



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

**ACTIVIDADES LUDICAS PARA DESARROLLAR NOCIONES
MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 1263– “EL
CARMEN” SAN IGNACIO EN EL AÑO 2018.**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL
DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTORA:

JESSICA MARÍA MOROCHO PEÑA

ASESOR:

MG. PEDRO CARLOS PEREZ MARTINTO

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: DIDACTICA Y EVALUACIÓN DEL
APRENDIZAJE**

CHICLAYO - PERÚ

2018



En la ciudad de Chiclayo, siendo las 12:00 m. del día 21 de julio del año 2018, de acuerdo a los dispuesto por la Resolución de Dirección de Investigación N°1479-2018-I-UCV-CH, de fecha 19 de julio de 2018, se procedió a dar inicio al acto protocolar de sustentación de la tesis titulada: "**ACTIVIDADES LUDICAS PARA DESARROLLAR NOCIONES MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 5 AÑOS. I E I 1263, EL CARMEN, SAN IGNACIO**", presentado por la Bachiller: **MOROCHO PEÑA JESSICA MARÍA**, con la finalidad de obtener el Título de Licenciado(a) en EDUCACIÓN PRIMARIA, ante el jurado evaluador conformado por los profesionales siguientes:

- **Presidente** : Mgtr. **MARÍA PILAR TIRABANTI QUIROZ**
- **Secretario** : Dra. **LOURDES GISELLA PALACIOS LADINES**
- **Vocal** : Mgtr. **CINTHIA TOCTO TOMAPASCA**

Concluida la sustentación y absueltas las preguntas efectuadas por los miembros del jurado se resuelve:

Aprobar por Unanimidad

Siendo las 12:30 m. del mismo día, se dio por concluido el acto de sustentación, procediendo a la firma de los miembros del jurado evaluador en señal de conformidad.

Chiclayo, 21 de julio del 2018

Mgtr. **MARÍA PILAR TIRABANTI QUIROZ**
Presidente

Mgtr. **CINTHIA TOCTO TOMAPASCA**
Vocal

Dra. **LOURDES GISELLA PALACIOS LADINES**
Secretaria

DEDICATORIA:

Este trabajo está dedicado a mi esfuerzo y perseverancia al realizar este trabajo de investigación de actualización de tesis y lograr obtener el título de Licenciado en educación Primaria. Así mismo a Dios y a mis queridos hijos los cuales son mi fortaleza e inspiración para lograr cualquier propósito y retos que en la vida se presentan y poder seguir preparándome y fortaleciendo mis capacidades como docente.

AUTORA: JESSICA MARÍA MOROCHOPEÑA

AGRADECIMIENTO:

Agradecer de manera especial a la casa formadora “Universidad César Vallejo” y al Profesor asesor de Tesis Pedro Carlos Pérez Martinto, quien con sus conocimientos me enseñó y apoyó a elaborar mi tesis y así poder graduarme como licenciado en Educación primaria.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

YO, JESSICA MARIA MOROCHO PEÑA, estudiante del Programa de Actualización de tesis para obtener el título de Licenciado en Educación Primaria, de la universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 40761802, con la tesis denominada: “Actividades lúdicas para desarrollar nociones matemáticas en los estudiantes de primer grado de educación primaria de la IEP N° 17365 – El Carmen”, del distrito y provincia de san Ignacio de la región Cajamarca en el año 2018 .Declaro bajo juramento que:

- La tesis es de mi autoría
- He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
- Los resultados presentados son reales y no han sido falseados, ni copiados. Si se notara la falta de autenticidad y veracidad en la información, asumo las consecuencias y sanciones como tal, para rehacer el informe de investigación.

Chiclayo Mayo del 2018

Prof. Jessica María Morocho Peña

PRESENTACIÓN

Señores del jurado:

Dejo a disposición de ustedes la Tesis titulada “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR NOCIONES MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 1263 – EL CARMEN - IGNACIO, EN AÑO ACADÉMICO 2018.”

Presento a ustedes esta propuesta innovadora con la finalidad de aportar en la educación con el desarrollo de las nociones matemáticas mediante la realización de una serie de actividades Lúdicas que permitan la mejor comprensión y adquisición de las competencias matemáticas. Así mismo analizar epistemológicamente los factores que intervienen en la comprensión y adquisición de habilidades matemáticas que le servirán como base en el futuro aprendizaje de las mismas.

Señores miembros del jurado:

Expongo a ustedes que el trabajo está constituido por los siguientes aspectos:

INTRODUCCIÓN: Incluye la realidad problemática, trabajos relacionados, marco teórico el problema y la justificación del estudio, la hipótesis de estudio y los objetivos.

METODOLOGIA: Explica el diseño de investigación, la metodología a aplicar y las actividades a realizar, las variables y operacionalización, la población y muestra de estudio, la técnica de recolección y análisis de datos y la validación de los mismo.

RESULTADOS: Incluye los resultados obtenidos al sistematizar desde la teoría los factores más significativos que abordan el aprendizaje de las matemáticas a partir de los juegos recreativas.

FINALIZAMOS: Revisando los resultados, se realiza la discusión de contrastación de los mismos, alcanzando las conclusiones a los objetivos planteados y presentando recomendaciones a futuros trabajos de investigación.

Esperando cumplir con sus exigencias y expectativas para la aprobación respectiva.

LA AUTORA

INDICE

ACTA DE SUSTENCION	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	v
PRESENTACIÓN	vi
INDICE	vii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
I. INTRODUCCIÓN	11
1.1. Realidad problemática.....	11
1.3.-Teorías Relacionadas al tema	19
1.2. Formulación Del Problema:.....	48
1.3. Justificación del estudio:	48
1.4. Hipótesis	53
1.5. Objetivos	53
II. MARCO METODOLÓGICO	55
2.1. Diseño de investigación.....	55
2.2. Variables, operacionalización.....	55
2.3. Población y muestra:.....	57
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad:	58
2.5. Métodos de análisis de datos	59
2.6. Aspectos éticos	59
III. RESULTADOS.....	60
IV. DISCUSIÓN	66
V. PROPUESTA	68
V. RECOMENDACIONES.....	80
VI. REFERENCIAS *	81
VII. ANEXOS	80
ANEXO 01:MATRIZ DE CONSISTENCIA	
ANEXO 2 :SESIONES DE APRENDIZAJE	
ANEXO N° 3: LISTA DE COTEJO DE EVALUACIÓN DE LAS NOCIONES	

MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 1263 –
EL CARMEN

ANEXO N° 04: FICHA TÉCNICA DEL VALIDADOR

ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD

**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN EL REPOSITORIO
INSTITUCIONAL UCV.**

RESUMEN

Esta propuesta de investigación acción denominada “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR NOCIONES MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS 5 AÑOS DE LA I.E.I N°1263- DISTRITO Y PROVINCIA DE SAN IGNACIO, EN AÑO 2018”. Surge de la problemática presentada en los estudiantes que realizan las habilidades matemáticas con aprendizajes tradicionales, en la cual el estudiante aprendía simbólicamente y así tenía que interiorizar las nociones y metodologías de las matemáticas; con esta propuesta estamos seguros que ayudará muchísimos a tener mejores aprendizajes en las matemática y el gusto por las mismas, al realizar una serie de actividades de juego para el aprendizaje de habilidades matemáticas. Los estudiantes muestran de estudio presentaron un nivel bajo en la adquisición del gusto por las matemáticas. Es por ello que consideramos desarrollar este estudio en la realización de juegos lúdicos que permitan hacer una matemática más fácil y divertida.

El objetivo general de esta propuesta es desarrollar actividades de juegos lúdicos con el propósito de facilitar la adquisición de las nociones matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N°1263 – EL CARMEN – SAN IGNACIO.

Para realizar esta investigación se ha tenido que realizar un estudio experimental con la aplicación de una ficha de observación pre – test y post – test, con una muestra en estudio de 9 estudiantes. El instrumento aplicado (ficha de observación) en la cual el pre test arrojó un resultado de 40 % de los estudiantes aprende matemática la enseñanza tradicional y tienen poco gusto por aprender las misma debido a este problema presentado; al aplicar esta propuesta de actividades lúdicas para aprender nociones de las matemáticas se ha mejorado y se ha incrementado en un 85 % el gusto por aprender las nociones matemáticas.

PALABRAS CLAVE: Juegos lúdicos, aprendizaje de las nociones matemáticas

ABSTRACT

This action research proposal called "LEISURE ACTIVITIES TO DEVELOP MATHEMATICAL NOTIONS IN CHILDREN 5 YEARS OF I.E.I N ° 1263-DISTRICT AND PROVINCE OF SAN IGNACIO, IN YEAR 2018". It arises from the problems presented in students who perform mathematical skills with traditional learning, in which the student learned symbolically and thus had to internalize the notions and methodologies of mathematics; With this proposal we are sure that it will help many to have better learning in mathematics and the taste for them, by performing a series of game activities for learning mathematical skills. The students show a low level in the acquisition of taste for mathematics. That is why we consider developing this study in the realization of recreational games that allow to make a mathematics easier and fun.

The general objective of this proposal is to develop recreational games activities with the purpose of facilitating the acquisition of the mathematical notions in the 5 year old students of the I.E.I N ° 1263 - EL CARMEN - SANIGNACIO.

To carry out this research, an experimental study had to be carried out with the application of a pre - test and post - test observation sheet, with a sample of 9 students in study. The applied instrument (observation file) in which the test gave a result of 40% of students learn traditional mathematics and have little pleasure in learning the same due to this problem presented; When applying this proposal of recreational activities to learn notions of mathematics, the taste for learning mathematical notions has been improved and increased by 85%.

KEYWORDS: Playful games, learning the mathematical notions

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática:

Según Orrantia J. (2006); afirma que:

[...] Las dificultades aparecen cuando se plantea el proceso de enseñanza y aprendizaje como algo mecánico y escasamente significativo. Si entendemos la resolución de problemas, para llegar a un resultado, y no consideramos las estrategias implicadas en este proceso ni los conocimientos necesarios para la resolución. (P.2)

Considero que en nuestra práctica pedagógica la matemática hoy en día no se debe enseñar de manera mecánica, memorística como fue en la enseñanza tradicional, en la actualidad los estudiantes aprenden significativamente con estrategias que partan del juego, de las experiencias directas que ayuden a resolver problemas cotidianos de su entorno. Siendo estas nociones matemáticas, bases sólidas para el futuro aprendizaje de las matemáticas. Orrantia J. (2006.p)

La problemática desde un plano internacional:

Según MOREIRA (2005). Estas son las recomendaciones para que los maestros de matemáticas mejoren el rendimiento de sus estudiantes es necesario que:

- Utilizar la interacción énfasis en la formulación e intercambio de preguntas no triviales sobre el contenido.
- Utilizar recursos pedagógicos diversos

- Enseñar considerando las experiencias previas de los educandos, sin olvidar que cada cual tiene su propia percepción de las cosas y, por tanto, pueden generar representaciones diferentes.
 - Utilizar el lenguaje con precisión, en particular, el de la disciplina, teniendo conciencia en el uso de las palabras y su significado, el cual no siempre es el mismo para todas las personas.
 - Aprovechar el error como medio de aprendizaje.
 - Generar capacidad de desaprendizaje en los casos en que ciertos conocimientos previos no permitan aprender los nuevos conocimientos.
 - Actuar conscientes de la incertidumbre de todo conocimiento, el cual se construye a partir de las definiciones dadas, las metáforas utilizadas y las preguntas formuladas a los estudiantes.
- MOREIRA (2005). (P.2)

La problemática desde en América Latina:

Según artículo de la BBC - MUNDO (2016) en un estudio realizado, asevera que:

El bajo rendimiento en la escuela tiene consecuencias a largo plazo tanto para los individuos como los países. Los alumnos con un rendimiento bajo a los 15 años tienen más riesgo de abandonar completamente sus estudios; y cuando una gran proporción de la

población carece de habilidades básicas el crecimiento económico de un país a largo plazo se ve amenazado.

Perú es el país con el mayor porcentaje de estudiantes de 15 años que no superan el promedio establecido por la OCDE tanto en lectura (60%) como en ciencia (68,5%). Además, es el segundo peor situado en matemáticas (74,6%), solo por detrás de Indonesia. BBC - MUNDO (2016) (P.2)

MURILLO J. (2007, P14). Afirma que: El nivel económico y de desarrollo de la región está directamente ligado con los resultados académicos de los alumnos de la misma, de tal forma que las zonas con un mayor índice de desarrollo son aquellas cuyos alumnos obtienen mejores resultados, y viceversa. Como muestra de ello es que, en todos los países analizados, los alumnos que asisten a escuelas situadas en la ciudad capital del país suelen obtener mejores resultados que los que asisten a escuelas localizadas en cualquier otro lugar.

El estudio presentado por la OCDE sugiere políticas públicas para mejorar los promedios, como la creación de entornos de aprendizaje exigentes, la participación de padres y comunidades locales, alentar a los alumnos a que aprovechen al máximo las oportunidades educativas y ofrecer un apoyo focalizado para los alumnos. MURILLO J. (2007) (P.14)

La problemática desde un plano nacional:

OCDE (2016), en un artículo titulado Avanzando hacia una mejor educación para Perú, se plantea que:

El desarrollo de las competencias empieza desde temprana edad y las repercusiones son fundamentales a lo largo de la vida estudiantil y en el mercado laboral.... El Tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo... de 2013 permite comparar los logros de aprendizaje en educación primaria, en las áreas de lectura, matemáticas y ciencias naturales de los estudiantes peruanos con respecto a otros 15 países de la región.para todas las pruebas realizadas. Además, mientras que en 2006 los estudiantes peruanos se situaban por debajo del promedio de la región, en el 2013 éstos superan en prácticamente todas las pruebas el promedio de América Latina...Sin embargo, la diferencia se mantiene significativa frente a Chile que tiene el mejor desempeño de la región. OCDE (2016), (p. 13)

QUINTANILLA L (.2018). Toma la opinión del especialista en educación León Trahtemberg en la cual dice:

“La educación es la misma que en los últimos 20 años; la propuesta educativa es la misma, las carencias son las mismas, el inicio del año escolar es el mismo, no ha habido ningún gran cambio en los últimos 30 años”, dice al respecto el conocido analista en educación [....]

[...] “Los cambios que se han realizado son cambios de detalle, cambios cosméticos, pero sigue siendo lo mismo en las escuelas. Basta comparar lo que se hacía hace 20 años; el

concepto innovación si no tiene fuerza de tsunami, termina siendo un apéndice”, QUINTANILLA L (.2018). (P.2)

La problemática en el plano regional:

OCDE (2016) La calidad de la enseñanza es uno de los principales factores que afecta el rendimiento de los estudiantes. Los problemas que aquejan a la profesión docente han sido uno de los principales factores detrás de la mala calidad de la educación en el Perú. Estos incluyen la inadecuada formación del profesorado, la insuficiente remuneración, y un marco regulatorio que no incentiva el profesionalismo (Rivero, 2010). Esto es particularmente evidente en la educación infantil (Verdisco y Ñopo, 2012). En el caso de Perú, la educación temprana se ha venido caracterizando por una baja supervisión de los profesores a los niños y una inadecuada interacción con los padres de familia. OCDE (2016) (P.15)

Con respecto a esta referencia puedo acotar algo más que los docentes carecen de buena formación docente, poco compromiso de parte de ellos para el mejoramiento del nivel educativo y subir los índices de la problemática educativa actual en nuestro país, en especial el mejoramiento de aprendizaje de las matemáticas. Así mismo cabe resaltar la problemática en la implementación una propuesta metodológica para la escuela rural con la realidad geográfica y cultural de las niñas y niños de estas escuelas (OCDE 2016.P15)

UCH (2016): Realidad educativa en el Perú: En este artículo afirma lo siguiente referente al tema situación de las matemáticas en el Perú:

Mucho se ha dicho sobre los malos resultados que en promedio, los estudiantes peruanos, demuestran en las pruebas internacionales. Se ha señalado, por ejemplo, a los bajos presupuestos educativos, maestros poco dedicados o mal preparados, falta de infraestructura, ausencia de voluntad política, entre otros. Y se buscan soluciones en el profesorado y la metodología educativa.

Uno de los aspectos más elementales es el de la capacitación y mejoras en las condiciones laborales de los profesores, incluyendo salarios. Pero por supuesto, brindar capacitaciones, infraestructura y aumentos de sueldo no ayudará mucho si es que el maestro no está motivado por su profesión, por su asignatura y por el deseo de ver a sus pupilos progresar realmente.

Otras tareas pendientes incluyen permitir que los alumnos exploren y cometan errores, y presentar los problemas matemáticos con situaciones que estén presentes en la vida adecuada puede ser contraproducente. Mientras que buscar resolver la problemática con solo entregar más dinero dará pie a la corrupción, además de que el Estado tendrá que desvestir a un santo para vestir a otro'. Sin embargo, no significa que no se deba mejorar los presupuestos o tomar ejemplos en casos concretos del extranjero. UCH (2016): (1)

1.2.-TRABAJOS PREVIOS:

A nivel internacional:

Luego de realizar una serie de consultas acerca de trabajos que tengan que ver con el aprendizaje de las matemáticas he encontrado tesis con propuestas similares de: Venezuela, Guatemala, Colombia, entre otros

Pinto M. (2012), Payares, V., (2015) plantean que la utilización de actividades de aprendizaje lúdicas es efectiva en la enseñanza de nociones matemáticas.

García S. (2013) en su estudio menciona: La aplicación de juegos educativos, incrementa el nivel de conocimiento y aprendizaje de la matemática, en alumnos del ciclo básico, indicando así el logro de los objetivos previamente planteados.

El juego es aprendizaje, como tal, modifica la forma en que los estudiantes pueden realizar actividades que además de interrelacionarlos con su entorno inmediato, y también le brindan conocimiento que mejor el nivel de su aprendizaje. García S (P.61)

LACHI J. (2015). Concluye que: La estrategia de juegos tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables. Además, enseñan a conocer y transmitir las costumbres y tradiciones de la comunidad. (P.76)

ATENENCIA R. (2016) menciona que: El contexto en el que se encuentra cada niño es semejante y diferente a la vez, semejante porque en ambos contextos se puede observar que los niños de la I.E reciben la estimulación por desarrollar la noción de clasificación y diferente se debe a que son pocas las veces que los niños manipulan los objetos lo que no le permite realizar las actividades de agrupación satisfactoriamente.

PAYARES V. (2015) concluye diciendo respecto a la aplicación de la

propuesta que: El Diseño de juegos lúdicos que favorezcan el desarrollo de habilidades lógico matemáticas en los estudiantes. De grado 6 de la institución educativa liceo Guillermo valencia.

A nivel nacional:

LACHI J. (2015). Concluye que: La estrategia de juegos tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables. Además, enseñan a conocer y transmitir las costumbres y tradiciones de la comunidad. (P.76)

ATENENCIA R. (2016) menciona que: El contexto en el que se encuentra cada niño es semejante y diferente a la vez, semejante porque en ambos contextos se puede observar que los niños de la I.E reciben la estimulación por desarrollar la noción de clasificación y diferente se debe a que son pocas las veces que los niños manipulan los objetos lo que no le permite realizar las actividades de agrupación satisfactoriamente.

PAYARES V. (2015) concluye diciendo respecto a la aplicación de la propuesta que: El Diseño de juegos lúdicos que favorezcan el desarrollo de habilidades lógico matemáticas en los estudiantes de grado 6 de la institución educativa liceo Guillermo valencia.

VASQUEZ S. (2015). Manifiesta que: Con los resultados obtenidos en este trabajo se ha determinado que la aplicación del programa ha influido de manera positiva en el aprendizaje de la matemática en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 253 Isabel Honorio de Lazarte de la Urbanización La Noria. Por cuanto en el grupo se presenta una influencia significativa después del programa.

Carrasco A. y Teccsi B. (2015): Concluye que:

La actividad lúdica es efectiva en el aprendizaje de número de relaciones y operaciones del área de matemática en los estudiantes del V ciclo de educación primaria

La actividad lúdica es efectiva en el aprendizaje de geometría y

medición de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres-2015. Por los resultados positivo con más del 60% de los niños (as) del grupo experimental que han logrado las capacidades propuestas. Carrasco A. y Teccsi B (P.80)

1.3.-Teorías Relacionadas al tema:

1.3.1. Teoría psicogenética de Jean Piaget:

MED.(2006): GUÍA PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO A TRAVÉS DE LA MATEMÁTICA: El estudiante construye activamente sus conocimientos, en el sentido de que no los acumula, y más bien los transforma, los configura y les da significado acorde en el objeto de su aprendizaje. Dicha construcción la lleva a cabo, fundamentalmente, mediante dos procesos: el proceso de asimilación y el de acomodación.

