypS>

Rivera, J.L. (2004). El aprendizaje significativo y la evaluación de los aprendizajes. *Revista de investigación educativa*. Recuperado de <https://goo.gl/qhoFBP>

Rodríguez, L. (2004). *La teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva*. Barcelona, España. Octaedro.

Ruiz. (2001). *Aprendizaje significativo*. Recuperado de <https://goo.gl/qkuAJ8>

Salinas, G. (2010) *Programa didáctico basado en técnicas del trabajo cooperativo para mejorar el aprendizaje significativo en el área de Lógico Matemática de los alumnos del tercer grado de educación primaria*. (Tesis en Doctorado). I.E. N° 80077 Alcides Carreño Blas de Trujillo, Perú.

Sánchez, G. (2010, 11 de Julio). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. *Suplementos*. Recuperado de <https://goo.gl/USDRws>

Santivañez, v. (2004). *La didáctica, el constructivismo y su aplicación en el aula*. Cultura. Recuperado de <https://goo.gl/PU94uC>

Silva, R. *La enseñanza de la física mediante un aprendizaje significativo y cooperativo en Blended Learning*. (Tesis Doctorado). Universidad de Playa Ancha, Valparaíso, Chile.

Soler, E. (2006). *Constructivismo, innovación y enseñanza efectiva*. Recuperado de <https://goo.gl/Pmm8aA>

Toro, A y Arguis M. (2015). *Metodologías activas*. Recuperado de <https://goo.gl/BVdt8A>

Torres, T. (2003, 26 de Julio). *El aprendizaje verbal significativo de Ausubel: Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural*. Universidades. Recuperado de <https://goo.gl/fxCpnC>

Unesco. (1980). *El niño y el juego*. Recuperado de <https://goo.gl/SfB7tx>

Valeria, A., Alfaro, M. y Andonegui, M. (2007, 24 de mayo). *Constructivismo: Orígenes y perspectivas*. Laurus. Recuperado de <https://goo.gl/WrUC4H>

Vázquez, R. *El Juego en la Educación Escolar*. Recuperado de <https://goo.gl/Cs59hh>

Zapata, O. (1989). *El aprendizaje por el juego en la escuela primaria*. Recuperado de <https://goo.gl/xtXjJ4>

Zarzar, C. (2001). *La Didáctica Grupal*. Recuperado <https://goo.gl/Aisc74>

Anexos

Anexo 1: Artículo científico



El juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años, 2017

Silvia Luisa Quiñones Cabrejos

Silvia_0510@hotmail.com

Universidad César Vallejo filial Lima

Resumen

La presente investigación titulada el juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años, 2017; tuvo como objetivo determinar el efecto del juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemático de los niños de 5 años, 2017. Esta investigación fue de tipo aplicada, utilizando un diseño experimental, contando con una población de 86 estudiantes, cuya muestra está conformada por dos grupos: uno control y otro experimental con 25 niños en ambos grupos, siendo el tipo de muestreo no probabilístico ; los datos sobre la variable dependiente fueron recogidos mediante la prueba para evaluar el aprendizaje significativo del área Lógico Matemático de los niños de 5 años , adaptación de la prueba precalculo para evaluar el desarrollo del razonamiento matemático en niños de 4 a 7 años, siendo las autoras las psicólogas Milicic y Schmidt, estableciéndose su validez mediante KR-20 cuyo índice fue de 0,807. En los resultados del pre test se observa que en el grupo control y en el grupo experimental el 40% de los estudiantes presentan un nivel de inicio en su aprendizaje significativo, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 84% en el aprendizaje significativo en el grupo experimental, lo que significa que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo del área lógico Matemático. Se determinó que el juego tiene un efecto favorable en el

aprendizaje significativo del área Lógico Matemático de los niños de 5 años, 2017; ya que luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se obtuvo un nivel de logro del 84% en el aprendizaje significativo en el grupo experimental, lo que significa que los juegos tienen efectos positivos en cuanto a que el estudiante mejore su aprendizaje significativo

Palabras clave: Juego, aprendizaje significativo, área Lógico Matemático.

Abstract

The present investigation titled the game in the significant learning of the Mathematical Logical area in the children of 5 years, 2017; had as objective to determine the effect of the game in the significant learning of the Logical Mathematical area of the children of 5 years, 2017. This research was of applied type, using an experimental design, counting on a population of 86 students, whose sample is conformed by two groups: one control and one experimental group with 25 children in both groups, being the type of non-probabilistic sampling; the data on the dependent variable were collected by means of the test to evaluate the significant learning of the Mathematical Logical area of the children of 5 years, adaptation of the precalculation test to evaluate the development of the mathematical reasoning in children from 4 to 7 years old, being the authors the psychologists Milicic and Schmidt, establishing their validity by means of KR-20 whose index was of 0,807. In the pre-test results, it is observed that in the control group and in the experimental group 40% of the students present a level of onset in their significant learning, after the application of the games as a strategy, one has a level of achievement of 84% in significant learning in the experimental group, which means that the application of the games as a strategy has positive effects in the improvement of the significant learning of the Mathematical logical area. It was determined that the game has a favorable effect on the meaningful learning of the Logical Mathematical area of the children of 5 years, 2017; since after the application of the games as a strategy, a level of achievement of 84% in the significant learning in

the experimental group was obtained, which means that the games have positive effects in that the student improves his significant learning

Key words: Game, meaningful learning, Logical Mathematical area.

Introducción

La investigación tuvo como problema general comprobar si el efecto del juego es favorable en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017, y a través de sus dimensiones demostrar si el efecto del juego es favorable en el aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017 si el efecto del juego es favorable en el aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017, y por ultimo si el efecto del juego es favorable en el aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017. La investigación se realizó en la I.E.I 315 “Los Ángeles y María” del distrito de Comas.

La presente investigación tuvo como antecedentes internacionales a Galindo (2014) sustentó la tesis denominada *Efectos del proceso de aprender a programar con “Scratch” en el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de educación básica primaria-Colombia*. (Tesis Doctorado). El objetivo fue generar un resultado favorable en el aprendizaje significativo de las matemáticas con el programar “Scratch” en los estudiantes de quinto grado de educación básica primaria, Silva (2011) sustentó la tesis llamada *La enseñanza de la física mediante un aprendizaje significativo y cooperativo en Blended Learning en un curso de Ondas Mecánicas de la carrera de Pedagogía en Química y Ciencias de la Universidad de Playa Ancha, en la ciudad de Valparaíso, Chile*. (Tesis Doctorado). Cuyo objetivo fue examinar y evaluar el uso de los programas educativos como material didáctico, llamados también software educativo, para elevar el aprendizaje significativo de los niños y por último Franco (2011) sustentó la tesis *El juego educativo como recurso didáctico en la enseñanza de la clasificación periódica de los elementos químicos en la ESO- España*. (Tesis Doctorado). Cuyo objetivo fue analizar el potencial del juego educativo como recurso didáctico en la enseñanza de la clasificación periódica de los elementos

químicos en el segundo ciclo de Educación Secundaria obligatoria. Como antecedentes nacionales a Álvarez (2015) sustentó la tesis *El aprendizaje del idioma inglés por medio del juego en niños de 4 años*. (Tesis en Maestría). Cuyo objetivo fue demostrar como el inglés a través del juego mejora el aprendizaje de los alumnos de 4 años, Flores (2015) sustentó la tesis titulada *Los programas educativos como material didáctico y el aprendizaje significativo en las áreas de comunicación y matemática con niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial "San Felipe de las Casas" 593 -Surco*, (Tesis en Maestría), Navarro (2014) sustentó la tesis titulada *Influencia del juego didáctico en las dificultades de aprendizaje en el área de matemática en los alumnos (as) del 3^a grado de la Institución Educativa Pública 21015 Cañete*. (Tesis en Maestría) y por ultimo Salinas (2010) sustentó la tesis titulada *Programa didáctico basado en técnicas del trabajo cooperativo para mejorar el aprendizaje significativo en el área de Lógico Matemática de los alumnos del tercer grado de educación primaria de la I.E. N° 80077 "Alcides Carreño Blas" de Trujillo*. (Tesis en Doctorado).

