



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
PROGRAMA JUEGOS DIDÁCTICOS PARA DESARROLLAR LA
ATENCIÓN EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE
CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, TRUJILLO-2017

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA:

MUÑOZ CHAVEZ DENÍS IVETH

ASESOR:

DR. SAENZ PIEDRA JORGE OCTAVIO

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

DIDÁCTICA Y EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

TRUJILLO-PERÚ

2017

PÁGINA DEL JURADO

.....
PRESIDENTE

.....
SECRETARIO (A)

.....
VOCAL

DEDICATORIA

A Dios quien ha sido mi fuente de constancia y sabiduría durante el tiempo en el que se realizó este trabajo de investigación, sin sus bendiciones no se hubiera dado la posibilidad de llevar a cabo dicho trabajo de manera exitosa.

Quiero dedicar este trabajo a mis Padres: Alejandro Muñoz Calderón y Cristina Chávez Paredes por ser el pilar de fuerza para seguir adelante y animarme constantemente para cumplir mis metas. Los amo.

La Autora

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a Dios por otorgarme el tiempo y el ímpetu para cumplir con mis propósitos, a mi familia por alentarme constantemente en cada paso que doy.

A mis Asesores: Sáenz Piedra Jorge y Poémape López Víctor por ser dadores de nuevos conocimientos que han ido enriqueciendo mis aprendizajes. El presente trabajo de investigación se ha podido realizar gracias a las facilidades otorgadas por parte del Jardín N° 215 y a las personas que colaboraron para llegar a ejecutar esta investigación.

La Autora

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo Denís Iveth Muñoz Chávez, estudiante de la facultad de Educación e Idiomas de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 70403979, con la tesis titulada: Programas juegos didácticos para desarrollar la atención en el área de matemática en niños y niñas de cinco años de una Institución Educativa, Trujillo 2017.

Declaro bajo juramento que:

1. La tesis es de mi autoría
2. He aceptado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo cual, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
3. La tesis no ha sido plagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aporte a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falseados), plagio, información sin citar a autores, auto plagio (presenta 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.

DNI N° 70403979

Trujillo, 19 de julio del 2017.

.....

Denís Iveth Muñoz Chávez

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado, presento ante ustedes la Tesis titulada “Programa Juegos Didácticos para desarrollar la Atención en el área de Matemática en niños y niñas de cinco años de una Institución Educativa, Trujillo 2017” con la finalidad de Determinar que el Programa Juegos Didácticos desarrolla la atención en el área de matemática en la competencia actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N°215, Trujillo-2017, en cumplimiento de reglamento de Grados y Título de la Universidad César Vallejo para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

La Autora

ÍNDICE

PÁGINAS PRELIMINARES	pp
PÁGINA DEL JURADO	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	v
PRESENTACIÓN	vi
ÍNDICE	vii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT	x
I. INTRODUCCIÓN	
1.1. Realidad problemática.....	11
1.2. Trabajos previos.....	13
1.3. Teorías relacionadas al tema.....	16
1.4. Formulación del problema.....	22
1.5. Justificación del estudio.....	22
1.6. Hipótesis.....	23
1.7. Objetivos.....	23
II. MÉTODO	
2.1. Diseño de investigación.....	24
2.2. Variables, operacionalización.....	25
2.3. Población y muestra.....	28
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	29
2.5. Métodos de análisis de datos.....	30
2.6. Aspectos éticos.....	31
III. RESULTADOS.....	31
IV. DISCUSIÓN.....	48

V.	CONCLUSIONES.....	49
VI.	RECOMENDACIONES.....	50
VII.	REFERENCIAS.....	51
ANEXOS		

RESUMEN

La investigación busca determinar que el Programa Juegos Didácticos desarrolla la atención en el área de matemática en la competencia actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización en niños y niñas de cinco años una Institución Educativa, Trujillo-2017. Se utilizó el diseño cuasi experimental con una población de 118 niños y niñas, empleándose una guía de observación a una muestra de 62 niños y niñas entre el aula fucsia como grupo experimental y el aula verde como grupo control. Los resultados del grupo experimental de la atención en actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización en el pre-test se ubicó en el nivel de proceso con el 71%, en el post-test pasaron al nivel bueno con el 97%, como consecuencia de la aplicación del programa juegos didácticos. En contraste el grupo control de la atención en actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización en el pre-test y post-test se ubicaron en el nivel bueno con el 61%.

Palabras clave: juegos didácticos, atención, distribución, intensidad, estabilidad.

La Autora

ABSTRACT

This study seeks to determine that the Didactic Games Program develops attention in the area of mathematics in the competence acts and thinks in situations of form, movement and location in children five years of age of an Educational Institution, Trujillo-2017. The quasi-experimental design was used with a population of 118 children, using an observation guide to a sample of 62 boys and girls between the fuchsia classroom as an experimental group and the green classroom as a control group. The results of the experimental group of the attention in acts and thinks in situations of form, movement and location in the pre-test was located in the process level with 71%, as a consequence of the application of the didactic games program in the post-test they moved up to the good level with 97% ,. In contrast, the control group of the attention in acts and thinks in situations of form, movement and location in the pre-test and post-test were placed in the good level with 61%.

Keywords: didactic games, attention, distribution, intensity, stability.

The author

I. INTRODUCCIÓN

1.1. REALIDAD PROBLEMÁTICA:

Actualmente, es bien sabido que cada niño posee una forma de aprender, pero también es cierto que para llegar a concretar su aprendizaje hay procesos o factores, uno de ellos es la atención, para que un niño aprenda es necesario que esté atento, que su interés esté sostenido, fijado, enfocado en lo que realiza, y en lo que se le desea enseñar. Los niños necesitan de un conjunto de elementos para completar su aprendizaje de manera adecuada, y si no poseen la atención necesaria, no podrán lograr realizar actividades o tareas que les permitan llegar a su aprendizaje o logro de sus objetivos.

En Chile, Siebert (2017) menciona que aproximadamente el 10 % de los niños padecen de déficit de atención, este trastorno se convierte en un problema para los estudiantes puesto que les impide lograr los niveles adecuados de concentración, frecuentemente los niños que padecen este trastorno tienden a distraerse fácilmente, tienen problemas de atención en tareas y actividades que realizan, les cuesta trabajo seguir instrucciones y culminar trabajos encomendados, tienden a olvidarse con facilidad las cosas, todo lo mencionado conlleva a obstaculizar el pleno desarrollo de sus actividades para el aprendizaje.

En Lima, Perú, Silva (2014) en su reporte de investigación dice, aunque en nuestro país no existen estadísticas oficiales, se estima que entre el 3% y el 7% de la población estudiantil sufre algún grado de Trastorno por Déficit de Atención, este problema que afecta a los estudiantes desde la etapa preescolar, causa muchas dificultades en el desarrollo de sus aprendizajes extendiéndose hasta edades posteriores.

En Lima, Perú, Pacheco y Duncan (2016) sostienen que, el déficit de atención en Perú es uno de las dificultades más usuales que afectan a los niños en su entorno educativo, este problema si bien está presente desde edades

tempranas en los niños, se agranda causando mayores dificultades en su desarrollo escolar, por ello es importante detectar este tipo de problemas a tiempo, de manera que se pueda ayudar al niño a desarrollar su capacidades para aprender y atender.

En Trujillo, Hurtado (2012) sostiene que el déficit de atención es una patología muy frecuente durante la etapa escolar, perturbando el trabajo académico, social, de quienes lo padecen, este trastorno constituye un problema complicado en el niño debido a que influye en su vida diaria, teniendo consecuencias en su desarrollo, capacidad de aprendizaje y ajuste social, por ello en la ciudad de Trujillo se realizó un estudio en todas las Instituciones Educativas mostrando como resultado que un 63.2 % de niños exhibía criterios para el TDAH y un 36.8% encontrado en las niñas.

En el aula Fucsia de 5 años de la Institución Educativa N°215 que se encuentra ubicado en la ciudad de Trujillo, se observó que los niños no han logrado desarrollar su capacidad de atención, puesto que se distraen fácilmente, dificultando el desarrollo y cumplimiento de actividades que se propongan; por ello se planteó realizar distintos juegos didácticos para desarrollar la atención en los niños.

En la atención de los niños las dimensiones más resaltantes son la distribución, puesto que gracias a esta dimensión el niño puede estimular su capacidad de realizar hasta dos tareas o actividades a un mismo tiempo, la segunda dimensión viene a ser la intensidad, que es la capacidad que se desarrolla para aumentar el nivel de alerta del individuo cuando presta atención a un objeto o tarea , y la tercera dimensión es la estabilidad, que viene a ser la posibilidad de conservar la atención durante un largo periodo de tiempo en una actividad u objeto. Cabe resaltar que todas estas dimensiones son necesarias para lograr desarrollar y mantener activa la capacidad de atención.

1.2. TRABAJOS PREVIOS

Carolina (2013) en su tesis titulada: “Desarrollo de la motivación intrínseca y extrínseca con la metodología Montessori para mejorar la atención y concentración de los niños de Jardín 3 de la Fundación Gota de Leche”, de Universidad Nacional de Colombia, tuvo como objetivo mejorar la motivación intrínseca y extrínseca mediante la estrategia de Montessori para consolidar la atención en los niños del Jardín 3 Gota de Leche, su investigación es cualitativa y consideró a una población de 26 niños; concluyó que para mejorar la atención y concentración, se debe fomentar la motivación extrínseca e incrementar la motivación intrínseca mediante actividades, intereses y gustos de los niños puesto que hay atención siempre y cuando la actividad es motivante para el niño, también cuando hay un ambiente propicio y sin distractores.

Román (2012) en su tesis titulada: “Déficit de atención en los niños de 5 a 6 años y su influencia en el proceso de aprendizaje en la institución educativa “Manuel Abad” año lectivo 2012”, de la Universidad Central de Ecuador, tuvo como objetivo determinar el efecto del déficit de atención en el aprendizaje de los niños de 5-6 años, usó la investigación documental, consideró a una población de 69 niños, por lo cual concluyó que existen causas que ocasiona la falta de atención, en consecuencia, no hay un adecuado aprendizaje.

Rodríguez (2010), en su tesis titulada: “Potenciar la Atención de los niños y niñas del grado Kínder “A” del Jardín Infantil “Los amigos de Paulita” a través de una propuesta lúdico-pedagógica”, de Universidad Libre Colombia, se planteó como objetivo conseguir que los educandos fortalezcan su atención mediante una propuesta lúdico-pedagógica, el diseño de investigación es participativa y la población estuvo conformada por los educandos de 4 y 5 años y una muestra de 25 estudiantes, por tanto, concluyó que es ineludible implementar un programa lúdico-pedagógico que contribuya a incrementar la atención con actividades propuestas.

Bazán (2013) en su tesis titulada: “Las estrategias de prevención educativa y el trastorno por déficit de la atención con hiperactividad en niños del distrito de Paramonga 2011”, de la Universidad San Martín de Porres, planteándose como objetivo determinar si las estrategias de prevención educativa ayudan a mejorar el pronóstico del TDAH, consideró una muestra de 20 niños, cuyo resultado fue que las estrategias de prevención educativa ayudan a mejorar significativamente el pronóstico del TDAH, por lo tanto, mientras se apliquen estrategias o programas que ayuden a prevenir los déficit de atención se puede lograr desarrollar de una manera adecuada el aprendizaje de los niños.

López (2014) en su tesis titulada: “Déficit de atención e Hiperactividad en infantes de nivel inicial del distrito Tambo-Huancayo” de la Universidad Nacional Centro del Perú, planteó como objetivo determinar si existen diferencias de DA e hiperactividad en infantes del nivel inicial entre la zona urbana y rural del distrito de El Tambo – Huancayo, su diseño de investigación fue descriptivo comparativo, con una población conformada por los infantes del nivel inicial del distrito de El Tambo – Huancayo y muestra constituida aproximadamente por el 30% del universo poblacional, concluyendo que existen diferencias de DA e hiperactividad en infantes de nivel inicial entre la zona urbana y rural del distrito de El Tambo - Huancayo.

Benites y Delgado (2012) en su tesis titulada: “Estrategias audiovisuales para mejorar el nivel de atención y concentración” de la Universidad César Vallejo, plantearon como objetivo comprobar que el empleo del taller estrategias audiovisuales interviene en el aumento de la atención y concentración de los niños, trabajaron con un diseño cuasi experimental, adquiriendo una población de 45 niños y una muestra de 25 infantes, concluyeron que las estrategias audiovisuales influyen significativamente para mejorar la atención y concentración de los estudiantes.

Angulo y Montenegro (2014) en su tesis titulada: “Influencia de los Talleres Musicales en el desarrollo de la Atención y Concentración en los Niños de 4 años del Jardín de Niños N° 215 de la Ciudad de Trujillo en el año 2014” , de la Universidad Nacional de Trujillo, los investigadores plantearon como objetivo determinar en qué medida los talleres musicales influyen en el progreso de la atención y concentración de los niños de 4 años, el diseño que tuvo la investigación es cuasi experimental, con una población de 296 niños y una muestra de 55 infantes, concluyendo que los talleres musicales se aplicaron en los niños de 4 años del grupo experimental, generando expectativas y motivación en el desarrollo de los niños; obteniendo como resultado un aumento del nivel de atención y concentración, mejorando significativamente su aprendizaje dejando de lado la hiperactividad y el bajo interés observando hacia los estímulos visuales y auditivos presentados que mostraban antes de aplicar los talleres musicales.

López y Vergaray (2016) en su tesis titulada: “Programa de canciones infantiles “Canta conmigo” para mejorar la atención en los niños de 4 años del J.N. N° 215 de la Ciudad de Trujillo” de la Universidad Nacional de Trujillo, se plantearon como objetivo determinar en qué medida el programa de canciones infantiles incrementa la atención de los niños de 4 años, el diseño de su investigación fue cuasi-experimental y tuvieron una muestra de 50 alumnos, concluyeron: se ha diseñado, planificado y ejecutado el programa de canciones infantiles “canta conmigo” con el éxito esperado por cuanto se ha demostrado que dicho programa mejora significativamente la atención en los niños, al haberse logrado una mejora significativamente positiva.

1.3. TEORÍAS RELACIONADAS AL TEMA

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Huaytalla (2010) refiere que estrategias didácticas son procedimientos que van encaminados a alcanzar un determinado objetivo o meta de aprendizaje mediante técnicas y actividades.

Moreno (2012) dice que estrategias didácticas son planes de acción para alcanzar los objetivos y contenidos de aprendizaje, los cuales incluyen estrategias de aprendizaje y estrategias de enseñanza.

CLASES DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Tovar (2011) sostiene que las clases de estrategias didácticas se clasifica en:

a) Didáctica general, puesto que se encarga de principios generales para poder llevar a cabo la enseñanza-aprendizaje hacia las metas educativas trazadas.

b) Didáctica diferencial, porque se aplica particularmente a diferentes situaciones según las características de los estudiantes y responder a la diversidad requerida mediante adaptaciones del currículo.

c) Didáctica especial, la cual emplea la aplicación de modelos didácticos generales a la especialidad de cada área curricular.