Puedo agregar a este texto que Piaget en su teoría trató de dar a entender el modo de aprendizaje de los estudiantes a través los momentos de asimilación y acomodación, en donde al estudiante se los pone en situaciones de equilibrio – desequilibrio y finalmente se vuelve reequilibrar con el nuevo conocimiento que está asimilando, según el conocimiento adquirido. Dicho aprendizaje se irá reacomodando mejor según la edad psicológica del niño y los esquemas mentales fortaleciéndose cada vez hasta lograr la madurez de cada uno. (MINEDU, 2006, p. 50)

1.3.2.-Teoría de Galperi en el área de matemática:

Matías P. (2010) Precisa que esta teoría, se aborda el proceso de formación en el cual el alumno desarrolla su personalidad a partir de las condiciones externas, las cuales conducen a un proceso de interiorización, lográndose el aprendizaje. Las acciones mentales se desarrollan en la actividad del alumno en un proceso de formación por etapas, partiendo de acciones externas con los objetos. En este proceso de formación se divide en fases y etapas [...] fase de orientación, fase de la formación de la acción y del control y, la fase de aplicación. Las cualidades síquicas [...] se desarrollan en la actividad. La asimilación de la materia de la enseñanza se tiene que estructurar Como una relación dialéctica sujeta a cambios entre la interiorización y la exteriorización, en la cual lo asimilado de forma consciente y activa se usa para la solución de nuevas tareas. Matías P. (2010) (P.2 y 3)

Esta teoría es la que más se desarrolla con mi propuesta de investigación, ya que para el aprendizaje de la matemática se debe trabajar actividades lúdicas para predisponerlo al estudiante al aprendizaje, antes de realizar actividades concretas, abstractas y simbólicas en el aprendizaje de algún conocimiento matemático. P. Matías P. (2010) (P.2 y 3)

1.3.3. Teoría histórica sociocultural de Lev Vygotsky respecto del pensamiento matemático:

RODRÍGUEZ A. (1999) p.484: en su libro el Legado de Vygotsky sustenta que:

El manejo de los artefactos culturales, herramientas y símbolos,

se aprende en sociedad. Este aprendizaje ocurre en el transcurso de interacciones humanas y acciones colaborativas, [...] y se materializan en formas de comunicación. Por medio de las interacciones verbales espontáneas en la crianza nos apropiamos de los conceptos cotidianos. Por medio de las interacciones verbales estructuradas en el contexto escolar nos apropiamos de los conceptos científicos, [...] Entre estos sistemas Vygotski, incluyó contabilidad, las técnicas mnemónicas, los sistemas de signos algebraicos, las obras de arte, los dibujos mecánicos, los diagramas y mapas, y la escritura.

La escuela, como institución social, cumple la importante función de estructurar experiencias para el desarrollo de capacidades cognitivas de orden superior como clasificar, analizar, sintetizar y aplicar ideas y conceptos. Investigación cognoscitiva transcultural ha demostrado la capacidad que relacionamos con la lógica formal o el pensamiento abstracto están condicionadas por la escolarización (Rodríguez Carocho, 1996 c).

Según el autor Vygotsky sustenta que el estudiante aprende en interacción con su medio natural, cultural y los seres con los cuales se relacionan mediante la comunicación. De acuerdo con nuestra tesis el niño desde su ambiente cultural en la cual se interrelaciona el ya trae consigo algunas nociones matemáticas como: agrupaciones, nociones espaciales, conteo, en las mismas que hay que fortalecerlo con los conocimientos matemáticos que desarrollamos en nuestras sesiones diarias.(RODRÍGUEZ A. (1999) p.484.

1.3.4. Teoría de inteligencias múltiples (Howard Gardner) Habilidades matemáticas:

Para Blanes V. (1º Genética UAB): La teoría de las inteligencias múltiples es un modelo de concepción de la mente propuesto en 1983, para el que la inteligencia no es un conjunto unitario que agrupe diferentes capacidades específicas, sino que la inteligencia es como una red de conjuntos autónomos relacionados entre sí. Gardner propuso que para el desarrollo de la vida uno necesita o hace uso de más de un tipo de inteligencia. Así pues, Gardner no entra en contradicción con la definición científica de la inteligencia, como la «capacidad de solucionar problemas o elaborar bienes valiosos». Para Gardner, la inteligencia es un potencial biosociológico de procesamiento de información que se puede activar en uno o más marcos culturales para resolver problemas o crear productos que tienen valor para dichos marcos. Blanes V. (1º Genética UAB) (p.1)

LA INTELIGENCIA LÓGICA-MATEMÁTICA

Blanes V. (1º Genética UAB) Durante décadas, la inteligencia lógico-matemática fue considerada la inteligencia en bruto. Suponía el axis principal del concepto de inteligencia, y se empleaba como haremos para detectar cuán inteligente era una persona. Por tanto, la inteligencia lógica-matemática es una de las inteligencias más reconocidas en las pruebas de la inteligencia ya que se corresponde con el modo de pensamiento del hemisferio lógico y con lo que nuestra cultura ha considerado siempre como la única inteligencia. Se sitúa en el hemisferio izquierdo porque incluye la habilidad de solucionar problemas lógicos, producir, leer, y comprender símbolos matemáticos, pero en realidad utiliza

el hemisferio derecho también, porque supone la habilidad de comprender conceptos numéricos en una manera más general. Esta inteligencia implica la capacidad de usar los números eficazmente, analizar problemas lógicamente e investigar problemas científicamente usando razonamientos inductivos y deductivos. Blanes V. (1º Genética UAB) (P.3)

1.3.5. Enfoques del estudio de las matemáticas:

MED: R. A (2015): La resolución de problemas debe plantearse en situaciones de contextos diversos, pues ello moviliza el desarrollo del pensamiento matemático. Los estudiantes desarrollan competencias y se interesan en el conocimiento matemático, si le encuentran significado y lo valoran, y pueden establecer la funcionalidad matemática con situaciones de diversos contextos.

La resolución de problemas sirve de escenario para desarrollar competencias y capacidades matemáticas.

La matemática se enseña y se aprende resolviendo problemas. La resolución de problemas sirve de contexto para que los estudiantes construyan nuevos conceptos matemáticos, descubran relaciones entre entidades matemáticas y elaboren procedimientos matemáticos, estableciendo relaciones entre experiencias, conceptos, procedimientos y representaciones matemáticas.

Los problemas planteados deben responder a los intereses y necesidades de los niños. Es decir, deben presentarse retos y desafíos interesantes que los involucren realmente en la búsqueda de soluciones.

La resolución de problemas permite a los niños hacer conexiones entre ideas, estrategias y procedimientos matemáticos que le den sentido e interpretación a su actuar en diversas situaciones. MED: R. A (2015) (P.14)

¿Para qué aprender matemática?

MED: R. A (2015): La finalidad de la matemática en el currículo es desarrollar formas de actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones, que permitan a los niños interpretar e intervenir en la realidad a partir de la intuición, el planteamiento de supuestos, conjeturas e hipótesis haciendo inferencias, deducciones, argumentaciones y demostraciones; comunicarse y otras habilidades, así como el desarrollo de métodos y actitudes útiles para ordenar, cuantificar y medir hechos y fenómenos de la realidad e intervenir conscientemente sobre ella. MED: R. A (2015) (P.10)

1.3.5. Estrategias de aprendizaje:

Según HERRERA CH. (2014). De la revista Monografías. Com: Define a la estrategia de aprendizaje como: Las estrategias de aprendizaje, son el conjunto de actividades, técnicas

y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

[...]“Las estrategias metodológicas, técnicas de aprendizaje anagógico y recursos varían de acuerdo con los objetivos y contenidos del estudio y aprendizaje de la formación previa de los participantes, posibilidades, capacidades y limitaciones personales de cada quien”. Es relevante mencionarle que las estrategias de aprendizaje son conjuntamente con los contenidos, objetivos y la evaluación de los aprendizajes, componentes fundamentales del proceso de aprendizaje. HERRERA CH. (2014). (P.15)

Estrategia Lúdica:

Para Quintanilla N. (2016).Las estrategias lúdicas son consideradas como un importante instrumento en la resolución de problemas, contribuyen a activar procesos mentales entre las misma se puede mencionar el juego, éste hace desarrollar una amplia variedad de objetivos y contenidos. Existen diversos tipos de juegos, los que implican la mente, otros demandarán de parte de quienes los despliegan un uso físico y los lúdicos que propician una enseñanza. En este sentido, Piaget (1980) afirma:

El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del

desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Es notoria la importancia del juego en el niño, ya sea como medio de compartir, aprender o solamente divertirse, por ser parte de su formación, de su crecimiento como persona. De igual forma, el juego es una actividad necesaria en los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir, desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas. Éste presenta diversas características particulares, destacando las siguientes:

- Produce placer.
- El juego contiene y debe contener un marco normativo.
- Es una actividad espontánea.
- El juego es acción y participación activa.
- Permite la autoexpresión.

Acerca de esta cita puedo concluir que la actividad de juegos lúdicos en las actividades pedagógica es muy fructífera para el logro de los aprendizajes, en especial si se pretende desarrollar nociones matemáticas u otros temas de las áreas de desarrollo personal. Quintanilla N. (2016) (P.40, 41)

1.3.6. Etapas del aprendizaje de las matemáticas:

Etapas del aprendizaje de las matemáticas según Galperin:

Según LÓPEZ M. y PEREZ DE P. (Las tareas deben propiciar la ejercitación de las acciones y los conocimientos que queremos formar.

Para Galperin en la actividad del proceso de enseñanza-aprendizaje, las acciones mentales transitan por etapas para formar los conceptos, dichas etapas son:

□ **Etapas motivacional.**

Esta es una etapa de gran importancia, aunque a veces no se la demos, a través de ella se pueden obtener muchos logros como aptitudes, intereses, propicia el interés ocupacional y cierta disposición para el contenido a conocer. El alumno no entra en ningún tipo de acción, aquí se prepara al alumno para asimilar los conocimientos. En esta etapa las tareas deben crear una disposición favorable hacia el objeto. Los métodos deben ser problémicos, vinculados a tareas profesionales. Los medios a emplear pueden ser videos, demostraciones experimentales, etc., y las formas de enseñanza son las conferencias.

□ **Etapas de la base orientadora de la acción (BOA).**

Es el conocimiento de la acción y de las condiciones en que debe realizarla, es donde se le da al alumno el sistema necesario de conocimientos sobre el objeto de estudio, las condiciones necesarias a tener en cuenta, los modelos de las acciones a ejecutar y el orden en que deben ser ejecutadas dichas acciones. En esta etapa no hay ejecución de la acción por parte del estudiante, solo el conocimiento de la acción, por lo que es el momento previo a la ejecución de la misma. Se muestra al alumno el material que tiene que asimilar, profundiza en aquella acción que da solución al problema. Los métodos a emplear son el explicativos, problémico y de elaboración conjunta. Los medios pueden ser diversos, pizarra, diapositivas, retro y se da en la conferencia.

Así mismo necesitamos desarrollar estas etapas en los estudiantes para la mejor comprensión y aprendizaje de las matemáticas:

◆ **Etapas material o materializada.**

A partir de la tercera etapa se inicia la ejecución de la acción en el plano material o materializado, donde el estudiante realiza la acción y el profesor tiene la posibilidad de controlar su ejecución, así como incidir en su formación y en la corrección o ajuste del aprendizaje que se vaya logrando. Los alumnos tienen que resolver problemas apoyándose en esquemas externos, que para este caso trabajamos las tarjetas de estudio.

Una de las etapas más importantes en la formación de la acción es la etapa material o materializada. La acción en dicha etapa incluye a su vez el operar con objetos reales, con sus modelos y la utilización de las tarjetas de estudio, ellas constituyen en el proceso de enseñanza una variante de presentación de la acción en su forma materializada, garantizando la solución inmediata de las tareas y liberando al estudiante de tener que memorizar determinados contenidos y orientarlo en el trabajo que debe ejecutar en la solución de las primeras tareas.

◆ **Etapas verbal.**

A partir de este momento, en que ya el alumno domina el esquema de la acción y ha adquirido a su vez los conocimientos necesarios, existen las condiciones para pasar a la etapa de formación en el plano del lenguaje, donde los elementos de la acción deben estar representados en forma verbal (oral o escrita) por el estudiante.

Existe una codificación en forma de concepto de la acción material. Los métodos son grupales, por pareja, de discusión, para la solución creativa de problemas y problémicos. Los medios se reducen, así como las tarjetas de estudio. Las formas de docencia

son las clases prácticas, seminarios y laboratorios .El control es, la auto evaluación. El alumno expresa todo verbalmente. El establecimiento de esta teoría constituye aportes en el establecimiento de las características de la acción, las que deben tenerse en cuenta en su formación, pues son indicadores de su calidad, siendo las más importantes en nuestro trabajo:

- El grado de generalización, que requiere el planteamiento de tareas especiales que impliquen la habilidad de aplicar la actividad en condiciones nuevas, las cuales no se habían dado hasta ese momento en el proceso de enseñanza. Constituye el límite de las posibilidades de aplicación de la acción en un momento dado.
- El grado de despliegue, permite comprender la lógica de esta acción, el estudiante es capaz de explicar verbalmente, y cuando él explica a otro garantiza que la acción sea consciente.
- El grado de independencia, en un inicio la acción avanza de la etapa compartida, es decir que se realiza con la ayuda del que enseña, hasta que llega a ser ejecutada de forma independiente. Galperin establece diferentes tipos de orientación, que como vimos dependerán del grado de generalidad, despliegue e independencia de la tarea a ejecutar.

La orientación por parte del profesor queda señalada por Galperin cuando expresa: *"de no mediar este pasaje orientado, no se puede de manera alguna arribar a un final concreto, adecuado, salvo al azar"*. (2) Es decir, que de este componente fundamental depende la calidad de la ejecución posterior, de ahí la importancia que le cedemos al mismo durante todo el proceso.

◆ **Etapa mental.**

Las tareas son sin niveles de ayuda, sin formas de materialización y con carácter creador. Los métodos son de trabajo independiente. Las formas de enseñanza a partir de trabajos

independientes con resultados, en clases y extra clases. En esta etapa el lenguaje es interno, procesado con su respectiva estrategia discursiva, ya el alumno ha interiorizado los contenidos, los ha asimilado y es capaz de transmitirlos estableciendo correctamente la noesis y con sus valoraciones de posibles aplicaciones a nuevos fenómenos, por lo que existe una independencia absoluta. Es por lo que se puede afirmar como dice la Talízina, el concepto solo puede formarse cuando el individuo ya conoce los objetos que forman parte de dicho concepto. LÓPEZ M. Y PEREZ P. (P.3, 6)

1.3.7. Proceso y Enseñanza de las matemáticas: Etapas del acto didáctico:

Según FERNÁNDEZ B. (2003) Existen cuatro etapas fundamentales en el acto didáctico (Fernández Bravo, 1995b): Elaboración, Enunciación, Concretización y Transferencia o Abstracción. Este orden de presentación de las etapas es irremplazable.

- **Etapas de Elaboración.** En esta etapa se debe conseguir la intelectualización de la/s estrategia/s, concepto/s, procedimiento/s que hayan sido propuestos como tema de estudio.

El educador, respetando el trabajo del educando y el vocabulario por él empleado, creará, a partir de las ideas observadas, desafíos precisos que sirvan para canalizarlas dentro de la investigación que esté realizando en su camino de búsqueda. Tal planteamiento, supone evitar la información verbal, así como las

palabras correctivas: "bien" o "mal"; utilizando, en todo momento, ejemplos y contraejemplos que aporten continuidad a la pluralidad de respuestas que escuchemos. Estas respuestas, ya correctas o incorrectas, se forman a través de un diálogo entre todos y de un diálogo interior, y deben ser recogidas, como hipótesis, desde la motivación de comprobarlas por sus propios medios para establecer conclusiones válidas. La curiosidad por las cosas surge por la actualización de las necesidades de nuestros alumnos; necesidades, no solamente físicas o intelectuales sino también operativas en el pensamiento para buscar soluciones a las dudas que se reflejan en focos concretos de las situaciones propuestas.

Esta etapa subraya el carácter cualitativo del aprendizaje. El respeto al niño es obligación permanente para que su originalidad y creatividad tome forma en las estrategias de construcción del concepto o relación. Y es en esta etapa, más que en ninguna otra, donde el educador pondrá a prueba el dominio que tiene sobre el tema. Un domino sin el cual se perderá fácilmente.

➤ **Etapas de Enunciación.** El lenguaje, que desempeña un papel fundamental en la formación del conocimiento lógico-matemático, se convierte muchas veces en obstáculo para el aprendizaje. Los niños no comprenden nuestro lenguaje. Si partimos de nuestras expresiones les obligaremos a repetir sonidos no ligados a su experiencia. Estas expresiones darán lugar a confusión y se verá aumentada la complejidad para la

comprensión de los conceptos y la adquisición de otros nuevos. Por esto, llegados al punto en que el niño ha comprendido a partir de la generación mental de una serie de ideas expresadas libremente con su particular vocabulario, se hace necesario enunciar o simbolizar lo que ha comprendido, respecto a la nomenclatura o simbología correctas: *los convencionalismos*. Este es el objetivo de esta etapa: poner nombre o enunciar con una correcta nomenclatura y simbología. Por ello, la etapa anterior es de exagerada importancia y debe tener su particular evaluación para no considerar intelectualizado todo lo que en ella se ha visto, sino todo lo que, en ella, ciertamente, se ha intelectualizado.

➤ **Etapa de Concretización.** Es la etapa en la que el educando aplica, a situaciones conocidas y ejemplos claros *ligados a su experiencia*, la estrategia, el concepto o la relación comprendida con su nomenclatura y simbología correctas. Se proponen actividades similares a las realizadas para que el alumno aplique el conocimiento adquirido, y evaluar en qué medida ha disminuido el desafío presentado en la situación propuesta en la etapa de Elaboración.

➤ **Etapa de Transferencia o Abstracción.** Etapa en la que el niño aplica los conocimientos adquiridos a cualquier situación u objeto independiente de su experiencia. Es capaz de generalizar la identificación de una operación o concepto y aplicarlo correctamente a una situación novedosa, tanto en la adquisición de nuevos contenidos, como en la interrelación con el mundo que

le rodea. En muchas ocasiones, no se puede estudiar después de la etapa de Concretización; se confundiría con ella y su independencia como etapa no sería significativa. Existen niños que reproducen, sin dificultad alguna, formas de figuras inmediatamente después de haberlas trabajado, y, sin embargo, muchos de ellos no reconocen esas formas en los objetos del entorno en el que desenvuelven su actividad cotidiana, unos días más tarde. Se puede decir, que estos alumnos no han asimilado la relación o conjunto de relaciones trabajadas con etapas anteriores y su actuación en ellas, desde una investigación-acción. FERNÁNDEZ B. (2003) (P.26,27,28)

Características del educador en matemáticas:

Para FERNANDEZ B. (2000), Dice que: Las características, actuación del educador y su incidencia en la actuación del niño de estas edades se pueden resumir de la siguiente manera:

- Observar las respuestas de los niños sin esperar la respuesta deseada.
- Permitir, mediante y ejemplos y contraejemplos, que el niño corrija sus errores.
- Evitar la información verbal y las palabras correctivas: "Bien", "Mal", o formulaciones con la misma finalidad.
- Respetar las respuestas, conduciendo, mediante preguntas, el camino de investigación que ha propuesto el sujeto.
- Enunciar y/o simbolizar la relación, estrategia, estructura lingüística o procedimiento que se estén trabajando con la

nomenclatura correcta, después, y sólo después, de su comprensión.

Responsabilidades del niño:

- Ver su trabajo como un juego.
- Dudar sobre lo que está aprendiendo.
- Jugar con las respuestas antes de escoger una de ellas.
- Tener la completa seguridad de que no importa equivocarse.
- Conquistar el concepto; luchar por su comprensión.
- Dar explicaciones razonadas.
- Trabajar lógica y matemáticamente.
- Transferir los conocimientos adquiridos a otras nuevas situaciones. FERNANDEZ B. (2003). (p.28)

1.3.8. Juego y tipos:

Para FERNÁNDEZ B. (2005), refiere que: El juego con niños y niñas sobre la contrastación de las ideas percibidas, a partir de retos y reglas para obtener el resultado de una situación problemática, permite el desarrollo de una autonomía intelectual. Cuando la aportación del profesor sugiere más que trasmite, la lucha por la comprensión de lo que se está haciendo provoca una interacción entre los niños que favorece la autoestima de cada uno de ellos. (P.2)

Para vadas S. Etimológicamente la palabra juego deriva del latín “iocus”, que significa “chiste, broma, juego de niños”. Aunque más

utilizada y con el mismo significado en latín es “ludus”, que también significa “juego” pero que no solo está asociado al juego de niños sino que hace referencia al juego en general y a todo lo relativo a éste.

Solórzano CALLE J. (2010). Afirma: “El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara”.

La importancia del juego en la educación infantil:

Para la revista IPF (innovación en formación Profesional) (2017), en su artículo importancia del juego en la educación infantil, manifiesta que: El juego tiene un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños. La pedagogía moderna recurre a él con fines educativos, ya que es un elemento de motivación que hace más ameno y facilita el aprendizaje. Es el principio del “*enseñar deleitando*”, máxima que se acuñó tras descubrir que los niños aprenden mejor y más rápidamente si lo hacen de una forma divertida y sin estrés.

Pero el juego no es tan solo un simple recurso didáctico, hoy en día se ha convertido en un objetivo educativo por sí mismo. El juego no tiene que estar instrumentalizado necesariamente, basta

con que el niño juegue libremente para que aprenda. Es importante tener en cuenta que adultos y pequeños aprendemos como consecuencia del juego, no jugamos para aprender.