Se tomó como referente para el marco teórico para la teoría general de juego a la Metodología Activa la cual se basa en el clima de participación durante todo el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos (Couñago , 2006, p.209), siendo el Juego una herramienta básica para el desarrollo y la adquisición de capacidades, destrezas y habilidades (Delgado, 2011, p.4), se consideró como teoría general para el aprendizaje significativo al Constructivismo donde los alumnos son los actores principales de su proceso de aprendizaje, construyendo sus propios conocimientos a partir de sus experiencias previas. (Soler, 2006, p.29) por ende el aprendizaje significativo es un proceso por el cual se relaciona la nueva información con algún aspecto ya existente en la estructura cognitiva de una persona (Ausubel, 1970, p.91).

Metodología

La investigación se basa en un enfoque cuantitativo utilizando el método hipotético deductivo a través de un diseño experimental con un sub-diseño cuasi experimental, la población está compuesta por 86 estudiantes de 5 años del nivel inicial ,turno mañana de ambos sexos de las secciones "amistad", "solidaridad" y "bondad" de la

Institución Educativa 315 “Los Ángeles Y María” del distrito de Comas – Lima, por el diseño seleccionado para su desarrollo se tomarán dos grupos intactos de 25 niños para conformar la muestra , en tal sentido el tipo de muestreo fue no probabilístico. Se empleó la técnica de la evaluación que buscó aplicar una prueba para evaluar el aprendizaje significativo en el área Lógico Matemática en los niños de 5 años, para determinar la validez de contenido el instrumento se sometió a un juicio de expertos, para ello se contó con el aporte de tres expertos acreditados en el conocimiento de la variable y de la investigación Dra. Flor de María Sánchez Aguirre (Aplicable), Dr. Darwin William Hidalgo Torres (Aplicable), Dr. Abner Chávez Leandro (Aplicable), para la confiabilidad de la prueba se aplicó una prueba piloto a veinte (20) estudiantes que no formaran parte de la muestra, pero en los que se quiere lograr los mismos objetivos, el método a utilizar y aplicar por medio de la prueba piloto será el KR20.

Resultados

En cuanto a los resultados por niveles de manera general, se tiene, en el grupo de control el 40% de los estudiantes y en el grupo experimental el 40% de los estudiantes presentan un nivel de inicio en su aprendizaje significativo, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 84% en el aprendizaje significativo en el grupo experimental, mientras que el grupo control solo el 28% de los estudiante alcanzo el nivel de logro, lo que significa que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo del área lógico Matemático. Siendo el nivel de significancia $p=0.000<0.05$ se rechaza la hipótesis Nula y se acepta la HG. Por Tanto: El efecto del juego es favorable en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemático de los niños de 5 años, 2017.

Discusión

De los hallazgos encontrados y del análisis de los resultados, respecto al objetivo general, siendo el nivel de significancia $p=0.000<0.05$ se rechaza la hipótesis

Nula y se aceptó la HG. Por Tanto: El efecto del juego es favorable en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemático de los niños de 5 años, 2017; Delgado (2011) definió al Juego como una herramienta básica para el desarrollo y la adquisición de capacidades, destrezas y habilidades por tal motivo coincide con los hallazgos donde se observa que en cuanto a los resultados por niveles de manera general, se tiene, en el grupo de control el 40% de los estudiantes y en el grupo experimental el 40% de los estudiantes presentan un nivel de inicio en su aprendizaje significativo, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 84% en el aprendizaje significativo en el grupo experimental, mientras que el grupo control solo el 28% de los estudiante alcanzo el nivel de logro, lo que significa que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo del área lógico Matemático , Ausubel (1970) decía Aprendizaje significativo: Es un proceso por el cual se relaciona la nueva información con algún aspecto ya existente en la estructura cognitiva de una persona.

Conclusiones

Primera , se determinó que el juego tiene un efecto favorable en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemático de los niños de 5 años, 2017; ya que luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se obtuvo un nivel de logro del 84% en el aprendizaje significativo en el grupo experimental, lo que significa que los juegos tienes efectos positivos en cuanto a que el estudiante mejore la su aprendizaje significativo, Segunda conclusión específica se determinó que el juego tiene un efecto favorable en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemático de los niños de 5 años, 2017 desde la dimensión saberes previos; ya que en los resultados del pre test experimental un 4% presenta un nivel de logro , luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 36% en el aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos en el grupo experimental, lo que significa que los juegos tienes efectos positivos en cuanto a que el estudiante mejore sus saberes previos, tercera conclusión específica se determinó que el juego tiene un efecto favorable en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemático de los niños de 5 años, 2017 desde la dimensión asimilación ; ya que en los resultados del pre test experimental un

8% presenta un nivel de logro , luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 36% en el aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos en el grupo experimental, lo que significa que los juegos tienen efectos positivos en cuanto a que el estudiante mejore la asimilación y como cuarta conclusión específica se determinó que el juego tiene un efecto favorable en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemático de los niños de 5 años, 2017 desde la dimensión saberes previos ; ya que en los resultados del pre test experimental un 4% presenta un nivel de logro , luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 56% en el aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos en el grupo experimental, lo que significa que los juegos tienen efectos positivos en cuanto a que el estudiante mejore sus saberes previos.

Referencias

- Delgado, I. (2011). *Juego infantil y su metodología*. Recuperado de <https://goo.gl/2nRPQB>
- Dolores, M y Sainz de Vicuña Barroso, P. (2009). *Didáctica de la Educación infantil*. Recuperado de <https://goo.gl/p0OMzF>
- Soler, E. (2006). *Constructivismo, innovación y enseñanza efectiva*. Recuperado de <https://goo.gl/Pmm8aA>
- Torres, T. (2003, 26 de Julio). *El aprendizaje verbal significativo de Ausubel: Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural*. Universidades. Recuperado de <https://goo.gl/fxCpnC>

Anexo 2: Matriz de consistencia

Título: El juego en el aprendizaje significativo del área lógico matemática en los niños de 5 años, 2017 Autor: Quiñones Cabrejos, Silvia Luisa							
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
Problema General: ¿Cuál es el efecto del juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017?	Objetivo general: Determinar el efecto del juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017.	Hipótesis general: El efecto del juego es favorable en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017.	Variable 2: Aprendizaje Significativo				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
			Saberes previos	Recojo de saberes previos Socializa la información	Del 1 al 9	Correcta(1) Incorrecta (0)	Logrado (20-16) Proceso (15-11) Inicio (10-0)
Problemas Específicos: ¿Cuál es el efecto del juego en el aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017?	Objetivos específicos: Determinar el efecto del juego en el aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017.	Hipótesis específicas: El efecto del juego es favorable en el aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017.	Asimilación	Entiende la información que se le indica	Del 10 al 12		
			Construcción del nuevo conocimiento	Manifiesta sus nuevos aprendizajes	Del 13 al 20		