IMPORTANCIA DE LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Bustamante (2011) Las estrategias didácticas tienen importancia porque ayudan en el proceso de formación, transmisión y adquisición del conocimiento, por ello el docente debe implementar y utilizar estrategias que complementen la enseñanza-aprendizaje en el aula y proporcione al estudiante capacidades y habilidades.

EL JUEGO

Piaget (1956) sostiene que el juego es partícipe de la inteligencia del niño, puesto que simboliza la asimilación productiva del contexto de acuerdo a cada fase de desarrollo que existe en el niño; se coliga 3 complejidades primordiales del juego relacionadas a las etapas progresivas del intelecto de los párvulos:

- El juego es simple adiestramiento
- El juego simbólico, referido a lo ficticio
- El juego reglado, referido a lo social, resultado de un acuerdo grupal.

Vygotsky (1934) dice que el juego nace como necesidad de producir el acercamiento con los demás, por lo tanto instituye que es un acto social, que es posible gracias a la intervención con otros niños, lográndose así, alcanzar roles que son sumados al propio. El juego facilita el desarrollo de la atención en los niños.

JUEGOS DIDÁCTICOS

Chacón (2011) refiere que el juego didáctico es una herramienta que puede aplicarse en cualquier edad en la escuela, con la finalidad de ejercitar habilidades en diversas áreas.

Asimismo, Araujo (2012) dice que el juego didáctico es usado como herramienta privilegiada para facilitar procesos de enseñanza y aprendizaje; combinando distintos aspectos: participación, dinamismo, entrenamiento, retroalimentación, iniciativa y competencia.

JUEGOS DIDÁCTICOS QUE AYUDAN A MEJORAR LA ATENCIÓN

Rompecabezas: Benadava (2012) sostiene que el rompecabezas son juegos que brindan múltiples beneficios siendo claves en el incremento de aptitudes de los niños, además de mejorar su observación y análisis, los rompecabezas ayudan a desarrollar en el niño su atención y concentración; pues requiere de una atención estable.

Encontrar Diferencias: El Centro Psicopedagógico LEOLAB (2012) refiere que es de bastante utilidad y placentero para los niños realizar juegos educativos en los que se ayudan a desarrollar habilidades relacionadas directamente con la atención, capacidad lógica y analítica, observación, etc. Este tipo de juego permite que el niño pueda ejecutar una observación analítica, beneficiando así su capacidad de atención y concentración, siendo necesario un uso de atención y concentración intensa para percibir detalles de diferencias entre lo que se observa.

Laberintos: Sánchez (2015) sostiene que los laberintos aparte de incitar la atención ayudan a desarrollar otras capacidades como la motricidad fina, la percepción y memoria visual así como la orientación espacial, la capacidad de mantenerse en la tarea y la lógica.

FASES DEL JUEGO DIDÁCTICO

Quiroga (2013) menciona que los juegos didácticos constan de 3 fases: Introducción, conforma acciones que permitirán comenzar el juego, incluyendo acuerdos que ayuden a implantar las reglas del juego.

Desarrollo, en esta fase se lleva a cabo la participación de los niños de acuerdo a lo señalado anteriormente.

Culminación, el juego termina cuando se logra llegar a la meta según las reglas instituidas.

BENEFICIOS DEL JUEGO DIDÁCTICO

Vargas (2015) el juego didáctico proporciona beneficios en varios aspectos: aspecto cognitivo, se fomenta la capacidad de observación, atención, las capacidades lógicas, la imaginación, la iniciativa.

En el aspecto conductual se incrementa el hábito crítico y autocrítico, las actitudes, seguridad en sí mismo, valores como el respeto, perseverancia, responsabilidad, audacia, puntualidad, cooperación, lealtad.

En el aspecto afectivo motivacional favorece el interés, gusto por la actividad, la solidaridad, dar y recibir ayuda, entre otros. Es por ello que los juegos didácticos incumben relacionarse con propósitos, capacidades y metodologías para enseñar.

LA ATENCIÓN

Ballesteros (2014) afirma que la atención es el proceso en el que regimos nuestros recursos mentales en aspectos de mayor interés, o sobre la realización de acciones que son consideradas más interesantes. Cook, Klein y Tessier (2011) manifiestan que la atención es cuando el niño se enfoca en algo concreto que está ocurriendo en su entorno. A medida que los niños crecen, deben desarrollar dos habilidades; la primera, referida a la destreza de orientarse en cosas relevantes del contexto y saber lo que se puede usar del ambiente para realizar un trabajo específico, y la segunda es la habilidad de excluir los estímulos que son un distractor. Esta habilidad va a permitir al niño desarrollar tareas y evitar las distracciones.

Tudela (1992) citado por Berner y Horta (2010) expone que la atención es un mecanismo central de capacidad limitada que tiene como labor esencial controlar y situar la actividad consciente del organismo acorde a un objetivo terminante. Por otro lado, según la Asociación Mundial de Educadores Infantiles (2016) la atención de los niños a inicios de la infancia, es manifestada según sus intereses con relación a los objetos que los rodean y a las manipulaciones que realizan con ellos. El párvulo se centraliza mientras no reduzca su interés, además los niños de tres a cuatro años de edad podrían jugar un igual tema por 30 o 50 min., mientras que los de 5 o 6 tienen un lapso de juego de hasta hora y media.

Piaget (1986) la teoría cognoscitiva está basada en tres principios fundamentales: la atención, la percepción y la memoria, refiriendo a la primera, la atención se da cuando el infante le brinda prioridad a algo específico que ocurre en su contexto, además la atención es elemental para la teoría

cognoscitiva pues a través de este proceso se llegan a desarrollar las estructuras cognitivas en el individuo.

DIMENSIONES DE LA ATENCIÓN

Para este trabajo de investigación se han considerado las siguientes:
Distribución: Arbieto (2010) afirma que la distribución es la capacidad de atender a dos o más tareas a la vez; por ello cuando se realiza una serie de tareas en paralelo, es necesario dividir la atención.

Intensidad: García (1997) citado por Berner y Horta (2010) expresa que la intensidad es referida a la proporción de atención que podemos darle a actividades realizadas y se caracteriza por estar relacionada con el nivel de alerta de un individuo.

Estabilidad: Arbieto (2010) define a la estabilidad como la capacidad que posee el individuo de conservar la atención por un prolongado espacio de tiempo en objetos o trabajos proporcionadas al individuo. Además de ello, según Olavarrieta (2016) la estabilidad depende del grado de dificultad del elemento, la singularidad y sociabilidad con ella, el nivel de comprensión y conducta, la fuerza de interés del sujeto en relación a la actividad.

CLASIFICACIÓN DE TRASTORNOS DE LA ATENCIÓN

Scharfetter (1997) citado por Santos (2013) habla sobre la clasificación de los trastornos atencionales; falta de atención y trastornos de la concentración, la cual es definida como la incapacidad por parte del individuo para enfocar, concentrarse y orientarse hacia un objeto; y que además de ello, está ligado a una ausencia completa de la atención; estrechamiento de la atención, definida como concentración sobre escasas cosas; y oscilaciones de la atención y concentración, referido a las alteraciones en cuanto a periodos de la atención (debilidad de concentración).

ANOMALÍAS DE LA ATENCIÓN

Falcón (2007) citado por Iparraguirre (2014, pág. 26) menciona dos tipos de anomalías en la atención, la Hiperprosexia; es la abundancia de atención, cuando la persona atiende a numerosos estímulos o por lo contrario, establece su atención en un sola cosa; la Aproxia, es entendida como la inhabilidad total de la atención.

FACTORES QUE INFLUYEN EN LA ATENCIÓN

Berner y Horta (2010) refieren a factores que influyen en la atención; pueden existir factores externos, los cuales implican características de los estímulos que captan nuestra atención esas características pueden ser, el tamaño, color, novedad, movimiento; en cuanto a los factores internos, incluyen situaciones del individuo, como por ejemplo motivaciones, expectativas, intenciones.

APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS

MINEDU (2015) menciona que se emite en forma sucesiva y gradual, coherente al acrecimiento del pensamiento del niño; lo que le permitirá ampliar y constituir su razonamiento. Por tanto, es fundamental que los infantes perciban circunstancias en contextos lúdicos que admitan construir nociones matemáticas, las mismas que luego van a favorecer la adquisición de concepciones matemáticas. Las ocasiones de juego que el niño realiza le permiten fortalecer su autonomía en la resolución de problemas, usándola para seguir sus intereses y ser libre de enunciar sus ideas permitiendo el avance de su pensamiento matemático.

Vara (2013) menciona que, mientras la persona se va desarrollando, usa estándares un poco más complicados para lograr regular toda la información que adquiere del mundo que lo rodea y que conformará su inteligencia; el conocimiento matemático lo edifica el infante cuando relaciona las experimentaciones que consigue mediante la manipulación realizada de los objetos. Las principales necesidades del niño para aprender la matemática son:

-Observar el entorno con todos sus sentidos, usando todos los medios que brinda su cuerpo para explorar el entorno.

-Manipular, jugar y experimentar con los objetos, puesto que a través de ello el niño irá creando esquemas mentales de conocimiento.

-Verbalizar las observaciones y descubrimientos que obtenga el niño con el objetivo de favorecer la comprensión y manipulación de los conocimientos.

COMPETENCIA 3: ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN.

MINEDU (2015) refiere que dicha competencia implica desarrollar paso a paso en los niños la capacidad de la colocación en el espacio, así como la interacción y experimentación con los objetos, llevando todo lo que adquiere y conoce para resolver problemas.

1.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:

¿En qué medida el Programa Juegos Didácticos desarrolla la atención en el área de matemática en la competencia actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N°215, Trujillo-2017?

1.5. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO:

Esta investigación es fundamentada por lo siguiente:

Es Teórico: puesto que se propone la aplicación del programa Juegos Didácticos mediante el cual, los niños van a mejorar su atención y con ello desarrollar sus aprendizajes de manera óptima.

Es Metodológico: en el programa Juegos Didácticos se aplicarán estrategias en base al desarrollo de la atención, hace necesario realizar el programa que

permitirá corregir la deficiencia de la atención de los niños, reconociendo que su empleo pueda ser eficaz en el desarrollo de la investigación.

Es práctico: puesto que dicha investigación demuestra que aplicando el programa se beneficia el progreso de la atención en los niños, de manera que su desarrollo integral no se vea afectado, y se evidencie su capacidad al realizar cualquier actividad que se le encargue.

1.6. HIPÓTESIS:

Hipótesis Investigativa (Hi)

El Programa Juegos Didácticos desarrolla significativamente la atención en el área de matemática en la competencia actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N°215, Trujillo-2017.

Hipótesis Nula (Ho)

El Programa Juegos Didácticos no desarrolla significativamente la atención en el área de matemática en la competencia actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N°215, Trujillo-2017.

1.7. OBJETIVOS:

Objetivo General:

Determinar que el Programa Juegos Didácticos desarrolla la atención en el área de matemática en la competencia actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N°215, Trujillo-2017.

Objetivos Específicos:

- Identificar el nivel desarrollo de atención en el área de matemática en la competencia actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización en niños y niñas de cinco años antes de la aplicación del Programa Juegos Didácticos.
- Diseñar y aplicar el programa Juegos Didácticos para desarrollar la atención en el área de matemática en la competencia actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización en niños y niñas de cinco años.
- Identificar el nivel de desarrollo de atención en el área de matemática en la competencia actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización en niños y niñas de cinco años después de la aplicación del Programa Juegos Didácticos.
- Analizar los resultados obtenidos de pre y post test para comprobar la eficacia del programa.

II. MÉTODO

2.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN:

El presente trabajo de investigación tiene diseño cuasi-experimental, tomándose a un grupo control y un grupo experimental para llevar a cabo la investigación.

GE: O_1 x O_2

GC: O_3 $-$ O_4

GE: Grupo Experimental

GC: Grupo Control

O_1 y O_2 : Guía de observación de la atención en el área de matemática antes de aplicar el programa

O_3 x O_4 : Guía de observación de la atención en el área de matemática después de aplicar el programa

X: Programa Juegos Didácticos

_ : Sin programa

2.2. VARIABLES, OPERACIONALIZACIÓN:

2.2.1. VARIABLES

Variable Independiente: Programa Juegos Didácticos

Variable Dependiente: Atención en el área de matemática

2.2.2. OPERALIZACIÓN

Definición Conceptual

Variable Independiente: Programa Juegos Didácticos

Según Chacón (2011) El juego didáctico es una herramienta que puede aplicarse en cualquier edad en la escuela, con el fin de ejercitar habilidades en diversas áreas.

Variable Dependiente: Atención en el área de matemática

Según Ballesteros (2014) La atención es un paso en el que dirigimos nuestra mente en particularidades o la realización de actos que causan mayor interés.

Definición Operacional			
Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
El Programa Juegos Didácticos, consistió de 10 sesiones de 45 minutos cada una y que estuvo compuesto por los siguientes juegos didácticos: rompecabezas, encontrar diferencias y laberintos.	Rompecabezas	Utiliza su atención para observar y comparar las piezas del rompecabezas	la escala de medición fue nominal
	Encontrar Diferencias	Usa su atención visual para buscar diferencias entre las imágenes	
	Laberintos	Logra identificar rutas para resolver el laberinto	
Atención en el área de matemática, Se elaboró una guía de observación que permitió evaluar las	Intensidad	Se mantiene alerta a las indicaciones que recibe para cumplir una actividad matemática.	

Definición Operacional			
Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
tres dimensiones de la atención.		Realiza una observación detallada de los objetos o figuras que se le muestran para identificar características y explicar procedimientos y resultados	
	Distribución	Utiliza como estrategia dos tareas al mismo tiempo para solucionar problemas y cumplir con las actividades propuestas	

Definición Operacional			
Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
	Estabilidad	Cumple con diferentes tareas propuestas elaborando y usando estrategias para solucionar problemas	
		Mantiene su atención durante un largo periodo de tiempo para realizar las actividades propuestas	
		Muestra interés por desarrollar las actividades que se le pidan.	

2.3. POBLACIÓN Y MUESTRA:

2.3.1. Población: constó de 118 niños(as) de cinco años de la Institución Educativa N°215. Su distribución es la siguiente:

Tabla N° 1: Población de niños(as) de cinco años de la Institución Educativa N°215.

Fuente: Registro de matrícula 2017

Aula	Estudiantes					
	Hombres		Mujeres		Total	
	f	%	f	%	f	%
Fucsia	20	17%	11	9%	31	26%
Verde	19	16%	12	10%	31	26%
Azul	18	15%	10	9%	28	24%
Rosado	16	14%	12	10%	28	24%
Total	73	62%	45	38%	118	100%

2.3.2. Muestra: La muestra estuvo conformada por los 62 niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N°215. Su distribución es la siguiente:

Grupo Experimental: Aula fucsia

Grupo Control: Aula verde

Tabla N° 2: Muestra de niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N°215.

Aula	Estudiantes					
	Hombres		Mujeres		Total	
	f	%	f	%	f	%
Fucsia	20	32%	11	18%	31	50%
Verde	19	31%	12	19%	31	50%
Total	39	63%	23	37%	62	100

Fuente: Registro de matrícula 2017.

2.4. TÉCNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS, VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

2.4.1. Técnica:

Observación Sistemática: se empleó para lograr evaluar la variable dependiente atención en el área de matemática a través de la aplicación de indicadores e ítems relacionados con las capacidades de la atención en el área de matemática.