El juego es una actitud que caracteriza casi cualquier actividad 6 aspectos fundamentales de la personalidad del niño: de la infancia, relacionado directamente con el crecimiento y maduración del niño por los siguientes motivos:

- Se siente bien y se expresa con libertad.
- Se relaciona socialmente con otros y en grupo.
- Adquiere responsabilidades y capacidad de juicio.
- Se integra en el mundo adulto.
- Conoce características de su propia cultura.
- Transforma la realidad y explora el mundo que le rodea.
- Desarrolla la imaginación y la creatividad. IPF (2017), (P.1)

Para la revista IPF (innovación en formación Profesional) (2017), en su artículo importancia del juego en la educación infantil, manifiesta lo tomado de Josué Llull, profesor de la Universidad de Alcalá y autor de *“El juego infantil y su metodología”*, donde se menciona que la actividad lúdica contribuye al desarrollo de 6 aspectos fundamentales de la personalidad del niño:

1. **Físico-motor:** aumenta la fuerza y el desarrollo muscular, además de ayudar a la sincronización de movimientos, mejorando la precisión gestual y el lenguaje.
2. **Intelectual:** facilita la comprensión de situaciones, la anticipación de acontecimientos, la resolución de problemas y la elaboración de estrategias.
3. **Creativo:** estimulando la imaginación, el pensamiento simbólico, y desarrollando habilidades manuales.
4. **Emocional:** potenciando la asimilación y maduración de las situaciones vividas, ayudando a superar aquellas de carácter traumático.
5. **Social:** aprendiendo las reglas de convivencia y participando en situaciones imaginarias creadas y mantenidas colectivamente.
6. **Cultural:** imitando modelos de referencia del contexto social en que se desenvuelve la vida cotidiana, que dependerá de factores como la zona geográfica, las condiciones climáticas o la época histórica. IPF (2017), (P.2)

Para Vada S. (pág. 12 – 13) propone algunas características del juego:

- Es una actividad placentera, fuente de disfrute. Actividad que proporciona diversión, alegría, que suscita excitación.
- Es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida. El niño debe sentirse libre de actuar como él quiere, de escoger

a quién interpretar y cómo hacerlo. Aunque esto también presenta algunas contradicciones ya que si el juego es grupal el niño debe seguir unas reglas o pautas en el juego. 13

- El juego no tiene una finalidad concreta, tiene un carácter desinteresado. El niño no juega por el resultado final, ni cuando empieza a jugar lo hace pensando en un resultado en concreto, es más algo que hace por diversión. El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas, sus motivaciones son intrínsecas.
- Es oposición con función de lo real. Porque con el juego el niño se libera de posiciones que la función de lo real le exige, para actuar y funcionara con sus propias normas y reglas, que a sí mismo se impone de buena gana, que acepta y cumple.
- Es una acción e implica participación activa.
- El juego permite a los niños un mejor conocimiento del mundo que les rodea y favorece su integración, ya que el juego está en parte conectado con la realidad.
- El juego tiene una parte de ficción en la que el niño deja volar su imaginación y todo vale. Juega a “hacer como si...”. También tiene una parte en la que el niño manifiesta su deseo de ser mayor.
- El juego está vinculado al desarrollo humano en general (creatividad, solución de problemas, desarrollo del lenguaje o papeles sociales, etc.).
- El juego es autoexpresión, descubrimiento del mundo exterior y de sí mismo.
- Es una actividad diferente al trabajo ya que tiene finalidades y métodos distintos. El trabajo se realiza en función de un producto y de un resultado. El “trabajo” de los niños es aprender y es mejor

si lo hacen a través del juego de manera entretenida y divertida que si lo hacen por imposición.

- El juego está conectado con la realidad. A través de éste los niños conocen el mundo que les rodea e interactuar con él, se integran en él.
- El juego tiene un carácter satisfactorio.
- El juego implica acción. Los niños mientras juegan se mueven, corren, saltan, se desplazan, ejecutan acciones, etc...., razones por las cuales están en constante desarrollo de actividad física y mental.

Clasificaciones de los juegos:

Vada S. También considera según algunos aportes de Jean Piaget para clasificar al juego en 3 tipos o clases:

- **JUEGOS DE MOVIMIENTOS Y EJERCICIOS:** hasta los 2 años, el niño practica un juego espontáneo de carácter sensorio-motriz que le permite ir controlando sus movimientos paulatinamente mientras explora su cuerpo y el medio que le rodea. Experimentan con su cuerpo y sus sentidos encontrando en ello satisfacción y placer.

- **JUEGOS SIMBÓLICOS:** a partir de los 2 años, coincidiendo con el desarrollo de la expresión oral, los niños juegan a “hacer como si fueran” el personaje que se les ocurra o el que en ese momento les apetezca. En los juegos simbólicos tiene gran peso la fantasía o la imaginación de cada niño, que transforma, imita o recrea la realidad que le rodea a su antojo. Es una acción espontánea y libre, sin un fin predeterminado y ajeno a la intervención del adulto. En este tipo de juegos reside el deseo de crecer del niño, de relacionarse con los adultos mediante la imitación. El juego simbólico es una experiencia vital de la infancia

que posibilita crear y transformar otros mundos, vivir otras vidas, jugar a ser otros y saber que existen otras formas diferentes de pensar y de ser. (Ruiz de Velasco, A. y Abad, J., 2011)

- **JUEGOS DE REGLAS:** A partir de los 6-7 años, este tipo de juegos supone la interacción social del niño, que sigue y acepta unas normas en compañía de otros, lo que, en definitiva, conducirá al respeto de las normas de la sociedad adulta. Estos juegos se estructuran en función de unas reglas establecidas por agentes externos al propio sujeto, propuestas a veces por los propios jugadores y que, en definitiva, deben seguirse para la buena marcha del juego.

Otra clasificación de los juegos tenemos:

Para.EIN_YIM01(Sirius. Licencia estándar) Dice que la relación entre los participantes puede ser de diferente índole, destacando los juegos cooperativos y los competitivos.

➤ **Cooperativos:**

Los juegos cooperativos implican en su desarrollo a todos los niños y niñas, su realización depende de lo que hagan quienes participan.

Los niños y niñas aprenden más por las experiencias y ejemplos de hábitos y modales que observan en las personas adultas de su entorno, así como por la experiencia respetuosa y afectuosa a través de actividades cooperativas, que por todo lo que se les dice.

Las características que deben reunir los juegos para ser cooperativos en el periodo infantil incluyen la superación de desafíos u obstáculos todos juntos:

- Crear un clima basado en la comunicación.

- Facilitar la integración de todos en el grupo.
- Aumentar la autoestima
- Iniciar conductas grupales.
- Desvincular la actividad de los resultados.
- Permitir que todos participen en el éxito o fracaso de la actividad, asumiendo parte de responsabilidad.
- Iniciar y favorecer conductas de reflexión para actuar y compartir.
- Desarrollar habilidades sociales de diálogo y consenso.
- Relación entre habilidades y resultados. EIN_YIM0 1(Sirius. Licencia estándar) (P.43)

➤ **Juegos Tradicionales:**

Los juegos tradicionales son aquellos que se han transmitido a través de las generaciones y que suelen presentar características propias de la zona o región a la cual pertenecen. También pueden presentar variaciones en los nombres o normas.

El juego tradicional, actualmente se desarrolla a través de la transmisión generacional de padres y abuelos, ya que las condiciones del juego actual no favorecen su aprendizaje en su contexto natural, como es la calle. Este aspecto fortalece el papel de los abuelos dentro de la dinámica familiar.

Los juegos tradicionales ayudan a los niños y niñas a desarrollar algunas capacidades, como son, entre otras:

- Los inician en la aceptación de normas comunes compartidas.

- Favorecen la comunicación y la adquisición del lenguaje.
- Permiten descubrir el entorno donde viven.
- Fomentan la transmisión de usos lingüísticos, generando un vocabulario específico. EIN_YIM01 (Sirius. Licencia estándar) (P.44)

Características del pensamiento lógico-matemático:

Para FERNANDEZ B. (2000). Plantea que el caso concreto de la construcción del pensamiento lógico-matemático en niños de Educación Infantil, los conocimientos se van adquiriendo a través de acciones y prácticas relacionadas con el número y la ubicación en el espacio y en el tiempo, que se va fortaleciendo a través del desarrollo de cuatro capacidades básicas:(P.2)

La observación: Es fundamental presentar a los alumnos tareas en las que, de manera autónoma y guiados con sumo cuidado por el maestro, sean capaces de centrar la atención en aquellas propiedades, características o fenómenos que queremos que perciban, sin forzar por nuestra parte dicho acto.

La imaginación: es necesario fomentar la creatividad de los alumnos mediante actividades que les permitan desarrollar múltiples y diferentes acciones, del mismo modo que puede ocurrir en el trabajo matemático.

La intuición: entendida como la capacidad para anticipar los resultados que se pueden obtener de una acción que se vaya a realizar posteriormente.

El razonamiento lógico: se debe potenciar la capacidad de los alumnos en relación a la obtención de unas conclusiones a partir de ideas o resultados previos considerados ciertos.

Estas cuatro capacidades básicas no aparecen de manera aislada

en la construcción de pensamiento lógico-matemático en estas edades, sino que requiere que se vinculen con la construcción de los conceptos matemáticos más básicos: el número, la geometría y el espacio, así como las magnitudes y su medida. En todo este proceso, juega un papel trascendental la naturaleza abstracta de los objetos matemáticos que ayuden a recurrir a la representación o simbolización del aprendizaje a desarrollar. FERNANDEZ B. (2000). (P.2)

1.3.9. Nociones matemáticas:

Noción de número y cantidad:

Para DIAZ E. (2015). La noción de número va unida a diversos significados. Por un lado, el número se asocia con la actividad de contar, que consiste en asignar un número a cada elemento de un conjunto o colección. Otra opción es la que resulta de establecer el tamaño de un conjunto o colecciones.

Nos hace referencia al conteo. Los niños desde muy temprana edad muestran la capacidad de reconocer el tamaño de una colección, simplemente por observación, sin necesidad de contar.

Hay que tener en cuenta que el conteo y las operaciones se utilizan en la vida diaria. Contar no es una tarea sencilla y requiere varios aprendizajes:

- El niño ha de reconocer la serie de los números, es decir la lista de palabras numéricas y los signos que las representan.
- Para contar tiene que nombrar la lista numérica en el orden correcto poniéndolo en correspondencia uno a uno con el grupo de elementos. Además, no puede repetir ningún número ni dejar ninguno suelto.
- El conteo implica conocer solo el cardinal del último número

nombrado.

Conocer y aplicar la numeración implica además entender la cardinalidad que plantea bastantes dificultades a los niños y niñas. En la adquisición de la cardinalidad el niño pasa por una serie de etapas

- Reconocer grupos sencillos de uno a cuatro elementos de forma espontánea utilizando patrones visuales
- Distinguir entre colecciones mayores y menores cuando una de ellas tiene menos de 5 elementos
- Distinguir entre colecciones mayores y menores de color arbitrario, ya se utiliza el conteo. DIAZ E. (2015). (P.1)

El conteo:

DIAZ E. (2015). (P.2), propone algunos principios:

- **Principios de aprendizaje**

El niño aprende inicialmente la serie numérica, como una lista de palabras emitidas de formas ordenada, en este momento no existe todavía una comprensión del concepto de número. En un segundo momento la lista numérica constituye un todo indivisible que no se puede romper de forma que si se interrumpe al niño no sabe continuar y tiene que comenzar de nuevo.

Para que el conteo sea eficaz hay que emparejar cada término numérico con un único objeto o elemento, de forma que todos los elementos a contar queden emparejados con un número.

La técnica de contar implica unos principios básicos fundamentales para el dominio de este procedimiento. Esos principios son los siguientes:

Principio de Abstracción:

Cualquier colección de objetos es un conjunto que se puede contar. En este sentido el trabajo del aula se basará en identificar el mayor número posible de colecciones de objetos.

Principio de orden estable:

Se refiere a los números, los términos utilizados en el conteo o números que deben seguir un orden establecido, término a término que no se puede cambiar. Conviene por lo tanto utilizar con los niños la secuencia numérica ordenada estableciendo las diferencias entre cada número.

Principio de irrelevancia en el orden de los elementos a contar

El orden en que se cuenten los objetos o elementos es irrelevante. Conviene comprobar con los niños que el contar varias veces la misma colección en diferente orden se obtiene siempre el mismo cardinal. Una vez hecho esto conviene en ayudar al niño a fijar un orden establecido, que será el de la lectura de izquierda a derecha, de arriba a abajo.

Principio de biunivocidad

Cada objeto o elemento debe hacerse corresponder con un término numérico y solo uno, para trabajar esto en el aula los niños elaboran una estrategia en el conteo para ir recorriendo todos los objetos sin repetir ni dejarse ninguno. También conviene realizar correspondencias biunívocas entre conjuntos de objetos.

Principio de cardinalidad

El último término obtenido al contar todos los elementos nos indica el cardinal de esa colección o de ese conjunto. Para trabajar esto aplicaremos el conteo con los números que conocen.

- **El aprendizaje de los símbolos:**

Los niños pequeños aprenden pronto la secuencia de los términos numéricos y progresivamente van desarrollando la habilidad para contar. Sin embargo, pocos niños de 5 años pueden leer y escribir todos los números que conocen.

Se puede subestimar la dificultad que supone para los niños copiar, reconocer y nombrar una serie de 30 o 40 símbolos. Este aprendizaje es realmente importante para la vida cotidiana y para aprender posteriores en todos los ámbitos del conocimiento. DIAZ E. (2015). (P.2),

La Seriación:

Para CHUQUIMANTARI V. (2015) Es ordenamiento en “serie “de una colección de objetos con una misma característica (tamaño, grosor, etc.) Es decir, los objetos se comparan uno a uno y se estableciendo la relación de orden. También se construye una serie, cuando se ordena objetos según tamaño, de manera ascendente y descendente. Esta noción es necesaria para entender, posteriormente, la posición de los números según su ubicación como los números ordinales. (p.67)

Según Valencia C. y Galeano U., (2005) mencionan que:

Consiste en ordenar objetos con características similares siguiendo un patrón. Por ejemplo, ordenar de mayor a menor. En el curso de la maduración progresiva desde el punto de vista psicológico, la seriación que supone orden, es una operación importante para comprender la noción de concepto de número. Como ejemplo se tiene al niño que ordena de mayor a menor las tiras de papel cuando el docente se las da de manera desordenada, porque tiene la noción de seriación. Los contenidos de esta noción se refieren a las relaciones asimétricas y transitivas que se dan entre los elementos de un conjunto, para ordenarlos de alguna manera. Se dan tres etapas de desarrollo:

- Hacen entre sí, grupos de dos o tres, pero no construyen una serie completa.
- Construyen toda una serie por tanteo, por el método empírico de ensayo y error.
- Realizan las intercalaciones exactas, al hacer comparaciones sólo a partir de uno de los extremos de la serie, comprenden que el resultado sería idéntico si partiesen del otro extremo. Valencia C. y Galeano U., (2005) (P.234)

La clasificación:

Para Arias T. y García M. (2016). La clasificación es una operación lógica elemental en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, cuya importancia se reduce a su relación con el concepto de número.

La clasificación interviene en todos los conceptos que constituyen nuestra estructura intelectual. (Peraza, L. J. & Paez, B. S. & Villalpando, R. M. 2006).

Clasificar no es solamente juntar los objetos físicamente, sino crear una relación mental de semejanza y diferencia que sirva para hacer agrupaciones con distintos artículos por sus características comunes. (Peraza, L. J. & Paez, B. S. & Villalpando, R. M. 2006).

Para ARIAS T. y García M. (2016). citado por Peraza, L. J. & Paez, B. S. & Villalpando, R. M. (2006) se manejan tres tipos de clasificación:

1. Clasificación descriptiva: en ella entran objetos que son redondos, del mismo color, del mismo tamaño, tienen la misma

forma, textura, etc., Observando lo anterior podemos relacionar a criterio la clasificación descriptiva.

2. Clasificación genérica: va de acuerdo con los objetos que van juntos como son animales, frutas, pertenecen a la familia, utensilios de cocina. Un ejemplo puede ser que en láminas se representan las diferentes partes de la casa, la cocina, baño, muebles, entre otros y los niños la ubican en donde corresponda.

3. Clasificación relacional: En esta se toman en cuenta objetos que tienen características en común como el zapato y el calcetín van juntos porque se unen en el pie. Aquí el niño necesita tomar dos objetos de varios, pero tendrá que relacionar los dos que correspondan. ARIAS T. y García M. (2016). (P.49)

1.2. Formulación Del Problema:

¿Cómo contribuir al desarrollo de nociones matemáticas con la aplicación de actividades lúdicas de los niños de 5 años de la IE.I N° 1263- EL CARMEN- SAN IGNACIO, en el año 2018?

1.3. Justificación del estudio:

La presente investigación surge ante la necesidad de la problemática presentada en los estudiantes, los cuales evidencian escasas habilidades para comprender el desarrollo de nociones matemáticas para el mejor aprendizaje de las mismas. Así mismo esta propuesta la desarrollamos con la intervención de un plan de actividades programadas en la planificación curricular con diversas actividades para intervenir en las nociones con el fin de desarrollar nociones matemáticas. La didáctica tiene que ser comprensible y divertida para el aprendizaje de dichas nociones que les ayude a pensar y crear estrategias matemáticas para resolver sus propios

problemas matemáticas en su vida real.

○ **Fundamentación Legal:**

Este trabajo de investigación se sustenta en aspectos legales como:

MED (2003): Ley General de Educación N. ° 28044. Art. 9

a) Formar personas capaces de lograr su realización ética, intelectual, artística, cultural, afectiva, física, espiritual y religiosa, promoviendo la formación y consolidación de su identidad y autoestima y su integración adecuada y crítica a la sociedad para el ejercicio de su ciudadanía en armonía con su entorno, así como el desarrollo de sus capacidades y habilidades para vincular su vida con el mundo del trabajo y para afrontar los incesantes cambios en la sociedad y el conocimiento.

b) Contribuir a formar una sociedad democrática, solidaria, justa, inclusiva, próspera, tolerante y forjadora de una cultura de paz que afirme la identidad nacional sustentada en la diversidad cultural, étnica y lingüística, supere la pobreza e impulse el desarrollo sostenible del país y fomente la integración latinoamericana teniendo en cuenta los retos de un mundo globalizado. **MED (2003) (P.3)**

○ **MED (2003) Ley General de Educación, N. ° 28044. Art. 8°)**

Fundamenta que la educación prioriza el reconocimiento de la persona como centro y agente fundamental del proceso educativo. Y se sustenta en principios como:

La calidad, que asegure la eficiencia en los procesos y eficacia en los logros y las mejores condiciones de una educación.

La equidad, que posibilite una buena educación para todos los peruanos sin exclusión de ningún tipo y que dé prioridad a los que menos oportunidades tienen.

La democracia, que permita educar en y para la tolerancia, el respeto a los derechos humanos, el ejercicio de la identidad y la conciencia ciudadana, así como la participación.

La ética, que fortalezca los valores, el respeto a las normas de convivencia y la conciencia moral, individual y pública.

La conciencia ambiental, que motive el respeto, cuidado y conservación del entorno natural como garantía para el futuro de la vida.

La creatividad y la innovación, que promuevan la producción de nuevos conocimientos en todos los campos del saber, el arte y la cultura. **MED (2003): (P.2)**

○ **Ley General de Educación N. °280944. Artículo 31.**

Son objetivos de la educación básica:

a) Formar integralmente al educando en los aspectos físico, afectivo y cognitivo para el logro de su identidad personal y social, ejercer la ciudadanía y desarrollar actividades laborales y económicas que le permitan organizar su proyecto de vida y contribuir al desarrollo del país.

b) Desarrollar capacidades, valores y actitudes que permitan al educando aprender a lo largo de toda su vida.

c) Desarrollar aprendizajes en los campos de las ciencias, las humanidades, la técnica, la cultura, el arte, la educación física y los deportes, así como aquellos que permitan al educando un buen uso y usufructo de las nuevas tecnologías. (p.12)

○ **Fundamentación Legal**

La investigación busca ampliar los estudios en investigación matemática, dando conocimiento y aportes con experiencias

significativas de aprendizaje que ayuden a los docentes actuales a desempeñarse mejor en este campo educativo haciendo de aprendizaje de las matemáticas más divertida y de esta manera el estudiante tenga gusto por el estudio de nociones básicas de esta disciplina que más adelante le ayudará a ser competente en esta área desempeñándose con eficiencia. Desde esta perspectiva este traba BOE 156 (2003).

BOE 156 (2003) **EL REAL DECRETO** 829/2003.