<p>¿Cuál es el efecto del juego en el aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017?</p> <p>¿Cuál es el efecto del juego en el aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017?</p>	<p>Determinar el efecto del juego en el aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017?</p> <p>Determinar el efecto del juego en el aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017?</p>	<p>El efecto del juego es favorable en el aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017.</p> <p>El efecto del juego es favorable en el aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017</p>				
---	---	--	--	--	--	--

Tipo - diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística a utilizar
<p>Tipo: Aplicada</p> <p>Diseño: Experimental</p> <p>Método: Hipotético deductivo</p>	<p>Población: 170</p> <p>Muestra :50</p> <p>Tipo de muestreo: No probabilístico intencional</p>	<p>Variable 2: Aprendizaje Significativo</p> <p>Técnicas: Evaluación</p> <p>Instrumentos: Prueba para evaluar el aprendizaje significativo del área lógico matemática en los niños de 5 años</p> <p>Autores: Adaptada de Neva Milicic y Sandra Schmidit.</p> <p>Año: 2017</p> <p>Monitoreo:</p> <p>Ámbito de Aplicación:</p> <p>Forma de Administración:</p>	<p>Cuasi- experimental se manipula deliberadamente al menos una variable independiente, para ver su efecto en la variable dependiente (Hernández, Fernández y Baptista, 2006, p.187).</p> <p>Hipotético Deductivo: El camino que sigue el investigador para hacer de su investigación una práctica científica, tiene varios pasos : observación del fenómeno a estudiar, creación de una hipótesis para explicar dicho fenómeno, deducción de consecuencias o proposiciones más elementales que la propia hipótesis, y verificación o comprobación de la verdad de los enunciados deducidos comparándolos con la experiencia. (Hernández, Fernández y Baptista 2006).</p>

Anexo 3: Consentimiento por la Institución



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Escuela de Posgrado

"Año del Buen Servicio al Ciudadano"

Lima, 22 de setiembre de 2017

Carta P. 0975-2017-EPG-UCV-LNP

Luisa Tuna Aranda
I.E.I 315 "Los Angeles y Maria"

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **Silvia Luisa Quiñones Cabrejos** identificada con DNI N.° **43300441** y código de matrícula N.° **6000024895**; estudiante del Programa de **Maestría en Educación** quien se encuentra desarrollando el Trabajo de Investigación (Tesis):

"El juego en el aprendizaje significativo de area Logico Matematica en los niños de 5 años, 2017"

En ese sentido, solicito a su digna persona otorgar el permiso y brindar las facilidades a nuestra estudiante, a fin de que pueda desarrollar su trabajo de investigación en la institución que usted representa. Los resultados de la presente serán alcanzados a su despacho, luego de finalizar la misma.

Con este motivo, le saluda atentamente,



Dr. Carlos Ventura Orbegoso
Director de la Escuela de Posgrado
Universidad César Vallejo - Filial Lima Norte

SCVM



UCV.EDU.PE

Anexo 4: Matriz de datos

PRE TEST CONTROL																							
N°	Saberes previos									Asimilación			Construcción del nuevo conocimiento								18	19	20
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	14	15	16	17			
1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0
2	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0
4	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
7	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
8	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1
9	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1
10	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0
11	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1
12	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
13	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
14	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1
15	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
16	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1
17	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
18	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1
19	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1
21	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0
22	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
23	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0
24	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0
25	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0

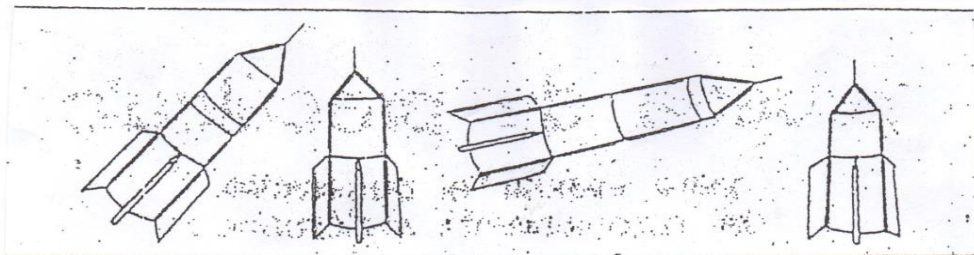
PRE TEST EXPERIMENTAL																							
	Saberes previos									Asimilación			Construcción del nuevo conocimiento										
N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	14	15	16	17	18	19	20
1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
2	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0
3	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
4	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
7	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0
8	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1
9	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0
10	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0
12	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0
13	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
14	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0
15	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
16	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1
17	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
18	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0
19	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
20	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0
21	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0
22	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
23	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0
24	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1
25	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0

POS TEST CONTROL																				
N°	Saberes previos									Asimilación				Construcción del nuevo conocimiento						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0
3	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
4	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0
5	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0
7	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1
8	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0
9	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0
12	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
13	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
14	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0
15	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
17	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
18	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1
21	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
23	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0
24	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0
25	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0

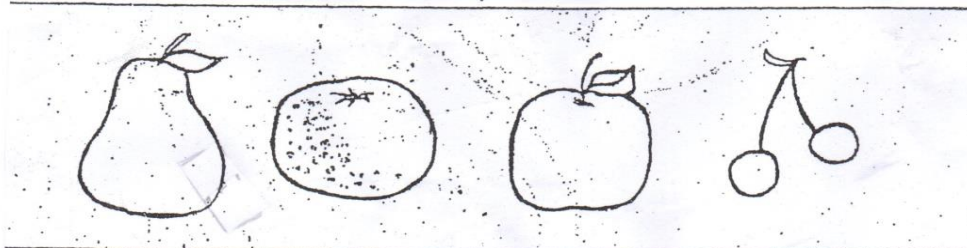
Anexo 5: Instrumento

Prueba para evaluar el aprendizaje significativo del área lógico matemática en

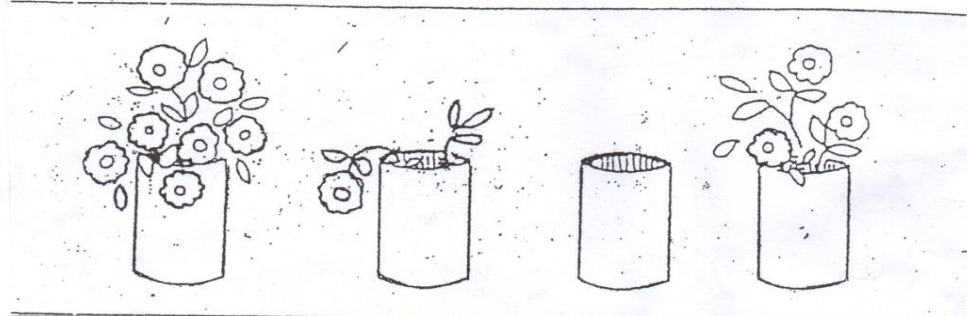
1. Marca el cohete más grande.