2.4.2. Instrumento:

Guía de Observación: permitió indagar sobre el desarrollo de la atención en el área de matemática, esta guía está constituida por 2 indicadores y 5 ítems de la dimensión intensidad; 2 indicadores y 5 ítems de la dimensión distribución y 2 indicadores y 5 ítems de la dimensión estabilidad.

2.4.3. Validez:

Se utilizó el instrumento guía de observación el cual estuvo compuesto por 6 indicadores y 15 ítems; habiendo sido validado por tres especialistas de la Carrera en Educación Inicial para su posterior aplicación.

2.4.4. Confiabilidad:

Por motivos del desastre natural (huaico) ocurrido en nuestro País y viéndose afectada la ciudad de Trujillo, no se pudo aplicar la prueba piloto para determinar la confiabilidad del instrumento, puesto que por seguridad se suspendió las clases en la zonas afectadas, incluyéndose la Institución Educativa N° 215.

2.5. MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS

En este trabajo de investigación se recurrieron a las subsiguientes medidas estadísticas:

Frecuencia: Camargo (2014) permite saber el número de veces que se manifiesta en la muestra el valor de la variable.

Media Aritmética: Moya (2015) permite conocer el porcentaje promedio del grupo experimental y grupo control en la guía de observación que se aplicó.

Desviación Estándar: Moya (2015) sirve para obtener y saber cómo están distribuidos los datos de los dos grupos alrededor de los porcentajes de la media, lo alejados o cercanos que estén; en cuanto superior sea la dispersión mayor será la desviación estándar.

Coefficiente de Variación: Quevedo (2011) Permite conocer y comparar la variabilidad que existe entre el G.E y el G.C ya que al grupo experimental se le va aplicar el estímulo y al grupo control no.

T de Student: Fermín (2015) sirve para desaprobar la hipótesis nula y admitir la hipótesis de investigación, comparando la media y desviación estándar de un conjunto de datos, determinando si entre estos parámetros existen diferencias significativas o aleatorias.

ASPECTOS ÉTICOS

La investigación se ha elaborado según los procedimientos metodológicos propuestos por la Dirección de Investigación de Universidad César Vallejo.

Se hace constar que dicha tesis es original, por lo cual no ha sido plagiado ni replicado, sí mismo dejo constancia que la investigación presentada ha sido referenciada con todos sus autores.

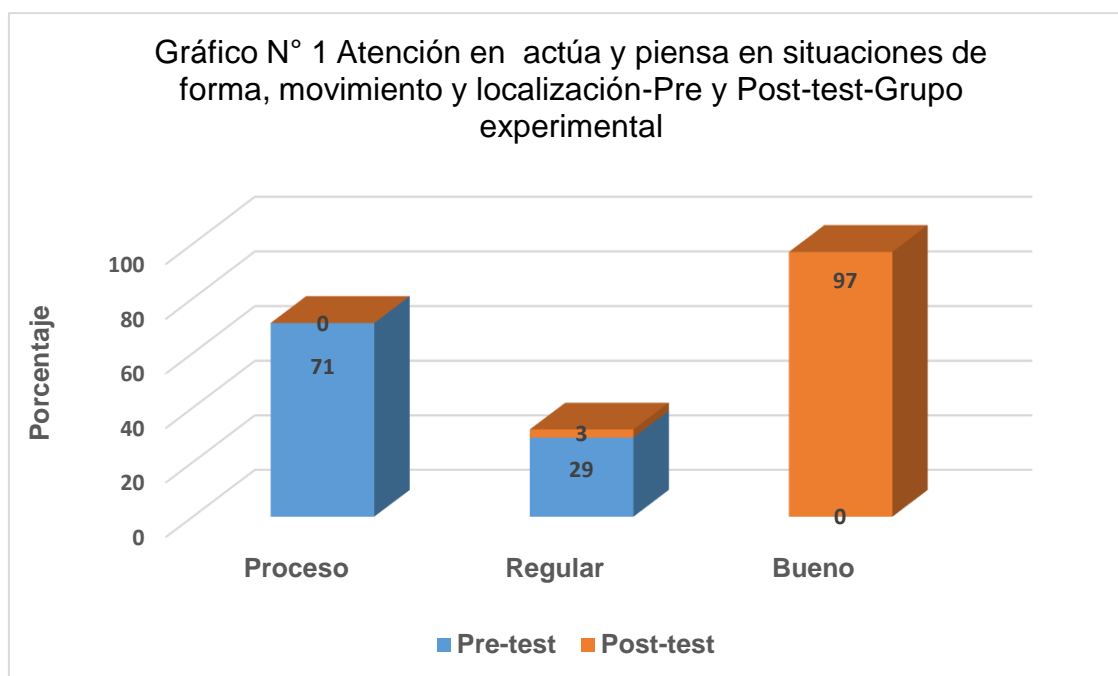
Los datos fueron recogidos de la muestra, previo consentimiento de la Directora, profesora de aula, estudiantes y padres de familia.

III. RESULTADOS

TABLA N° 1 Atención en actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización en niños y niñas de cinco años-Pre y Post-test de Grupo Experimental

Intervalo	Nivel	Pre-test		Post-test	
		f	%	f	%
0—10	Proceso	22	71	0	0
11—20	Regular	9	29	1	3
21--30	Bueno	0	0	30	97
Total		31	100	31	100

Fuente: Guía de observación de atención en matemática



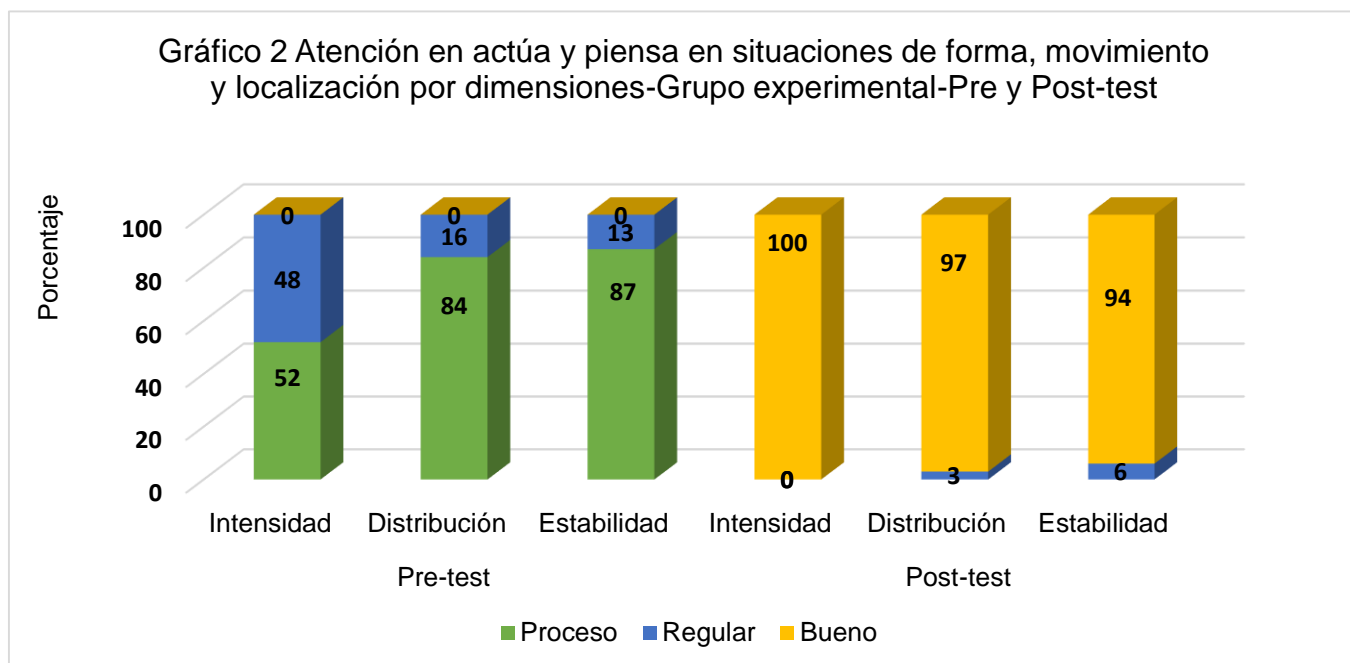
Fuente: Tabla 1

La atención en actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización, en el pre-test se ubicó en el nivel de proceso con el 71 % y en el post-test, se localizó en el nivel bueno con el 97 %. Mejorando notablemente en la atención debido a la aplicación del programa de juegos didácticos.

Tabla N° 2 Atención en actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización por dimensiones-Grupo experimental-Pre y post-test

Nivel	Intervalo	Pre-test						Post-test					
		Dimensiones						Dimensiones					
		Intensidad		Distribución		Estabilidad		Intensidad		Distribución		Estabilidad	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
0---3	Proceso	16	52	26	84	27	84	0	0	0	0	0	0
4---6	Regular	15	48	5	16	4	13	0	0	1	3	2	6
7---10	Bueno	0	0	0	0	0	0	31	100	30	97	29	94
Total		31	100	31	100	31	100	31	100	31	100	31	100

Fuente: Guía de observación de atención en matemática



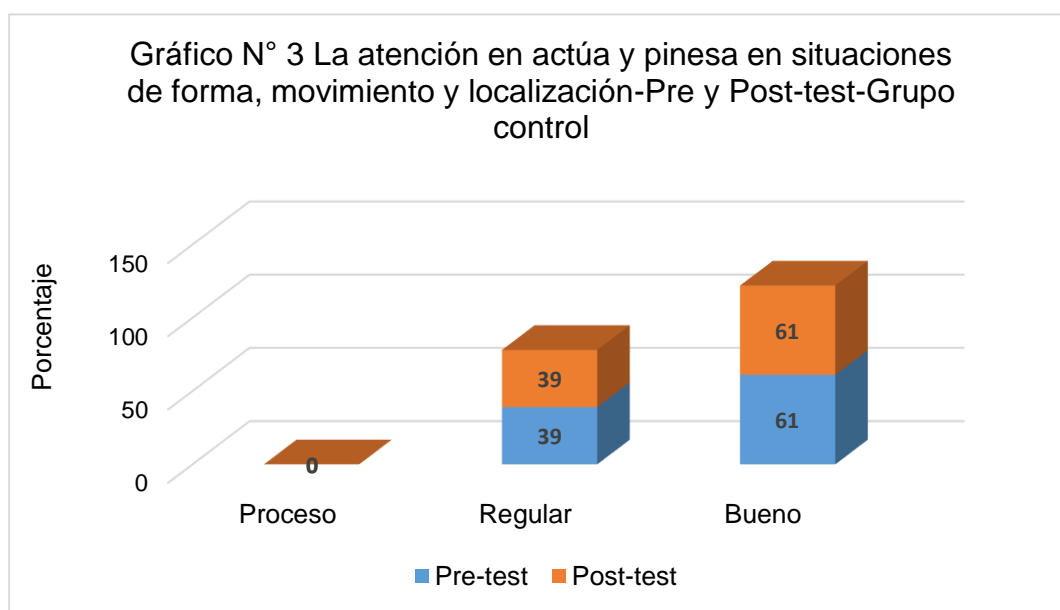
Fuente: Tabla 2

En cuanto a la atención en actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización por dimensiones, del grupo experimental, en el pre-test, en intensidad, distribución y estabilidad obtuvieron el 52 %, 84 % y 87 %, ubicándose en el nivel de proceso. En el post-test, en las mismas dimensiones lograron el 100 %, 97 % y 94 %, encontrándose en el nivel bueno. Con lo cual se reafirma la eficacia del programa permitió estos notables resultados.

TABLA N° 3 La atención en actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización-Pre y Post-test de Grupo Control

Intervalo	Nivel	Pre-test		Post-test	
		f	%	f	%
0—10	Proceso	0	0	0	0
11—20	Regular	12	39	12	39
21--30	Bueno	19	61	19	61
Total		31	100	31	100

Fuente: Guía de observación de atención en matemática



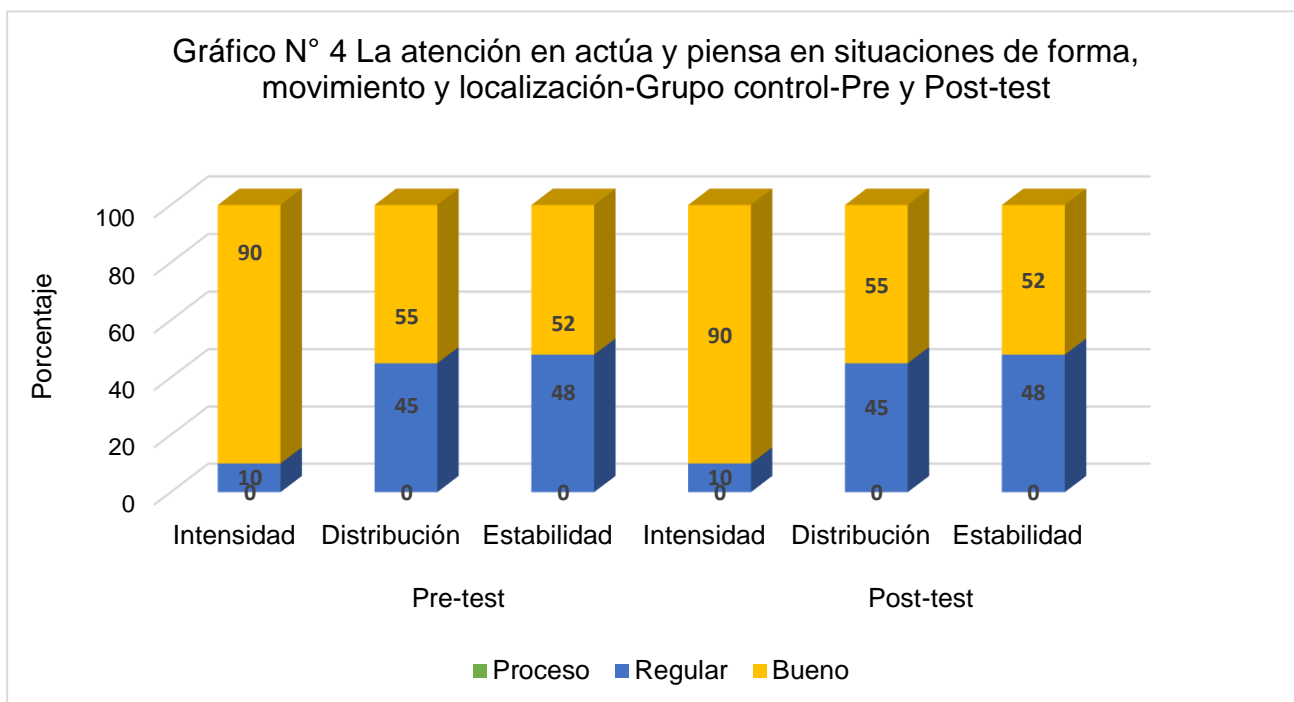
Fuente: Tabla 3

El grupo control sobre atención en actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización en el pre y post-test el 61 %, ubicándose en el nivel bueno.