Este decreto fija las enseñanzas comunes de los elementos básicos del currículo en Educación Infantil: Objetivos, contenidos y criterios de evaluación en la educación infantil. En este R.D, se da a conocer los objetivos y compromisos de la educación infantil:

Artículo 3: Objetivos:

OBJ: 1. De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 12 de la Ley Orgánica 10/2002, de 23 de diciembre, de Calidad de la Educación, la Educación Infantil contribuirá a desarrollar en los niños las siguientes capacidades:

- a) Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades de acción.
- b) Observar y explorar su entorno familiar, social y natural.
- c) Adquirir una progresiva autonomía en sus actividades habituales.
- d) Relacionarse con los demás y aprender las pautas elementales de la convivencia.
- e) Desarrollar sus habilidades comunicativas orales e iniciarse en el aprendizaje de la lectura y la escritura.
- f) Iniciarse en las habilidades numéricas básicas.

OBJETIVO: 2. Además, las Administraciones educativas

promoverán, en los aprendizajes de la Educación Infantil, la incorporación de una lengua extranjera, especialmente en el último año del nivel, y fomentarán experiencias de iniciación temprana en las tecnologías de la información y de las comunicaciones. Artículo 4. Áreas.

1. Los contenidos educativos de la Educación Infantil se organizarán de acuerdo con las siguientes áreas:

- a) El conocimiento y control de su propio cuerpo y la autonomía personal.
- b) La convivencia con los demás y el descubrimiento del entorno.
- c) El desarrollo del lenguaje y de las habilidades comunicativas.
- d) La representación numérica.
- e) La expresión artística y la creatividad.

2. Los contenidos que se propongan en cada área se transmitirán por medio de actividades globalizadas que tengan interés y significado para el niño. BOE 156 (2003) (p.2)

Objetivo 4. La representación numérica:

- a) Propiedades de los objetos: forma y tamaño.
- b) Expresión de la cuantificación.
- c) Los primeros números ordinales.
- d) La serie numérica: los nueve primeros números. Su representación gráfica.
- e) Iniciación al cálculo con las operaciones de unir y separar por medio de la manipulación de objetos.
- f) Nociones básicas de medida. Unidades de medida naturales.

Medidas temporales. Instrumento de medida del tiempo: el reloj.

g) Formas planas: círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo.

Cuerpos geométricos: esfera, cubo.

h) Nociones básicas de orientación y situación en el espacio .BOE 156 (2003) (p. 5)

- **Fundamentación metodológica.**

Mediante este estudio se pretende aportar y dar algunas sugerencias de actividades de trabajo pedagógico en el aula para la adquisición de las nociones matemáticas básicas para el aprendizaje de futuros conocimientos matemáticos y formar esquemas mentales con sólidas nociones que le sirvan en el futuro.

- **Fundamentación científica :**

A través de este estudio también buscamos relacionar y poner en estudio los aportes de las teorías de los estudiosos o pedagogos que sirven como referencia para nuestro estudio de investigación científica en lo concerniente a las nociones matemáticas, para ampliar nuestros conocimientos y estrategias de intervención en el aula y mejorar nuestro desempeño docente y por ende el aprendizaje de los niños.

1.4. Hipótesis:

Si se elabora un plan de actividades lúdicas en el aprendizaje de las nociones matemáticas y las desarrollo, entonces lograré mejorar los aprendizajes de los niños de 5 años de la I.E.PN°1263 – El Carmen.

1.5. Objetivos:

General:

Elaborar un plan de actividades lúdicas para desarrollar nociones matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I N° 1263 del caserío el Carmen – provincia de San Ignacio en el año 2018.

Específicos:

- Analizar epistemológicamente el proceso de adquisición de nociones matemáticas con el desarrollo de actividades lúdicas.
- Diagnosticar el estado actual de los procesos de adquisición de las nociones matemáticas en los estudiantes de primer grado de la I.E.PN°17365, mediante la aplicación de una lista de cotejo.
- Diseñar diez sesiones de aprendizaje con algunas actividades (estrategias) que permitan la adquisición y aprendizaje de las nociones matemáticas.
- Validar por criterios de expertos la propuesta de actividades lúdicas para la el desarrollo de nociones matemáticas en los estudiantes de primer grado de la I.E.PN°17365.

II. MARCO METODOLÓGICO:

2.1. Diseño de investigación:

Según Hernández, Fernández y Baptista (2003), citado por Pereira Pérez (2011), el tipo de investigación que se realizó en este estudio, es Explicativa Propositiva, representan el más alto grado de integración o combinación entre los enfoques cualitativo y cuantitativo. Ambos se entremezclan o combinan en todo el proceso de investigación, o al menos, en la mayoría de sus etapas, agrega complejidad al diseño de estudio; pero contempla todas las ventajas de cada uno de los enfoques Hernández, Fernández y Baptista (2003), (p. 21)

El esquema de investigación es el siguiente:

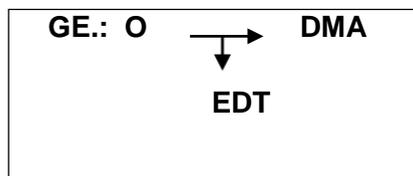


Figura 1: Diseño explicativo proyectiva

Dónde:

GE = Grupo estudio.

O = Observa

DMA = Diagnóstico del desarrollo de nociones matemáticas

EDT = Actividades lúdicas para desarrollar nociones matemáticas.

2.2. Variables, operacionalización:

Dependiente: Actividades Lúdicas

Para Freire C. (2015) La enseñanza de las matemáticas a través de los juegos y actividades lúdicas implica que los niños razonen, imaginen, descubran y utilicen habilidades y destrezas para la comprobación de resultados.

Operacionalización de la variable.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	TÉCNICA	INSTRUMENTOS
ACTIVIDADES LÚDICAS	HABILIDADES MATEMÁTICAS	Se expresa libre y naturalmente en el desarrollo de juegos Lúdicos para desarrolla la Noción de cantidad: muchos-pocos, uno – ninguno.	Observación	Ficha de Observación
		Participa activamente en los juegos propuestos para desarrollar las nociones matemáticas de agrupación.	Observación	Ficha de Observación
		Crea sus propios juegos estableciendo reglas para trabajar la noción de número.	Observación	Ficha de Observación
		Elabora estrategias de juego para trabajar la noción de clasificación y comparación.	Observación	Ficha de Observación
		Utiliza su propio cuerpo (pasos, brazos, manos) para trabajar las nociones de medición (longitudes).	Observación	Ficha de observación

		Realiza juegos en el patio para trabajar el razonamiento abstracto con los laberintos.	Observación	Ficha de observación
--	--	--	-------------	----------------------

2.3. Población y muestra:

El presente estudio tuvo una población de 19 niños del nivel inicial, I.E.I N°1263- del Caserío El Carmen – Provincia de San Ignacio – Región Cajamarca, siendo estudiantes de zona rural.

El grupo muestral estuvo conformado por 9 niños de 5 años.

Tabla 1

Distribución de la población de los estudiantes de primer grado del nivel primario de la I.E.I N° 1263

Distribución de la población de los estudiantes del nivel inicial.

<i>POBLACIÓN ESTUDIANTIL</i>			<i>Población</i>
<i>Edad</i>	<i>Masculino</i>	<i>Femenino</i>	
<i>3 años</i>	<i>4</i>	<i>2</i>	
<i>4 años</i>	<i>1</i>	<i>3</i>	
<i>5 años</i>	<i>1</i>	<i>8</i>	
<i>TOTAL</i>	<i>6</i>	<i>13</i>	<i>19</i>

Fuente: Nóminas de matrícula – 2018

MUESTRA:

La presente investigación utilizó una muestra que estuvo conformada por los 9 niños de 5 años de la I.E.I N°1263 – El Carmen – 2018.

Distribución de la muestra de los estudiantes del nivel inicial.

<i>POBLACIÓN ESTUDIANTIL</i>			<i>muestra</i>
<i>Edad</i>	<i>Masculino</i>	<i>Femenino</i>	
<i>5 años</i>	<i>1</i>	<i>8</i>	
<i>TOTAL</i>	<i>1</i>	<i>8</i>	<i>9</i>

Fuente: Nóminas de matrícula – 2018

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

Validez y confiabilidad:

La detección de este problema de investigación se realizó aplicando la técnica de observación a los estudiantes

Esta técnica e instrumento se elaboró considerando la opinión de expertos, mientras que la confiabilidad se realizó mediante un método estadístico del programa Excel.

Técnica:

Observación: Se realizó desde el inicio de la investigación a fin de describir el comportamiento e interacción de los estudiantes durante las labores educativas diarias con el fin de recoger información, analizarla, interpretarla y reflexionar acerca del desarrollo de nociones matemáticas en las sesiones de aprendizaje. Para tal estudio también aplicamos la lista de cotejo que nos sirvió para registrar los avances en el aprendizaje de los estudiantes de acuerdo a cada noción matemática en el criterio indicado.

Instrumentos:

Fichas de observación: estas guías se elaboraron teniendo en cuenta los aspectos a evaluar de acuerdo a los indicadores.

Lista de cotejo: Para tal estudio también aplicamos la lista de cotejo que nos sirvió para registrar los avances en el aprendizaje de los estudiantes de acuerdo a cada noción matemática

2.5. Métodos de análisis de datos.

El análisis de los datos se realizó con el programa Excel; con los que se determinaron los rangos de cada variable, también las frecuencias por dimensiones de cada variable.

2.6. Aspectos éticos:

El presente estudio de investigación se ha realizado considerando el código de ética profesional, evitando el plagio intelectual o copia de información y no alterando los datos obtenidos.

Este estudio de tesis se ha realizado con la planificación especial en el marco del diseño establecido por la UCV y siguiendo los principios éticos, fundamentos teóricos y metodológicos de la investigación científica relacionada a la mejora de la educación.

Así mismo se desarrolló esta investigación siguiendo las instrucciones y esquema brindado por los docentes acreditados por la Universidad César Vallejo durante todo el proceso de la investigación.

La información contenida en esta investigación es producto de mi trabajo personal, sujeto a la legislación sobre la propiedad intelectual.

No he incurrido en falsificación de información o cualquier tipo de fraude, por tanto, me someto a las normas disciplinarias establecidas en el reglamento de Investigación de la Universidad César Vallejo.

III. RESULTADOS:

Después de haber realizado el tratamiento de los resultados de la aplicación del instrumento de investigación; he tenido como resultado la siguiente información estadística:

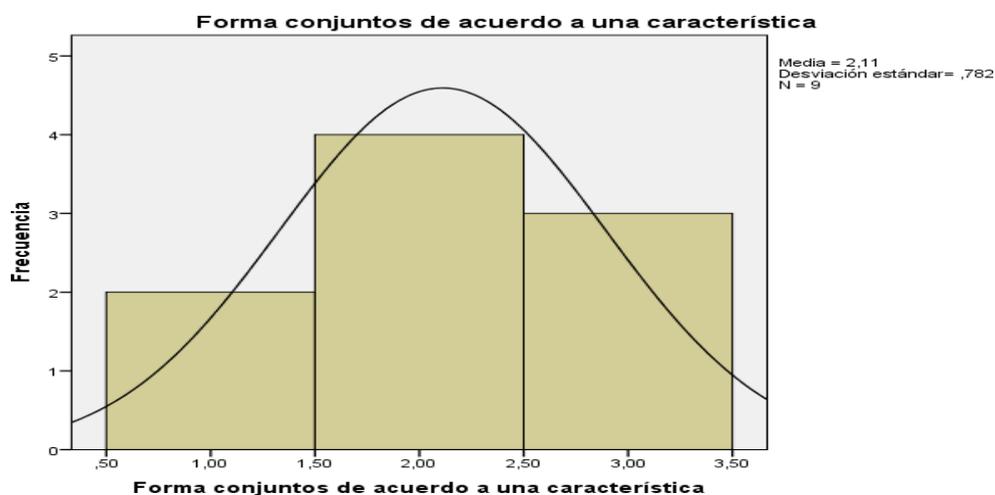
Tabla 1: Resultados de la evaluación de la noción de clasificación:

		Forma conjuntos de acuerdo a una característica			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
		a	Porcentaje	válido	acumulado
Válido	A veces	2	22,2	22,2	22,2
	Nunca	4	44,4	44,4	66,7
	Siempre	3	33,3	33,3	100,0
	e				
	Total	9	100,0	100,0	

Fuente: Elaborado por el autor

Según nuestra tabla N° 1: El 22,2% de los niños presenta dificultades en el desarrollo de la noción de clasificación, mientras que el 44,4 % realiza algunas actividades de clasificación y las comprende y el 33,3 % participa, realiza y comprende actividades de aprendizaje de la noción de clasificación.

Figura 1



Fuente: Elaborado por el autor. Tabla 1

Según los datos que se muestran en la tabla N°1, en esta figura 1, se puede evidenciar la relatividad de la aplicación del instrumento de investigación para denotar la efectividad de la aplicación de la propuesta.

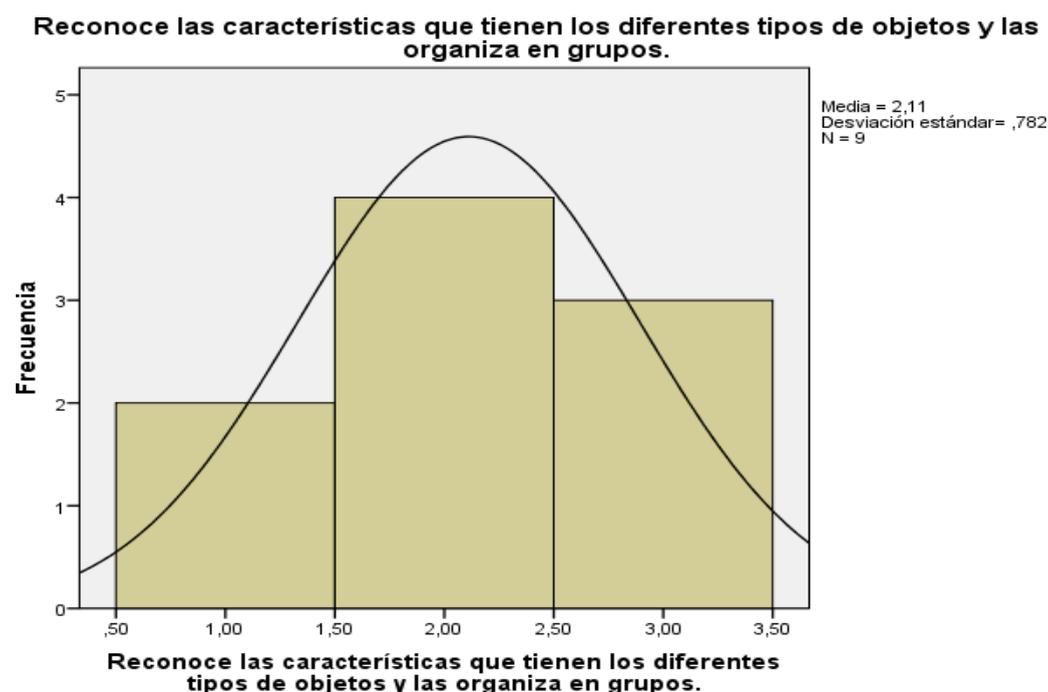
Tabla 2

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
		a	je	válido	acumulado
Válido	A veces	2	22,2	22,2	22,2
	Nunca	4	44,4	44,4	66,7
	Siempre	3	33,3	33,3	100,0
	Total	9	100,0	100,0	

Fuente: Elaborado por el autor

Como muestra la tabla N° 2: El 22,2 % de los estudiantes presentan dificultades para el reconocimiento de las características de los objetos que observa y manipula, e l 44,4 %, participa en la agrupación o colección de objetos y reconoce sus características, mientras que el 33, 3 % realiza todas las actividades sugeridas en la propuesta para el aprendizaje de la agrupación o colección de los objetos.

Figura 2



Fuente: Elaborado por el autor. Tabla 2

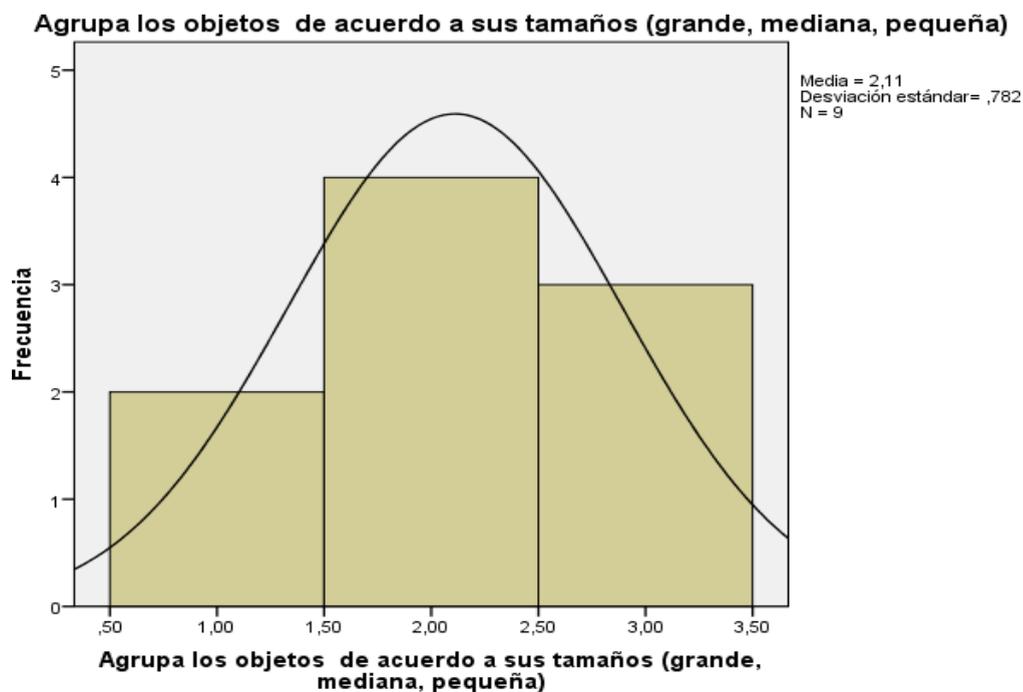
En esta figura se muestra en detalle la efectividad de la aplicación de la evaluación diagnóstica en el trabajo de la noción de agrupación.

Tabla 3**Agrupar los objetos de acuerdo a sus tamaños (grande, mediana, pequeña)**

		Frecuencia a	Porcentaje e	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	2	22,2	22,2	22,2
	Nunca	4	44,4	44,4	66,7
	Siempre	3	33,3	33,3	100,0
	e				
	Total	9	100,0	100,0	

Fuente: Elaborado por el autor

Esta tabla 3, detalla en datos porcentuales de la eficacia del instrumento de investigación para recoger datos acerca de la agrupación de los objetos según los criterios de tamaño, siendo como se detalla del 100% de los estudiantes un 22,2 %, no realizan la actividad, el 44,4 % participan y comprenden la actividad, mientras que el 33,3 % si realizan y participan en las actividades para trabajar esta noción de agrupación según criterios.

Figura 3

Fuente: Elaborado por el autor. Tabla 3

Este gráfico N° 3, de la tabla 3, muestra la relatividad de la aplicación del instrumento de investigación respecto a la noción de agrupación obedeciendo algún criterio establecido.

Tabla 4

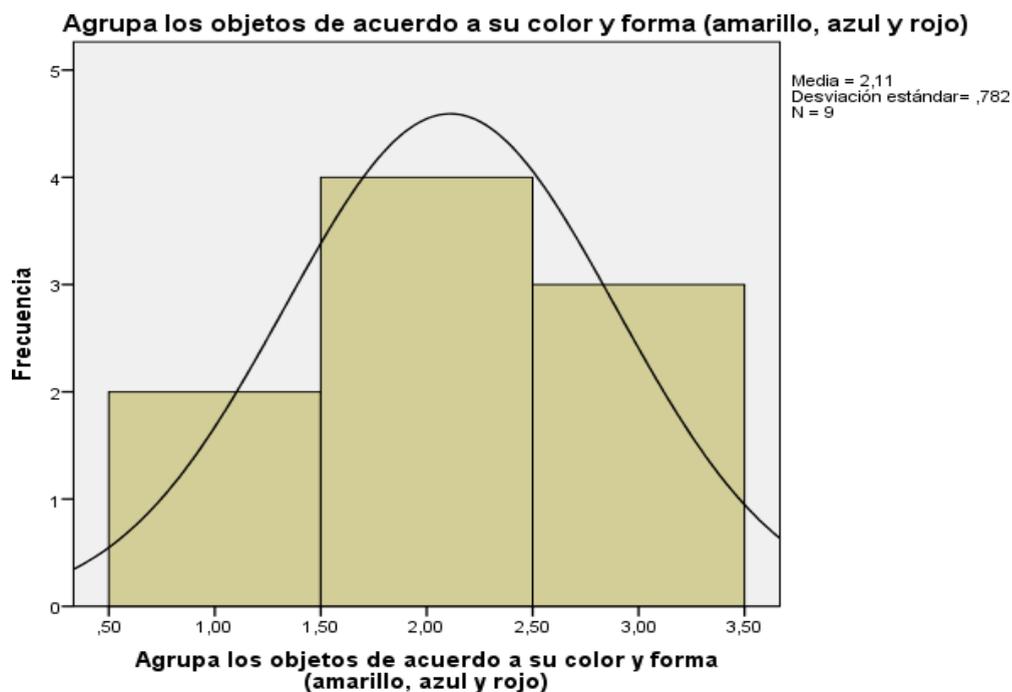
Agrupar los objetos de acuerdo a su color y forma (amarillo, azul y rojo)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
	a	e	válido	acumulado
Válido A veces	2	22,2	22,2	22,2
Nunca	4	44,4	44,4	66,7
Siempre	3	33,3	33,3	100,0
e				
Total	9	100,0	100,0	

Fuente: Elaborado por el autor

Esta tabla 4 detalla en datos porcentuales de la eficacia del instrumento de investigación para recoger datos acerca de la agrupación de los objetos según los criterios de color y forma, siendo como se detalla del 100% de los estudiantes un 22,2 %, no realizan la actividad, el 44,4 % participan y comprenden la actividad, mientras que el 33,3 % si realizan y participan en las actividades para trabajar esta noción de agrupación según criterios.