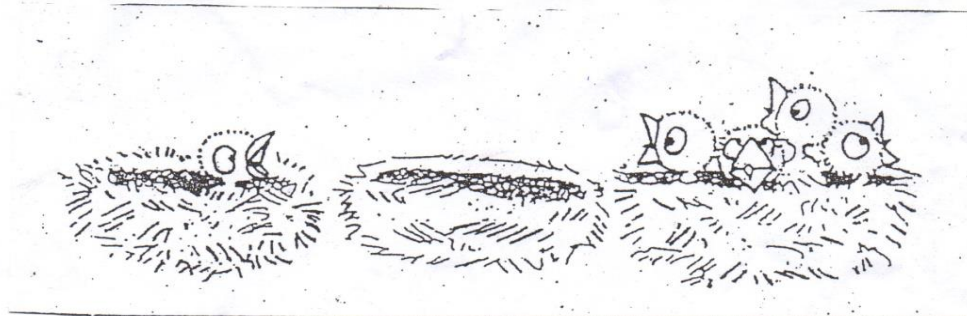
2. Marca la fruta más pequeña.



3. Marca el florero vacío.

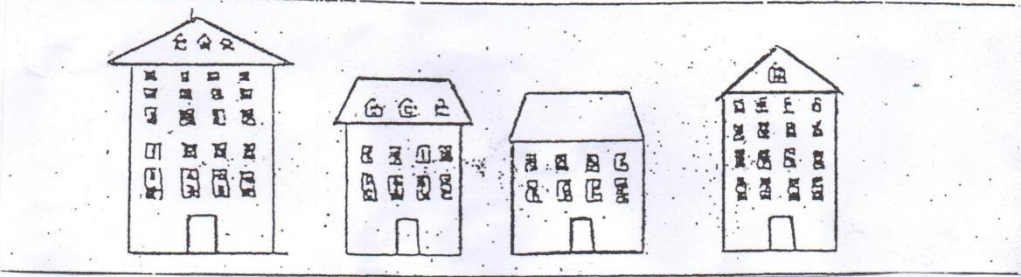


4. Marca el nido que está lleno de pajaritos.

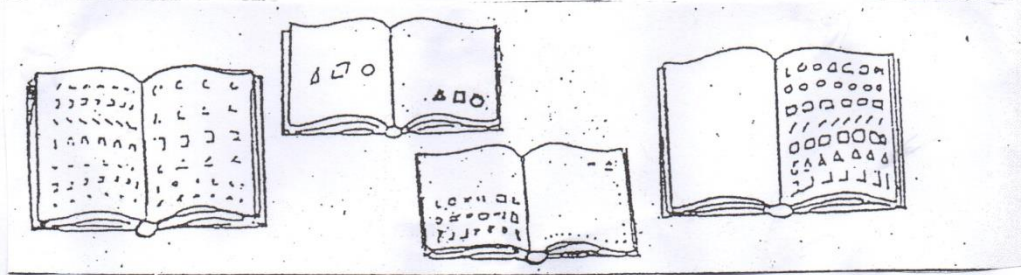


los niños de 5 años

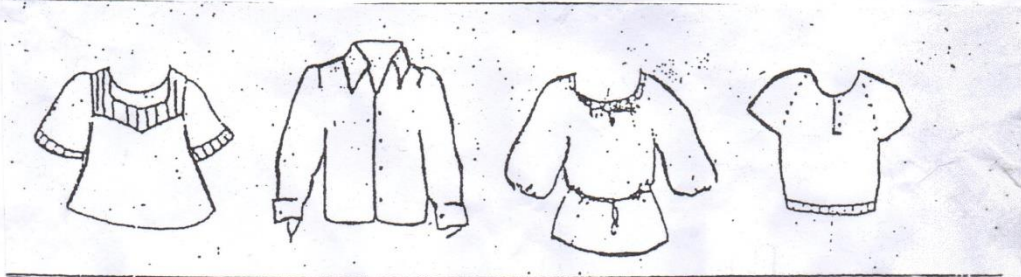
5. Marca el edificio más bajo.



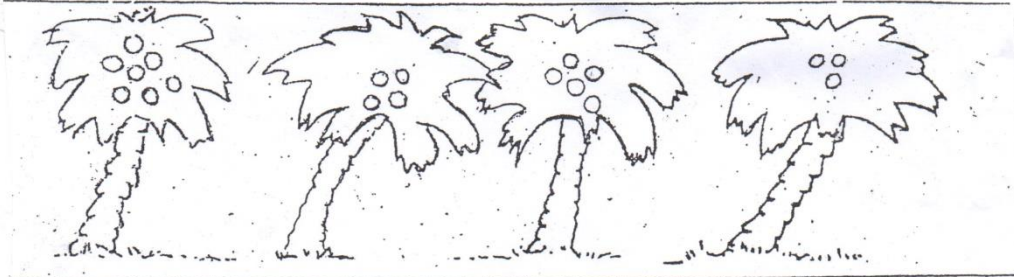
6. Marca el libro con más dibujos.



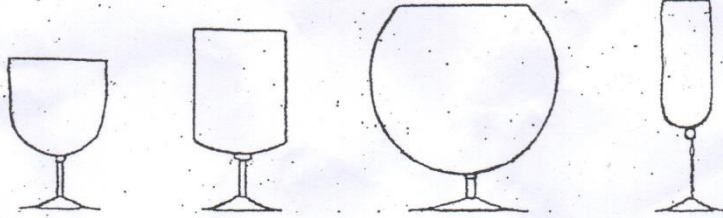
7. Marca la blusa con las mangas más cortas.



8. Marca la palmera con menos cocos.



9. Marca la copa más ancha.



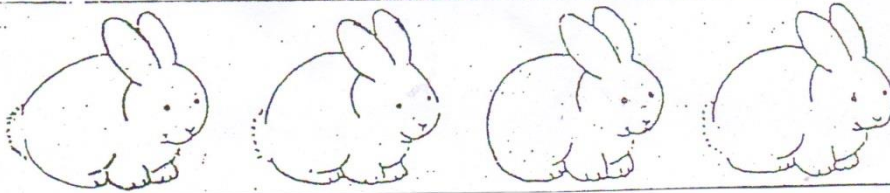
10. Marca la botella más angosta.



11. Marca al que es igual al cucharón según el modelo.



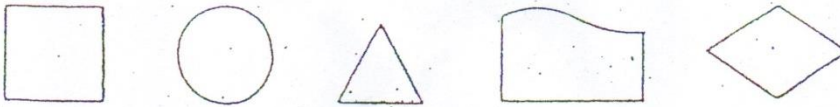
12. Marca el conejo que es diferente a los otros.



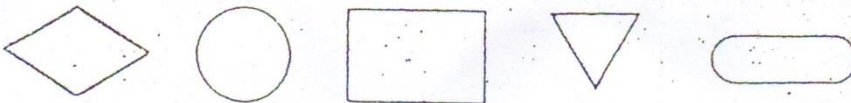
17. Marca el cuadrado



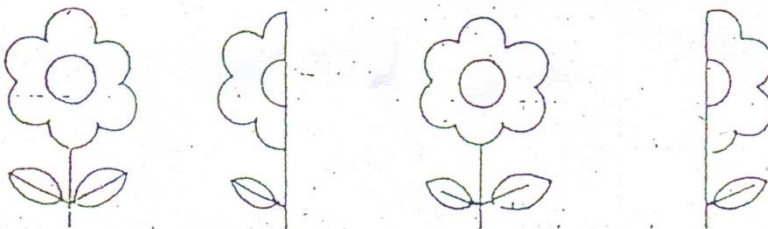
18. Marca el triángulo



19. Marca el rectángulo



20. Marca las mitades de flor.



Anexo 6 : Formato de validación

Instrumento validado

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS, 2017

Nº	DIMENSIONES/ítems	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		sugerencias
		sí	No	Sí	no	sí	no	
	DIMENSION: Saberes previos en situaciones de cantidad							
1	Recuerda objetos grandes							
2	Recuerda objetos pequeños							
3	Recuerda objetos vacíos							
4	Recuerda objetos llenos							
5	Relaciona cantidad mas							
6	Relaciona cantidad menos							
7	Manifiesta quien esta primero							
8	Manifiesta quién esta tercero							
9	Manifiesta quien esta último							
	DIMENSION: Asimilación en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio							
10	Representa secuencias							
11	Reconoce figuras iguales							
12	Reconoce figuras diferentes							
	DIMENSION: Construcción del nuevo conocimiento en situaciones de forma , movimiento y localización							
13	Indica cual es el cuadrado							
14	Indica cual es el triángulo							
15	Indica cual es el círculo							
16	Indica objetos por mitad							
17	Señala cual es más corto							
18	Señala cual es ancho							
19	Señala cual es angosto							
20	Señala cual es bajo							

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable () Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador. Dr.