Tabla N° 4 La atención en actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización por dimensiones-Grupo control-Pre y post-test

Nivel	Intervalo	Pre-test						Post-test					
		Dimensiones						Dimensiones					
		Intensidad		Distribución		Estabilidad		Intensidad		Distribución		Estabilidad	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
0--3	Proceso	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4--6	Regular	3	10	14	45	15	48	3	10	14	45	15	48
7--10	Bueno	28	90	17	55	16	52	28	90	17	55	16	52
Total		31	100	31	100	31	100	31	100	31	100	31	100

Fuente: Guía de observación de atención en matemática



Fuente: Tabla 4

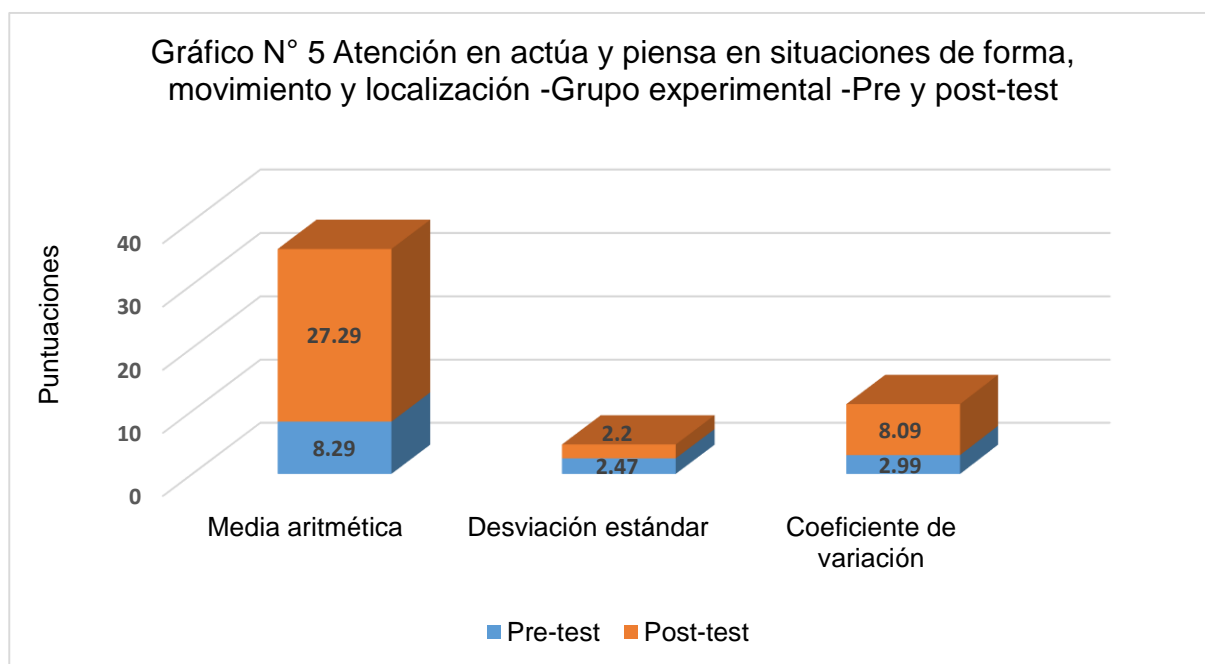
Sobre la atención en actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización, por dimensiones, tanto en el pre como en el post-test, en intensidad,

distribución y estabilidad obtuvieron los mismos porcentajes: 90 %, 55 % y 52 %, situándose en el nivel bueno. Estos resultados permiten percibir que la docente aplica estrategias adecuadas en los niños/as.

Tabla N° 5 Medidas estadísticas de la atención en actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización -Grupo experimental-Pre y post-test

Medidas estadísticas	Pre-test	Post-test
Media aritmética	8.29	27.29
Desviación estándar	2.47	2.20
Coficiente de variación	2.99	8.09

Fuente: Guía de observación de atención en matemática



Fuente: Tabla 5

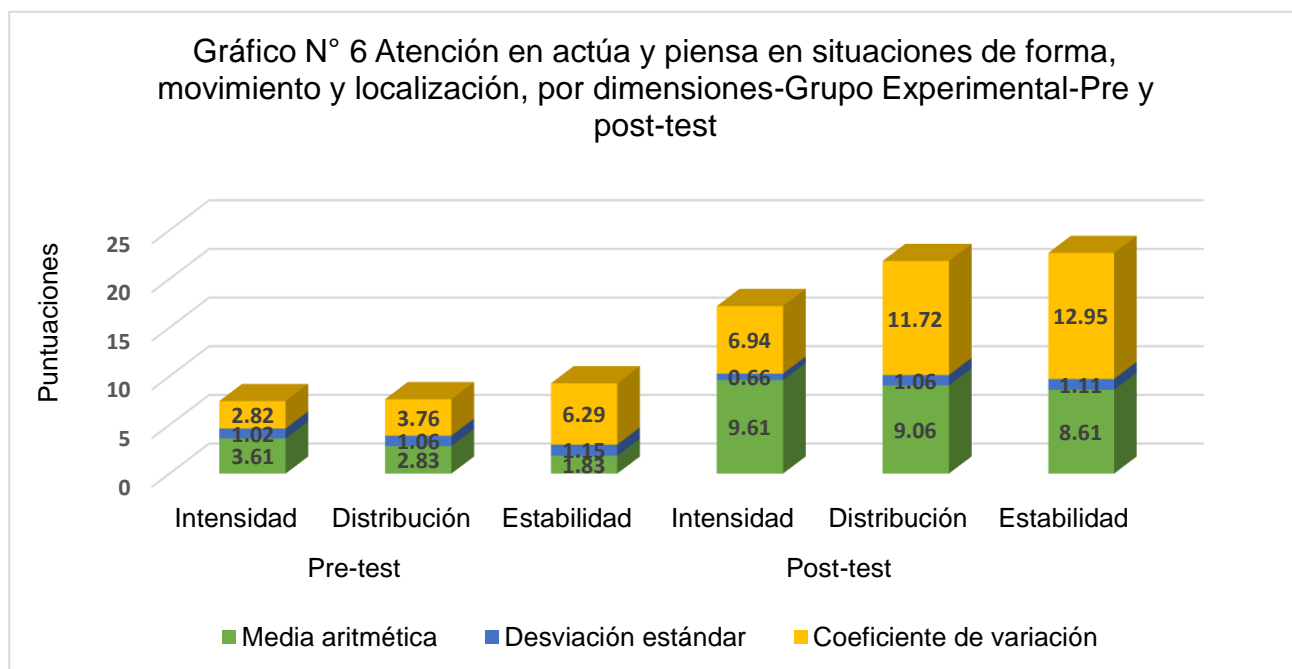
Sobre la media aritmética obtenida de la atención en actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización, en el pre-test fue de 8.29 (nivel de proceso) en el

post-test de 27.29 (nivel bueno), la desviación estándar, en el pre-test fue de 2.47, en el post-test de 2.2, son puntuaciones bajas en relación con la media. El coeficiente de variación, en el pre-test, de 2.09 y en el post-test de 8.09, ambos resultados indican que el grupo es homogéneo. Por lo tanto al aplicarse el programa mejoró notablemente los niños/as.

Tabla N° 6 Medidas estadísticas de la atención en actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización por dimensiones-Grupo experimental

Medidas estadísticas	Pre-test			Post-test		
	Inten- sidad	Distri- bución	Estabi- lidad	Inten- sidad	Distri- bución	Estabi- lidad
Media aritmética	3.61	2.83	1.83	9.61	9.06	8.61
Desviación estándar	1.02	1.06	1.15	0.66	1.06	1.11
Coeficiente de variación	2.82	3.76	6.29	6.94	11.72	12.95

Fuente: Guía de observación de atención en matemática



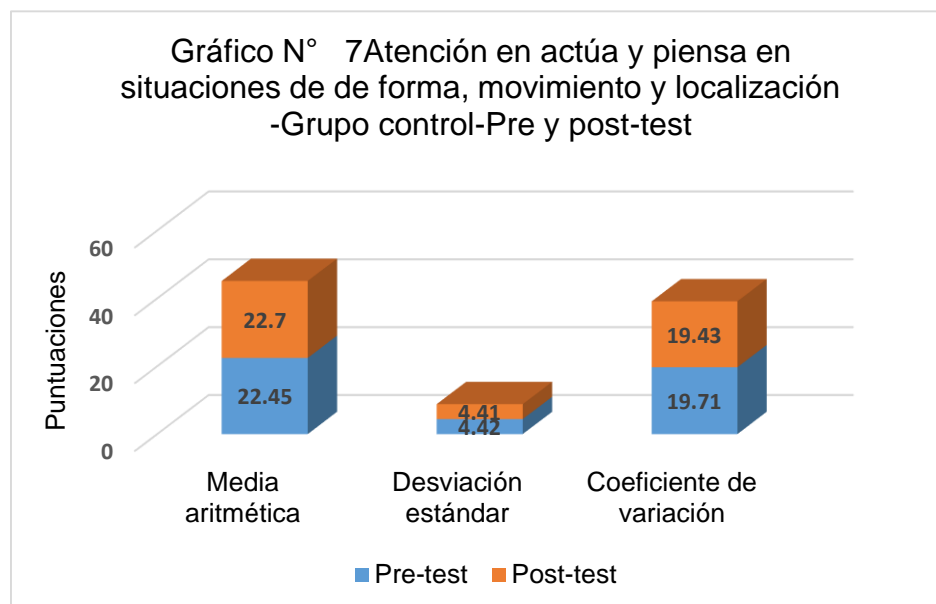
Fuente: Tabla 6

En el pre-test de atención en actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización, por dimensiones, la media en intensidad, distribución y estabilidad fue de 3.61, 2.83 y 1.83, ubicándose en el nivel de proceso; la desviación estándar fue de 1.02, 1.06 y 1.15, que es alta en relación con la media y el coeficiente de variación de 2.82, 3.76 y 6.29, siendo el grupo homogéneo. En el post-test la media fue de 9.61, 9.06 y 8.61 situándose en el nivel bueno; la desviación estándar fue de 0.66, 1.06 y 1.11, siendo baja en relación a la media y el coeficiente de variación fue de 6.94, 11.72 y 12.95, el grupo sigue siendo homogéneo. Como consecuencia de estos resultados se infiere que el programa fue eficiente.

Tabla N° 7 Medidas estadísticas de atención en actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización -Grupo control-Pre y post-test

Medidas estadísticas	Pre-test	Post-test
Media aritmética	22.45	22.70
Desviación estándar	4.42	4.41
Coeficiente de variación	19.71	19.43

Fuente: Guía de observación de atención en matemática



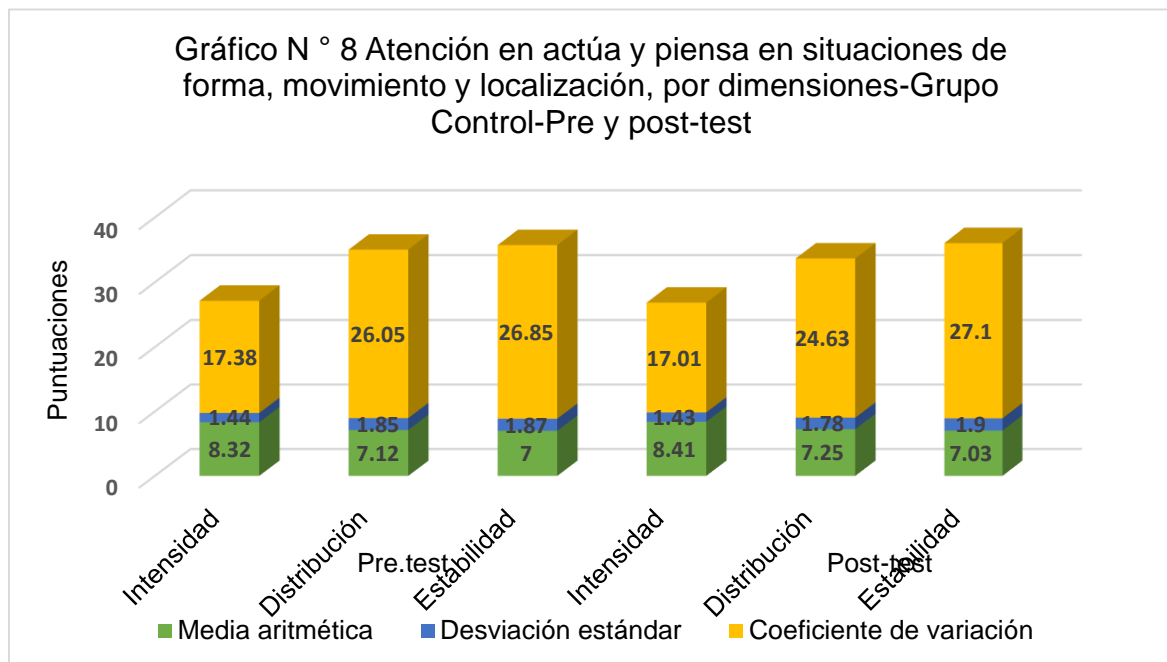
Fuente: Tabla 7

El grupo control obtuvo en el pre-test una media de 22.45 y en el post-test de 22.7, manteniéndose en el nivel bueno, la desviación estándar en ambos test de 4.41 y el coeficiente de variación de 19 puntos, siendo el grupo homogéneo. Estos resultados confirman la percepción del aprendizaje aceptable de los niños/as por parte de la docente.

Tabla N° 8 Medidas estadísticas de atención en actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización por dimensiones-Grupo Control-Pre y Post-test.

Medidas estadísticas	Pre-test			Post-test		
	Intensidad	Distribución	Estabilidad	Intensidad	Distribución	Estabilidad
Media aritmética	8.32	7.12	7.00	8.41	7.25	7.03
Desviación estándar	1.44	1.85	1.87	1.43	1.78	1.90
Coeficiente de variación	17.38	26.05	26.85	17.01	24.63	27.10

Fuente: Guía de observación de atención en matemática



Fuente: Tabla 8

Los resultados de atención en actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización, en las dimensiones de intensidad, distribución y estabilidad, la media obtenida en el pre y post-test indica que se encuentran en el nivel bueno, la desviación estándar es baja con relación a la media y el coeficiente de variación indican que los niños/as son homogéneos. Por lo tanto hay una apreciación de las aceptables estrategias que la docente aplica a los niños/as.

Comprobación de Hipótesis

Prueba T Grupo Experimental

Tabla 9 Prueba de muestras emparejadas

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par 1 Pre-test Post-test	-19,000	2,422	,435	-19,888	-18,112	-43,67	30	0,000

Fuente: Tablas 1 y 3

El resultado de la prueba "T" demuestran que hay un nivel de significancia de 0,000, el cual es menor a la significancia estandarizada de 0,05, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula

IV. DISCUSIÓN

El presente trabajo de investigación estuvo referido a aplicar un programa de juegos didácticos para desarrollar la atención en la competencia de matemática referida a actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización, la cual se dividió en tres dimensiones: intensidad, distribución y estabilidad; trabajando con un grupo experimental y otro control. El grupo experimental, en el pre-test, en intensidad, distribución y estabilidad, situándose en un nivel de proceso con el 52 %, 84 % y 87, %, por el contrario, en el nivel bueno hubieron cero estudiantes. En el post-test, las dimensiones intensidad, distribución y estabilidad lograron el nivel bueno con el 100 %, 97 % y 94 %, en el nivel de proceso hubieron cero estudiantes. (Tabla 2). Demostrando que el programa repercutió favorablemente en los niños/as. Lo cual se corrobora con Benites y Delgado (2012) quienes sostienen que las estrategias audiovisuales influyen significativamente en el mejoramiento de la atención y concentración de los niños. En el grupo control obtuvieron en las mencionadas dimensiones, tanto en el pre como en el post-test el nivel bueno. (Tabla 4). Pudiéndose apreciar que la docente realiza acertadamente sus sesiones de aprendizaje en los niños/as.

Con relación a las medidas estadísticas de atención en actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización por dimensiones, en el pre-test del grupo experimental, se obtuvo una media en intensidad, distribución y estabilidad de 3.61, 2.83 y 3.83, localizándose en el nivel de proceso, la desviación estándar fue de 1.02, 1.06 y 1.15, siendo alta en correlación a la media y el coeficiente de variación fue de 2.82, 3.76 y 6.29, siendo el grupo homogéneo. (Tabla 6). En el post-test, en las mismas dimensiones, la media fue de 9.61, 9.06 y 8.61 situándose en el nivel bueno; la desviación estándar fue de 0.66, 1.06 y 1.11, es baja con relación a la media y el coeficiente de variación fue de 6.94, 11.72 y 12.95, siendo el grupo homogéneo. (Tabla 6). La consecuencia de estos resultados demuestran que los niños/as desarrollaron la atención en actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización por la aplicación del programa. Confirmando con el

estudio de Angulo y Montenegro (2014) que al aplicar un taller musical a los niños de cuatro años lograron un aumento del nivel de atención y concentración, mejorando significativamente su aprendizaje dejando de lado la hiperactividad y el bajo interés observando hacia los estímulos visuales y auditivos presentados que mostraban antes de aplicar los talleres musicales. Los niños/as del grupo control, en el pre y post-test tuvieron una media que se ubica en el nivel bueno, la desviación estándar en baja con relación a la media y los resultados del coeficiente de variación indican que el grupo es homogéneo. Estos resultados positivos se reafirman la percepción de la docente sobre la acertada aplicación de sus sesiones de aprendizaje. (Tabla 8).

La prueba "T" con un nivel de significancia de 0,000, menor a la significancia estandarizada de 0,05 rechazando la hipótesis nula.

V. CONCLUSIONES

a. Los resultados del grupo experimental de la atención en actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización, en niños/as de cinco años, en el pre-test se ubicaron en el nivel de proceso con el 71 %, en el post-test pasaron al nivel bueno con el 97 %, este cambio de nivel es como consecuencia de la aplicación del programa. (Tabla 1).

b. Los resultados del grupo control de la atención en actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización, en niños/as de cinco años, en el pre y el post-test se ubicaron en el nivel bueno con el 61 %, la percepción de estos resultados es que la docente aplica estrategias pertinentes para el aprendizaje. (Tabla 3)

c. El resultado obtenido con la prueba "T" fue de un nivel de significancia de 0,000, menor que la significancia estandarizada de 0,05, rechazando la hipótesis nula, lo que quiere decir que el programa de juegos didácticos mejoró significativamente el desarrollo de la atención en el área de matemática, en niños/as de cinco años. (Tabla 9).

VI. RECOMENDACIONES

- a. La directora debe tener en cuenta los resultados de esta indagación para que las docentes de nivel pre-escolar lo apliquen en beneficio de los niños/as.
- b. Está demostrado que aplicando estrategias adecuadas los niños/as mejoran sus aprendizajes, por lo tanto, la directora debe desarrollar un taller para docentes sobre estrategias didácticas.
- c. Los padres deben colaborar con sus niños en su hogar con sus aprendizajes.

VII. REFERENCIAS:

- Angulo, L. & Montenegro, M. (2014). *Influencia de los talleres musicales en el desarrollo de la atención y concentración en los niños de 4 años del jardín de niños n° 215 de la ciudad de Trujillo en el año 2014*. (Tesis Licenciatura). Universidad Nacional de Trujillo, Perú.
- Araujo, H. (2012). *El juego y su valor didáctico*. Recuperado de http://es.slideshare.net/hugo_araujo/el-juego-como-estrategia-didctica-en-el-proceso-de-eseanza-y-aprendizaje.
- Arbieto, K. (2010). La atención. De: *Psicología de la educación para padres y profesionales*. [La atención es fundamental para el desarrollo del aprendizaje y la vida de los infantes] Recuperado de <http://www.psicopedagogia.com/atencion>
- Asociación Mundial de Educadores Infantiles (2016, junio 14). De: Congreso excelencia educativa 2016 + Educación AMEI-WAECE. [Buscar la excelencia en la educación de los infantes] Recuperado de <http://revistanuve.com/educacion-amei-waece-congreso-excelencia-educativa-2016/>.
- Ballesteros, S. (2014). La atención modifica el procesamiento de la información y la memoria implícita. *Acción Psicológica*, 11(1), 7-20.
- Bazán, S. (2013). *Las Estrategias de Prevención Educativa y el Trastorno por Déficit de la Atención con Hiperactividad en niños del Distrito de Paramonga 2011*. (Tesis de Maestría). Universidad San Martín de Porres, Lima, Perú.
- Benadava, Y. (2012). *Rompecabezas, entretenimiento muy beneficioso para niños*. Recuperado de <https://www.guioteca.com/entretencion-para-ninos/rompecabezas-entretencion-muy-beneficiosa-para-ninos>.
- Benites, A. & Delgado, H. (2012) *Estrategias audiovisuales para mejorar el nivel de atención y concentración*. (Tesis de Licenciatura). Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú.
- Berner, C. & Horta, J. (2010). *Procesos Psicológicos Básicos Atención*. (Tesis de Maestría). Universidad Mayor Temuco, Chile.
- Bustamante, P. (2011). *La importancia del uso de estrategias de aprendizaje en el desarrollo de procesos de enseñanza*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Católica Luis Amigó, Medellín, Colombia.

- Camargo, G. (2014). *Estadística*. Recuperado de <https://prezi.com/fj0mhigp6v4g/copy-of-estadistica/>
- Carolina, H. (2013). *Desarrollo de la motivación intrínseca y extrínseca con la metodología Montessori para mejorar la atención y concentración de los niños de Jardín 3 de la Fundación Gota de Leche*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional de Colombia, Santa Fe, Colombia.
- Centro Psicopedagógico LEOAB (2012). *Juegos o Actividades para trabajar la atención*. Recuperado de <http://centroleolab.blogspot.pe/2012/12/juegos-o-actividades-para-trabajar-la.html>
- Cook, R., Klein, M. & Tessier, A. (2011). *Encouraging the development of cognitive skills and literacy*. Upper Saddle River, NJ: Prentice
- Chacón, P. (2011). *El juego didáctico como enseñanza y aprendizaje ¿Cómo es en aula?* Recuperado de <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon/>
- Fermín, F. (2015). *Prueba de t de student*. Recuperado de <http://pruebatstudentf.blogspot.pe/>
- García, S. (1997). *Psicología de la Atención*. Madrid: Editorial Síntesis S.A.
- Huaytalla, L. (2010). *Las estrategias didácticas*. Recuperado de <https://es.slideshare.net/mobile/willyct9/estrategias-didcticas-5281176>
- Hurtado, C. (2012). Algunos factores relacionados con el TDHA en niños en edad escolar del distrito de Trujillo, Perú. *Neuropsiquiatra*, 75 (3), 78-79.
- Iparraguirre, J. (2014). *Influencia de los rompecabezas como material didáctico en el mejoramiento de la atención de los niños de 4 años de la I.E 1564 "Radiantes Capullitos", Trujillo, año 2014*. (Tesis Licenciatura) Universidad Nacional de Trujillo, Perú.
- López, A. (2014). *Déficit de atención e Hiperactividad en infantes del nivel inicial del distrito de Tambo-Huancayo*. (Tesis de Maestría). Universidad del Centro del Perú, Huancayo.
- López, A. & Vergaray, K. (2016). *Programa de canciones infantiles "Canta conmigo" para mejorar la atención en los niños de 4 años del J.N. N° 215 de la Ciudad de Trujillo*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional de Trujillo, Perú.
- MINEDU, (2015). *Rutas de Aprendizaje*. Lima: Metro color S.A.

- Moreno, Y. (2012). Teoría y práctica de la didáctica. Estrategias didácticas. Recuperado de <http://es.slideshare.net/mobile/Yibmoreno/estrategias-diddcticas-12941706>
- Moya, R. (2015). *Estadística y probabilidades*. Recuperado de www.unfv.edu.pe/facultades/fic/images/.../estadadistica_y_probabilidades_2015.pdf
- Olavarrieta, C. (2016). *Atención-Emoción*. Recuperado de <http://www.asociacioneducar.com/monografias-docente-eurociencias/c.olavarrieta>.
- Pacheco, J. (2016, marzo 02) De: Tangram los Problemas de Aprendizaje, Atención y Concentración [Los tangram pueden ayudar en el aprendizaje mejorando la atención y concentración de los niños]. Recuperado de <http://www.tangram.edu.pe/boletines/los-problemas-de-atencion-concentracion-y-aprendizaje-de-nuestros-hijos-y-alumnos>
- Piaget, J. (1986). *La teoría cognoscitiva*. Recuperado de <http://psicousfq.blogspot.pe/2012/12/teoria-cognoscitiva-de-jean-piaget.html>
- Quevedo, F. (marzo, 2011). Estadística aplicada a la investigación en salud. *Medwave*, 11(3).
- Quiroga, Y. (2013). *Ventajas fundamentales de los juegos didácticos*. Recuperado de <http://juegosintegralesdepreescolar.blogspot.pe/2013/09/ventajas-fundamentales-de-los-juegos.html>
- Rodríguez, H. (2010). *Potenciar la Atención de los niños y niñas del grado Kinder "A" del Jardín Infantil "Los Amigos de Paulita" a través de una Propuesta lúdico-pedagógica*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Libre, Colombia.
- Román, B. (2012). *Déficit de Atención en los niños de 5 a 6 años y su influencia en el proceso de aprendizaje en la Institución Educativa "Manuel Abad" año lectivo 2012*. (Tesis de Maestría). Universidad Central del Ecuador.
- Sánchez, A. (2015). *Fichas para estimular la atención*. Recuperado de <http://www.educapeques.com/estimulapeques/atencion-estimulapeques/fichas-para-estimular-atencion.html>
- Santos, J. (2013). *La atención en la edad Escolar*. Recuperado de <https://buleria.unileon.es/xmlui/bitstream/handle/10612/1109/3.-esis%20Jose%20Luis%20Santos%20Cela.pdf?sequence=3>

- Siebert, F. (2017, marzo 16). De: Origen y pronóstico del déficit atencional en niños. Universidad de Chile. [Se puede lograr tener un pronóstico de los déficits atencionales de los niños] Recuperado de <http://www.uchile.cl/noticias/131342/origenes-y-pronostico-del-deficit-atencional-en-ninos>
- Silva, R. (10 de abril 2014). ¿Tú hijo sufre déficit de atención? *El Comercio*. Recuperado de <http://elcomercio.pe/sociedad/lima/tu-hijo-sufre-deficit-atencion-noticia-1721756>
- Tovar, G. (2011, marzo 18). De: Estrategias didácticas. [Las estrategias didácticas y su uso son beneficiosas para el aprendizaje de los niños] Recuperado de <http://estrategiasgrecia.blogspot.pe/2011/03/l-estrategia-didactica.html?m=1>
- Vara, E. (2013). *La lógica matemática en educación infantil*. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/4002/1/TFG-G%20374.pdf>
- Vargas, C. (2015). *El juego en el aprendizaje*. Recuperado de <http://vinculando.org/educacion/juego-en-aprendizaje.html>
- Vygotsky, L. (1934). *Teoría constructivista del juego*. Recuperado de <http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.WSdej2InXqA>

ANEXOS

GUÍA DE OBSERVACIÓN SOBRE LA ATENCIÓN EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA
EN NIÑOS DE CINCO AÑOS

I.E: Jardín N° 215

FECHA:

APELLIDOS Y NOMBRES:

N°	ITEMS	SIEMPRE (2)	AVECES (1)	NUNCA (0)
	INTENSIDAD			
1	Se mantiene atento para relacionar características de los objetos o figuras que se le muestran			
2	Presta atención a la tarea que se le encarga para resolver problemas			
3	Observa con atención detalles de los objetos o figuras para explicar sus características.			
4	Muestra interés por realizar las actividades propuestas y explicar sus procedimientos y resultados.			
5	Se mantiene alerta para comparar cantidades de objetos en las actividades que se le propone			
	DISTRIBUCIÓN			
1	Atiende a las indicaciones y busca estrategias de solución para la cumplir la actividad que se le propone			
2	Responde a diferentes tareas que se le encargan al reconocer elementos que se repiten y expresar comparación de cantidades			

N°	ITEMS	SIEMPRE (2)	AVECES (1)	NUNCA (0)
3	Conserva su atención al usar estrategias de ensayo error y emplear croquis para resolver problemas			
4	Solo atiende a una actividad para lograr solucionar el problema o la actividad planteada.			
5	Realiza observaciones y comparaciones de objetos o imágenes que se le muestra en las actividades que debe realizar			
	ESTABILIDAD			
1	Atiende durante un largo periodo de tiempo para resolver las actividades propuestas			
2	Mantiene su atención para identificar y comparar características de los objetos o figuras que se le muestren			
3	Se interesa por una actividad en un tiempo prolongado para relacionar y explicar características de los objetos de su entorno			
4	Conserva la debida atención para cumplir con las actividades propuestas.			
5	Sostiene la atención para cumplir con las actividades y lograr explicar sus propuestas y resultados.			
Total				

FORMATO PARA VALIDAR EL INSTRUMENTO

VARIABLE: ATENCIÓN EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEM	OPCIÓN DE RESPUESTA			RELACIÓN				OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN	
			S (2)	A (1)	N (0)	DIMENSIÓN CON VARIABLE (SI/NO)	INDICADOR CON DIMENSIÓN (SI/NO)	ITEM CON INDICADOR (SI/NO)	ITEM CON OPC DE RESPTA (SI/NO)		
INTENSIDAD	Se mantiene alerta a las indicaciones que recibe para cumplir una actividad matemática	Nº	TEXTO								
		1	Se mantiene atento para relacionar características de los objetos o figuras que se le muestra				SI	SI	SI	SI	
		2	Presta atención a la tarea que se le indica para resolver problemas				SI	SI	SI	SI	
		3	Se mantiene alerta para comparar cantidades de objetos en las actividades que se le propone				SI	SI	SI	SI	
		4	Observa con atención detalles de los objetos o figuras para explicar sus características				SI	SI	SI	SI	
	Realiza una observación detallada de los objetos o figuras que se le muestran para identificar características y explicar procedimientos y resultados	5	Muestra interés por realizar las actividades propuestas y explicar sus procedimientos y resultados				SI	SI	SI	SI	

								SI	SI	SI	SI	
13	Sostiene la atención para cumplir con las actividades logrando explicar sus propuestas y resultados							SI	SI	SI	SI	
14	Se interesa por una actividad en un tiempo prolongado para relacionar y explicar características de los objetos de su entorno							SI	SI	SI	SI	
15	Conserva la debida atención para cumplir con las actividades propuestas							SI	SI	SI	SI	
	Muestra interés para desarrollar las actividades que se le piden											


APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR		<i>Santos Suite Buitre Unidad</i>	¿RECOMIENDA SU APLICACION? (SI/NO)
TÍTULO	<i>Profesora Educación Inicial</i>	FIRMA	<i>Deniad Santos</i> Deniad Santos-Quito MG. EDUCACIÓN INICIAL
GRADO	<i>Maestría Psicología Educativa</i>		

FORMATO PARA VALIDAR EL INSTRUMENTO

VARIABLE: ATENCIÓN EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEM	OPCIÓN DE RESPUESTA			RELACIÓN				OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN	
			S (2)	A (1)	N (0)	DIMENSIÓN CON VARIABLE (SI/NO)	INDICADOR CON DIMENSIÓN (SI/NO)	ITEM CON INDICADOR (SI/NO)	ITEM CON OPC DE RESPSTA (SI/NO)		
INTENSIDAD	Se mantiene alerta a las indicaciones que recibe para cumplir una actividad matemática	Nº	TEXTO								
		1	Se mantiene atento para relacionar características de los objetos o figuras que se le muestra				SI	SI	SI	SI	
		2	Presta atención a la tarea que se le indica para resolver problemas				SI	SI	SI	SI	
		3	Se mantiene alerta para comparar cantidades de objetos en las actividades que se le propone				SI	SI	SI	SI	
		4	Observa con atención detalles de los objetos o figuras para explicar sus características				SI	SI	SI	SI	
	Realiza una observación detallada de los objetos o figuras que se le muestran para identificar características y explicar procedimientos y resultados	5	Muestra interés por realizar las actividades propuestas y explicar sus procedimientos y resultados				SI	SI	SI	SI	

	13	Sostiene la atención para cumplir con las actividades logrando explicar sus propuestas y resultados	SI	SI	SI	SI												
	14	Se interesa por una actividad en un tiempo prolongado para relacionar y explicar características de los objetos de su entorno	SI	SI	SI	SI												
Muestra interés para desarrollar las actividades que se le pidan	15	Conserva la debida atención para cumplir con las actividades propuestas	SI	SI	SI	SI												


APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR	Gallo Calderón, Clara	¿RECOMIENDA SU APLICACIÓN? (SI/NO)	SI
TÍTULO	Licenciada en Educación Inicial	FIRMA	 Clara Gallo Calderón Educación Inicial
GRADO	Licenciada		

FORMATO PARA VALIDAR EL INSTRUMENTO

VARIABLE: ATENCIÓN EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEM	OPCIÓN DE RESPUESTA			RELACIÓN				OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN	
			S (2)	A (1)	N (0)	DIMENSIÓN CON VARIABLE (SI/NO)	INDICADOR CON DIMENSIÓN (SI/NO)	ITEM CON INDICADOR (SI/NO)	ITEM CON OPC DE RESPSTA (SI/NO)		
		Nº	TEXTO								
	Se mantiene alerta a las indicaciones que recibe para cumplir una actividad matemática	1	Se mantiene atento para relacionar características de los objetos o figuras que se le muestra				SI	SI	SI	SI	
		2	Presta atención a la tarea que se le indica para resolver problemas				SI	SI	SI	SI	
INTENSIDAD		3	Se mantiene alerta para comparar cantidades de objetos en las actividades que se le propone				SI	SI	SI	SI	
	Realiza una observación detallada de los objetos o figuras que se le muestran para identificar características y explicar procedimientos y resultados	4	Observa con atención detalles de los objetos o figuras para explicar sus características				SI	SI	SI	SI	
		5	Muestra interés por realizar las actividades propuestas y explicar sus procedimientos y resultados				SI	SI	SI	SI	

								SI	SI	SI	SI
								SI	SI	SI	SI
13	Sostiene la atención para cumplir con las actividades logrando explicar sus propuestas y resultados							SI	SI	SI	SI
14	Muestra interés para desarrollar las actividades que se le pidan	Se interesa por una actividad en un tiempo prolongado para relacionar y explicar características de los objetos de su entorno						SI	SI	SI	SI
15		Conserva la debida atención para cumplir con las actividades propuestas						SI	SI	SI	SI

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR	PEREDA QUIROZ ROSALINDO VIOLEYA		¿RECOMIENDA SU APLICACIÓN? (SI/NO)
TÍTULO	ESPECIALISTA EN COMUN. Y MAT.		FIRMA
GRADO	MAGISTER.		

Rosalinda Quiroz
MAGISTER

PROGRAMA

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Título: “Programa Juegos Didácticos para desarrollar la atención en el área de matemática en niños y niñas de cinco años”

1.2 Institución Educativa: Jardín N° 215

1.3 Edad: 5 años

1.4 Sección: Fucsia

1.5 Área: Matemática

1.6 Duración: Mayo - junio

1.7 Lugar: Trujillo

1.8 Distrito: Trujillo

1.9 Investigadora: Muñoz Chávez Denís Iveth

II. FUNDAMENTACIÓN:

La noción del programa juegos didácticos para desarrollar la atención se fundamenta en dos teorías que permiten concebir el taller como una herramienta para la enseñanza y aprendizaje.

Araujo (2012) sostiene que el juego didáctico es usado como herramienta que privilegiada para facilitar procesos de enseñanza y aprendizaje; combinado distintos aspectos: participación, dinamismo, entrenamiento, retroalimentación, iniciativa y competencia.

Asociación Mundial de Educadores Infantiles (2016) dice que la atención de los niños a inicios de la etapa infantil, es manifestada según sus intereses con los objetos que los rodean y a las acciones realizadas con ellos.

III. OBJETIVOS:

3.1. OBJETIVO GENERAL:

3.1.1. Desarrollar la atención a través del programa juegos didácticos en el área de matemática en los niños(as) de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 215.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

3.2.1. Conseguir que los niños y niñas desarrollen la atención; durante la labor individual y en equipo en el desarrollo de los juegos didácticos.

3.2.2. Planificar, implementar, ejecutar y evaluar un conjunto de sesiones de aprendizaje empleando diferentes “Juegos Didácticos” para desarrollar la atención en el área de matemática.

IV. CONTENIDOS CURRICULARES A DESARROLLAR

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	DIMENSIONES	ITEMS
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	Matematiza situaciones	Realiza una observación detallada de los objetos o figuras que se le muestran para identificar características y explicar procedimientos y resultados	Intensidad	Observa con atención detalles de los objetos o figuras para explicar sus características.
				Muestra interés por realizar actividades propuestas y explicar procedimientos y resultados.
		Se mantiene alerta a las indicaciones que recibe para cumplir una actividad matemática		Se mantiene atento para relacionar características de los objetos o figuras que se le muestran.
				Presta atención a la tarea que se le indica para resolver problemas.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	DIMENSIONES	ITEMS
				Se mantiene alerta para comparar cantidades de objetos en las actividades que se le propone.
	Elabora y usa estrategias	Mantiene su atención durante un largo periodo de tiempo para realizar las actividades propuestas	Estabilidad	Atiende durante un largo periodo de tiempo al resolver las actividades propuestas.
				Mantiene su atención para identificar y comparar características de los objetos o figuras que se le muestre. Sostiene la atención para cumplir con las actividades logrando explicar sus propuestas y resultados.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	DIMENSIONES	ITEMS
		Muestra interés por desarrollar las actividades que se le pidan		Se interesa por una actividad en un tiempo prolongado para relacionar y explicar características de los objetos de su entorno.
				Conserva la debida atención para cumplir con las actividades propuestas.
		Utiliza como estrategia dos tareas al mismo tiempo para solucionar problemas y cumplir con las actividades propuestas		Atiende a las indicaciones y busca estrategias de solución para cumplir con la actividad que se le propone.
				Responde a diferentes tareas que se le proponga al reconocer elementos que se repiten y expresar comparación de cantidades.
			Distribución	Realiza observaciones y

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	DIMENSIONES	ITEMS
				comparaciones en los objetos en objetos o imágenes que se le muestre.
		Cumple con diferentes tareas propuestas elaborando y usando estrategias para solucionar problemas		Conserva su atención al usar estrategias de ensayo error y emplear croquis o diagramas para resolver problemas.
				Solo atiende a una actividad para lograr solucionar el problema propuesto.

V. METODOLOGÍA

La secuencia metodológica que se propone es la siguiente:

La aplicación del juego de los rompecabezas va a ayudar a desarrollar la dimensión estabilidad de la atención, puesto que para poder armar un rompecabezas se requiere juntar piezas, compararlas, usar una discriminación y agudeza visual de las piezas, etc, y para ello es necesario mantener la estabilidad de la atención.

La aplicación del juego de encontrar diferencias va ayudar a desarrollar la dimensión estabilidad e intensidad, puesto que para lograr identificar números, figuras,

diferenciarlas, observar las características, es necesario que la atención se mantenga estable y haya uso de una intensidad.

La aplicación del juego laberintos va ayudar a desarrollar la dimensión estabilidad, ya que para resolver los laberintos es necesario emplear una atención estable que permita observar analíticamente y encontrar la solución.

VI. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Nombre de las actividades del Taller	Estrategias	CRONOGRAMA									
		MESES									
		ABRIL				MAYO				JUNIO	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1. Elaboración del Programa “Juegos Didácticos”											
2. Autorización para la aplicación del Programa “Juegos Didácticos” en la Institución Educativa N°215-Trujillo											
3. Aplicación del Pre Test											
4. Desarrollo de la Sesión N° 1 “Laberinto para jugar”	Laberinto										
5. Desarrollo de la Sesión N° 2 “Solucionando laberintos”	Laberinto										
6. Desarrollo de la Sesión N° 3 “Aprendo con los laberintos”	Laberinto										

Sesión de Aprendizaje N°1



SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa: Jardín 215
- 1.2 Sección y Edad: Fucsia / 5 años
- 1.3 Docente de aula: Stephanie Zavaleta Reyes
- 1.4 Practicante: Denís Iveth Muñoz Chavez
- 1.5 Práctica Pre profesional Terminal: II
- 1.6 Ciclo: X
- 1.7 Nombre de la Unidad Didáctica: Mis dos familias
- 1.8 Duración de la Sesión de Aprendizaje: 45'
- 1.9 Fecha: 16/05/17

II. PROCESOS

- 2.1 Nombre de la sesión de aprendizaje: "Laberintos para jugar"
- 2.2 Intención o propósito de la sesión: que los niños usen estrategias para solucionar dificultades planteadas en la actividad
- 2.3 Aprendizajes Esperados:

ÁREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones forma	Elabora y usa estrategias	Utiliza como estrategia dos tareas al mismo

	,movimiento y localización		tiempo para solucionar problemas y cumplir con las actividades propuestas
VALOR	ACTITUDES		
Responsabilidad	Es responsable al realizar tareas encomendadas durante la clase		
Respeto	Muestra respeto a sus compañeros durante la clase		
PRINCIPIOS	El juego es una situación versátil y promotora del desarrollo mental del niño. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace mediante el juego de modo consciente, entretenido y sin ninguna dificultad; es a través del juego que el infante edifica su aprendizaje y su propia realidad social y cultural.		
Juego			
Movimiento	Todos los niños y niñas requieren de ser libres de moverse para lograr desplazarse, expresar emociones, aprender a pensar y cimentar su pensamiento. El movimiento es fuertemente importante ya que es la forma exclusiva del niño para expresarse, comunicarse y, por tanto, desarrollarse integralmente. Admite que los niños puedan desarrollar colosalmente su motricidad, estando continuamente interactuando con el ambiente partiendo de la necesidad de desafiar retos y forjar su competencia y destrezas a partir de sus propias posibilidades.		

2.4 Secuencia didáctica:

Procesos Pedagógicos	Momentos	Estrategias	Recursos Didácticos	Tiempo
<p>Saberes previos Motivación</p> <p>Problematización</p> <p>Propósito y organización</p>	Inicio	<p>¿Sabes que es un laberinto? ¿Cómo podemos solucionar un laberinto?</p> <p>Se dirá a los niños que el día de hoy vamos a usar estrategias para solucionar los laberintos que haremos durante la actividad Se establecerán las normas, y se les comunica que para realizar las actividades de la clase trabajaremos en pares; también que serán evaluados durante toda la clase según la participación que tengan en el desarrollo de las actividades.</p>		5'
Gestión y acompañamiento	Desarrollo	<p>Procesos didácticos del área</p> <p>Comprensión del problema: Se dialogará con los niños sobre las imágenes que observen y la consigna del laberinto, y se establecerá un tiempo para lograr resolver el laberinto.</p> <p>Búsqueda de la estrategia: Luego se preguntará a los niños: ¿Podremos resolver el laberinto? ¿Cómo podemos resolverlo? ¿Qué podemos utilizar para resolverlo? Se irán anotando sus respuestas en la pizarra</p> <p>Representación: Concreto: Los niños reciben material concreto para ello tendrán que observar bien la forma del laberinto y buscar estrategias de solución.</p>	<p>Imágenes Laberintos</p> <p>Laberintos Plumones</p>	30'

Evaluación		<p>Formalización: Los niños verbalizan el trabajo que realizaron durante la actividad, explicando que estrategias usaron para resolver el laberinto.</p> <p>Reflexión: Contrastan los saberes previos con el aprendizaje. Responden a las interrogantes: ¿Qué es un laberinto? ¿Cómo se puede resolver un laberinto? ¿Les gustó jugar con los laberintos?</p> <p>Transferencia: ¿Qué otros laberintos podemos resolver?</p>		
	Cierre	La maestra evalúa a los niños durante el proceso de la sesión y finalmente plasma los resultados en una guía de observación	Guía de observación	10'

2.5 Diseño de evaluación

INDICADORES		PROCEDIMIENTO	INSTRUMENTO	ESCALA		
				A	B	C
Utiliza como estrategia dos tareas al mismo tiempo para solucionar problemas y cumplir con las actividades propuestas		Observación sistemática	Guía de observación			
ACTITUDES				ESCALA		
Responsabilidad	Es responsable al realizar tareas encomendadas durante la clase Muestra respeto a sus compañeros durante la clase	Observación sistemática	Guía de observación	A	B	C
Respeto						

III. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS: Citar N° de pág. autor o autores

Rutas de matemática, pág. 8-11

Principios orientadores, pag.3-6, Julia Rebaza

IV. ANEXOS:

4.1 Sustento teórico del área

ÁREA DE MATEMÁTICA

¿PORQUÉ INSTRUIRSE CON LA MATEMÁTICA?

Porque se hace presente en nuestra vida cotidiana y requerimos de ella para desenvolvemos, es decir, está vigente en las actividades familiares, sociales, culturales a los que estamos expuestos.

La matemática es una actividad netamente humana la cual está orientada a la resolución de problemas del entorno que le acontecen al hombre, de tal manera que el tener un entendimiento matemático apropiado consiente participar en el mundo que nos rodea.

LA MATEMÁTICA INICIA UNA PARTICIPACIÓN CIUDADANA QUE SOLICITA TOMA DE DECISIONES CON RESPONSABILIDAD

El ejercicio de la ciudadanía envuelve conocer más allá de las cuatro operaciones, insta el conocimiento de los números en los diferentes contextos, la interpretación de datos estadísticos, la expresión del cambio, las leyes del azar, etc., en circunstancias como los procesos electorales, el consumo, la economía, los juegos, entre otras.

¿PARA QUÉ APRENDER MATEMÁTICA?

La finalidad que tiene en el currículo es la de acrecentar formas de actuar y pensar matemáticamente en situaciones que consientan a los estudiantes interpretar e intervenir en la realidad partiendo de la intuición, planteando supuestos, conjeturas e hipótesis, arraigarse de inferencias y deduciendo, argumentando y demostrando; poder así comunicarse y ejercer otras habilidades, así mismo emplear el desarrollo de metodologías que se usen para ordenar, cuantificar, midiendo hechos y fenómenos de la realidad lo que permite intervenir conscientemente sobre ella.

PRINCIPIOS

Principio de Juego: se dice que el juego es una condición cambiante y más que eso, impulsora del desarrollo mental del niño. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace a través del juego, de manera consciente, divertida y sin contratiempos, pues el juego busca construir el aprendizaje y la propia realidad social y cultural.

Principio de Movimiento: los pequeños necesitan de libertad de movimiento para desplazarse, expresar sus emociones, aprender a pensar. El movimiento cumple un rol importante porque responde a la forma privativa que disfruta el niño de ser y estar en el mundo y de comunicarse, expresar además de desarrollarse integralmente.

LOS LABERINTOS

Conforman actividades atrayentes que se usan para iniciar el desarrollo de habilidades motoras finas. La definición de los laberintos circunscribe una escala de actividades que son utilizables para que los niños de preescolar sean capaces de resolver problemas y poner en práctica sus habilidades matemáticas.

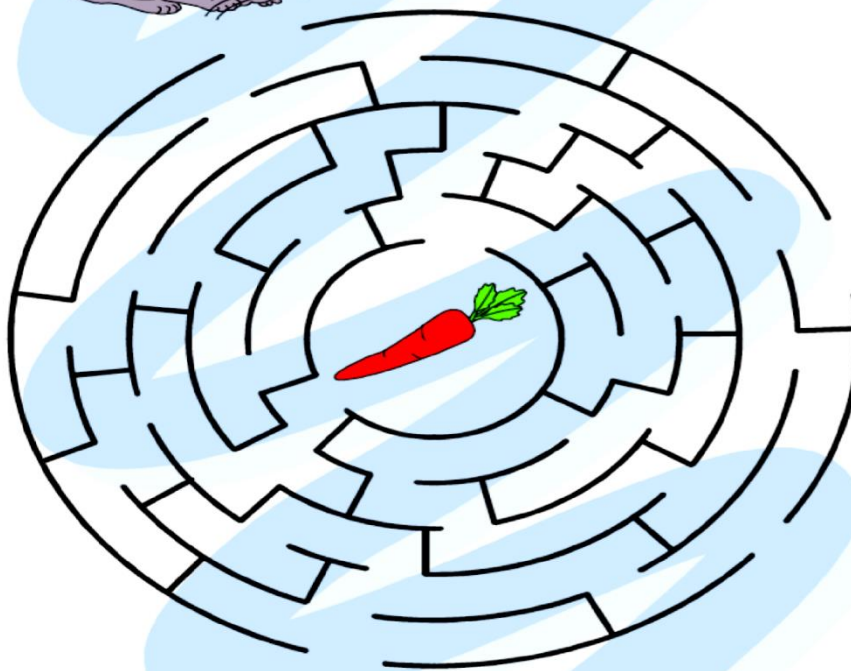
Los laberintos pueden utilizarse para inspirar a un niño a contar, tradicionalmente están alterados y un estudiante puede delinear un trazado de inicio a fin contando de uno en uno, en 10 o hasta 100, con estas actividades se puede reforzar las habilidades del conteo.

4.3 Materiales para la docente y el niño

LABERINTO PARA JUGAR

Nombre del niño/a:

Lámina 21
A partir de 5 años



Ayuda al conejo a encontrar el camino que le llevará hasta la zanahoria.

Sesión de Aprendizaje N°2



SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 2

II.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa: Jardín 215
- 1.2 Sección y Edad: Fucsia / 5 años
- 1.3 Docente de aula: Zavaleta Reyes Stephanie
- 1.4 Practicante: Denís Iveth Muñoz Chavez
- 1.5 Práctica Pre profesional Terminal: II
- 1.6 Ciclo: X
- 1.7 Nombre de la Unidad Didáctica: Mis dos familias
- 1.8 Duración de la Sesión de Aprendizaje: 45'
- 1.9 Fecha: 25/05/17

II. PROCESOS

- 2.1 Nombre de la sesión de aprendizaje: “Encuentro las diferencias”
- 2.2 Intención o propósito de la sesión: que los niños logren localizar las diferencias en las imágenes que se les presente manteniendo su atención fijada
- 2.3 Aprendizajes Esperados:

ÁREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones forma	Elabora y usa estrategias	Mantiene su atención durante un largo periodo de

	,movimiento y localización		tiempo para realizar las actividades propuestas
VALOR	ACTITUDES		
Responsabilidad	Es responsable al realizar tareas encomendadas durante la clase		
Respeto	Muestra respeto a sus compañeros durante la clase		
PRINCIPIOS	El juego impulsa el desarrollo mental de los niños; habilidades como la atención y la memoria se crea en el juego, de modo consciente, divertido y sin plantearse dificultades. Se puede decir que está basada en la teoría constructivista puesto que a través del juego es que el niño logra construir sus aprendizajes. Llevando a cabo un juego social los niños pueden extender su capacidad de comprender la realidad de su entorno social acrecentando perenemente lo que se conoce como "zona de desarrollo próximo"		
Juego			
Movimiento	Los infantes necesitan ser libres para trasladarse, expresar emociones y construir su pensamiento. El movimiento es de gran importancia porque es la forma prodigiosa que tiene el niño para lograr expresarse, comunicarse, llevándose a cabo un desarrollo integral, además habilita para que los niños desarrollen al máximo su motricidad; pensando, actuando, en perene interacción con el contexto, partiendo de la necesidad de afrontar retos y volverse competente.		

2.4 Secuencia didáctica:

Procesos Pedagógicos	Momentos	Estrategias	Recursos Didácticos	Tiempo
<p>Saberes previos</p> <p>Motivación</p> <p>Problematización</p> <p>Propósito y organización</p>	Inicio	<p>¿Qué hicimos la clase pasada?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Qué necesito usar para observar?</p> <p>¿Cómo puedo diferenciar una imagen de otra?</p> <p>Se dirá a los niños que el día de hoy vamos a jugar a encontrar las diferencias entre imágenes</p> <p>Se establecerán las normas, y se les comunica que para realizar las actividades de la clase trabajaremos individualmente; también que serán evaluados durante toda la clase según la participación que tengan en el desarrollo de las actividades.</p>		5'
Gestión y acompañamiento	Desarrollo	<p>Procesos didácticos del área</p> <p>Comprensión del problema: Se dialogará con los niños sobre la imagen que se les presentará y se les propondrá consignas de acuerdo a la imagen.</p> <p>Búsqueda de la estrategia: Luego se preguntará a los niños: ¿Cómo podemos encontrar las diferencias? ¿Qué materiales puedo usar para marcarlas? Se irán anotando sus respuestas en la pizarra</p> <p>Representación: Vivencial: se pedirá que dos niños se coloquen al frente y el resto de niños observaran a sus compañeros para encontrar 5 diferencias entre sus dos compañeros, se les brindará una</p>	Imagen	30'

Evaluación		<p>x de papel para que pueden marcar la diferencia que encuentren.</p> <p>Pictórica: Los niños reciben la hoja de la imagen y tendrán que observarla bien, diferenciar características, e identificar las diferencias.</p> <p>Formalización: Los niños verbalizan el trabajo que realizaron durante la actividad.</p> <p>Reflexión: Contrastan los saberes previos con lo aprendido. Responden a las interrogantes: ¿Cómo lograron encontrar las diferencias? ¿Fue fácil o difícil lograrlo?</p> <p>Transferencia: ¿Con qué otras cosas podemos jugar a encontrar las diferencias?</p>		
	Cierre	La maestra evalúa a los niños durante el proceso de la sesión y finalmente plasma los resultados en una guía de observación	Guía de observación	10'

2.5 Diseño de evaluación

INDICADORES		PROCEDIMIENTO	INSTRUMENTO	ESCALA		
				A	B	C
Mantiene su atención durante un largo periodo de tiempo para realizar las actividades propuestas.		Observación sistemática	Guía de observación			
ACTITUDES				ESCALA		
Responsabilidad	Es responsable al realizar tareas encomendadas durante la clase Muestra respeto a sus compañeros durante la clase	Observación sistemática	Guía de observación	A	B	C
Respeto						

III. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS: Citar N° de pág. autor o autores

Rutas de matemática, pág. 8-11

Principios orientadores, pag.3-6, Julia Rebaza

IV. ANEXOS:

4.1 Sustento teórico del área

ÁREA DE MATEMÁTICA

¿PORQUÉ APRENDER MATEMÁTICA?

Porque está expuesto en nuestro vivir diario y nos vemos obligados a recurrir a ella para poder desplegarlos en actividades familiares, sociales y culturales.

Está caracterizada por ser una actividad conducente a la resolución de problemas que le ocurren al individuo en su quehacer sobre el medio que lo rodea, de modo que, el poseer un entendimiento y desenvolvimiento matemático adecuado asiente asociarse en el contexto.

¿PARA QUÉ APRENDER MATEMÁTICA?

El objetivo que tiene la matemática es acrecentar formas de ejercer y especular matemáticamente en otras situaciones que le admitan a los niños llegar a intervenir en la realidad haciendo uso de la intuición, plantear hipótesis, realizar deducciones, así como la mejora de métodos que sean utilizables para ordenar, cuantificar, midiendo hechos y fenómenos de la realidad e inmiscuirse sobre ella, también decimos que la matemática no solo sirve para la enseñanza de números, formas, colores, si no que mejor aún ayuda a las numerosas formas de razonar, comunicar, replicar y plantear estrategias en el contexto para ayudar a resolver problemáticas .

PRINCIPIOS

Principio de Juego: El juego ayuda a impulsar el desarrollo mental del niño, porque es a través del juego que se erige su aprendizaje; al jugar con otros niños amplía su capacidad de entender la realidad de su entorno social.

Principio de Movimiento: para los niños es sumamente necesario tener la libertad de poder moverse de esa forma es que pueden expresar emociones, aprender a pensar y construir su pensamiento. Además es una forma específica que el niño posee de ser y estar en el mundo y desarrollarse integralmente. El poder moverse es necesario puesto que permite que los niños mejoren al máximo su motricidad; pensando, actuando y sintiendo paralelamente, en relación con el medio que los rodea.

ENCONTRAR LAS DIFERENCIAS

Esta clase de actividad estimula el razonamiento perceptual y la atención, pues cuando los infantes están ejecutando este tipo de juego están:

- Desarrollando y potenciando su capacidad de atención, concentración, memoria, perseverancia y autocontrol
- Ejerciendo su psicomotricidad fina
- Fortificando aprendizajes: números, letras, etc.
- Al mismo tiempo que tiende a entretener, este tipo de actividad proporciona un nivel de autosatisfacción cuando logran finalizar adecuadamente cualquier actividad que se les propone de acuerdo a su edad.

4.3. Materiales para la docente y el niño

Tema: Encuentro las diferencias

5
AÑOS

Nombre:

- Observa los dibujos, busca las 5 diferencias entre las ilustraciones y enciérralas.



¿Cómo lo he hecho?



Sesión de Aprendizaje N°3



SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 3

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa: Jardín 215
- 1.2 Sección y Edad: Fucsia / 5 años
- 1.3 Docente de aula: Zavaleta Reyes Stephanie
- 1.4 Practicante: Denís Iveth Muñoz Chavez
- 1.5 Práctica Pre profesional Terminal: II
- 1.6 Ciclo: X
- 1.7 Nombre de la Unidad Didáctica: ¿Cómo soy?
- 1.8 Duración de la Sesión de Aprendizaje: 45'
- 1.9 Fecha: 06/06/17

II. PROCESOS

- 2.1 Nombre de la sesión de aprendizaje: "Me divierto armando figuras"
- 2.2 Intención o propósito de la sesión: que los niños y niñas se mantengan alerta a las indicaciones para lograr armar figuras.
- 2.3 Aprendizajes Esperados:

ÁREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones forma	Matematiza situaciones	Se mantiene alerta a las indicaciones que recibe para cumplir

	,movimiento y localización		una actividad matemática
VALOR	ACTITUDES		
Responsabilidad	Es responsable al realizar tareas encomendadas durante la clase		
Solidaridad	Muestra solidaridad al compartir y ayudar a sus compañeros durante la clase		
PRINCIPIOS	El juego es una de las formas más impulsoras del desarrollo mental del niño; centralizar la atención, memorizar y recordar se hace con ayuda del juego, de forma consciente, entretenida y sin conflictos. Al jugar con otros niños es que se permite ampliar su capacidad de comprender la realidad de su entorno socio-natural.		
Juego			
Movimiento	Todo niño y niña demanda poseer libertad para moverse y desplazarse; articular sus emociones, instruirse para llegar a componer su propio pensamiento. Decimos que el movimiento es de gran importancia porque es la forma individual que el niño conserva para comunicarse y desarrollarse integralmente, mediante el movimiento es que desarrollan su motricidad; pensando, actuando y sintiendo, interactuando con el contexto, partiendo de la exigencia para afrontar desafíos y ser competente.		

2.4 Secuencia didáctica:

Procesos Pedagógicos	Momentos	Estrategias	Recursos Didácticos	Tiempo
<p>Saberes previos</p> <p>Motivación</p> <p>Problematización</p> <p>Propósito y organización</p>	Inicio	<p>Se recordará con los niños lo que se trabajó anteriormente: ¿Qué hicimos la clase pasada? ¿Saben armar figuras? ¿Cómo podemos armar figuras? ¿Qué podemos utilizar?</p> <p>Se dirá a los niños que el día de hoy vamos a armar figuras manteniéndonos atentos a las indicaciones.</p> <p>Se establecerán las normas, y se les comunica que para realizar las actividades de la clase trabajaremos en grupos y también individualmente; también que serán evaluados durante toda la clase según la participación que tengan en el desarrollo de las actividades.</p>		5'
Gestión y acompañamiento	Desarrollo	<p>Procesos didácticos del área</p> <p>Comprensión del problema: Se dirá a los niños que vamos a armar unas figuras y para ello se les repartirá a los niños un sobre de las figuras que formaran y se les indicará que tendrán un determinado tiempo para lograr armar las figuras.</p> <p>Búsqueda de la estrategia: Luego se preguntará a los niños: ¿Cómo podemos armar las figuras? ¿Cuántas fichas necesitaré para armarlas?</p> <p>Representación:</p> <p>Vivencial: Se les repartirá un collar a los niños con partes de las piezas de rompecabezas, jugaremos “canasta revuelta” para</p>	<p>Sobre Imágenes</p> <p>Collar</p>	

		<p>Reconocer y agruparse según las piezas, luego formaran la pieza de su grupo con su cuerpo.</p> <p>Concreto: Los niños reciben material concreto (distintas fichas de figuras) para ello, se les repartirá a cada uno un sobre que contendrá distintas piezas las cuales tendrán que observar, diferenciar formas, características y armar las figuras que les tocó después de cumplido el tiempo dado, se les preguntará a los niños: ¿Qué imagen hay en el rompecabezas armado? ¿Conocen a esas figuras? ¿Todas son iguales?</p> <p>Formalización: Los niños verbalizan el trabajo que realizaron durante la actividad, que estrategias usaron para lograr armar las figuras del rompecabezas</p> <p>Reflexión: Contrastan los saberes previos con lo aprendido. Responden a las interrogantes: ¿Cómo lograron armar las figuras? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Les gustó armar esas figuras?</p> <p>Transferencia: ¿Qué otras cosas podemos usar para armar figuras?</p>	Rompecabezas	30'
Evaluación	Cierre	La maestra evalúa a los niños durante el proceso de la sesión y finalmente plasma los resultados en una guía de observación	Guía de observación	10'

2.5 Diseño de evaluación

INDICADORES		PROCEDIMIENTO	INSTRUMENTO	ESCALA		
				A	B	C
Se mantiene alerta a las indicaciones que recibe para cumplir una actividad matemática		Observación sistemática	Guía de observación			
ACTITUDES				ESCALA		
Responsabilidad	Es responsable al realizar tareas encomendadas durante la clase Muestra solidaridad al compartir y ayudar a sus compañeros durante la clase	Observación sistemática	Guía de observación	A	B	C
Solidaridad						

III. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS: Citar N° de pág. autor o autores

Rutas de matemática, pág. 8-11

Principios orientadores, pag.3-6, Julia Rebaza

IV. ANEXOS:

4.1 Sustento teórico del área

ÁREA DE MATEMÁTICA

¿PORQUÉ APRENDER MATEMÁTICA?

Porque es parte de nuestra vida habitual y solicitamos de ella para desplegarlos en aspectos ya sean familiares o sociales.

La característica fundamental de la matemática está orientada a la resolución de problemas, de modo que, al ostentar un entendimiento y una difusión matemática de manera correcta, permite ser parte del medio en el que vivimos.

LA MATEMÁTICA SUSCITA UNA PARTICIPACIÓN QUE REQUIERE TOMA DE DECISIONES CONSCIENTES

Para poder desenvolvemos en el medio que nos asedia, es necesario saber más que simples operaciones matemáticas, se necesita más aun, comprender totalmente los números en sus diversas formas, interpretar datos estadísticos, etc. Para ser empleadas en situaciones cotidianas de la vida, actuando de forma responsable y favoreciendo a la sociedad.

¿PARA QUÉ APRENDER MATEMÁTICA?

La intención es desarrollar formas de actuar y pensar matemáticamente en escenarios que permitan a los niños explicar e inmiscuirse en la realidad a partir de la intuición, usar hipótesis, haciendo presunciones, análisis y demostraciones; así también llegar a desarrollar y valerse de métodos que sirvan para ordenar, cuantificar y medir hechos del entorno e intervenir en él. En ese contenido, decimos que la matemática busca que el individuo emplee diversas formas de actuar, resolver, informar, cuestionar e instaurar estrategias

PRINCIPIOS

Principio de Juego: El juego es un hecho que impulsa el proceso mental del niño. Habilidades como la atención, la memoria se manifiesta en el juego, en condición sensata, amena y sin ningún trance. Basada en una teoría constructivista en la que, mediante el juego se establece su aprendizaje y realidad social y cultural.

Principio de Movimiento: Todo infante tiene la exigencia de ser libre para moverse y desplazarse, aprender a deliberar y construir sus propias ideologías. Entonces se puede argumentar que el movimiento es fuertemente importante porque es el medio que todo niño debe tener para enunciar, notificar y desenvolverse integralmente. Permitiendo que su motricidad se vea beneficiada al estar en contacto con el ambiente, y partiendo desde la necesidad de plantarse retos.

LOS ROMPECABEZAS

Pertenecen a la clase de juegos de mesa, dicho juego tradicional, es crecidamente aconsejable para los pequeños. Posee beneficios al armarlos como:

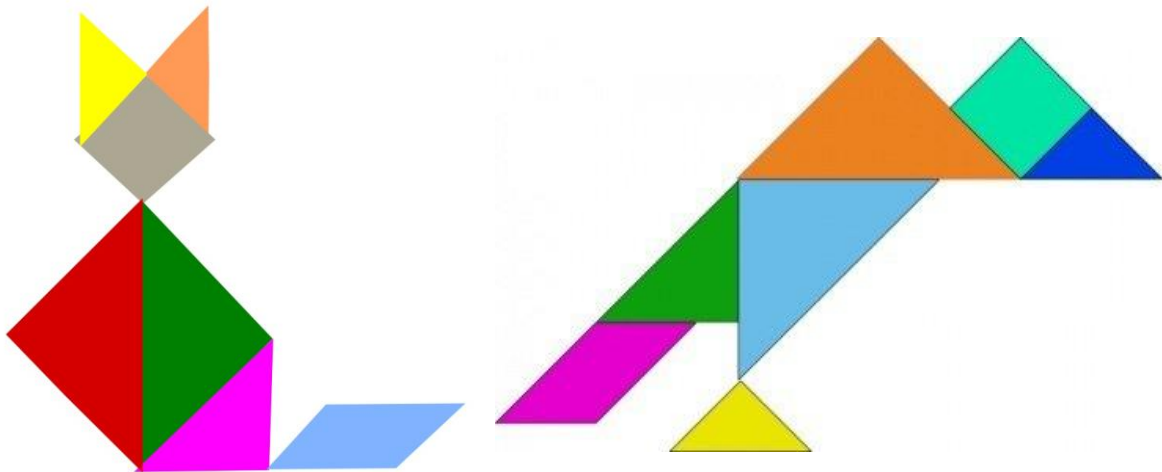
- Estimular el aprendizaje en los niños en diversas áreas
- Avivan el interés.
- Desarrollan la capacidad de análisis, observación, atención y concentración, pues se necesita analizar las piezas y cada detalle que posea para componer al espacio donde pertenece.
- Colabora en la orientación espacial; el niño puede aprender a organizar información guiándolo a un resultado final.
- Desarrolla la capacidad lógica y el intelecto que adquieren al implantar múltiples estrategias para llegar a armar todo el conjunto.
- Contribuye en la resolución de problemas
- Favorece y desarrolla la memoria visual.

4.3 Materiales del docente y para el niño

“ME DIVIERTO ARMANDO FIGURAS”

Rompecabezas

2. Figura 1: gat



**TABLA DE PRE - TEST DE LA ATENCIÓN EN EL ÁREA
DE MATEMÁTICA**

**GRUPO
EXPERIMENTAL**

	DIMENSIONES						TOTAL	
	INTENSIDAD		DISTRIBUCIÓN		ESTABILIDAD			
	Pje	N	Pje	N	Pje	N	Pje	N
1	4	R	3	P	4	R	11	R
2	3	P	3	P	2	P	8	P
3	4	R	5	R	2	P	11	R
4	2	P	2	P	1	P	5	P
5	3	P	1	P	2	P	6	P
6	3	P	1	P	2	P	6	P
7	3	P	2	P	1	P	6	P
8	5	R	3	P	4	R	12	R
9	3	P	2	P	1	P	6	P
10	3	P	3	P	2	P	8	P
11	3	P	2	P	1	P	6	P
12	5	R	3	P	3	P	11	R
13	4	R	3	P	2	P	9	P
14	4	R	3	P	4	R	11	R
15	4	R	5	R	3	P	12	R
16	4	R	4	R	3	P	11	R
17	5	R	4	R	4	R	13	R
18	5	R	5	R	1	P	11	R
19	3	P	1	P	0	P	4	P
20	2	P	3	P	1	P	6	P
21	5	R	3	P	2	P	10	P
22	5	R	3	P	0	P	8	P
23	3	P	3	P	1	P	7	P

**PONDERACIÓN
PARCIAL**

Intervalo	Nivel
0 - 3	Proceso
4 - 6	Regular
7 - 10	Bueno

**PONDERACIÓN
GENERAL**

Intervalo	Nivel
0 - 10	Proceso
11 - 20	Regular
21 - 30	Bueno

24	3	P	1	P	1	P	5	P
25	2	P	3	P	1	P	6	P
26	2	P	3	P	2	P	7	P
27	3	P	2	P	2	P	7	P
28	5	R	3	P	2	P	10	P
29	5	R	3	P	1	P	9	P
30	4	R	3	P	0	P	7	P
31	3	P	3	P	2	P	8	P

**TABLA DE PRE - TEST DE LA ATENCIÓN EN EL ÁREA DE
MATEMÁTICA**

**GRUPO
CONTROL**

	DIMENSIONES						TOTAL	
	COORDINACIÓN		EQUILIBRIO		LATERALIDAD			
	Pje	N	Pje	N	Pje	N	Pje	N
1	8	B	10	B	10	B	28	B
2	8	B	4	R	6	R	18	R
3	10	B	10	B	8	B	28	B
4	8	B	5	R	5	R	18	R
5	8	B	5	R	5	R	18	R
6	7	B	8	B	8	B	23	B
7	8	B	8	B	10	B	26	B
8	6	R	7	B	10	B	23	B

PONDERACIÓN PARCIAL

Intervalo	Nivel
0 - 3	Proceso
4 - 6	Regular
7 - 10	Bueno

TABLA DE POST - TEST DE LA ATENCIÓN EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA							GRUPO EXPERIMENTAL			
	9	7	B	5	R	6	R	18	R	
	10	10	B	9	B	10	B	29	B	
	11	10	DIMENSIONES			R	6	R	22	B
	12	10	DISTRIBUCIÓN	ESTABILIDAD			TOTAL	21	B	
	13	Pje	N	Pje	N6	PjR	N6	PjR	20	R
1	14	10	B	9R	B5	10R	B5	2R	1B	R
2	15	10	B	9B	B5	9R	B5	2R	1B	R
3	16	10	B	10B	B8	8B	B8	2B	2B	B
4	17	9	B	9B	B9	10B	B9	2B	2B	B
5	18	9	B	10B	B6	8R	B7	2B	2B	B
6	19	10	B	9B	B5	9R	B5	2R	1B	R
7	20	9	B	8B	B7	9B	B5	2R	2B	B
8	21	10	B	9B	B10	10B	B8	2B	2B	B
9	22	10	B	10B	B8	8B	B9	2B	2B	B
10	23	9	B	9B	B7	8B	B5	2B	2B	R
11	24	10	B	8B	B6	8R	B5	26	18	R
12	25	10	B	10R	B5	9R	B5	29	16	R
13	26	10	B	9B	B8	9B	B7	28	23	B
14	27	10	B	10B	B6	9R	B5	29	18	R
15	28	9	B	10B	B10	9B	B9	28	29	B
16	29	10	B	9B	B9	8B	B9	27	27	B
17	30	10	B	10B	B9	10B	B8	30	27	B
18	31	10	B	10B	B9	7B	B8	27	27	B
19	8	B	5	R	6	R	19	R		
20	9	B	9	B	6	R	24	B		
21	10	B	10	B	10	B	30	B		
22	10	B	8	B	10	B	28	B		
23	8	B	8	B	9	B	25	B		

PONDERACIÓN GENERAL

Intervalo	Nivel
0 - 10	Proceso
11 - 20	Regular
21 - 30	Bueno

PONDERACIÓN GENERAL

Intervalo	Nivel
0 - 10	Proceso
11 - 20	Regular
21 - 30	Bueno

24	10	B	9	B	9	B	28	B
25	10	B	10	B	9	B	29	B
26	10	B	9	B	10	B	29	B
27	10	B	9	B	8	B	27	B
28	10	B	8	B	7	B	25	B
29	10	B	10	B	9	B	29	B
30	10	B	10	B	8	B	28	B
31	8	B	8	B	8	B	24	B

**TABLA DE POST - TEST DE LA ATENCIÓN EN EL
ÁREA DE MATEMÁTICA**

**GRUPO
CONTROL**

	DIMENSIONES						TOTAL	
	COORDINACIÓN		EQUILIBRIO		LATERALIDAD			
	Pje	N	Pje	N	Pje	N	Pje	N
1	9	B	10	B	10	B	29	B
2	9	B	5	R	6	R	20	R
3	10	B	10	B	9	B	29	B
4	8	B	6	R	5	R	19	R
5	8	B	5	R	5	R	18	R
6	7	B	8	B	8	B	23	B
7	8	B	8	B	10	B	26	B
8	6	R	7	B	10	B	23	B
9	8	B	6	R	6	R	20	R
10	10	B	9	B	10	B	29	B

**PONDERACIÓN
PARCIAL**

Intervalo	Nivel
0 - 3	Proceso
4 - 6	Regular
7 - 10	Bueno

**PONDERACIÓN
GENERAL**

11	10	B	6	R	6	R	22	B
12	10	B	6	R	5	R	21	B
13	8	B	6	R	6	R	20	R
14	5	R	5	R	5	R	15	R
15	8	B	5	R	5	R	18	R
16	7	B	8	B	8	B	23	B
17	10	B	9	B	9	B	28	B
18	9	B	6	R	7	B	22	B
19	7	B	5	R	5	R	17	R
20	9	B	7	B	5	R	21	B
21	10	B	10	B	8	B	28	B
22	10	B	8	B	9	B	27	B
23	8	B	7	B	5	R	20	R
24	7	B	6	R	5	R	18	R
25	6	R	5	R	5	R	16	R
26	8	B	8	B	7	B	23	B
27	7	B	6	R	5	R	18	R
28	10	B	10	B	9	B	29	B
29	9	B	10	B	9	B	28	B
30	10	B	9	B	8	B	27	B
31	10	B	9	B	8	B	27	B

Intervalo	Nivel
0 - 10	Proceso
11 - 20	Regular
21 - 30	Bueno



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN LA LIBERTAD
JARDIN DE NIÑOS N° 215

“Año del Buen Servicio al Ciudadano”

CONSTANCIA

LA QUE SUSCRIBE DIRECTORA DEL JARDIN DE NIÑOS N° 215 DE LA CIUDAD DE TRUJILLO, DEJA CONSTANCIA:

Que la alumna **Denis Iveth Muñoz Chávez**, alumna del X Ciclo de la Facultad de Educación e Idiomas de la Escuela Académico Profesional de Educación Inicial de la Universidad Privada “Cesar Vallejo”, aplicó la Tesis denominada: **PROGRAMA JUEGOS DIDÁCTICOS PARA DESARROLLAR LA ATENCIÓN EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, TRUJILLO 2017**, por haber realizado el estudio correspondiente en el aula Verde de 5 años como Grupo Control y en el aula Fucsia de 5 años como Grupo Experimental de esta Institución Educativa, el mismo que ha permitido visualizar el enfoque actual de la administración.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Trujillo, 28 de Junio del 2017

Atentamente,



REGIÓN LA LIBERTAD
GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN

[Handwritten Signature]
Mg. Odalis M. Guadalupe Esparza