Figura 4



Fuente: Elaborado por el autor. Tabla 4

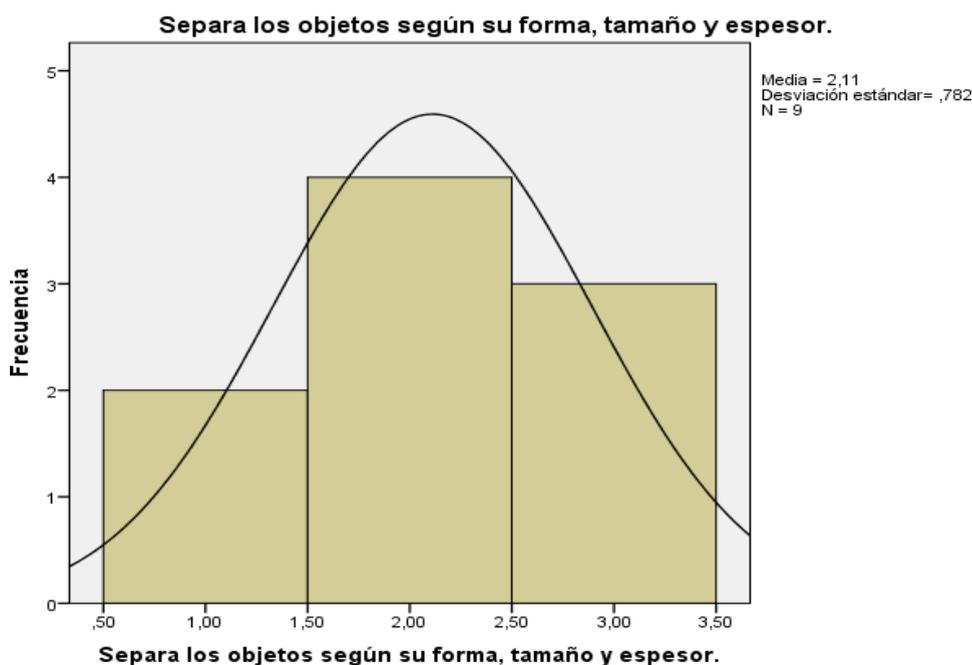
Este gráfico N° 4, de la tabla 4 muestra la relatividad de la aplicación del instrumento de investigación respecto a la noción de agrupación obedeciendo algún criterio establecido. De color y forma.

Tabla 5**Ordena los objetos siguiendo un patrón forma, tamaño y espesor.**

	Frecuenci a	Porcentaj e	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido A veces	2	22,2	22,2	22,2
Nunca	4	44,4	44,4	66,7
Siempr e	3	33,3	33,3	100,0
Total	9	100,0	100,0	

Fuente: Elaborado por el autor

Esta tabla detalla información de la evaluación diagnóstica, teniendo un 22,2 % de los estudiantes que no realizan actividades de seriación, un 44,4 % que realizan actividades de seriación, pero no lo hacen con toda facilidad y solo un 33,3 %, si realizan la formación de seriaciones con cualquier material y reconocen fácilmente el patrón de formación.

Figura 5

Fuente: Elaborado por el autor. Tabla 5

En este gráfico se detalla los resultados de la información diagnóstica acerca de la noción de seriación trabajadas con los niños y niñas de 5 años.

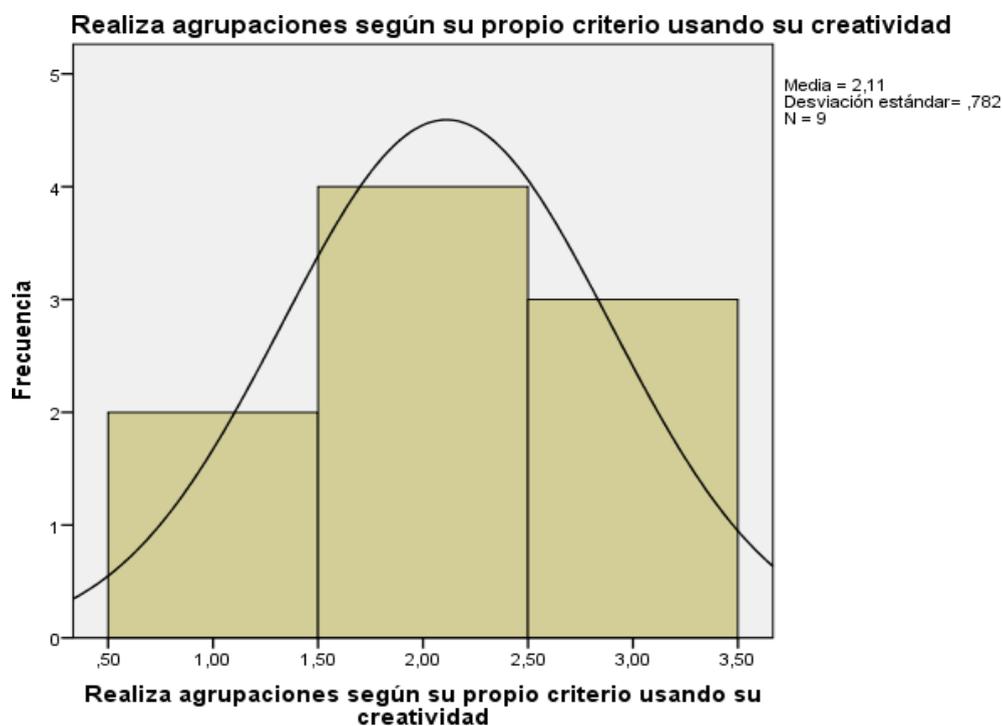
Tabla 6

**Cuenta algunos objetos de su entorno para reconocer la
noción de número.**

		Frecuenci a	Porcentaj e	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	2	22,2	22,2	22,2
	Nunca	4	44,4	44,4	66,7
	Siempr e	3	33,3	33,3	100,0
	Total	9	100,0	100,0	

Fuente: Elaborado por el autor

Esta tabla muestra que del 100% de la muestra, un 22,2 no realiza actividades que desarrollen la noción de número., un 44,4% si participa y tiene iniciativa para iniciarse en el conteo, y solo un 33,3 %, realiza todas las actividades con facilidad, comprende y representa de manera concreta, gráfica y simbólica la noción de cantidad.

Figura 6

Fuente: Elaborado por el autor. Tabla 6

En este gráfico se especifica detalladamente la información diagnóstica acerca de la noción de número y cantidad.

IV. DISCUSIÓN

Para Araya. (2017). Apliquemos todo lo dicho a la educación de los niños y jóvenes en la escuela. El juego no es ausencia de reglas, sino más bien su uso libre y autónomo. No significa que se educará a los niños sin una concepción de trabajo, sino que se tendrá como objetivo la libertad y la creatividad, para lo cual es indispensable primero adquirir conocimientos y saber aplicarlos. (p.)

Para MARIN B. (2015). El uso de la lúdica en la enseñanza de las matemáticas, cambió el concepto que se tiene en el imaginario colectivo de que es un área difícil, aburrida y monótona. Esta metodología aumenta el interés y gustos de los alumnos por la materia, ven su uso y utilidad en la vida cotidiana, despierta la curiosidad, estimula la creatividad y desarrolla el pensamiento lógico. (67)

MARIN B. Y MEGIA H.(2015).La utilización de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza de las matemáticas en el grado quinto de la institución educativa La Piedad, permitió a los estudiantes ver las matemáticas como un área útil y práctica en su vida cotidiana, cambió pensamientos negativos y temores existentes frente a la materia, a la vez que les motivó a enfrentarse a los conceptos de una manera más tranquila y confiada.(P.67)

BARRAZUETA A. (2016) concluye que en el aprendizaje de las matemáticas, merece especial atención el estudio de las relaciones lógico-matemáticas, proceso complejo, que si no es adecuadamente concebido, planificado y desarrollado por el docente, dificulta el aprendizaje de los conceptos implicados en la enseñanza de la matemática: correspondencia, clasificación, seriación y noción de conservación de cantidad. (P.70)

BAUTISTA C. Concluye que:

Número es la capacidad que tiene el niño para establecer correspondencias entre los objetos, agrupar objetos y logra seriar objetos, y para lograr desarrollar estas capacidades se debe poner en contacto al niño con muchos objetos de su entorno.

La clasificación es la capacidad de agrupar objetos, logrando formar clases y subclases; para lograr esta capacidad ha iniciado agrupando objetos para satisfacer sus necesidades de juego y agrupa para formar figuras de objetos, luego los agrupa identificando un criterio y finalmente logra formar clases lógicas.

La seriación es la capacidad que tiene el niño para ordenar objetos, esta capacidad se inicia su desarrollo por ordenar objetos según su tamaño, ordenando del más pequeño al más grande, luego del más grande al pequeño hasta que finalmente logra formar series ascendentes y descendentes al mismo tiempo.

Esta propuesta en estudio se relaciona con el estudio de Barrazueta (2016), donde concluye que para tener mejores aprendizajes matemáticos debemos ser creativos y emplear estrategias lúdicas para predisponer al alumno con nociones matemáticas que le sirvan de conocimientos básicos para los futuros aprendizajes de las mismas en distintos contextos de su vida.

Finalmente esta propuesta se considera un aporte significativo a la pedagogía y el desempeño en el aula ya que con las estrategias propuestas se mejorará significativamente el aprendizaje de las matemáticas con propuestas lúdicas divertidas y creativas.

En concordancia con otros investigadores y habiendo sistematizado la información diagnóstica acerca de nuestra propuesta, se considera factible la aplicación de la misma; ya que en todos los indicadores formulados de acuerdo a cada noción siempre se tiene el mismo resultado un 22,2%, en dificultad, un 44,4 %, tienen alguna noción de la actividad trabajada y solo un 33,3% realiza adecuadamente la noción a desarrollar.

V.PROPUUESTA

Título de la propuesta

“Plan de Actividades lúdicas y orientaciones didácticas para desarrollar Nociones matemáticas en niños de primer grado”.

Fundamentación de la propuesta.

Según.Fonseca O. (2013) concluye que: Las actividades lúdicas ayudan a desarrollar el pensamiento lógico matemático de los estudiantes y se constituyen en herramientas útiles para la construcción del aprendizaje significativo. (p.85)

En ese sentido, con esta propuesta se pretende orientar al docente con este documento que sirva de recurso didáctico para trabajar sesiones de aprendizaje con de actividades lúdicas que le ayuden a desarrollar nociones matemáticas en los estudiantes, motivando el gusto y aprendizaje de las mismas ;así mismo haciendo que los niños sean hábiles y creativos al momento que tengan que realizar sus operaciones matemáticas, como también puedan en el futuro hacer su matemática más fácil y dinámica.

OBJETIVOS

Objetivo General

Contribuir al desarrollo de las capacidades matemáticas , fortalecer sus habilidades lógicas y el gusto por el aprendizaje de las mismas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 1263- El Carmen.

Objetivos específicos:

- Explorar las posibilidades de desarrollo de las actividades lúdicas para el logro de aprendizajes matemáticos durante las sesiones de aprendizaje.
- Diseñar un plan de aplicación de estas actividades lúdicas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en el área de matemática.

- Contribuir al fortalecimiento de las habilidades matemáticas de los estudiantes para que de esta manera puedan ser creativos al momento de resolver sus problemas matemáticos.
- Contribuir al desarrollo de las nociones matemáticas y al fortalecimiento de sus habilidades lógicas.

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR NOCIONES DE MATEMÁTICAS

ACTIVIDAD N° 01: JUEGO DIVERTIDO PARA TRABAJAR LA NOCIÓN DE CORRESPONDENCIA

Objetivo:

Establecer relaciones y dependencias para obtener el concepto de correspondencia.

Materiales:

- Siluetas de animales, frutas, prendas de vestir e imágenes de estudiantes
- ovillo de Lana

PREPARACIÓN:

1. Se acondiciona el patio para salir a jugar
2. En asamblea se les proporciona las indicaciones y pautas del juego

DESARROLLO:

Se traza dos filas en el patio de manera paralelas y se les repartes los materiales, según su preferencia.

Se pide colocarse ordenadamente en un lado solo los estudiantes y en el otro lado en primer lugar las futas. Después se les dice a los niños que están en la primera fila que cada uno escoja la futa de su preferencia y se les entrega un ovillo de lana para que cojan la punta y la otra le den al niño que hace de la fruta de su preferencia. Lo mismo se hace con las prendas de vestir, juguetes y mascotas de su preferencia.

Después de terminada la actividad se realiza preguntas acerca del juego realizado para que comprendan el porqué de esta actividad.

¿Todos los niños escogieron sus frutas, ropa, mascotas, y juguetes de su preferencia?

¿Todos nos emparejamos verdad? ¿Cuál fue la preferencia de Vilma en frutas?

Se les dice que esto que acabamos de realizar al escoger las cosas de nuestra preferencia y unir las con la cuerda se le denomina noción de correspondencia y que el aprendizaje de las matemáticas vamos a encontrar actividades con estas características y les vamos a dar correspondencia según las indicaciones de aprendizaje que sean.

Se les pide pasar al aula para afianzar mejor este aprendizaje de manera gráfica y simbólica.

Actividad N° 02: Juego para desarrollar la noción de clasificación: Jugamos a guardar los animalitos en el Arca de Noé

Objetivo: Establecer las nociones del aprendizaje de las clasificaciones o agrupaciones de los objetos, medios y materiales que hay en el aula.

Materiales:

- máscara o tarjetas de animalitos
- patio donde realizar el juego
- tiza o cordel para delimitar el arca de Noé.

Preparación:

La docente les propone salir al patio para realizar el juego “En el Arca de Noé”

La docente da las indicaciones para realizar este juego.

La docente hace una casita (Arca) con una tiza en el piso y se pide un niño que represente a Noé

Desarrollo:

A cada niño le colocamos un nombre de cada animalito y les dice que irán entrando a la Arca según se los vaya nombrando al entonar la canción.

Se empieza a realizar el juego diciendo: en el arca de Noé todos cantan, todos cantan, Noé llamo a una vaquita y la vaquita empieza a entrar al Arca y se ubica en un lugar establecido y se les dice quieren oír como dice la vaquita y así sucesivamente para todos los animalitos hasta que se terminan los niños. Luego les dice que se junten y se cojan de la mano según cada especie.

Finalmente observan que todos están ubicados dentro del Arca por especies.

Actividad N° 03: Juego para desarrollar la actividad de seriación:

Jugamos a la carrera de los conejitos

Objetivo: Establecer nociones para el aprendizaje de las seriaciones, utilizando su propio cuerpo al jugar a formarse los conejitos en una línea formando patrones de seriación.

Materiales:

- Máscara de conejitos
- Patio para jugar

Preparación:

Se les pide salir al patio y realizar un bonito juego.

Sentados en semicírculo escuchan las indicaciones para realizar el juego.

Desarrollo:

Se les entrega las máscaras a cada niño para iniciar el juego de los conejitos se traza una línea en el patio y se les pide ubicarse en ella, al ritmo de la canción, según el criterio establecido para después realicen una competencia de cada color de conejito:

Todos juntos cantan: Los conejitos saltan y saltan, saltan, saltan sin parar, mueven, mueven, mueven sus orejitas, sus orejitas al saltar, al entonar esta canción cada conejito se irá ubicando según el color establecido, repitiendo la serie de colores en los conejitos, incidiendo en el reconocimiento del patrón en la formación de los conejitos. Finalizada la ubicación de cada conejito, se les pide realizar una competencia de saltos de conejitos para llegar a una meta y gana el conejito que llegue primero.

ACTIVIDAD N° 04: Juego para desarrollar la noción espacial dentro - fuera

Juego popular el gato y ratón

Objetivo: Es establecer las relaciones de nociones matemáticas dentro - fuera

Materiales:

- Niños y niñas de 6 años

Preparación:

- Se pide salir al patio, se lo acondiciona para realizar el juego

Desarrollo:

El Gato y ratón es un juego infantil que consiste en hacer un círculo con todos los participantes cogidos de la mano en el patio. Se escogen dos niños y se les da el papel de gato y al otro de ratón. Al ritmo de la canción: - Ratoncito, ratoncito no saldrás de este rincón, porque me has hecho una trampa y si sales morirás; por primera vez el ratoncito llegará a la ronda y a uno de los niños que hará de puerta le preguntará por el ratoncito diciendo: - ¿Está el señor ratón?, el mismo que responderá: ¡Ha salido! y el gato volverá a preguntar: ¿A qué hora viene? A lo que el niño de la puerta responde: - a las doce de la noche. En seguida todos cogidos de la mano dan vueltas saltando y contando hasta las 12 de la noche. Terminada la canción: el gato regresa y vuelve a preguntar a niño de la puerta por el ratón diciendo: ¿Está el señor ratón y el niño le responde que sí está? Y el vuelve a preguntar: ¿qué está haciendo? Y le responde oraciones y le pregunta ¿para quién? Le dicen para Dios, ¿y para mí? Nada le contesta el niño: el gato enfrenta al ratón diciéndole dame uvas, el cual le responde: No te daré: y si te cojo le dice: aguantaré responde el ratoncito y se escapa corriendo por que el gato lo perseguirá hasta alcanzarlo. Y así termina el juego.

Terminado el juego la docente vuelve a realizar algunas preguntas para descubrir la noción a desarrollar: ¿Quién estaba dentro de la ronda? ¿Quién estuvo fuera de la ronda? y se haciendo el reconocimiento de la noción dentro - fuera .esta noción se lo puede trabajar con ula - ula, y colocarlas al piso y saltar al sonido de una palmada dentro y al sonido de dos palmadas fuera.

ACTIVIDAD N° 05: JUEGO PARA TRABAJAR LA NOCIÓN DE NÚMERO

“JUEGO MUNDO”

Objetivo: Establecer noción de número al jugar saltando y seguir una secuencia correlativa de los números

Materiales:

- Patio
- Tiza
- Barrito o cascara de naranja, plátano (ficha)

Preparación:

Se realiza el trazado del mundo con los número de 1, en 1 hasta el 10, o de 10 en 10 hasta el 100.

Desarrollo:

Se puede jugar de manera individual, pero para mayor diversión se recomienda que sean dos o más los integrantes del juego. , para que haya competencia. Se coge una tiza blanca y en la loza del suelo se dibujan cuadrados y se numeran del uno al diez. Después cada niño debe coger una bolita o una piedrecita pequeña e ir tirando a cada número intentando que la piedra entre dentro de ese cuadrado porque de no hacerlo pierde su turno y le toca al siguiente. Gana el primero en llegar al diez.

Actividad N° 06: juego para desarrollar la noción de números ordinales

“Juego de la luna y el sol.”

Objetivo: Establecer la noción de ordinalidad en la posición de los estudiantes al realizar el juego pase bici.

Materiales:

- Patio
- Estudiantes

DESARROLLO DEL JUEGO.

NORMAS Y REGLAS:

Se eligen dos participantes que formarán cogiéndose de las manos, a uno lo vamos a denominar Sol y al otro luna, y el resto de estudiantes pasaran por debajo del arco e irán cantando. -Pase bici, pase viso, por la puerta del candado, el de adelante corre mucho y el de atrás se quedará. Todos los niños irán pasando y el que se quede deberá escoger ir al sol o a la luna. Y así sucesivamente hasta que terminen todos los niños. En seguida antes que empiecen a jalar para determinar el ganador la docente interrogará:

¿Quién es el primero y el último de cada fila?

¿Quién estará en segundo lugar en cada fila? Y así sucesivamente haciendo reconocer hasta que termine la fila, entonando fuertemente las posiciones de manera ordinal.

Después se realiza interrogantes de comprensión de las posiciones de los niños ¿Quién está en el tercer lugar? ¿Pedrito en lugar está?, y muchas preguntas más hasta que identifiquen las posiciones de cada uno los de la fila. Finalmente se pide que jalen de la mano cada fila de estudiantes y gana el que no se caiga con todos sus integrantes.

ESTRATEGIA LUDICA N°07:

Jugamos y dramatizamos la canción 5 ratoncitos para trabajar la noción de número y cantidad.

Objetivo: Desarrollar mediante la dramatización de la canción 5 ratoncitos la noción de número y cantidad y también puede servir si se desea desarrollar la noción de sustracción.

Materiales:

Títeres de mano de los 5 ratoncitos y el gato.

Teatrín

Desarrollo del juego:

En el momento de asamblea se pide a los estudiantes, orden, tranquilidad y atención.

Se coloca a delante de todos el teatrín y se les dice que hoy dramatizaremos una linda canción y que ellos ayudaran a entonar la canción, mientras la docente presenta los títeres de acuerdo a los personajes que se menciona en la canción.