DNI:.....

Especialidad del validador:.....

.....de.....del 2017

- 1 Pertinencia: el ítem corresponde al concepto teórico formulado
- 2 Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
- 3 Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es Conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

.....

Firma del experto informante



CARTA DE PRESENTACIÓN

Dr:

Abner Chávez Leandro

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS.

Es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de Maestría en Educación, en la sede Lima Norte, promoción 2016 II, aula 222 B, requiero validar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual optare el grado de Magister.

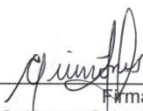
El Título de desarrollo de tesis es: El juego en el aprendizaje Significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años, 2017 y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar el instrumento en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mi sentimiento de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.


Firma
Quiñones Cabrejos, Silvia Luisa
D.N.I: 43300441

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable () Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Abner Chaves Leand

DNI: 22.469261

Especialidad del validador: Psicólogo

15 de April del 2017

1 Pertinencia: el ítem corresponde al concepto teórico formulado
2 Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
3 Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Note: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



Firma del experto informante



CARTA DE PRESENTACIÓN

Dr:

Hidalgo Torres Darwin William

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS.

Es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de Maestría en Educación, en la sede Lima Norte, promoción 2016 II, aula 222 B, requiero validar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual optare el grado de Magister.

El Título de desarrollo de tesis es: El juego en el aprendizaje Significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años, 2017 y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar el instrumento en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mi sentimiento de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

Firma
Quiñones Cabrejos, Silvia Luisa
D.N.I: 43300441

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador. DRA. TITOL DE FLORES SANCHEZ AGUIRRE

DNI: 09104533

Especialidad del validador: DRA. FLORES SANCHEZ AGUIRRE

.....15 de ABRIL del 2017

1 Pertinencia. El ítem corresponde al concepto teórico formulado
2 Relevancia. El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
3 Claridad. Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Firma del experto informante

Anexo 7: Sesiones de clases

I. Título de la Investigación

El juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años, 2017.

II. DATOS GENERALES

Total de sesiones:	12 sesiones
Duración de la sesión:	45 minutos
Número de días:	02 veces por semana (Lunes – miércoles)
Fecha de inicio:	26 – Abril - 2017
Fecha de término:	01– Junio - 2017
Profesor responsable:	Lic. Silvia Luisa Quiñones Cabrejos
Nº de alumnos:	25 alumnos
Centro de aplicación:	I.E.I 315 “Los Ángeles Y María”

III. FUNDAMENTACIÓN:

Si el papel del docente evoluciona cada día con los cambios socioculturales surgidos por la globalización, la sociedad de la información y el conocimiento, surgen varias inquietudes sobre el quehacer pedagógico de los docentes del II ciclo del E.B.R. De qué manera logran atraer, motivar, si son coherentes con las necesidades y estilos de aprendizaje del estudiante para la consecución de un aprendizaje significativo o por el contrario cumplen un papel meramente instrumentalista sin ninguna estrategia eficiente. Ante la necesidad de ofrecer escenarios motivadores e innovadores para propiciar aprendizajes significativos en los niños se pretende utilizar estrategias de enseñanza a través del juego para la enseñanza del área Lógico Matemática queriéndose con esto que el niño aprenda de forma natural, espontánea y no por mera

repetición y mecanismos tradicionalistas.

El juego forma parte de la naturaleza innata del hombre, por este motivo esta investigación promueve la utilización de los juegos como herramienta motivante en las aulas de Educación Inicial para que los niños aprendan y entiendan el área Lógico Matemática. Los juegos pueden adaptarse a cualquier tipo de contenido siendo una estrategia muy útil para captar la atención del alumnado tratando que comprendan mejor, desarrollar habilidades y destrezas y reforzar una actitud positiva ante el área.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I.- DATOS GENERALES:

- a) Institución Educativa : 315 “Los Ángeles y María ”
 b) Área curricular : Matemática
 c) Grado y/o Ciclo : 5 años
 d) Duración : 45 minutos
 e) Profesor : Silvia Luisa Quiñones Cabrejos
 f) Fecha : 25 – 04 – 2017

TITULO DE LA SESION: “El juego de los globos grandes y pequeños”

APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones en la cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Diferencia los tamaños grande-pequeño en material concreto.

SECUENCIA DIDÁCTICA (45 minutos)	Materiales
<p>Inicio :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente da la bienvenida a los estudiantes. ▪ La docente sale al patio con los niños. ▪ La docente presenta dos cajas sorpresa a los niños una grande otra pequeña. ▪ Se pregunta a los niños ¿Qué observan? ¿Qué forma tienen las cajas? ¿Observan alguna diferencia? ¿De qué tamaño serán? ¿Qué creen que habrá dentro de las cajas? ▪ Se pide a cada niño que saquen lo que hay dentro de las cajas a libre elección (pueden elegir de la caja grande o pequeña). ▪ Se pregunta ¿Qué sacaron de las cajas? ¿De qué tamaño son? ¿De qué caja sacaron el globo grande o pequeña? 	Cajas grande y pequeña.

<p>¿Qué podemos hacer con los globos? ¿Cómo los podemos utilizar?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se les da a conocer a los niños el propósito de la sesión grande-pequeño. 	
<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente dialoga con los niños sobre el tamaño de las cajas y los globos. ▪ Los niños realizan juegos con los globos: inflan sus globos grandes y pequeños y juegan libremente tirando los globos en diferentes direcciones :arriba, abajo, adelante, etc., luego les pedimos a los niños que sólo jueguen los que tienen globos grandes, lo agarran y lo revientan , preguntamos de qué tamaño fue el globo que reventaste ;luego les pedimos a los niños que sólo jueguen los que tienen globos pequeños, lo agarran y lo revientan , preguntamos de qué tamaño fue el globo que reventaste. ▪ Se pide a los niños que dibujen lo que realizaron. 	<p>Globos grandes y pequeños</p> <p>Hojas Lápices Colores</p>
<p>Cierre : Los estudiantes realizan la metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿Les gusto jugar con globos? ¿Con que tamaño de globo jugaste? ¿Les gustaría volver hacerlo? ¿Les pareció divertido?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I.- DATOS GENERALES:

- a) Institución Educativa : 315 “Los Ángeles y María”
 b) Área curricular : Matemática
 c) Grado y/o Ciclo : 5 años
 d) Duración : 45 minutos
 e) Profesor : Silvia Luisa Quiñones Cabrejos
 f) Fecha : 27 – 04 – 2017

TITULO DE LA SESION: “Resbalándome en el tobogán alto y bajo”

APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa de forma oral la longitud alto-bajo en personas y material concreto.