Todos juntos entonan la canción y la docente va presentando a los personajes de la canción mediante una dramatización. Es opcional si vuelve a repetir hasta que el niño logre interiorizar la noción a desarrollar.

Terminada esta actividad se realiza algunas interrogantes de comprensión del aprendizaje.

¿Qué personajes intervinieron en esta presentación?

¿Quién se comió a los ratoncitos? ¿Cuántos ratoncitos eran? ¿Cuántos gatos había?

¿Qué les pasó a los 5 ratoncitos? ¿Por qué iban desapareciendo los ratoncitos?

¿Si el gato se comió el primer ratoncito, cuántos ratoncitos quedaron? ¿Cuándo este gato se comió a dos ratoncitos, cuántos quedaron?... ¿Cuándo se comió al último cuántos ratoncitos quedó?

¿Al comer el gato ratoncito, tras ratoncito, iban aumentando o iban disminuyendo?
¿Por qué?

Se les pide contar los ratoncitos con el gato para reconocer la cantidad de ratoncitos y el número de gatos que hay

¿En nuestra vida diaria, si ustedes juegan bolichitas y otro niño les gana el juego, aumentarán sus bolichitas o disminuirán?

Se les dice que esta es la noción de sustracción.

Estrategia lúdica N° 08:

Jugamos al baile de las sillas, para trabajar la noción de correspondencia.

Objetivo: realizar el baile del juego de las sillas para desarrollar la noción de matemática de correspondencia.

Materiales:

Patio

Sillas

Equipo de sonido y CD de canciones.

Desarrollo del juego:

Se pide salir al patio llevando su silla cada uno,

Se coloca las sillas en forma circular y se les pide que se sienten cada uno en su silla y se realiza la actividad de correspondencia diciéndoles ¿Cada uno está sentado en su silla verdad? ¿A cada uno le corresponde un asiento no es así?

Se les da a conocer el propósito de este juego y se les explica cómo se llevará a cabo: Diciéndoles que empiecen a bailar al son de la música dando vuelta alrededor de las sillas, además se les pide estar atentos a cuando deje de sonar la música, se volverán a sentar en una de las sillas, ya que ella quitará una silla y el que no logre ubicarse en algún asiento, éste perderá e irá saliendo del grupo.

Mientras bailan los niños la docente ira quitando una silla con la finalidad de hacer más divertido el juego y los niños estén más atentos de no quedarse sin asiento.

El que se quede último en este juego será quien gane. Terminado esta actividad la docente realiza algunas interrogantes para reconocer la comprensión del juego y el conocimiento a trabajar.

¿Todos los niños tenían su asiento? ¿A cada uno le correspondía tener su asiento verdad?

Cada vez que apagamos la música, ¿a todos les correspondía un asiento para sentarse?

Se les dice el propósito de aprendizaje a desarrollar que es la noción de correspondencia.

Estrategia lúdica N° 09:

Jugamos con casinos y trabajamos la noción de cantidad

Objetivos: Fortalecer el reconocimiento de los números mediante el juego con los casinos.

Materiales:

Casinos para todos los grupos.

Desarrollo del juego:

Se proporciona las indicaciones antes de empezar a desarrollar el juego.

En forma grupal se entrega los casinos y elige un capitán para que sea quien baraje y entregue las cartas de casino a cada integrante de manera equitativa. La docente les dirá que cada estudiante identifique y mencione cada número de sus cartas que le han correspondido y cuente las imágenes que tienen estas cartas antes de comenzar el juego. Luego se les explica la manera de ganar el juego: cada niño debe echar las cartas a la mesa y el niño que tenga una carta con el mismo número sacará las dos cartas quien irá acumulando sus cartas y termina el juego contando el total de cartas de cada participante y el que logre tener mayor número de cartas será quien gane la jugada. Finalmente la docente plantea interrogantes:

¿Quién ganó en cada grupo? ¿Conocían estos números de las cartas? ¿Quién sacó la mayor cantidad de cartas? ¿Quién sacó la carta con el mayor número?

Estrategia lúdica N° 10: Jugamos en la ruleta de los números.

Objetivos: Realizar el juego la ruleta de los números, es una actividad que permite al niño el reconocimiento de los números menores que 20.

Materiales:

Ruleta mágica de los números

Cartilla de Bingo de los números

Siluetas para representar la cantidad de cada número indicado en la ruleta.

Desarrollo del juego:

Se brinda las indicaciones antes de empezar a desarrollar el juego.

Se les presenta la ruleta con los números gigantes y algunas siluetas de objetos para representar cada número. Luego se les presenta las cartillas de bingo y se las entrega a cada uno, indicándoles que tienen que marcar con su lápiz, el número que indique la aguja de la ruleta al momento de darle la vuelta. Terminada de dar la vuelta y según el número que indica la aguja de la ruleta, se procederá a presentar las siluetas de los objetos que representen esta cantidad del número indicado.; pidiendo la participación de todos para realizar el conteo de las siluetas de cada número indicado. Después se

pide observar en su cartilla el número que ha salido y marcarlo con su lápiz, gana el juego el niño que completó de marcar toda su cartilla más rápido.

Finalmente se concluye el juego marcando todo el cartón y repasar todos los números que le han salido en su carilla.

CONCLUSIONES:

- ❖ Al analizar las tendencias y el marco conceptual me ayudó mucho para realizar el planteamiento de la investigación y tomar las decisiones en mejora de esta problemática presentada.
- ❖ La aplicación del instrumento de evaluación sirvió para conocer el nivel de aprendizaje de las nociones matemáticas de los estudiantes del primer grado de la I.E.P N° 17365 -EL CARMEN – SAN IGNACIO.
- ❖ El diseño y elaboración de un plan de actividades lúdicas ayuda a mejorar el desarrollo de capacidades matemáticas de los estudiantes y fortalecer nuestra práctica docente con estrategias didácticas y recreativas para el trabajo pedagógico.
- ❖ La validación por los expertos del instrumento de investigación sirvió para corregir algunos criterios de los indicadores de la propuesta en estudio de las nociones matemáticas y poder aplicarla de manera asertiva.
- ❖ Esta propuesta ayudará a los docentes para el fortalecimiento de su práctica pedagógica porque es un estudio nuevo y creativo.
- ❖ El desarrollo de las nociones matemáticas como: seriación, clasificación y noción de número son capacidades matemáticas básicas que todo estudiante debe estar preparado y fortalecido para que en el futuro desarrolle la matemática más fácil y placentera.
- ❖ Si no hay aprendizajes previos o básicos que sirvan de cimientos en el aprendiz, éste no podrá realizar sus operaciones matemáticas de manera fácil y placentera.
- ❖ Las actividades lúdicas son espacios de juego y recreación pero con fines de aprendizaje que permiten en el estudiante enriquecer y fortalecer sus conocimientos matemáticos.

V. RECOMENDACIONES:

- Orientar y aconsejar a los maestros que apliquen esta propuesta que les ayudará o facilitará en el desarrollo de nociones matemáticas en los estudiantes y a los niños se les permitirá la mejor comprensión del lenguaje matemático.
- Solicitar a la dirección de la rectoría la autoría de la propuesta para difundirla y ayudar a los docentes dedicados al desempeño eficiente de la labor pedagógica.
- Aplicar este plan de las actividades lúdicas para el desarrollo de nociones matemáticas de la tesis, y haciendo algunos reajustes a los criterios de evaluación a fin de adaptarla a los intereses y necesidades de los estudiantes y según la naturaleza de la muestra de estudio.
- Proponer una mejor comprensión de problema de investigación para intervenir adecuadamente con las bases teóricas pertinentes en la solución de problemática.

VI. REFERENCIAS *

- ARAYA. (2017). El juego y la educación. Recuperado de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-y-la-educacion>(P, 2)
- ARTEAGA M. Y MACÍAS S. (2016). DIDÁCTICA DE LAS MATEMÁTICAS EN EDUCACIÓN INFANTIL. APRENDER PARA ENSEÑAR (p.3)
- DIAZ E. (2015).recuperado de:
lectorexclusivomatematico.blogspot.com/2015/07/etapa-numerica-nocion-de-numero.html.
- CHUQUIMANTARI V. (2015) “El Juego como Estrategia para el Logro de Número y Operación en Matemática en Niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial 059 Andrés Bello de Pueblo Libre – Lima, 2015” (P.67)
- FREIRE C. (2015) Estudio del juego psicomotor en el desarrollo matemático de los niños y niñas de 3 a 5 años de edad de la unidad educativa “esperanza eterna” de la parroquia santa Rosa cantón Mera, provincia de pastaza.2014-2015.
- IPF (innovación en formación Profesional) (2017), en su artículo importancia del juego en la educación infantil: recuperado de: <https://www.ifp.es/blog/la-importancia-del-juego-en-la-educacion-infantil> (p.1 - 2)
- LLIHUA.I, (2015) La Realidad educativa peruana y las políticas educativas del gobierno, Recuperado de <https://www.monografias.com/trabajos106/realidad-educativa-peruana-y-politicas-educativas-del-gobierno/realidad-educativa-peruana-y-politicas-educativas-del-gobierno.shtml>.
- M. Y PEREZ P. (P.3, 6) Aspectos Fundamentales de la Teoría de Formación por etapas de las acciones mentales y los conceptos de P. YA. GALPERIN. (P.3, 6)
- Ministerio de Educación del Perú. (2016) La competencia matemática en estudiantes peruanos de 15 años. (p.39)
- MARIN B. Y MEGIA H. (2015) ESTRATEGIAS LUDICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMATICAS EN EL GRADO QUINTO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA LA PIEDAD (P.67)
- QUINTANILLA N. (2016) Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de educación primaria (40,41) Y (101)
- VALENCIA C. Y GALEANO U. (2015) APRESTAMIENTO DE LA LÓGICA MATEMÁTICA (P.6)

VII. ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

MANIFESTACIÓN DE TESIS	PROBLEMA	OBJETIVO	TITULO DE INVESTIGACIÓN	HIPÓTESIS	VARIABLES	TECNICAS O MÉTODOS	INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> Es una propuesta nueva con muchas expectativas para su aplicación ya que a veces es complicado hacer que el niño aprenda las matemáticas de manera fácil. 	<p>¿Cómo contribuir al desarrollo de nociones matemáticas con la aplicación de actividades lúdicas de los niños de 5 años de la I.E.I N° 1263 EL CARMEN- SAN</p>	<p>GENERAL:</p> <p>Elaborar un plan de actividades lúdicas para desarrollar nociones matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I N°1263 del</p>	<p>ACTIVIDADES LUDICAS PARA DESARROLLAR NOCIONES MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 1 263 “EL CARMEN” SAN IGNACIO EN EL AÑO 2018.</p>	<p>Si elaboro un plan de actividades lúdicas en el aprendizaje de las nociones matemáticas y las desarrollo;</p>	<p>INDEPENDIENTE:</p> <p>Nociones matemáticas: Noción de número Noción de seriación Noción de clasificación y correspondencia.</p>	<p>La observación</p>	<p>Lista de cotejo</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Tiene algunas estrategias lúdicas de juegos recreativos para la iniciación al trabajo matemático en las sesiones de aprendizaje. • Tiene algunas debilidades como todo estudio que poco a poco se irán corrigiendo a medida que se va trabajando. • Considero que me falta mejorar el marco teórico en cuestión al citado de los textos. 	<p>IGNACIO, en el año 2018?</p>	<p>caserío el Carmen – provincia de San Ignacio en el año 2018.</p>		<p>entonces lograré mejores los aprendizajes en los estudiantes del 5 años I.E.I N°1263.</p>	<p>DEPENDIENTE: Actividades lúdicas para trabajar nociones matemáticas: - Actividad N° 01: juego divertido para trabajar la noción de correspondencia. - Actividad N° 02: Juego para desarrollar la noción de clasificación: Jugamos a guardar los animalitos en el Arca de Noé. -Actividad N° 03: Juego para</p>		
		<p>ESPECIFICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizar epistemológica mente el proceso de adquisición de nociones matemáticas con el desarrollo de actividades lúdicas. • Diagnosticar el estado actual de los procesos de 					

		<p>adquisición de las nociones matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N°1263, mediante la aplicación de una lista de cotejo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseñar diez sesiones de aprendizaje con algunas actividades (estrategias) que permitan la adquisición y aprendizaje de las nociones matemáticas. • Validar por 			<p>desarrollar la actividad de seriación:</p> <p>Jugamos a la carrera de los conejitos.</p> <p>- ACTIVIDAD N° 04: Juego para desarrollar la noción espacial dentro – fuera: juego popular el gato y el ratón.</p> <p>Actividad N° 05: juego para trabajar la noción de número. “Juego mundo”</p> <p>- Actividad N° 06: juego para</p>	
--	--	---	--	--	---	--

		<p> criterios de expertos la propuesta de actividades lúdicas para la el desarrollo de nociones matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 1263. </p>			<p> desarrollar la noción de ordinalidad </p> <p> “Juego de la luna y el sol (pase bici- pase biso).” </p> <p> Actividad N° 07 </p> <p> Jugamos y dramatizamos la canción 5 ratoncitos para trabajar la noción de sustracción. </p> <p> Actividad N° 08 </p> <p> Jugamos al baile de las sillas, para trabajar la noción de correspondencia </p> <p> . </p> <p> Actividad N° 09. </p>	
--	--	--	--	--	--	--

					<p>Jugamos con la ruleta mágica para trabajar la noción de número.</p> <p>Actividad N° 10</p> <p>Jugamos en la ruleta de los números.</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

ANEXO 2: SESIONES DE APRENDIZAJE CON ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR NOCIONES MATEMÁTICAS.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°1263

1.2. EDAD : 5 AÑOS SECCIÓN: UNICA

1.3. DOCENTE : JESSICA MOROCHO PEÑA

1.4 FECHA :

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 NOMBRE DE LA SESIÓN: Jugamos con los materiales y aprendemos a coleccionar, agrupar o clasificar

2.2. DURACIÓN: 45 min.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.	Lista de cotejo

IV.-SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES /ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>La docente les propone salir al patio para realizar el juego "En el arca de Noé"</p> <p>La docente da las indicaciones para realizar este juego.</p> <p>La docente traza una casita (Arca) con una tiza en el piso y pide un niño que represente a Noé. Éste niño los hace</p>	Materiales del aula	

	<p>formar en una fila, coloca un nombre de animalito a cada niño y les entrega una máscara del respectivo animalito, así mismo les explica en qué consiste el juego, diciéndoles que irán entrando al arca de mientras él los llame pero realizaran el sonido onomatopéyico del animalito mencionado.</p> <p>Y se empieza a realizar el juego diciendo: Noé llamo a una vaquita y la vaquita empieza a pasar al Arca y se ubica en lugar establecido para ese tipo de animalito y así sucesivamente para todos los animalitos hasta que se terminan todos los niños. Luego les dice que se junten y se cojan de la mano los animalitos según cada especie.</p> <p>Finalmente observan que todos están ubicados dentro del Arca por especies diferentes:</p> <p>Retornan al aula y responden:</p> <p>¿Qué hicimos en el patio?</p> <p>¿Les gusto este juego?</p> <p>¿Qué animalitos entraron al arca?</p> <p>¿Cómo quedó formada nuestra arca?</p> <p>¿Cómo guardó Noe a los animalitos, juntos y mezclados o separados por especie?</p> <p>¿Qué hizo para que el arca quede ordenada?</p> <p>Se les dice que, así como Noe guardo a los animalitos separados así vamos a separar, clasificar y ordenar algunos materiales del aula.</p> <p>Se les presenta el propósito de la Sesión:</p> <p>“Aprendemos a coleccionar, agrupar y ordenar los materiales del aula.”</p>		
--	---	--	--

	<p>Gestión y acompañamiento pedagógico</p> <p>La docente les presenta 4 cajitas con conteniendo material como: choloques, tapitas de botella, chapitas, piedritas y les dice que está muy apenada porque tiene muchas actividades que hacer y todo lo que está en la caja esta mesclado y que no podrá avanzar a terminar sus actividades por que todo está desordenado.</p> <p>La docente les pide que de manera grupal le ayuden a ordenarlos ubicándolos en cada recipiente según cada especie.</p> <p>Luego les pide que de manera verbal expresen la forma como los ordenaron los materiales según cada especie.</p> <p>De acuerdo a sus agrupaciones les pide que mencionen: ¿Qué color tienen? ¿Qué forma tienen? ¿Qué tamaño tienen?</p> <p>La docente les pide que representen de manera gráfica las agrupaciones que han realizado en su cuaderno de matemática.</p> <p>Los niños(as) dibujan las agrupaciones realizadas y las pintan.</p> <p>Se entrega fichas de trabajo con muchos ejemplos de colecciones y agrupaciones para afianzar los aprendizajes.</p>	Material no estructura de la zona	
	<p>- Dialogamos acerca de las actividades que realizamos y cómo les pareció.</p> <p>Metacognición:</p>	Diálogo	

	<p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p>		
--	---	--	--

V. INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo
- Rutas de aprendizaje
- Libros de consulta del Med

LISTA DE COTEJO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: N° 1263

LUGAR: el Carmen

EDADES: 5 años

FECHA:

INDICADOR:
Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada

N° ORD.	APELLIDOS Y NOMBRES	Participa activamente en el juego propuesto.		Entiende y comprende el juego para trabajar la noción de clasificación.		Realiza agrupaciones sencillas con material concreto estableciendo los criterios de tamaño, color y forma.		Representa gráficamente las seriaciones realizadas.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°1263

1.2. EDAD : 5 AÑOS SECCIÓN: UNICA

1.3. DOCENTE : JESSICA MOROCHO PEÑA

1.4 FECHA :

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 NOMBRE DE LA SESIÓN: JUGAMOS Y APRENDEMOS LAS SERIACIONES

2.2. DURACIÓN: 45 min.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

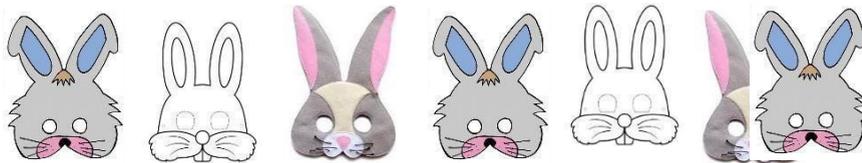
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
MATEMATICA	ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas	- Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado.	Lista de cotejo

IV.-SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>Sentados en asamblea recuerdan las normas para un buen desarrollo de la actividad.</p> <p>Se les pide salir al patio y realizar un bonito juego.</p> <p>Sentados en semicírculo escuchan las indicaciones para realizar una dinámica.</p>	Materiales del aula	

Se entrega las máscaras a cada niño para iniciar el juego de los conejitos se traza una línea en el patio y se les pide ubicarse en ella ,al ritmo de la canción, según el criterio establecido para después realicen una competencia de cada color de conejito:

Todos juntos cantan: Los conejitos saltan y saltan, saltan, saltan sin parar, mueven, mueven, mueven sus orejitas, sus orejitas al saltar, al entonar esta canción cada conejito se irá ubicando según el color establecido, repitiendo la serie de colores en los conejitos, incidiendo en el reconocimiento del patrón en la formación de los conejitos. Finalizada la ubicación de cada conejito, se les pide realizar una competencia de saltos de conejitos para llegar a una meta y gana el conejito que llegue primero.



RESCATE DE SABERES PREVIOS:

RESCATE DE SABERES PREVIOS:

Se realiza preguntas para conocer sus expectativas sobre el aprendizaje.

¿A qué jugamos?

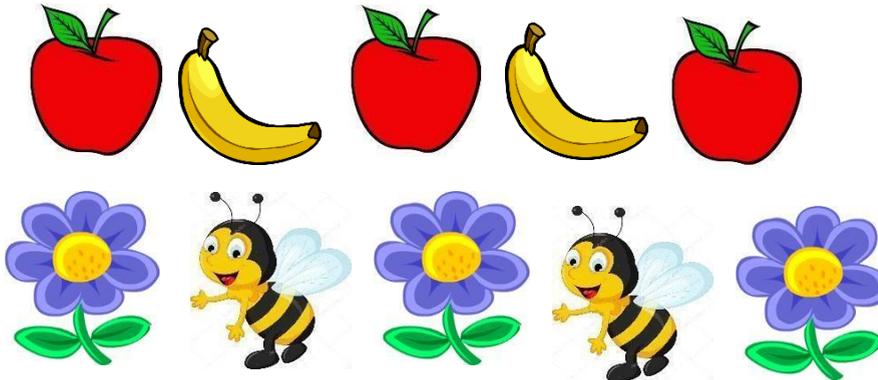
¿Les gusto este juego? ¿De qué color son los conejitos?

¿Cómo se ubicaron los conejitos?

¿Por qué se ubicarían de esta manera los conejitos?

¿Qué habremos formado? ¿Saben cómo se llama esta representación que hicimos?