SECUENCIA DIDÁCTICA (45 minutos)	Materiales
<p>Inicio :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente da la bienvenida a los estudiantes. ▪ La docente en el aula pide a los niños que se junten de dos en dos. ▪ Se pregunta a los niños ¿porque estaremos de dos en dos? ¿Qué podemos hacer? ▪ Se pide a los niños que con su amiguito(a) se pongan espalda con espalda ¿Qué observan? ¿Por qué estaremos de espaldas? ¿Son del mismo tamaño? ¿Quién es más alto? ¿Quién es más bajo? 	

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se les da a conocer a los niños el propósito de la sesión que es reconocer alto – bajo ▪ 	
<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente sale al patio donde están los juegos con los niños, donde hay un tobogán alto y bajo, se pregunta ¿Qué observamos en el patio? ¿Cómo son los toboganes? ¿hay un tobogán más alto? ¿hay un tobogán más bajo? ▪ Se les entrega playgo a los niños para que armen una torre alta y baja. ▪ Se pide a los niños que uno por uno se deslicen por el tobogán que ellos deseen alto o bajo y cojan una torre alta y baja ¿Por qué tobogán bajaste el alto o el bajo? ¿cuál es la torre alta? ¿Cuál es la torre baja? ▪ Se les pide a los niños que dibujen lo que realizaron. 	<p>Playgo Hojas bond Colores</p>
<p>Cierre : Los estudiantes realizan la metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿Les gusto jugar armar cosas con el playgo? ¿Les gusto jugar en el tobogán? ¿Les gustaría volver hacerlo? ¿Les pareció divertido?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

I.- DATOS GENERALES:

- a) Institución Educativa : 315 “Los Ángeles y María”
 b) Área curricular : Matemática
 c) Grado y/o Ciclo : 5 años
 d) Duración : 45 minutos
 e) Profesor : Silvia Luisa Quiñones Cabrejos
 f) Fecha : 02 – 05 – 2017

TITULO DE LA SESION: “La serpiente larga y corta”

APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas	Identifica las dimensiones largo y corto en material concreto.

SECUENCIA DIDÁCTICA (45 minutos)	Materiales
<p>Inicio :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente da la bienvenida a los estudiantes. ▪ La docente sale al patio con los niños ▪ Se presenta una bolsa sorpresa a los niños ▪ Se pregunta ¿Qué observan? ¿Qué creen que hay dentro de la bolsa? ▪ Se pide a cada uno de los niños que saque lo que hay dentro de la bolsa sorpresa ¿Qué sacaron? ¿serán todas las cintas iguales? ¿Qué podemos hacer con las cintas? 	Bolsa de colores

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se les da a conocer a los niños el propósito de la sesión que es reconocer largo-corto. ▪ 	
<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se pide a los niños que formen dos caminos con las cintas uno largo y otro corto. ▪ Se canta con los niños “Soy una serpiente” donde irán armando dos gusanos uno largo y otro corto con ellos mismos. ▪ Se pide a cada niño de la serpiente larga y corta que formaron ellos mismos se arrastren como gusanitos sobre el camino de cintas que armaron ¿Por qué cinta te arrastraste? ¿Es la cinta larga o cinta corta? ▪ Los niños dibujan lo que realizaron. 	<p>Cintas Hojas bond Colores</p>
<p>Cierre : Los estudiantes realizan la metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿Les gusto jugar al gusanito? ¿Les gusto arrastrarse como gusanitos? ¿Cómo eran los caminos? ¿Les gusto jugar con las cintas? ¿Les pareció divertido?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

I.- DATOS GENERALES:

- a) Institución Educativa : 315 “Los Ángeles y María”
 b) Área curricular : Matemática
 c) Grado y/o Ciclo : 5 años
 d) Duración : 45 minutos
 e) Profesor : Silvia Luisa Quiñones Cabrejos
 f) Fecha : 04 – 05 – 2017

TITULO DE LA SESION: “La gallinita ciega - ancho-angosto”

APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa la longitud de los objetos ancho-angosto

SECUENCIA DIDÁCTICA (45 minutos)	Materiales
<p>Inicio :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente da la bienvenida a los estudiantes. ▪ La docente en el aula recibirá dos sobres sorpresas uno ancho y otro angosto ¿Qué recibí? ¿Cómo son? ¿serán iguales? ¿Qué habrá dentro de cada uno de ellos? ¿les gustaría saber que hay? ▪ Cada niño saca lo que hay dentro de los sobres (corbatas del mismo tamaño pero anchas y angostas) ¿Qué sacaron de los sobres? ¿Cómo se llama? ¿Todas las corbatas son iguales? 	Sobres de papel

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se dialoga con los niños sobre la diferencias dela corbatas anchas y angostas 	
<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La maestra les indica a los niños que jugaremos a la gallinita ciega, para ello le pondremos unas cintitas en los ojos .Cada niño se pone una corbata y se les pone de dos en dos, los niños tienen que tocar la corbata de su compañero y decir tan solo con tocarla si es una corbata ancha o angosta . ▪ Los niños dibujan lo realizado 	<p>Corbatas de cartulina Hojas bond Colores</p>
<p>Cierre : Los estudiantes realizan la metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿Les gusto jugar a la gallinita ciega? ¿Cómo eran las corbatas? ¿Les pareció divertido? ¿Lo volverían hacer?'</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

I.- DATOS GENERALES:

- a) Institución Educativa : 315 “Los Ángeles y María”
 b) Área curricular : Matemática
 c) Grado y/o Ciclo : 5 años
 d) Duración : 45 minutos
 e) Profesor : Silvia Luisa Quiñones Cabrejos
 f) Fecha : 09 – 05 – 2017

TITULO DE LA SESION: “La pelota que quema - lleno-vacío”

APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Reconoce objetos llenos y vacíos en material concreto.

SECUENCIA DIDÁCTICA (45 minutos)	Materiales
<p>Inicio :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente da la bienvenida a los estudiantes. ▪ La docente en el aula presenta a los niños dos cajas y unas pelotas de trapo ¿Qué observamos? ¿Para qué nos servirán? ¿Cómo podemos utilizar las pelotas? ¿Qué podemos hacer con las cajas? ▪ Se les da a conocer a los niños el propósito de la sesión que es reconocer lleno-vacío. 	Cajas Pelotas de trapo

<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ La docente sale con los niños al patio, les indica que se sienten en círculo, que se les pasará una pelota que la tendrán que pasar rápido. La maestra cada vez que pase la pelota dirá ¡La pelota se quema, la pelota se quema y se quemó! , al momento que la maestra diga la pelota se quemó el niño que se quedó con la pelota pierde, el niño que pierde se le pide que realice un castigo como saltar, cantar, bailar, etcétera y echará la pelota en una de las cajas. Se realizará lo mismo hasta que las pelotas sean todas echadas en una sola caja. ¿Qué observamos? ¿Cómo están las cajas? ¿Cuál es la caja llena? ¿Cuál es la caja vacía?1▪ Se pide a los niños que dibujen lo realizado.	
<p>Cierre : Los estudiantes realizan la metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿Les gusto jugar a la pelota que quema? ¿Les pareció divertido? ¿Lo volverían hacer? ¿Qué les gustó más? ¿Cómo estaban las cajas?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I.- DATOS GENERALES:

- a) Institución Educativa : 315 “Los Ángeles y María”
 b) Área curricular : Matemática
 c) Grado y/o Ciclo : 5 años
 d) Duración : 45 minutos
 e) Profesor : Silvia Luisa Quiñones Cabrejos
 f) Fecha : 11 – 05 – 2017

TITULO DE LA SESION: “cambio de tarjetas iguales”

APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas	Reconoce figuras iguales con material concreto.

SECUENCIA DIDÁCTICA (45 minutos)	Materiales
<p>Inicio :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente da la bienvenida a los estudiantes. ▪ La docente en el aula pega en la pizarra tarjetas léxicas de figuras, las tarjetas estarán volteadas para que no se vean las figuras (varias serán iguales y algunas se les aumentara alguna característica para que sea diferente) ¿Qué observan en la pizarra? ¿Qué habrá dibujado en las tarjetas? ¿Les gustaría ver que dibujos hay? 	Tarjetas léxicas

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se pide a cada uno de los niños que cojan una figura ¿Qué dibujos observas? ¿Todas las figuras serán iguales? ¿Por qué? ▪ Se les da a conocer a los niños el propósito de la sesión que es reconocer las figuras iguales. 	
<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente sale al patio con los niños ¿Qué podremos hacer con las tarjetas? ¿Se podrá jugar con ellas? ▪ Se les indica a los niños que se jugará al cambio de tarjetas. ▪ Todos los niños corren libremente con sus tarjetas que cogieron y mientras suena la música se van cambiando las tarjetas, cuando la música deja de sonar, cada uno da la vuelta a la tarjeta, mira el dibujo, y debe buscar a su pareja que tiene la misma figura. ▪ Luego con la misma temática del juego pero se cambia la consigna, se pone tres niños parados cada uno con una tarjeta, todos los demás niños corren libremente con sus tarjetas que cogieron y mientras suena la música se van cambiando las tarjetas, cuando la música deja de sonar, tendrán que ponerse en la fila del niño que tiene la figura igual al de ellos. ▪ Los niños dibujan lo que realizaron 	<p>Tarjetas léxicas Hojas bond Colores Radio Usb Cd</p>
<p>Cierre : Los estudiantes realizan la metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿Les gusto jugar al cambio de tarjetas? ¿Les gusto jugar con las tarjetas? ¿Les pareció divertido? ¿Lo volverían a realizar? ¿Les pareció difícil ?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

I.- DATOS GENERALES:

- a) Institución Educativa : 315 “Los Ángeles y María”
 b) Área curricular : Matemática
 c) Grado y/o Ciclo : 5 años
 d) Duración : 45 minutos
 e) Profesor : Silvia Luisa Quiñones Cabrejos
 f) Fecha : 16 – 05 – 2017

TITULO DE LA SESION: “El escondite de figuras diferentes”

APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.	Comunica y representa ideas matemáticas	Reconoce figuras diferentes con material concreto.

SECUENCIA DIDÁCTICA (45 minutos)	Materiales
Inicio : <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente da la bienvenida a los estudiantes. ▪ La docente en el aula pega en la pizarra tarjetas de figuras, las tarjetas estarán volteadas para que no se vean las figuras (varias serán iguales y algunas se les aumentara alguna característica para que sea diferente) ¿Qué observan en la pizarra? ¿Qué habrá dibujado en las tarjetas? ¿Les gustaría ver que dibujos hay? 	Bolsa de colores Tarjetas

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se pide a cada uno de los niños que cojan una figura ¿Qué dibujos observas? ¿Todas las figuras serán iguales? ¿Las figuras serán diferentes? ¿Por qué? ▪ Se les da a conocer a los niños el propósito de la sesión que es reconocer las figuras diferentes. 	
<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente sale al patio con los niños ¿Qué podremos hacer con las tarjetas? ¿Se podrá jugar con ellas? ▪ Se les indica a los niños que se jugará al escondite. ▪ Se escoge a varios niños para que se escondan en el lugar que deseen, cada niño con sus tarjetas, mientras los otros niños se tapan la cara con las manos y, sin mirar, cuentan hasta 10, para esto ya se eligió varios niños que buscarán entre los niños que se esconden un tarjeta que sea diferente a la que tienen. Y así sucesivamente se realiza el juego logrando la participación de todos. ▪ Los niños dibujan lo que realizaron 	<p>Cintas Hojas bond Colores</p>
<p>Cierre : Los estudiantes realizan la metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿Les gustó jugar al escondite? ¿Les gustó jugar con las tarjetas? ¿Les pareció divertido? ¿Lo volverían a realizar? ¿Les pareció difícil?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

I.- DATOS GENERALES:

- a) Institución Educativa : 315 “Los Ángeles y María”
 b) Área curricular : Matemática
 c) Grado y/o Ciclo : 5 años
 d) Duración : 45 minutos
 e) Profesor : Silvia Luisa Quiñones Cabrejos
 f) Fecha : 18 – 05 – 2017

TITULO DE LA SESION: “fantasma de frutas y verduras enteras y por mitades”

APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa mitad entero con material concreto

SECUENCIA DIDÁCTICA (45 minutos)	Materiales
Inicio : <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente da la bienvenida a los estudiantes. ▪ La docente sale al patio con los niños ▪ Se presenta enseña a los alumnos una caja de madera de las que sirven para guardar frutas, dentro de ella hay frutas y verduras ¿Qué observan? ¿Cómo se llama? ¿para qué 	Cajón de frutas Verduras Frutas

<p>servirá? ¿Qué habrá dentro de la caja? ¿Qué habrá guardado ahí?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente pide que saque a cada alumno lo que hay dentro de la caja ¿Qué sacaron? ¿Qué podremos hacer? ¿Para qué nos servirán? ¿Cómo están las frutas? ¿Cómo están las verduras? ¿Están enteras? ¿Están en la mitad? ¿Cómo haríamos para que estén por mitad? 	
<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños cortan algunas frutas y verduras ¿Qué hiciste? ¿para qué lo hiciste? ¿Está por la mitad? ▪ La docente dialoga con los niños sobre lo que hicieron ya que algunas frutas y verduras habrán sido cortadas correctamente y otras no. ▪ La docente nuevamente con ayuda de los niños corta frutas y verduras ahora explicándoles como es la mitad. ▪ En el medio del patio se colocan las frutas y verduras enteras y por la mitad, la docente indica a los niños que se jugará al fantasma de las frutas, con música de fondo, los niños se mueven y bailan libremente por todo el espacio. Al parar la música, se tumban en el suelo y se echan a dormir cerrando los ojos. En ese momento, la docente tapará con una tela las frutas y verduras, se pide a uno de los niños que busquen tan solo a través del tacto según se le indica una fruta o verdura entera o una fruta o verdura por la mitad buscando su par ¿Qué fruta o verdura agarraste? ¿Cómo está? ¿Por qué? ▪ Los niños dibujan lo que realizaron 	<p>Radio Usb Cd Hojas bond Colores</p>
<p>Cierre : Los estudiantes realizan la metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿Les gusto jugar fantasma de las frutas y verduras? ¿Les pareció divertido? ¿Lo volverían hacer? ¿Por qué? ¿Les pareció difícil?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

I.- DATOS GENERALES:

- a) Institución Educativa : 315 “Los Ángeles y María”
 b) Área curricular : Matemática
 c) Grado y/o Ciclo : 5 años
 d) Duración : 45 minutos
 e) Profesor : Silvia Luisa Quiñones Cabrejos
 f) Fecha : 23 – 05 – 2017

TITULO DE LA SESION: “El trencito de las secuencias”

APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.	Comunica y representa ideas matemáticas	Representa una secuencia hasta de tres elementos con su cuerpo, material concreto o dibujos.

SECUENCIA DIDÁCTICA (45 minutos)	Materiales
<p>Inicio :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente da la bienvenida a los estudiantes. ▪ La docente en el aula presenta una caja sorpresa dentro de ella hay figuras geométricas grandes de cartulina (cuadrado, rectángulo y cuadrado.) ¿Qué observan? ¿Qué habrá en la caja? ¿Qué les gustaría que este dentro de la caja? ▪ Se pide a los niños que saquen lo que hay dentro de la caja ¿Qué sacaron de la caja? ¿Qué podremos hacer con ello? ¿Qué les gustaría hacer? 	Caja sorpresa

<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente sale al patio con los alumnos y se realizara el juego tren de las secuencias con figuras geométricas, para esto previamente se le pego a los niños las figuras geométricas en su pecho. ▪ Tres niños inician formando un tren, este tren paseara por el patio, el tren ira creciendo poco a poco ya que a través del sonido de un silbato cada niño deberá estar atento para continuar con el tren y teniendo en cuenta la figura que deberá seguir ¿Cómo se llamó el juego? ¿Cómo se ordenaron? ¿Cómo se llama lo que hemos hecho? ¿Cómo saben que figura seguía? ▪ La docente entrega bloques lógicos para que los niños armen secuencias de manera libre ▪ Los niños dibujan lo que realizaron 	<p>Cintas Hojas bond Colores</p>
<p>Cierre : Los estudiantes realizan la metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿Les gusto jugar al trencito? ¿Les pareció divertido? ¿Lo volverían hacer? ¿Cómo se llamó lo que trabajamos? ¿Por qué? ¿Les pareció difícil?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I.- DATOS GENERALES:

- a) Institución Educativa : 315 “Los Ángeles y María”
 b) Área curricular : Matemática
 c) Grado y/o Ciclo : 5 años
 d) Duración : 45 minutos
 e) Profesor : Silvia Luisa Quiñones Cabrejos
 f) Fecha : 25 – 05 – 2017

TITULO DE LA SESION: “Lanzando el dado sabré donde hay más - menos”

APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa la comparación de cantidades más- menos con apoyo de material concreto.

SECUENCIA DIDÁCTICA (45 minutos)	Materiales
<p>Inicio :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente da la bienvenida a los estudiantes. ▪ La docente sale al patio con los niños ▪ Se pide a los niños que se sienten formando un semicírculo a la altura de las figuras geométricas. ▪ Se presenta en el piso un triángulo y cuadrado hechos de cinta, dentro de ellos se colocaron chapitas de botellas, donde en el cuadrado había más chapitas que el triángulo. ▪ La docente pregunta ¿Qué observan? ¿Qué podemos realizar con lo que estamos viendo? ¿Qué creen que haremos? ¿Dónde habrá más chapitas? ¿Dónde habrá menos chapitas? 	<p>Cinta Chapitas</p>

<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente indica el propósito de la sesión hoy aprenderemos a comparar objetos viendo donde hay más que y menos que. 	
<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente enseña un dado a los alumnos ¿Cómo se llama? ¿Cómo se utiliza? ¿Para qué sirve?, se eligen dos niños y se les indica que tiren los dados, según el número que sale que escojan a sus compañeros y se coloquen en la figura geométrica que deseen. ▪ Cuando ambos grupos están colocados dentro de las figuras geométricas se pregunta ¿Qué observamos? ¿Qué hicimos? ¿Dónde hay más niños? ¿Dónde hay menos niños? ▪ La docente entrega chapitas a los alumnos para que hagan dos grupos donde en uno allá más en otro menos. ▪ Dibujan lo realizado. 	<p>Dados chapitas Hojas bond Colores</p>
<p>Cierre : Los estudiantes realizan la metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿Les gusto jugar al gusanito? ¿Les gusto arrastrarse como gusanitos? ¿Cómo eran los caminos? ¿Les gusto jugar con las cintas? ¿Les pareció divertido?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I.- DATOS GENERALES:

a) Institución Educativa	:	315 “Los Ángeles y María”
b) Área curricular	:	Matemática
c) Grado y/o Ciclo	:	5 años
d) Duración	:	45 minutos
e) Profesor	:	Silvia Luisa Quiñones Cabrejos
f) Fecha	:	30 – 05 – 2017

TITULO DE LA SESION: “Llegando primero-segundo-tercero en la carrera de llantas”

APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa de forma oral los números ordinales primero-segundo- tercero sobre la posición de personas.

SECUENCIA DIDÁCTICA (45 minutos)	Materiales
<p>Inicio :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente da la bienvenida a los estudiantes. ▪ La docente en el aula realiza un "bailotón", el cual consiste en bailar mientras escuchan una canción, Cuando la canción deje de sonar, los estudiantes deberán formar filas de 5 integrantes, se pregunta ¿qué posición o lugar ocupa Pedro? Y así con todos los alumnos y filas ▪ Se indica el propósito de la sesión que aprenderán primero-segundo-tercero. 	<p>Radio Usb</p>

<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente sale al patio con los alumnos y les enseña costales ¿Qué observan? ¿cómo se llama? ¿Cómo los podemos utilizar? ¿Qué les gustaría hacer? ▪ La docente realiza carrera de costales con todos los niños en grupo de 5 en 5, cada vez que termina una carrera se les indica que formen una fila según como vayan llegando, se pregunta ¿Quién llegó primero? ¿Quién llegó segundo? ¿Quién llegó tercero? ▪ Se pide a los niños que colorean una fila de niños, indicándoles que al primero, segundo y tercero con colores diferentes. 	<p>Llantas Hojas bond Colores</p>
<p>Cierre : Los estudiantes realizan la metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿Les gusto bailar? ¿Les gustó la música? ¿Les gusto jugar a la carrea de llantas? ¿Les pareció divertido? ¿Qué aprendimos?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I.- DATOS GENERALES:

- a) Institución Educativa : 315 “Los Ángeles y María”
 b) Área curricular : Matemática
 c) Grado y/o Ciclo : 5 años
 d) Duración : 45 minutos
 e) Profesor : Silvia Luisa Quiñones Cabrejos
 f) Fecha : 01 – 06 – 2017

TITULO DE LA SESION: “llegando primero o último en la carrera de costales”

APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa de forma oral los números ordinales primero-último sobre la posición de personas.

SECUENCIA DIDÁCTICA (45 minutos)	Materiales
<p>Inicio :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente da la bienvenida a los estudiantes. ▪ La docente en el aula pide a los niños que hagan filas de 5 en 5. Se pregunta ¿Pare que hemos hecho las filas? ¿Qué creen que haremos? ¿Qué posición o lugar ocupa Juan?, ¿quién está al final en cada una de las filas? ▪ La docente indica el tema, hoy trabajaremos “primero” y “último”. 	

<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ La docente sale al patio con los alumnos y les enseña costales ¿Qué observan? ¿cómo se llama? ¿Cómo los podemos utilizar? ¿Qué les gustaría hacer?▪ La docente realiza carrera de costales con todos los niños en grupo de 5 en 5, cada vez que termina una carrera se les indica que formen una fila según como vayan llegando, se pregunta ¿Quién llegó primero? ¿Quién llegó último?▪ Se pide a los niños que coloreen una fila de niños, indicándoles que al primero y al último con colores diferentes.	<p>Costales Hojas Colores</p>
--	---------------------------------------