Se da a conocer el propósito de la sesión:

	<p>Jugamos y aprendemos a formar y desarrollar seriaciones</p>		
	<p>Gestión y acompañamiento pedagógico Antes de pasar al aula se les entrega algunas imágenes de frutas , verduras y otros objetos y se les pide ubicarse formando seriaciones:</p>  <p>Todos habiendo reconocido el patrón en cada seriación formada en cada ejemplo retornan a aula. Se les entrega material concreto: chapas, tapitas, piedritas, etc. y forman seriaciones en sus carpetas. Registran de manera gráfica estas seriaciones formadas. Se pega en la pizarra un papelote con ejemplo de seriaciones en forma simbólica y se pide voluntarios salgan para que ayuden a completar la respuesta en cada una. Con estos ejemplos se da a conocer los tipos de seriaciones: por color, forma y tamaño. Se pide registrar en su cuaderno estos ejemplos planteados. Se entrega una ficha de trabajo para reforzar el aprendizaje.</p>	<p>Material no estructurado y material estructurado del MED.</p>	
	<p>- Dialogamos acerca de las actividades que realizamos y cómo les pareció. Meta cognición:</p>	<p>Diálogo</p>	

	<p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultades? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil, ¿Qué me fue difícil?</p>		
--	--	--	--

V. INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo
- Rutas de aprendizaje
- Libros de consulta del Med

LISTA DE COTEJO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: N° 1263

LUGAR: el Carmen

EADES: 5 años

FECHA:

INDICADOR:
Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado.

N° ORD	APELLIDOS Y NOMBRES	Participa activamente en el juego de , aprendices		Juega con los materiales del aula para Seriar seritaciones.		Es creativo al realizar sus propias seritaciones con material concreto.		Representa gráficamente las seritaciones creadas y explica el patrón que utilizó.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°1263

1.2. EDAD : 5 AÑOS SECCIÓN: UNICA

1.3. DOCENTE : JESSICA MOROCHO PEÑA

1.4 FECHA :

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 NOMBRE DE LA SESIÓN: jugamos y aprendemos la noción de correspondencia

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa las relaciones entre objetos de dos colecciones con soporte concreto.	Lista de cotejo

IV.-SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO

<p>INICIO</p>	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>Se propone salir al patio para realizar un bonito juego y en asamblea recuerdan las normas para realizar un buen trabajo pedagógico diariamente.</p> <p>En el patio descubren una cajita mágica conteniendo algunos materiales y se pregunta ¿qué objetos son? ¿Para qué nos servirán?</p> <p>Se traza dos filas en el patio de manera paralelas y se les pide colocarse parados en una fila mirando a la otra fila .Mientras tanto la docente coloca en la otra fila los objetos traídos como: frutas, juguetes, prendas de vestir, etc., según su preferencia.</p> <p>Después se les dice a los niños que están en la primera fila que cada uno escoja la futa de su preferencia y se les entrega un retazo de lana para que unan hacia el objeto de su preferencia. Lo mismo se hace con las prendas de vestir, juguetes y mascotas de su preferencia.</p> <p>Después de terminada la actividad se realiza preguntas acerca del juego realizado para que comprendan el porqué de esta actividad.</p> <p>Retornan al aula y se da a conocer el propósito de la sesión: “Jugando aprendemos la noción de Correspondencia”</p>		
----------------------	---	--	--

	<p>Gestión y acompañamiento pedagógico:</p> <p>La docente les presenta ejemplos en papelote y se pide la participación de los estudiantes para unir las correspondencias.</p> <p>De manera grupal trabajan actividades de correspondencia graficadas en un papelote.</p> <p>Todos los niños participan en la unión o correspondencia de cada ejemplo planteado.</p> <p>Se realiza la evaluación de los trabajos con la técnica el mural.</p> <p>De manera individual desarrollan una ficha de trabajo.</p> <p>Presentan sus trabajos desarrollados.</p>		
	<p>- Dialogamos acerca de las actividades que realizamos y cómo les pareció.</p> <p>Meta cognición:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p>¿En qué tuviste dificultades? ¿En qué puedes mejorar?</p> <p>¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil, ¿Qué me fue difícil?</p>	Diálogo	

V. INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo
- Rutas de aprendizaje
- Libros de consulta del Med

LISTA DE COTEJO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: N° 1263

LUGAR: el Carmen

EDADES: 5 años

FECHA:

INDICADOR:
Expresa las relaciones entre objetos de dos colecciones con soporte concreto.

N° ORD	APELLIDOS Y NOMBRES	Participa en el juego propuesto para trabajar la noción de correspondencia.		Comprende la situación de juego a cual se lo ha expuesto,		Realiza de manera eficaz actividades de correspondencia en el juego.		Desarrolla con facilidad actividades de correspondencia de manera	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°1263

1.2. EDAD : 5 AÑOS SECCIÓN: UNICA

1.3. DOCENTE : JESSICA MOROCHO PEÑA

1.4 FECHA :

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 NOMBRE DE LA SESIÓN: RECONOCIENDO LA NOCIÓN DENTRO FUERA CON EL JUEGO DEL GATO Y EL RATÓN

2.2. DURACIÓN: 45 min.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
MATEMATICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones encima-debajo, arriba-abajo, delante-detrás de, dentro-fuera.	Lista de cotejo

IV.-SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
	<p>MOTIVACIÓN: El Gato y ratón es un juego infantil que consiste en hacer un círculo con todos los participantes cogidos de la mano en el patio. Se escogen dos niños y se les da el papel de gato y al otro de ratón.</p>	patio	10"

Al ritmo de la canción: - Ratoncito, ratoncito no saldrás de este rincón, porque me has hecho una trampa y si sales morirás; por primera vez el ratoncito llegará a la ronda y a uno de los niños que hará de puerta le preguntará por el ratoncito diciendo:- ¿Está el señor ratón?, el mismo que responderá: ¡Ha salido! y el gato volverá a preguntar: ¿A qué hora viene? A lo que el niño de la puerta responde: - a las doce de la noche. En seguida todos cogidos de la mano dan vueltas saltando y contando hasta las 12 de la noche.

Terminada la canción: el gato regresa y vuelve a preguntar a niño de la puerta por el ratón diciendo: ¿Está el señor ratón y el niño le responde que sí está? Y el vuelve a preguntar: ¿qué está haciendo? Y le responde oraciones y le pregunta ¿para quién? Le dicen para Dios, ¿y para mí? Nada le contesta el niño: el gato enfrenta al ratón diciéndole dame uvas, el cual le responde: No te daré: y si te cojo le dice: Aguantaré responde el ratoncito y se escapa corriendo por que el gato lo perseguirá hasta alcanzarlo. Y así termina el juego.

Responden a interrogantes:
¿Qué les pareció el juego? ¿Por qué habremos realizado este juego? ¿Qué aprenderemos con este juego?
Se les pide pasar el aula.

	<p>Gestión y acompañamiento pedagógico:</p> <p>En aula Vuelve a realizar algunas preguntas para descubrir la noción a trabajar: ¿Quién estaba dentro de la ronda? ¿Quién estuvo fuera de la ronda?</p> <p>Mediante ejemplos propuestos en un papelote identifican la noción dentro y fuera.</p> <p>Se entrega material concreto para que representasen esta noción de manera grupal.</p> <p>Se revisa lo trabajado</p> <p>De manera individual desarrollan una ficha de trabajo con esta noción.</p> <p>En el taller de Psicomotricidad también se puede trabajar el reconocimiento de la noción dentro - fuera, utilizando las ula – ula, para salta dentro y fuera de esta al sonido de cada palmada o al sonido del silbato.</p>		
	<p>Dialogamos acerca de las actividades que realizamos y cómo les pareció.</p> <p>Meta cognición:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p>¿En qué tuviste dificultades? ¿En qué puedes mejorar?</p> <p>¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil, ¿Qué me fue difícil?</p>	Diálogo	

V. INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo
- Rutas de aprendizaje
- Libros de consulta del MED

LISTA DE COTEJO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: N° 1263

LUGAR: El Carmen

EDADES: 5 años

FECHA:

INDICADOR:
Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones encima-debajo, arriba-abajo, delante-detrás de, dentro-fuera.

N° ORD	APELLIDOS Y NOMBRES	Participa en el juego propuesto para trabajar la noción dentro-fuera.		Comprende el juego que está realizando y muestra gusto por él.		Realiza fácilmente la representación con material concreto la noción de dentro-fuera.		Desarrolla con facilidad actividades gráficas de la noción aprendidas.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°1263

1.2. EDAD : 5 AÑOS SECCIÓN: UNICA

1.3. DOCENTE : JESSICA MOROCHO PEÑA

1.4 FECHA :

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Jugamos y repasamos los números

2.1 NOMBRE DE LA SESIÓN:

2.2. DURACIÓN: 45 min.

III.APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
MATEMATICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos. ➤ 	Lista de cotejo

IV.-SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIAL ES	TIEMPO
	<p style="text-align: center;">MOTIVACIÓN:</p> <p>En asamblea se recuerdan las normas para trabajo pedagógico:</p> <p>Se les pide salir al patio para jugar.</p> <p>En el patio se traza varios gráficos del MUNDO con los número de 1, en 1 hasta el 10.</p>	Juego dialogo	

	<p>Se les pide formarse en parejas para que realicen el juego. Todos empiezan a jugar utilizando una ficha de barrito para tirarlo sobre cada número que marca la ficha, empezando desde la parte inicial hasta llegar 10, saltando: el niño que no acierte el tiro perderá su turno de saltar y continuará su pareja, ganará el juego el niño que logre saltar más rápido y llegue hasta el final.</p> <p>Mientras el niño salta los lugares del grafico del MUNDO, el niño ira reconociendo y repitiendo el número que le toca saltar.</p> <p>Terminado el juego se realiza algunas interrogantes acerca del juego, luego se pide pasar al aula.</p>		
PROCESO	<p>En el aula dialogan acerca del juego realizado y responden a interrogante</p> <p>¿Qué les pareció este juego?</p> <p>¿Desde dónde empezaban a saltar en este grafico del mundo?</p> <p>¿Hasta donde llegaron saltando?</p> <p>¿Cuántos objetos equivale cada número que han saltado?</p> <p>La docente les presenta tarjetas de los números y mencionan sus nombres.</p> <p>Se pide la participación de los niños para ordenarlos y formar un gusanito.</p> <p>En forma grupal se entrega tarjetas gigantes con los números y material concreto como piedritas, chapitas, choloques, etc., y se pide que representen con este material la cantidad de cada número.</p>	Material concreto non estructurado. Papel, plumones. Fichas de trabajo.	

	<p>Se revisa lo realizado en cada grupo y se pide que representen gráficamente su trabajo en una hoja de papel.</p> <p>De manera individual se entrega una ficha de apareamiento del número de los números con la cantidad.</p> <p>Presentan sus trabajos realizados.</p>		
CIERRE	<p>Dialogamos acerca de las actividades que realizamos y cómo les pareció.</p> <p>Meta cognición:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p>¿En qué tuviste dificultades? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil, ¿Qué me fue difícil?</p>		

V. INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo
- Rutas de aprendizaje
- Libros de consulta del MED

LISTA DE COTEJO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: N° 1263

LUGAR: El Carmen

EDADES: 5 años

FECHA:

INDICADOR:
 ➤ Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.

N° ORD	APELLIDOS Y NOMBRES	Participa en el juego propuesto para trabajar la noción de número		Comprende el juego que está realizando y muestra gusto por él.		Realiza fácilmente la representación con material concreto los número según indica		Desarrolla con facilidad la ficha de valuación de los aprendizajes.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°1263

1.2. EDAD : 5 AÑOS SECCIÓN: UNICA

1.3. DOCENTE : JESSICA MOROCHO PEÑA

1.4 FECHA :

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 NOMBRE DE LA SESIÓN: Reconocemos los números ordinales con el Juego “De la luna y el sol.” (Pase Bici Pase Biso)

2.2. DURACIÓN: 45 min.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
MATEMATICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	➤ Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el quinto lugar.	Lista de cotejo

IV.-SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
	<p style="text-align: center;">MOTIVACIÓN:</p> <p>En asamblea se recuerdan las normas para trabajo pedagógico:</p> <p>Se les pide salir al patio para jugar.</p> <p>Se eligen dos participantes que irán delante de cada grupo y se les dice se formen cogiéndose de las</p>	Juego dialogo	

	<p>manos formando un arco, a uno de ellos lo vamos a denominar Sol y al otro luna, y el resto de estudiantes pasaran por debajo del arco e irán cantando. -Pase bici, pase viso, por la puerta del candado, el de adelante corre mucho y el de atrás se quedará. Todos los niños irán pasando y el que se quede deberá escoger ir al sol o a la luna. Y así sucesivamente hasta que terminen todos los niños. En seguida antes que empiecen a jalar para determinar el ganador la docente interrogará:</p> <p>¿Quién es el primero y el último de cada fila?</p> <p>¿Quién estará en segundo lugar en cada fila? Y así sucesivamente haciendo reconocer hasta que termine la fila, entonando fuertemente las posiciones de manera ordinal.</p> <p>Después se realiza interrogantes de comprensión de las posiciones de los niños ¿Quién está en el tercer lugar? ¿Pedrito en lugar está?, y muchas preguntas más hasta que identifiquen las posiciones de cada uno los de la fila. Finalmente se pide que jalen de la mano cada fila de estudiantes y gana el que no se caiga con todos sus integrantes.</p> <p>¿Quién es el primero y el último de cada fila?</p> <p>¿Quién estará en segundo lugar en cada fila? Y así sucesivamente haciendo reconocer hasta que termine la fila, entonando fuertemente las posiciones de</p>		
--	--	--	--

	<p>manera ordinal.</p> <p>Después se realiza interrogantes de comprensión de las posiciones de los niños ¿Quién está en el tercer lugar? ¿Pedrito en lugar está?, y muchas preguntas más hasta que identifiquen las posiciones de cada uno los de la fila. Finalmente se pide que jalen de la mano cada fila de estudiantes y gana el que no se caiga con todos sus integrantes.</p> <p>Se da a conocer la intención de la actividad: Hoy Reconoceremos la posición de los Números Ordinales.</p>		
PROCESO	<p>Antes de pasar al aula se los hace formar en dos filas, una de hombres y la otra de mujeres y se les pide reconocer quien está en el primer lugar, en el segundo lugar... hasta llegar al último antes de pasar formaditos al aula.</p> <p>En el aula se les realiza ejemplos con material concreto para reconozcan las posición con números ordinales.</p> <p>Mediante estos ejemplos los niños reconocen la posición de cada objeto mencionando el lugar que tienen cada uno.</p> <p>Desarrollan una ficha de trabajo acerca de los números ordinales de manera individual.</p>	<p>Material concreto del MED</p> <p>Fichas de trabajo.</p>	
CIERRE	<p>Dialogamos acerca de las actividades que realizamos y cómo les pareció.</p>		

	<p>Meta cognición:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p>¿En qué tuviste dificultades? ¿En qué puedes mejorar?</p> <p>¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil, ¿Qué me fue difícil?</p>		
--	--	--	--

V. INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo
- Rutas de aprendizaje
- Libros de consulta del MED

LISTA DE COTEJO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: N° 1263

LUGAR: El Carmen

EDADES: 5 años

FECHA:

INDICADOR:
Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el quinto lugar.

N° ORD	APELLIDOS Y NOMBRES	Participa en el juego propuesto para trabajar la noción de número		Comprende el juego que está realizando y muestra gusto por él		Responde asertivamente la posición de los objetos con números ordinales.		Desarrolla con facilidad la ficha de valuación de los aprendizajes acerca de los números ordinales.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°1263

1.2. EDAD : 5 AÑOS SECCIÓN: UNICA

1.3. DOCENTE : JESSICA MOROCHO PEÑA

1.4 FECHA :

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 NOMBRE DE LA SESIÓN: Jugamos y dramatizamos la canción 5 ratoncitos para trabajar la noción de número y cantidad.

2.2. DURACIÓN: 45 min.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
MATEMATICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Matematiza situaciones	• Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.	Lista de cotejo

IV.-SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>En el momento de asamblea se pide a los estudiantes, orden, tranquilidad y atención.</p> <p>Se coloca a delante de todos el teatrín y se les dice que hoy dramatizaremos una linda canción y que ellos ayudaran a entonar la canción, mientras la docente</p>	Juego dialogo	

	<p>presenta los títeres de acuerdo a los personajes que se menciona en la canción.</p> <p>Todos juntos entonan la canción y la docente va presentando a los personajes de la canción mediante una dramatización. Es opcional si vuelve a repetir hasta que el niño logre interiorizar la noción a desarrollar.</p> <p>Terminada esta actividad se realiza algunas interrogantes de comprensión del aprendizaje.</p> <p>¿Qué personajes intervinieron en esta presentación?</p> <p>¿Quién se comió a los ratoncitos? ¿Cuántos ratoncitos eran? ¿Cuántos gatos había?</p> <p>¿Qué les pasó a los 5 ratoncitos? ¿Por qué iban desapareciendo los ratoncitos?</p> <p>¿Si el gato se comió el primer ratoncito, cuántos ratoncitos quedaron? ¿Cuándo este gato se comió a dos ratoncitos, cuántos quedaron?... ¿Cuándo se comió al último cuántos ratoncitos quedó?</p> <p>¿Al comer el gato ratoncito, tras ratoncito, iban aumentando o iban disminuyendo? ¿Por qué?</p> <p>Se les pide contar los ratoncitos con el gato para reconocer la cantidad de ratoncitos y el número de gatos que hay</p> <p>Se les da a conocer el propósito de la sesión:</p> <p>“Aprendamos la noción de sustracción con la canción de los 5 ratoncitos.”</p>		
<p>PROCESO</p>	<p>Se propone ejemplos de su vida diaria de esta noción: Si Yeral juega bolichitas con Antoni y éste le gana le gana una, aumentarán sus bolichitas o disminuirán?</p> <p>Se les dice que esta es la noción de sustracción</p>	<p>Material concreto del MED</p>	

	<p>De esta manera sigue proponiendo oralmente ejemplos y los grafica en un papelote para que los niños lo comprendan mejor.</p> <p>De manera grupal se le pide realizar ejemplos de sustracción con el material concreto no estructurado: Chapitas, choloque, tapitas, etc.</p> <p>Se revisa lo representado en sus carpetas con el material concreto y un integrante explica lo realizado.</p> <p>Grafican en una hoja este ejemplo realizado en sus carpetas.</p> <p>Se revisa en pleno para mejorar y corregir si es necesario.</p> <p>De manera individual desarrollan una ficha de trabajo con actividades de la noción de Sustracción.</p>	Fichas de trabajo.	
CIERRE	<p>Dialogamos acerca de las actividades que realizamos y cómo les pareció.</p> <p>Meta cognición:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultades? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil, ¿Qué me fue difícil?</p>		

V. INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo
- Rutas de aprendizaje
- Libros de consulta del MED

LISTA DE COTEJO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: N° 1263

LUGAR: El Carmen

EDADES: 5 años

FECHA:

INDICADOR:
Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.

N° ORD	APELLIDOS Y NOMBRES	Participa en el juego propuesto para trabajar la noción de número		Comprende el juego musical y la actividad dramática que está realizando y muestra		Comprende que se está trabajando en cada ejemplo formulado.		Representa y desarrolla con facilidad algunos ejemplos de la noción de sustracción.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°1263

1.2. EDAD : 5 AÑOS SECCIÓN: UNICA

1.3. DOCENTE : JESSICA MOROCHO PEÑA

1.4 FECHA :

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 NOMBRE DE LA SESIÓN: Aprendemos la noción de correspondencia con el baile de las sillas.

2.2. DURACIÓN: 45 min.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio	Comunica y representa ideas matemáticas.	• Expresa las relaciones entre objetos de dos colecciones con soporte concreto.	Lista de cotejo

IV.-SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>En asamblea se da las recomendaciones para salir al patio y realizar una actividad de juego.</p> <p>Se pide salir al patio llevando su silla cada uno,</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <p>Se coloca las sillas en forma circular y se les pide que se sienten cada uno en su silla y se realiza la actividad de correspondencia diciéndoles ¿Cada uno está</p>	Juego dialogo	10"

	<p>sentado en su silla verdad? ¿A cada uno le corresponde un asiento no es así?</p> <p>Se les da a conocer el propósito de este juego y se les explica cómo se llevará a cabo: Diciéndoles que empiecen a bailar al son de la música dando vuelta alrededor de las sillas, además se les pide estar atentos a cuando deje de sonar la música, se volverán a sentar en una de las sillas, ya que ella quitará una silla y el que no logre ubicarse en algún asiento, éste perderá e irá saliendo del grupo.</p> <p>Mientras bailan los niños la docente ira quitando una silla con la finalidad de hacer más divertido el juego y los niños estén más atentos de no quedarse sin asiento.</p> <p>El que se quede último en este juego será quien gane. Terminado esta actividad la docente realiza algunas interrogantes para reconocer la comprensión del juego y el conocimiento a trabajar.</p> <p>¿Todos los niños tenían su asiento? ¿A cada uno le correspondía tener su asiento verdad?</p> <p>Cada vez que apagamos la música, ¿a todos les correspondía un asiento para sentarse?</p> <p>Se les dice el propósito de aprendizaje a desarrollar que es la noción de correspondencia.</p>		
<p>PROCESO</p>	<p>Se les pide representar gráficamente el juego realizado.</p> <p>Exponen sus trabajos</p> <p>Utilizando estos trabajos y a través de otros ejemplos en un papelote los niños reconocen la noción de Correspondencia.</p> <p>Se pide la participación de los estudiantes para</p>	<p>Material concreto del MED</p> <p>Fichas de trabajo.</p>	

	<p>completar los papelotes con ejemplos de correspondencia.</p> <p>En forma grupal representan con material del aula ejemplos de correspondencia.</p> <p>Se entrega ficha de trabajo para la desarrollen recortando figuras y uniéndolas según su utilidad o correspondencia.</p> <p>En el taller de psicomotricidad también se puede trabajar la correspondencia de cada niño coja una pelota o cada niño con su ula- ula.</p>		
<p>CIERRE</p>	<p>Dialogamos acerca de las actividades que realizamos y cómo les pareció.</p> <p>Meta cognición:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p>¿En qué tuviste dificultades? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil, ¿Qué me fue difícil?</p>		

V. INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo
- Rutas de aprendizaje
- Libros de consulta del MED

LISTA DE COTEJO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: N° 1263

LUGAR: El Carmen

EDADES: 5 años

FECHA:

INDICADOR:
 Expresa las relaciones entre objetos de dos colecciones y relaciones de correspondencia con soporte concreto.

N° OR D.	APELLIDOS Y NOMBRES	Participa en el juego propuesto para trabajar la noción de corresponden		Comprende el juego y la actividad realizada para trabajar una noción matemática de corresponden		Utiliza material concreto para representar esta noción.		Desarrolla con facilidad actividades de corresponden cia.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°1263

1.2. EDAD : 5 AÑOS SECCIÓN: UNICA

1.3. DOCENTE : JESSICA MOROCHO PEÑA

1.4 FECHA :

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 NOMBRE DE LA SESIÓN: jugamos con los casinos y reforzamos la noción número.

2.2. DURACIÓN: 45 min.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
MATEMATICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos. 	Lista de cotejo

IV.-SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>Entonan una canción alusiva de los números.</p> <p>Responden a interrogantes:</p> <p>¿Qué les pareció la canción?</p> <p>¿Conocen los números?</p> <p>¿Hasta qué número saben contar?</p> <p>Se presenta los números en tarjetas y se da lectura a</p>	Canción dialogo	10"

	<p>los mismos.</p> <p>Se da a conocer el propósito de la sesión.</p> <p>Reforzamos el reconocimiento de los Números con el juego de los casinos.</p>		
PROCESO	<p>Se proporciona las indicaciones antes de empezar a desarrollar el juego.</p> <p>En forma grupal se entrega los casinos y elige un capitán para que sea quien baraje y entregue las cartas de casino a cada integrante de manera equitativa. La docente les dirá que cada estudiante identifique y mencione cada número de sus cartas que le han correspondido y cuente las imágenes que tienen estas cartas antes de comenzar el juego. Luego se les explica la manera de ganar el juego: cada niño debe echar las cartas a la mesa y el niño que tenga una carta con el mismo número sacará las dos cartas quien irá acumulando sus cartas y termina el juego contando el total de carta de cada participante y el que logre tener mayor número de cartas será quien gane la jugada. Finalmente la docente plantea interrogantes:</p> <p>¿Quién ganó en cada grupo? ¿Conocían estos números de las cartas? ¿Quién sacó la mayor cantidad de cartas? ¿Quién sacó la carta con el mayor número?</p>	<p>Material concreto del MED</p> <p>Fichas de trabajo.</p>	

	<p>De manera grupal verbalizan lo que les pareció el juego.</p> <p>Realizan en conjunto la lectura de los números presentados en las tarjetas de casinos.</p> <p>Se entrega una hoja de papel boom y se pide que dibujen una carta de casino con su número y cantidad respectiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Otra actividad significativa es jugar a formar torres con tarros s, según indica el número. 		
CIERRE	<p>Dialogamos acerca de las actividades que realizamos y cómo les pareció.</p> <p>Meta cognición:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultades? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil, ¿Qué me fue difícil?</p>		

V. INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo
- Rutas de aprendizaje
- Libros de consulta del MED

LISTA DE COTEJO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: N° 1263

LUGAR: El Carmen

EDADES: 5 años

FECHA:

INDICADOR:
 Expresa las relaciones entre objetos de dos colecciones y relaciones de correspondencia con soporte concreto.

N° OR D.	APELLIDOS Y NOMBRES	Participa en el juego propuesto para trabajar la noción de número y cantidad.		Comprende el juego de los cascos para reforzar los números.		Representa gráficamente el caso con la cantidad que representa a cada número		Desarrolla con facilidad actividades para reforzar los números.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°1263

1.2. EDAD : 5 AÑOS SECCIÓN: UNICA

1.3. DOCENTE : JESSICA MOROCHO PEÑA

1.4 FECHA :

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 NOMBRE DE LA SESIÓN:

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos. 	Lista de cotejo

IV.-SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Motivación :</p> <p>Descubren una cajita mágica conteniendo algunas cartillas de bingo.</p> <p>Responden a interrogantes:</p> <p>¿Conocen estas cartillas cómo se llamarán?</p> <p>¿Para qué nos servirán?</p> <p>¿Qué tienen en su estructura?</p> <p>¿Qué iremos hacer con este, material?</p>	dialogo	10"

<p>PROCESO</p>	<p>Gestión y acompañamiento pedagógico:</p> <p>Se les pide mucha atención para empezar a realizar u bonito juego con estos BINGOS.</p> <p>Se les presenta la ruleta con los números gigantes y algunas siluetas de objetos para representar cada número. Luego se les entrega las cartillas de bingo de por grupas .Después se les da indicándoles Cómo vamos a jugar con la ruleta y los bingos. Diciéndoles que van a marcar con su lápiz, el número que indique la aguja de la ruleta al momento de darle la vuelta. Terminada de dar la vuelta y según el número que indica la aguja de la ruleta, se procederá a presentar las siluetas de los objetos que representen esta cantidad del número indicado.; pidiendo la participación de todos para realizar el conteo de las siluetas de cada número indicado. Después se pide observar en su cartilla el número que ha salido y marcarlo con su lápiz, gana el juego el niño que completó de marcar toda su cartilla más rápido.</p> <p>Finalmente se concluye el juego marcando todo el cartón y repasar todos los números que le han salido en su carilla.</p> <p>Todos comentan lo divertido que es el juego del bingo y la ruleta y para que les sirvió.</p> <p>Se les entrega una hoja de papel boom, para que representen gráficamente mediante el dibujo la ruleta</p>	<p>Material concreto del MED</p> <p>Fichas de trabajo.</p>	
----------------	--	--	--

	<p>y los bingos.</p> <p>De manera individual recortan los numero que hay en las cartillas de bingo y las pegan ordenadamente en una hoja de papel boom del mas menor al mayor.</p>		
CIERRE	<p>Dialogamos acerca de las actividades que realizamos y cómo les pareció.</p> <p>Meta cognición:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultades? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil, ¿Qué me fue difícil?</p>		

V. INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo
- Rutas de aprendizaje
- Libros de consulta del MED

LISTA DE COTEJO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: N° 1263

LUGAR: El Carmen

EDADES: 5 años

FECHA:

		INDICADOR: <input type="checkbox"/> Expresa las relaciones entre objetos de dos colecciones y relaciones de correspondencia con soporte concreto.							
N° OR D.	APELLIDOS Y NOMBRES	Participa en el juego propuesto para trabajar la noción de número y cantidad.		Comprende el juego de la ruleta y los bingos para reforzar los números.		Ordena con los números del menor al mayor, recortados del bingo.		Identifica y menciona oralmente el número del cual se señala en cada bingo.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									

ANEXO N° 3: LISTA DE COTEJO DE EVALUACIÓN DE LAS NOCIONES MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.P N° 1263 – EL CARMEN

LISTA DE COTEJO DE EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA DE LA TESIS NOCIONES MATEMÁTICAS

I.E.P.MN°17365 - EL CARMEN
GRADO: PRIMER GRADO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	NOCIÓN DE CLASIFICACIÓN																	
		INDICADORES																	
		Forma conjuntos de acuerdo a una característica			características que tienen los diferentes tipos de objetos y las organiza en			(grande, mediana, pequeña)			acuerdo a su color y forma (amarillo, azul y rojo)			Separa los objetos según su forma, tamaño y espesor.			Realiza agrupaciones según su propio criterio usando su creatividad		
		VALORATIVA			ESCALA VALORATIVA			ESCALA VALORATIVA			VALORATIVA			VALORATIVA			VALORATIVA		
		RE	A	VECE	E	A	VECE	PRE	NUNCA	VECE	PRE	A	VECE	PRE	NUNC	VECE	RE	A	VECE
1	ALBERCA PESANTES, VILM		X			X				X			X			X			
2	BOBADILLA ALBERCA, YER			X				X				X						X	
3	BOBADILLA NORIEGA ANGH		X			X			X			X			X				
4	CHINCHAY JIMENEZ JHONA		X			X			X			X			X				
5	CARCIA ALBERCAYAS MIN		X			X			X			X			X				
6	ALVAREZ CARRASCO, THA	X			X			X			X			X		X			
7	BOBADILLA JIMENEZ, YANE	X			X			X			X			X		X			
8	CHANTA CORDOVA, MARITZ			X			X			X			X			X			
9	JIMENEZ ROMAN, DAMARIS	X			X			X			X			X		X			

LISTA DE COTEJO DE EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA DE LA TESIS NOCIONES MATEMÁTICAS

I.E.P.MN°17365-ELCARMEN

GRADO: PRIMER GRADO

NOCIÓN DE SERIACIÓN

INDICADORES

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	En una serie, identifica el patrón, el cual está determinado por los colores.	En una serie, identifica el patrón, el cual está determinado por diferentes figuras geométricas	figura geométrica teniendo en cuenta los tamaños: pequeñas, medianas y grandes (forma creciente)	Realiza series crecientes de acuerdo a los tamaños pequeños, medianos y grandes, teniendo en cuenta otra característica: el	misma figura geométrica teniendo en cuenta los tamaños: pequeñas, Medianas y grandes (forma decreciente)	Establece una serie Define un patrón y construye con él una serie. Siguiendo un patrón dado, construye una serie.
----	---------------------	---	---	--	---	--	---

ESCALA VALORATIVA	VALORATIVA	ESCALA VALORATIVA	ESCALA VALORATIVA	ESCALA VALORATIVA	ESCALA VALORATIVA
-------------------	------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------

PRE	NUNCA	VECES	PRE	CA	VECE	E	NUNCA	VECES	RE	NUNCA	VECE	RE	A	VECES	E	NUNCA	VECES
-----	-------	-------	-----	----	------	---	-------	-------	----	-------	------	----	---	-------	---	-------	-------

1	ALBERCA PESANTES, VILM		X				X			X			X			X	
2	BOBADILLA ALBERCA, YERL			X				X			X			X			X
3	BOBADILLA NORIEGA ANGH		X				X			X			X			X	
4	CHINCHAY JIMENEZ JHONA		X				X			X			X			X	
5	CARCIA ALBERCA YASMIN		X				X			X			X			X	
6	ALVAREZ CARRASCO, THAY	X				X			X			X			X		
7	BOBADILLA JIMENEZ, YANE	X				X			X			X			X		
8	CHANTA CORDOVA, MARITZ			X			X			X			X			X	
9	JIMENEZ ROMAN, DAMARIS	X				X			X			X			X		

LISTA DE COTEJO DE EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA DE LA TESIS NOCIONES MATEMÁTICAS

I.E.P.M N°17365 - EL CARMEN

GRADO: PRIMERGRADO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	NOCIÓN DE NÚMERO																	
		INDICADORES																	
		En una serie, identifica el patrón, el cual está determinado por los colores.			En una serie, identifica el patrón, el cual está determinado por diferentes figuras geométricas.			misma figura geométrica teniendo en cuenta los tamaños: pequeñas, medianas y grandes (forma creciente)			Realiza series crecientes de acuerdo a los tamaños pequeños, medianos y grandes, teniendo en cuenta			misma figura geométrica teniendo en cuenta los tamaños: pequeñas, Medianas y grandes (forma decreciente).			Establece una serie. Define un patrón y construye con él una serie. Siguiendo un patrón dado, construye una		
		ESCALA VALORATIVA			ESCALA VALORATIVA			ESCALA VALORATIVA			ESCALA VALORATIVA			ESCALA VALORATIVA					
SIEMPRE	NUNCA	A VECE	SIEMPRE	NUNCA	A VECE	SIEMPRE	NUNCA	A VECE	SIEMPRE	NUNCA	A VECE	SIEMPRE	NUNCA	A VECE	SIEMPRE	NUNCA	A VECE		
1	ALBERCA PESANTES, VILM		X			X			X			X			X				
2	BOBADILLA ALBERCA, YER			X			X			X			X				X		
3	BOBADILLA NORIEGA ANGH	X			X			X			X			X			X		
4	CHINCHAY JIMENEZ JHONA	X			X			X			X			X			X		
5	CARCIA ALBERCAYASMIN	X			X			X			X			X			X		
6	ALVAREZCARRASCO, THA X				X			X			X			X			X		
7	BOBADILLA JIMENEZ, YANEX				X			X			X			X		X			
8	CHANTACORDOVA, MARIT			X			X			X			X				X		
9	JIMENEZROMAN, DAMARIS X				X			X			X			X			X		

ANEXO N° 04: FICHA TÉCNICA DEL VALIDADOR

I. INFORMACIÓN GENERAL

hombre:.....

II. INSTRUCCIONES SOBRE LOS ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Lea detenidamente la propuesta y emita su juicio para cada criterio e indicador en relación a la funcionalidad, pertinencia y demás aspectos de la propuesta didáctica, marcando con un aspa dentro del recuadro (X).

1. **Adecuada** =A (si se cumple con el indicador)
 2. **Poco adecuada** =B (si en parte se cumple con el indicador)
 3. **No adecuada** =C (si no se cumple con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
Título de la propuesta	El título es apropiado y coherente con la propuesta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Fundamentación	Los aportes cuentan con sustentos alineados a la temática y la investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Objetivos	Los objetivos están diseñados en función de lo que se quiere lograr con la propuesta.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Pertinencia	El contenido es pertinente para solucionar la problemática.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Secuencia	La secuencia didáctica de las sesiones de aprendizaje es coherente y están estructuradas en función al propósito que se desea lograr.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Modelo de intervención	La propuesta didáctica es coherente con la línea de intervención y los procesos pedagógicos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Lenguaje	Se utiliza un lenguaje claro y comprensible para formular las capacidades, indicadores y actividades de la secuencia didáctica en las sesiones de aprendizaje.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Comprensión	La propuesta didáctica es fácil de comprensible.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Creatividad	La propuesta didáctica presenta estrategias innovadoras y funcionales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Impacto	La propuesta didáctica tendrá un impacto positivo en el estudiante para la solución del problema.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL					
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	

				Total
--	--	--	--	--------------

Coeficiente de validez :

$$\frac{A + B + C}{30} = \boxed{}$$

Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

DATOS INFORMATIVOS DEL VALIDADOR	
Profesión	
Grado académico	
Experiencia laboral	
Domicilio	
Teléfono	
Correo electrónico	
DNI	
Firma	

ANEXO 4: FICHA VALIDADA POR EL EXPERTO N°1

FICHA DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

I. INFORMACION GENERAL

1.1. Cargo e institución donde labora : Docente de la I.E.I N° 101 - S.I

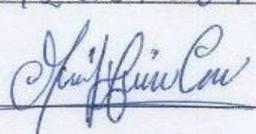
II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

- 1. Deficiente** (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
- 2. Regular** (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
- 3. Buena** (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir la variable.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y acciones observables.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACION	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los sujetos a evaluar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	Los FUNDAMENTOS del Aporte cuenta con sustentos alineados a la temática y la investigación	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Existe coherencia entre el DIAGNÓSTICO DEL ESTADO ACTUAL del fenómeno que se estudia, los ítems de los instrumentos y los objetivos del mismo	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	La PLANEACIÓN DE LAS ETAPAS Y OBJETIVOS del modelo está dirigidos al logro de los objetivos centrales y las etapas planeadas.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Lo planeado en la evaluación de los logros es coherente con las acciones y actividades propuesta para valorar el cambio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL		1	14	15	

DATOS INFORMATIVOS DEL VALIDADOR

Profesión	Educación
Grado académico	Magister en Pedagogía Universitaria.
Experiencia laboral	13 años.
Domicilio	Sin. Atahualpa 551.
Teléfono	949377927.
Correo electrónico	madamehc_21@hotmail.com.
DNI	42257061.
Firma	

ANEXO 4: FICHA VALIDADA POR EL EXPERTO 2

FICHA DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

1.1. Cargo e institución donde labora : Docente en el I.S.P.P. «R.H.R»

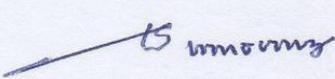
II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

1. Deficiente (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
 2. Regular (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
 3. Buena (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir la variable.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y acciones observables.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACION	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los sujetos a evaluar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	Los FUNDAMENTOS del Aporte cuenta con sustentos alineados a la temática y la investigación	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Existe coherencia entre el DIAGNÓSTICO DEL ESTADO ACTUAL del fenómeno que se estudia, los ítems de los instrumentos y los objetivos del mismo	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	La PLANEACIÓN DE LAS ETAPAS Y OBJETIVOS del modelo está dirigidos al logro de los objetivos centrales y las etapas planeadas.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Lo planeado en la evaluación de los logros es coherente con las acciones y actividades propuesta para valorar el cambio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL					
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

DATOS INFORMATIVOS DEL VALIDADOR

Profesión	Docente
Grado académico	Magister Psicología Educativa
Experiencia laboral	28 años
Domicilio	Jiron Junin N: 113 San Ignacio
Teléfono	932773475
Correo electrónico	hamlet_1520@hotmail.com
DNI	27676421
Firma	

ANEXO 4: FICHA VALIDADA POR EL EXPERTO N° 3

FICHA DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

I. INFORMACION GENERAL

1.1. Cargo e institución donde labora : Docente de la I.E.P.S.M. N° 16470 - S.I.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

- 1. Deficiente (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
- 2. Regular (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
- 3. Buena (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir la variable.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y acciones observables.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACION	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los sujetos a evaluar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez).	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	Los FUNDAMENTOS del Aporte cuenta con sustentos alineados a la temática y la investigación	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Existe coherencia entre el DIAGNÓSTICO DEL ESTADO ACTUAL del fenómeno que se estudia, los ítems de los instrumentos y los objetivos del mismo	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	La PLANEACIÓN DE LAS ETAPAS Y OBJETIVOS del modelo está dirigidos al logro de los objetivos centrales y las etapas planeadas.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Lo planeado en la evaluación de los logros es coherente con las acciones y actividades propuesta para valorar el cambio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL		1	14	15	
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

Coefficiente De validez:

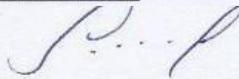
$$\frac{A+B+C}{30} = 1$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo Respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

Firma





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo Lourdes Gisella Palacios Ladines Docente de la Facultad de Educación e Idiomas, y revisora del trabajo académico (Tesis) titulado: "**ACTIVIDADES LUDICAS PARA DESARROLLAR NOCIONES MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 5 AÑOS. I.E.I. 1263, EL CARMEN, SAN IGNACIO**". Presentado por la Bachiller de la Escuela Profesional de Educación Primaria: **MOROCHO PEÑA JESSICA MARÍA**; he sido capacitada e instruida en el uso de la herramienta Turnitin y he constatado lo siguiente:

Que el citado trabajo académico tiene un índice de similitud 23%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, grado de coincidencias irrelevantes que convierte el trabajo en aceptable y no constituye plagio, en tanto cumple con todas las normas del uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Chiclayo, 16 julio del 2018

.....
Dra. Lourdes Gisella Palacios Ladines
Docente de la Facultad de Educación e Idiomas
02884556

CAMPUS CHICLAYO
Carretera Pimentel Km. 3.5.
Tel.: (074) 481 616 Anx.: 6514.

fb/ucv.peru
@ucv_peru
#saliradelante
ucv.edu.pe



**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE
TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL
UCV**

Código : F08-PP-PR-02.02
Versión : 07
Fecha : 31-03-2017
Página : 1 de 1

Yo Jessica María Morocho Peña....., identificado con DNI
N° 40761802 egresada de la Escuela de Educación Primaria, de la
Universidad César Vallejo, autorizo (X), No autorizo () la divulgación y
comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado:
"ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR NOCIONES.....
MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. (N°
1263 - EL CARMEN - SANTIAGO EN EL AÑO 2018"
.....;
en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo
estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art.
33.

Fundamentación en caso de no autorización:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

FIRMA

DNI: 40761802

FECHA: 29 de Noviembre del 2018

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

EP DE EDUCACIÓN PRIMARIA

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

MOROCHO PEÑA JESSICA MARÍA

INFORME TÍTULADO:

ACTIVIDADES LUDICAS PARA DESARROLLAR NOCIONES MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 1263- "EL CARMEN" SAN IGNACIO EN EL AÑO 2018.

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

SUSTENTADO EN FECHA: 21/07/2018

NOTA O MENCIÓN: QUINCE (15)



FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN