

UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA AMAZONIA

FACULTAD DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL Y HUMANIDADES

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL BILINGÜE



Aplicación de Juegos lúdicos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019

Tesis para optar el Título profesional de Licenciado en Educación Inicial Bilingüe

Tesista:

Bachiller: Lila Mercedes Iturraran Bustos

Asesora:

Mg. Julia Cecilia Yon Delgado

Coasesor:

Mg. Anthony Roseau Flores Espinoza

Yarinacocha – Perú

2020

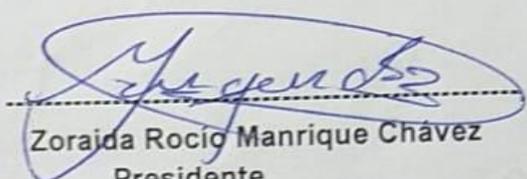
**UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA
AMAZONÍA**
REGLAMENTO DE GRADOS Y TÍTULOS

ANEXO 15. ACTA DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE LA TESIS

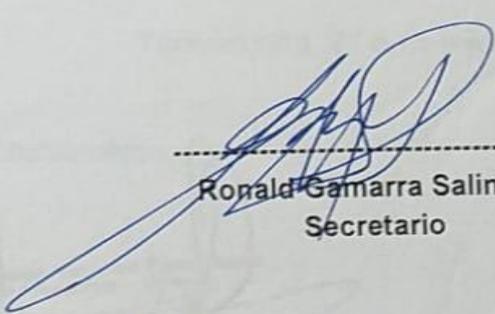
En el Distrito de Yarinacocha, en la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía, en el Auditorio Blanco, siendo las 9:30am horas, del día martes 07 de enero del año 2020, se reunió el Jurado de Tesis presidido por la Dra. Zoraida Rocío Manrique Chávez, teniendo como Miembros al Mg. Ronald Gamarra Salinas y a la Mg. Nelly Marlene Alvites Gerónimo, para la sustentación de la tesis elaborada por la Bachiller Lila Mercedes Iturraran Bustos, quien expuso la tesis titulada: "Aplicación de Juegos Lúdicos para el Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático en Niños y Niñas de Cinco Años de la Institución Educativa Inicial N°249-Bolognesi, Pucallpa 2019". A fin de optar el título de Licenciado en Educación Inicial Bilingüe, terminada la sustentación, el autor de la tesis respondió a las preguntas formuladas por los miembros del jurado.

El Jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo, contenido y sustentación del mismo y con las sugerencias pertinentes, declara la sustentación como APROBADA, asignándole un calificativo de 23 puntos, según el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación Intercultural y Humanidades, de la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía.

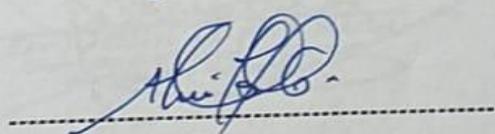
Siendo las 10:48am horas, del mismo día se dio por terminado el acto de sustentación firmando los miembros del jurado en señal de conformidad.



Zoraida Rocío Manrique Chávez
Presidente



Ronald Gamarra Salinas
Secretario

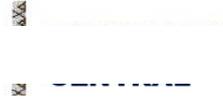


Nelly Marlene Alvites Gerónimo
Vocal



**UNIVERSIDAD NACIONAL
INTERCULTURAL DE LA AM**

Licenciada con Resolución N° 131-2018-SUNEDUC/D



“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”

CONSTANCIA

N°0020

ORIGINALIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACION SISTEMA ANTIPLAGIO TURNITIN

La Biblioteca Central, hace constar por la presente, que le informe Final (Tesis) titulado:

**APLICACIÓN DE JUEGOS LÚDICOS PARA EL DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 249 BOLOGNESI, UCAYALI 2019.**

Cuyo autor es : **ITURRARÁN BUSTOS, LILA MERCEDES.**

Facultad : **FACULTAD DE EDUCACION INTERCULTURAL Y
HUMANIDADES.**

Escuela Profesional : **EDUCACIÓN INICIAL BILINGÜE.**

Después de realizado el análisis correspondiente en el Sistema Antiplagio, dicho documento presenta un porcentaje de similitud de 17%.

En tal sentido, de acuerdo a los criterios de porcentaje establecido en el artículo 9 de la **DIRECTIVA DE USO DEL SISTEMA ANTIPLAGIO**, aprobada con **RESOLUCIÓN N°164-2021-UNIA-CO**, el cual indica que no se debe superar el 24%. Se declara, que el trabajo de investigación: **SI contiene un porcentaje aceptable de similitud y/o plagio, por lo que SI se aprueba su originalidad.**

En señal de conformidad y verificación se FIRMA Y SELLA la presente constancia.

Fecha:08/07/2021


UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA AMAZONIA - UCAYALI
Dr. José Taylor Dávila Francia
Jefe de la Biblioteca Central

La primera universidad intercultural del Perú



UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA AMAZONIA

 biblioteca_central@unia.edu.pe

 ww.unia.edu.pe

 carretera a San José 0.63 Km. Yarina cocha - Ucayali - Perú

DEDICATORIA

A mis padres, por ellos siempre estuvieron a mi lado brindándome su apoyo y sus consejos para hacer de mí una mejora persona.

AGRADECIMIENTOS

A Dios por ser la luz incondicional que ha guiado mi camino. A la gloriosa Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia por tener buenos docentes de la Especialidad en Educación Inicial Bilingüe.

A la Institución Educativa Inicial N° 249, Bolognesi, Ucayali, especialmente a la directora por brindarme todas las facilidades durante la aplicación de la tesis.

A mi asesora de la tesis la Mg. Julia Cecilia Yon Delgado, quien estuvo guiándome académicamente con su experiencia y profesionalismo.

Lila M.

ÍNDICE

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice	iv
Resumen	vi
Abstract	vii
I INTRODUCCIÓN	8
II REVISIÓN LITERARIA	
Antecedentes del problema	12
Bases teóricas	18
III MÉTODOS	
Tipo y Nivel de investigación	32
Diseño de la investigación	32
Población y muestra	33
Descripción de Técnicas e instrumentos de recolección de datos	33
IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN	
Resultados de la validez y confiabilidad	34
Técnicas estadísticas de resultados	36
Prueba de hipótesis	50
V. CONCLUSIONES	56
VI. RECOMENDACIONES	57
VII BIBLIOGRÁFICAS	58

VIII. ANEXOS

ANEXO N°01 Matriz de investigación	64
ANEXO N°02 Operaciones de Variables	65
ANEXO N°03 Instrumentos de investigación	66
ANEXO N°04 Prueba de validez de Instrumentos	70
ANEXO N°05 Constancias de la aplicación	73
ANEXO N°06 Bases de Datos del Investigador	74
ANEXO N°07 Nomina De Matrícula	76
ANEXO N°08 Modulo Experimental	78
ANEXO N°09 Fotos	111

RESUMEN

La presente investigación por su finalidad es de tipo aplicativo del nivel explicativo, con un diseño pre experimental, que tiene como objetivo determinar la efectividad que tiene la aplicación de Juegos lúdicos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años de la Institución Inicial N° 249 Bolognesi, Pucallpa 2019, y como hipótesis general se planteó: La aplicación de Juegos lúdicos influye significativamente para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Pucallpa 2019.

La población estuvo constituida por 71 niños y niñas del nivel Inicial con una muestra de 30 niños y niñas de cinco años. Se aplicó la técnica de prueba pedagógica y con instrumento de pre test y post test, los cuales fueron validados por 3 juicios profesionales con trayectoria académica. Los resultados muestran que, al aplicar los juegos lúdicos a los 30 niños y niñas evaluados, el 83.34% lograron desarrollar el pensamiento lógico matemático en la dimensión de clasificación, seriación y comparación.

Para la prueba de hipótesis se utilizó la prueba T para muestras relacionadas con un nivel de confianza al 95% y nivel de significancia 5%. Por lo tanto, se afirmó que existencia evidencia significativa de p-valor menor que el grado de significancia ($0.00 < 0.05$). Por lo tanto, se afirma que la aplicación de Juegos Lúdicos influye significativamente para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Pucallpa 2019.

Palabras Claves: juegos lúdicos, pensamiento lógico matemático.

ABSTRACT

The present investigation for its purpose is of the explanatory level of an explanatory level, with a pre-experimental design, which aims to determine the effectiveness of the application of Playful Games for the development of mathematical logical thinking in five-year-old boys and girls of the Initial Institution N ° 249 Bolognesi, Pucallpa 2019, and as a general hypothesis was raised: The application of Playful Games significantly influences the development of mathematical logical thinking in five-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution N ° 249 Bolognesi, Pucallpa 2019 .

The population consisted of 71 boys and girls of the Initial level with a sample of 30 boys and girls of five years. The pedagogical test technique was applied and with a pre-test and post-test instrument, which were validated by 3 professional judgments with an academic background. The results show that by applying the play games to the 30 children evaluated, 83.34% managed to develop mathematical logical thinking in the dimension of classification, seriation and comparison

For the hypothesis test, the T test was used for samples related to a 95% confidence level and 5% significance level. Therefore, it was stated that there is significant evidence of p-value less than the degree of significance ($0.00 < 0.05$). Therefore it is stated that the application of Playful Games significantly influences the development of mathematical logical thinking in children of Five years of the Initial Educational Institution No. 249 Bolognesi, Pucallpa 2019.

Keywords: playful games, mathematical logical thinking

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Descripción de la situación problemática

El Ministerio de Educación MINEDU (2017), informó sobre los resultados de la evaluación PISA 2015, según los resultados el país Perú se ubicó en el puesto 61 de 69 países participantes con puntaje media de 387 puntos, además tres países no fueron considerados en los resultados finales por razones técnicas. El promedio de la OCDE es de 490 puntos; lo que quiere decir que el Perú se halla a 103 puntos de tan anhelada meta.

Según el informe el MINEDU (2013), informó sobre un Estudio de Educación Inicial en cuanto al aprendizaje de la matemática de los niños y niñas de cinco años que se realizó en el año 2008. En la se concluye que los resultados muestran que el 14,3% se ubica en el nivel III; el 72,2%, en el nivel II esto quiere decir que las niñas y los niños ubicados en este nivel se encuentran en el inicio del proceso de construcción de la noción de número; y el 13,5%, en el nivel I, este este nivel no tiene una noción de número ni comprende el pensamiento lógico matemático.

A nivel Institucional surge de las experiencias adquiridas, como docente de educación inicial, que los niños no han desarrollado el pensamiento lógico matemático, ya que tienen dificultades en clasificar libremente objetos, no relaciona semejanza y diferencia entre los objetos, no relaciona orden ni agrupa objetos (pequeño, mediano y grande).

Ante estos resultados tanto en el nivel internacional, nacional y local, surgió la necesidad de buscar estrategias que permitan al niño y niña en el nivel inicial logren el pensamiento lógico matemático mediante juegos lúdicos que ayude a un aprendizaje significativo, desarrollar habilidades y destrezas en lo afectivo y cognoscitivo.

Según la investigación Atarihuana (2011) afirma que las actividades lúdicas mejoran el rendimiento de los estudiantes y desarrolla el pensamiento lógico matemático en diferentes niveles.

Según la investigación de Huamán (2015) afirma que a través de programas de juegos lúdicos mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años.

Picard (1973) sostiene que un niño antes de llegar a la edad escolar, es capaz de hacer clasificación y efectuar ordenamientos por sí mismo, sin ninguna ayuda, a condición de que se pongan a su disposición los juegos apropiados.

Por lo tanto este proyecto tuvo como finalidad fomentar el estudio de la matemática recopilando y diseñando juegos lúdicos aplicados al desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años con el fin mejorar la calidad educativa.

1.2 Enunciado del problema

1.2.1 Problema general

- ¿De qué manera influye la aplicación de Juegos lúdicos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿En qué medida la aplicación de Juegos lúdicos influye en la dimensión de clasificación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019?
- ¿En qué medida la aplicación de Juegos lúdicos influye en la dimensión de seriación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019?

- ¿ En qué medida la aplicación de Juegos lúdicos influye en la dimensión de comparación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019?

1.3 Justificación del estudio

Teniendo en cuenta Hernández, Fernández y Baptista, (2010, p.40) se tiene en cuenta los siguientes criterios para la justificación del estudio:

Justificación práctica: La presente investigación posee un carácter práctico, porque se transmitió a los niños y niñas el conocer diferentes estrategias didácticas mediante la aplicación de juegos lúdicos que le permitan desarrollar el pensamiento lógico matemático.

Justificación teórica: La presente investigación posee un carácter teórico, porque contribuyo un marco conceptual de teorías basadas en juegos lúdicos.

Justificación metodológica: La presente investigación posee un carácter metodológico, porque aportó con un módulo experimental de juegos lúdicos, cuyos resultados beneficiaran en los niveles de logro y aprendizaje de los niños y niñas de cinco años.

1.4 Objetivos de la Investigación

1.4.1 Objetivo general

Determinar la influencia de la aplicación de Juegos lúdicos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019.

1.4.2 Objetivos específicos:

- Demostrar la influencia de la aplicación de Juegos lúdicos en la dimensión de clasificación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019
- Establecer la influencia de la aplicación de Juegos lúdicos en la dimensión de seriación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019
- Comprobar la influencia de la aplicación de Juegos lúdicos en la dimensión de comparación en niños y niñas de cinco años de la de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019.

1.5 Hipótesis de la Investigación

1.5.1 Hipótesis general

La aplicación de Juegos lúdicos influye significativamente para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Pucallpa 2019.

1.5.2 Hipótesis específicas:

- La aplicación de Juegos lúdicos influye significativamente en la dimensión de clasificación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019.
- La aplicación de Juegos lúdicos influye significativamente en la dimensión de seriación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019.
- La aplicación de Juegos lúdicos influye significativamente en la dimensión de comparación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 Antecedentes de la Investigación

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Gómez, Patricia y Rodríguez (2015) en su investigación *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa niño Jesús de Praga*. La investigación fue una investigación formativa. Durante el proceso investigativo, se aplicaron técnicas e instrumentos tales como la observación, encuestas formales e informales, indagación documental, diario de campo (en la primera fase); cuestionario etnográfico, talleres y actividades integradoras para toda la comunidad institucional a través del Proyecto Pedagógico de Aula (para la segunda fase). Las principales conclusiones fueron las siguientes:

- Se concluye que la actividad lúdica es muy importante porque permite que el aprendizaje sea divertido y natural, esta a su vez brinda una serie de actividades agradables, divertidas, que relajan interesan o motivan.
- La actividad lúdica es uno de los mejores medios que debe utilizar el docente como parte de su práctica pedagógica, ya que es una importante vía de comunicación social.
- La actividad lúdica no solo es importante para el desarrollo físico y comunicativo, sino que también contribuye a la expansión de necesidades y que además puede ser utilizada como principio de aprendizajes en forma significativa.

Mayorga (2017) en su investigación *Materiales Didácticos para el desarrollo de las capacidades lógico matemático en los niños y niñas de 4 y 5 años del Centro Infantil Bilingüe Discovery BB de la Ciudad de Quito*. La investigación fue de enfoque cuanti- cuantitativo, de alcance exploratorio y descriptivo. Se aplicó instrumentos como lista de cotejo a los niños y encuesta a docentes y padres de familia, quienes fueron la población, en una cantidad de 54 unidades de análisis. La principal conclusión fue la siguiente:

- Se demostró que los materiales didácticos si cumple con la expectativa de mejorar un logro de aprendizaje en cuanto al desarrollo del pensamiento matemático.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Barrios y Muñoz (2017) en su investigación *Actividades Lúdicas en el Desarrollo del pensamiento lógico –matemático en niños de 5 años en la Institución Educativa Sagrada Familia de Concepción*. El tipo de investigación es aplicada de nivel explicativo con un diseño cuasi experimental. La población y muestra de estudio estuvo conformada por 15 niños y niñas de cinco años. Se utilizó la técnica de la observación y aplicó una evaluación educativa con un instrumento lista de cotejo. Los resultados demostraron que se encontró en todos los indicadores que en el grupo experimental se obtuvo en la evaluación post experimental frecuencias altas (90% a 100%) que en la evaluación pre experimental (40% a 50%), lo cual comprueba que la variable independiente ha tenido efecto sobre la variable dependiente. Las principales conclusiones fueron las siguientes:

- Se ha determinado la influencia de las actividades lúdicas mediante la aplicación de diversos juegos que permitieron desarrollar el pensamiento lógico matemático en niños de cinco años.
- Se ha elaborado las actividades lúdicas en base a la lista de cotejo teniendo en cuenta la edad de los niños, lo cual permitió que el infante manipule, explore, experimente mediante el material concreto para luego desarrollar el pensamiento lógico matemático.

- Después de la aplicación de las actividades lúdicas para medir el desarrollo del pensamiento lógico matemático se observó que el grupo experimental tuvo un 80% a 90 % de aprendizaje logrado, mientras que en el grupo control se mantienen un 40%. Lo cual significa que las actividades lúdicas estimulan el aprendizaje en el área lógico matemático.

Rojas (2017) en su investigación *El juego didáctico para fortalecer el aprendizaje de la seriación en los niños de Educación Inicial de 5 años de una I.E.P, Distrito de Castilla*. La investigación fue de tipo cuantitativo y de nivel explicativo. La población fue de 25 niños y niñas, los mismos que fueron la muestra, con un diseño pre experimental con un solo grupo de pre y pos test. Para el recojo de información se utilizó el instrumento Lista de cotejo con el cual se evaluó el desempeño de los niños en relación con el aprendizaje de la seriación matemática. Los resultados obtenidos, a partir de la recolección y análisis de datos, demostraron que los juegos didácticos tuvieron un gran impacto en la potenciación de las habilidades propias de la seriación que caracteriza a los niños en esta etapa de su desarrollo. Las principales conclusiones fueron las siguientes:

- El uso de estrategias que responden a las características, necesidades e intereses de los niños, como los juegos didácticos, permite mejorar los aprendizajes de los estudiantes, en el caso preciso de nuestro estudio los niños mejoraron notablemente el aprendizaje de la seriación.
- Luego de aplicado el programa basado en juegos didácticos, los niños mostraron la mejora de sus aprendizajes relacionados con la capacidad de la seriación. Al desarrollar el niño la capacidad de agrupar por las semejanzas y ordenar por las diferencias, adquiere la posibilidad de clasificar y seriar simultáneamente.

Munaylla (2015) en su investigación *Material didácticos concretos en el desarrollo de capacidades matemáticas en estudiantes de Educación Inicial de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga*. La investigación es de tipo Aplicativa de nivel experimental. La población fue de 185 estudiantes, con una muestra de 38 estudiantes, para lo cual se llevó un muestreo no probabilístico intencional. Se utilizó la técnica de observación. Las principales conclusiones fueron las siguientes:

- En la enseñanza con uso de materiales didácticos concretos, el mayor porcentaje de los estudiantes tienen logro significativo en el desarrollo de la capacidad matemática situaciones con respecto de la enseñanza tradicional.
- En la enseñanza con uso de materiales didácticos concretos, el mayor porcentaje de los estudiantes tienen logro significativo en el desarrollo de la capacidad comunica y representa ideas matemáticas.
- En la enseñanza con uso de materiales didácticos concretos, el mayor porcentaje de los estudiantes tienen logro significativo en el desarrollo de la capacidad elabora y usa estrategias.
- En la enseñanza con uso de materiales concretos, el mayor porcentaje de los estudiantes tienen logro significativo en el desarrollo de la capacidad razona y argumenta generando ideas matemáticas.

Arias y García (2015) en su investigación *Los Juegos Didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de pre escolar de la Institución Educativa el Jardín de Ibaque*. La investigación es de tipo Aplicativa de nivel explicativo con un diseño pre experimental. La población fue de 60 estudiantes, con una muestra censal, para lo cual se llevó un muestreo no

probabilístico intencional. Se utilizó la técnica de observación y se utilizó un instrumento de observación. Las principales conclusiones fueron las siguientes:

- Los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de preescolar.
- Los juegos didácticos (bloques lógicos) influyen en la clasificación de los niños de preescolar, porque hace que ellos reconozcan diferencias de forma, tamaño, color y grosor en las fichas, facilitando que a partir de estas características puedan construir conjuntos y encontrar elementos diferentes.
- Los juegos didácticos (bloques lógicos) influyen en la destreza mental de seriar de los niños de preescolar porque hace que los niños reconozcan en una serie de patrones.

Espinoza (2016) en su investigación *Guarida lógico matemático en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32211 José Carlos Mariátegui de Ccahuac – Yarowilca*. La investigación fue de tipo aplicada de nivel de estudio explicativo de diseño cuasi experimental. La población estuvo conformada por 17 niños y niñas y cuya muestra es la misma cantidad. Para la recolección de datos se aplicó el instrumento ficha de observación. Las principales conclusiones fueron las siguientes:

- La aplicación de la guarida lógico matemático y su respectivo ejercicio influye significativamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas.

- La aplicación de la guarida lógico matemático influye significativamente en el desarrollo de la capacidad razonamiento y demostración, comunicación y resolución de problemas.

2.1.3 Antecedentes locales

Faquín y Rojas (2016) en su investigación *Estrategias Didácticas Lúdicas y su Influencia en el Desarrollo de la Expresión Oral en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 352-B-Nuevo San Juan Km 13.5 Pucallpa*. La investigación fue de enfoque cuantitativo, tipo aplicada, nivel explicativo, método experimental y de diseño cuasi experimental. La muestra fue no probabilística y estuvo conformada por 50 niños y niñas de 5 años. Las principales conclusiones fueron los siguientes:

- Con un nivel de significancia del 5% se ha determinado que la aplicación de las estrategias didácticas lúdicas en el aula ha permitido mejorar significativo del desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 352-B-Nuevo San Juan Km 13.5 de Pucallpa
- Se determinó que existe una relación significativa entre los materiales educativos estructurados en la dimensión psicosocial de la comunicación Intercultural en niños y niñas de 5 años.
- Las estrategias didácticas lúdicas han influido favorable y significativamente en el desarrollo de la lateralidad de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 352-B-Nuevo San Juan Km 13.5 de Pucallpa.
- Las estrategias didácticas lúdicas han influido favorable y significativamente en el desarrollo de la retención de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 352-B-Nuevo San Juan Km 13.5 de Pucallpa.
- Las estrategias didácticas lúdicas han influido favorable y significativamente en el desarrollo de la organización de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 352-B-Nuevo San Juan Km 13.5 de Pucallpa.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1 Enfoque teórico de Juegos Lúdicos

a) Definición

Según Bishop (1999) afirma que el juego lúdico es una actividad muy importante y que al niño desarrolla los conocimientos matemáticos.

Piaget (1974) define que el juego constituye el principio de las capacidades, y que contribuyen una mejor comprensión del mundo que los rodea.

b) Importancia de los juegos lúdicos

Según Paredes (2016) en su investigación es importante los juegos lúdicos porque le ayuda a los niños a:

- Desarrollar la imaginación y creatividad.
- Conocer el lenguaje escrito.
- Ampliación de su vocabulario.
- Ubicación espacial (dentro-fuera, izquierda-derecha, etc.).
- Ubicación en el tiempo (ayer, hoy y mañana).
- Conocimiento de formas, tamaños, colores.
- Fomentar valores.
- Socializarse
- Genera diversión y entretenimiento
- Mantener la concentración en los juegos lúdicos.

c) Los Juegos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático

Según Torres (2007) los juegos matemáticos pueden ser utilizados como recursos pedagógicos para el desarrollo del pensamiento lógico de los estudiantes, e instrumentos para explorar y actuar en la realidad. Los juegos matemáticos ayudan a los estudiantes a dar los primeros pasos en el desarrollo de la capacidad de razonamiento, les ayudan a pensar con espíritu crítico y creativo y potencian su pensamiento lógico. Por la actividad mental que generan, son un buen punto de partida desde el nivel Inicial de la Educación Básica y crean la base para una posterior formalización de sus aprendizajes en matemática. El juego estimula la imaginación, enseña a pensar con espíritu

crítico, favorece la creatividad, y estimula y posibilita el ejercicio del pensamiento deductivo y el razonamiento lógico.

d) ¿Cómo utilizar los juegos con contenidos matemáticos?

Torres (2007, p.324) manifiesta que no hay una fórmula para su utilización, encontramos experiencias, desde las más elaboradas tipo taller, hasta las más puntuales en las que se usa un solo juego como recurso para presentar, reforzar o consolidar un contenido concreto del currículo. De todas formas, existen una serie de recomendaciones metodológicas útiles para cualquier diseño, entre ellas podemos destacar:

- Al escoger los juegos hacerlo en función de.
- El contenido matemático que se quiera priorizar.
- Que no sean puramente de azar.
- Que tengan reglas sencillas y desarrollo corto.
- Los materiales, atractivos, pero no necesariamente caros, ni complejos.
- La procedencia, mejor si son juegos populares que existen fuera de la escuela.

e) Clasificación de Juegos según Piaget

Piaget (1978, p. 187) clasifica en:

El Juego Motor o de Ejercicio: Está asociado al movimiento logrando experimentar con el propio cuerpo las sensaciones que genera en el niño como por ejemplo cuando realiza actividades de juego como saltar en un pie, saltar con la soga, subir y bajar gradas, lanzar una pelota, columpiarse, correr, otros son juegos motores.

El Juego Simbólico: Se refiere a la representación de un objeto por otro. El lenguaje que se inicia a esta edad, ayudara a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio que se observa es cuando se aparece la posibilidad de juegos de ficción: Los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así, como una caja de cartón se convierte en un carro, el palo de escoba en un caballo, una muñeca representa una niña, etc. Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino como ellos lo representan logrando despertar su creatividad.

El Juego de Reglas: Se da entre los 7 y los 11 años. En esta fase la competición entra con más fuerza, pues las personas no alcanzan a dissociar entre juego y competición creyendo que una no puede vivir sin la otra. Este tipo de juego se utiliza para la competición, pero también para los de cooperación (esperando su turno, respetando a su compañero). Hasta los 7 años las reglas son inflexibles y sagradas, después empieza hacer producto de acuerdos y modificadas por consenso.

f. Clasificación de juegos matemáticos según autores

Según Torres (2007, p. 320) clasifica en:

Juegos matemáticos específicos: Ayudan a lograr determinados aprendizajes del área de matemática. Ejemplo: Juego con la Torre de Hanoi, juego con bloques lógicos, juego con la regleta de cuisenaire, etc.

Juego de estrategias: El juego como estrategia estimula la creatividad, facilita la agilidad mental, memoria y atención, siendo un excelente motivados para el aprendizaje, ya que en el nivel de abstracción aun cuando el concepto que se explore carezca de significado. Ejemplo: El juego de ajedrez, ludo matemático; sudoku, juego Nim, etc.

Según Olfos y Villagrán (2001). Clasifica los juegos matemáticos utilizados en la matemática escolar:

- Juegos Pre, y post instrucción
- Juegos de conocimiento y de estrategia.
- Juego con lápiz y papel, calculadoras, fichas (ajedrez), y juegos por hacer ente otros.
- Juego de numeración.
- Juego de cálculo.
- Juego de series
- Juegos adivinanzas con número.
- Juegos aritméticos.
- Juegos algebraicos.

Juegos lógicos: Son juegos que no dependen del azar, sino de la inteligencia y la habilidad. Para estos juegos hay tres figuras importantes:

La seriación, relacionada con la capacidad del niño para identificar la operación que permite pasar de un número a otro en un conjunto ordenado de números.

La clasificación, que le permite al niño identificar la característica común entre diferentes conjuntos de objetos.

Los ejercicios de clasificación planteados tienen una dificultad adecuada para las capacidades que tenga en ese instante.

Uno de los juegos que se utiliza para juegos lógicos para etapa preescolar e infantil se llama: **Los bloques lógicos** suelen ser piezas de madera o plástico con distintos atributos: color, tamaño, forma, grosor, incluso textura u otros. Los bloques lógicos más conocidos son los ideados por Dienes que están formados por 48 piezas. Cada pieza se diferencia del resto en, al menos, un atributo. En el caso de los bloques lógicos de Dienes, como mucho, una pieza se diferencia de otra en cuatro atributos.

Juego manuales: Son aquellos en los que se adiestra el manejo de los dedos en la elaboración de construcciones, sean de tela o de materiales como caucho o madera, lo que se pretende con su uso es la libre manipulación y el adiestramiento de las manos en el desarrollo de las actividades, como inducción hacia el contar y la numeración. Uno de los juegos que se utiliza para juegos manuales para etapa preescolar e infantil se llama: Juego parchis es un juego adecuado para los niños que están aprendiendo los números.

Juego motrices: Hinds (2009) (citado por Luna, 2017) sostiene que: “son aquellos juegos donde predomina la actividad física en forma de movimiento, destrezas, coordinación del ojo y la mano, del ojo y el pie, el equilibrio y otras aptitudes dependiendo de las edades de quienes participen”. (p.381).

Uno de los juegos que se utiliza para juegos manuales para etapa preescolar e infantil se llama: Juego el kiwi, el juego kiwi se necesita una pelota de trapo y 20 latas vacías o cubos o vasos, este juego se organiza en dos equipos en el centro de un cuadrado, se organiza las latas en forma de torre. Se empieza a jugar cuando el equipo inicia la partida, lanza la pelota para derribar las latas y salen corriendo a armar las latas derribadas, después del lanzamiento de las pelotas e inmediatamente, el segundo equipo coge la pelota y persigue al primer equipo para “matarlos” con la pelota, a los jugadores que le cae la pelota queda eliminado; si el primer equipo llega a armar las latas, grita “Kiwi” y gana el juego. De lo contrario pierde el juego y el otro equipo iniciara la partida.

según Bautista (2002), seleccionaremos algunos juegos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático que plantea:

Juego de mesa: Desarrolla el pensamiento lógico y la interpretación de la realidad de forma ordenada. Tienen un sistema de normas o reglas que, si son adecuados a la edad de los jugadores, conectan con las necesidades cognitivas de los niños. Potencian el aprendizaje espontáneo y la construcción de estrategias mentales que son transferibles a otras tareas. Pretende, una conciencia de disciplina mental y de experiencia compartida que puede ser muy útil para el desarrollo mental y para el progreso cognitivo, como las cartas, y el ajedrez.

Juegos intelectuales: Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez), la reflexión (adivinanza), la imaginación creadora (invención de historias). La imaginación desempeña un papel inmenso en la vida del niño, mezclándose a todas sus comparaciones, así como una vida mental del hombre que le proveyera; cualquier pedazo de madera puede representar a sus ojos en caballo, un barco, una locomotora, un hombre, en fin, anima las cosas.

Juego de ejercicio: Los juegos de ejercicio son aquellos que consisten básicamente en repetir una y otra vez una acción por el placer de los resultados inmediatos. Por ejemplo: morder, lanzar, chupar, golpear, manipular, balbucear, sonajeros, juegos de manipulación, móviles de cuna, andadores, triciclos, arrastres, vehículos a batería, saltadores, globos, pelotas, bicicleta, monopatín, patines, jugar a la pelota, con yoyos, con trompos, entre otros.

Utilidad:

- Desarrollo de los sentidos.
- Favorecen la coordinación de distintos tipos de movimientos y desplazamientos.
- Contribuyen también a la consecución de la relación causa-efecto, a la realización de los primeros razonamientos, a la mejora de ciertas habilidades y al desarrollo del equilibrio.
- Suelen fomentar la auto-superación, pues con ellos, cuanto más se practica, mejores resultados se obtienen.

Juegos de ensamblaje o armado: Consisten en encajar, ensamblar, superponer, apilar y juntar piezas. Este juego se desarrolla cuando el niño se fija una meta, la de construir y con un conjunto de movimientos, de manipulaciones o acciones suficientemente coordinadas, lo consigue. Por ejemplo: los puzzles y rompecabezas, los legos, las maquetas para construir y todos aquellos juegos en los que la actividad se centre de una forma u otra en apilar, encajar o unir piezas con vistas a conseguir resultados.

Utilidad

- Contribuyen a aumentar y afianzar la coordinación ojo-mano.
- La diferenciación de formas y colores.
- Favorece al desarrollo del razonamiento, organización espacial, la atención, la reflexión, la memoria lógica, la concentración, la paciencia.
- Suelen favorecer también la autoestima y la autosuperación.

Juegos simbólicos: Característico de los dos a seis años. Es aquel que implica la representación de un objeto por otro. Simula acontecimientos imaginarios e interpreta escenas verosímiles por medio de roles y de personajes ficticios o reales. Es el tipo de juego donde los niños atribuyen toda clase de significados, más o menos evidentes a los objetos. Es el juego de imitación a los adultos, de hacer como si fueran papás, mamás, médicos, maestros, peluqueros, camioneros, gerentes, periodistas, pintores, etc. Por ejemplo: los vehículos, las muñecas, los talleres mecánicos, los juegos de médicos, los superhéroes, las naves espaciales, los tocadores, los disfraces y todos aquellos juegos que de una forma u otra reproduzcan el mundo de los adultos.

Utilidad

- Comprender y asimilar el entorno que nos rodea.
- Se aprenden y se ponen en práctica conocimientos sobre lo que está bien y lo que está mal y sobre los roles establecidos en la sociedad adulta.
- Desarrollo del lenguaje porque los niños verbalizan continuamente mientras los realizan, tanto si están solos como si están acompañados.
- Favorecen también la imaginación y la creatividad.

Juego de reglas: Son aquellos en los que existe una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto. Por ejemplo: juegos de mesa o de tablero, pero también hay otros juegos de reglas con los que se juega en otras situaciones, como por ejemplo el golf, los juegos de puntería, los futbolines, canastas.

Utilidad

- Son elementos socializadores que enseñan a los niños a ganar y perder, a respetar turnos y normas y a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego.
- Son fundamentales también en el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades.
- Favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

Juego de tradicionales: Estos juegos están muy ligados a la historia, cultura y tradición de un país. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

Utilidad

- Facilitan y estimulan el desarrollo de la sociabilidad en los niños.
- Desarrollan habilidades psico motrices de todo tipo: correr saltar esconderse agacharse.
- Contribuyen al desarrollo cognitivo, afectivo social y ético de los niños.
- Son elementos de transmisión cultural de mayores a pequeños.

Juego de mesa: Son juegos que requieren de una mesa o de un soporte similar y que es jugado generalmente en grupo, en el cuál es necesario estrategias y razonamiento para poder jugar.

Utilidad

- Desarrolla la correspondencia lógica, atención, concentración, el pensamiento creativo.
- Favorece a la memoria visual y auditiva.

2.2.2 Enfoque de juegos lúdicos con aportes de autores

Montessori (2003), manifiesta que la actividad lúdica es una actividad que se utiliza para el entretenimiento y el disfrute de las personas, 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. Es decir, que toda actividad lúdica al provocar distracción guiada, estimula el gozo y la participación activa de las personas, estimula y activa las habilidades que posee en este caso el estudiante.

Beltran, Trujillo y Valdizan, (2015) manifiesta que Froebel es conocido como el creador de la primera teoría pedagógica del juego, en el contexto de la educación matemática, el juego es un recurso válido para aprender matemáticas. En algunas edades sobre todo en la infancia podemos afirmar que es un instrumento imprescindible, aunque el juego sea propio de cualquier edad y cultura.

Alsina y Planas (2008) señalan que el juego es una actividad necesaria para el desarrollo integral de las personas y, desde esta perspectiva, es intrínsecamente humana, aunque no exclusiva de nuestra especie.

2.2.3 Enfoque de teoría de Pensamiento lógico matemático

a) Definición

Según Arias y García (2015), en su investigación sostiene que el pensamiento lógico matemático es el conjunto de habilidades que permiten resolver operaciones básicas, analizar información, hacer uso del pensamiento reflexivo y del conocimiento del mundo que nos rodea, para aplicarlo a la vida cotidiana.

Torres (2007) sostiene que Piaget define al pensamiento lógico matemático como un proceso dinámico y continuo en el que el individuo reorganiza sus percepciones de las experiencias mediante procesos de asimilaciones y acomodación para reestablecer el equilibrio cognitivo, pasando por diferentes etapas, cuya maduración es el pensamiento lógico.

En resumen, podemos afirmar que el pensamiento lógico matemático es la capacidad que tiene una persona para construir relaciones entre las propiedades de los objetos, elaborar contenidos matemáticos (signos,

símbolos, ideas, nociones o conceptos) resolver problemas basados en el razonamiento.

b) Características del pensamiento lógico matemático

Según Fernández (2003) las características principales que determinan el pensamiento lógico matemático son todos aquellos procesos internos que permiten su formación desde el contacto con la realidad y su nivel de abstracción” (p. 127). En tal sentido, dicho autor señala las siguientes características:

- El pensamiento lógico infantil se enmarca en el aspecto sensomotriz y se desarrolla, principalmente, a través de los sentidos.
- La cantidad de experiencias que el niño realiza conlleva a ser consciente de su percepción sensorial consigo mismo, en relación con los demás y con los objetos del mundo circundante.
- Transfieren a su mente unos hechos sobre los que elabora una serie de ideas que le sirven para relacionarse con el exterior.
- Estas ideas se convierten en conocimiento, cuando son contrastadas con otras y nuevas experiencias, al generalizar lo que “es” y lo que “no es”.

c) Objetivos del desarrollo del pensamiento lógico matemático

Torres (2007, p.226) los objetivos fundamentales a los cuales está dirigido el desarrollo del pensamiento lógico matemático, es que los educandos sean capaces de:

- Mejorar su capacidad para realizar procesos cognitivos complejos, tales como: el análisis, la síntesis, la justificación y la argumentación.
- Incrementar su capacidad de concentración, de autocontrol y de reflexión.
- Manipular los objetos matemáticos.
- Ejercitar su creatividad.

- Resolver diferentes problemas matemáticos.
- Prepararse para otros problemas de la ciencia y, posiblemente de su vida cotidiana.

e) Esquema para el desarrollo del pensamiento lógico matemático según Torres (2007)

En forma amplia y general, el pensamiento lógico matemático se forma cuando se desarrollan y estimulan las diferentes operaciones lógico matemáticas tal como se muestra en la figura siendo las más importantes:



f) Dimensiones del pensamiento lógico-matemático

Uno de los objetivos de la enseñanza de la matemática en preescolar es desarrollar la habilidad para clasificar, seriar y comparar, que exigen que se tiene que favorecer las habilidades intelectuales y motrices que faciliten el aprendizaje de conceptos matemáticos básicos partiendo de las nociones del número y de geometría elemental, por lo que se recomienda seguir actividades de psicomotricidad cumpliéndose actividades de clasificación, reagrupación, correspondencia, nociones espaciales, trazados, entre otros (Rigal, 2006, p. 86). Dichas actividades se traducen en la adquisición de dos capacidades claves en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, y ellos son:

Clasificación

Peraza, Paez y Villalpando (2006), señalan que “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” (p. 39).

En conclusión, el Ministerio de Educación (Minedu, 2013), es “la capacidad de agrupar objetos expresando semejanzas y diferencias entre ellos” (p.35).

Seriación

Según Álvarez y Acuña (2015) También se construye una serie, cuando se ordenan 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: 1, 2, 3,4... donde los números se ordenan siguiendo una serie ascendente.

Según Baroody (2007) la seriación “consiste en comparar elementos, relacionarlos y ordenarlos de acuerdo a sus diferencias”.

Villegas (2012) en su investigación define que la seriación como “la relación entre objetos diferentes en cuanto a su dimensión, e implica

una relación de orden, pues tiene la propiedad de la transitividad, esto significa que al mismo tiempo se establecen dos relaciones inversas, por ejemplo; “más grande que” y “más pequeño que” con respecto a un mismo elemento; es decir se trata de un logro de la reversibilidad del pensamiento lógico que hace posible la seriación. El niño, antes de poder ordenar series, pasa por diversas experiencias concretas; la primera es agrupar en dos colecciones, es decir, una sola relación “los grandes” y “los pequeños”; posteriormente establecerá relaciones entre pares de objetos (largo-corto; grueso, delgado; liso- áspero)

En conclusión el Ministerio de Educación (MINEDU, 2013, p.35), define la seriación como el 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 va estableciendo la relación de orden “... es más grande que...” o “... es más pequeño que...” o “... es más grueso que...” o “... es más delgado que...”.

Comparación

Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2013, p.34)

La comparación es un proceso fundamental del pensamiento, relacionado con la observación de semejanzas y diferencias entre los objetos. Es decir, comparar es poner atención en dos o más características de los objetos, para establecer relaciones y definir semejanzas o diferencias entre ellos. Es importante, propiciar en los niños la verbalización de las comparaciones cualitativas color, forma, tamaño, textura, etc., y cuantitativas referidas a cantidades entre los objetos o colecciones.

Al finalizar el nivel Educación Inicial, el niño debe utilizar adecuadamente los siguientes términos:

- Igual y diferente.
- Grande y pequeño en cuanto al tamaño.
- Alto y bajo en cuanto a la altura
- Largo y corto en cuanto a longitud

- Lleno y vacío en cuanto a capacidad.

h) Nivel de logro

En esta investigación se usó de los niveles de logro para evaluar los aprendizajes de los niños de cinco años. Según Ministerio de Educación (2009), menciona tres escalas de calificación de manera literal y descriptiva, pero en esta investigación se aumentará la escala cuantitativa y éstos son:

A: Logro Previsto (17-20)

Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo

B: En proceso (11-16)

Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.

C: En inicio (00-10)

Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos, necesitando mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

III. MÉTODOS

3.1 Tipo y nivel de investigación

3.1.1 Tipo de investigación: Según Valderrama (2014, p.49), el tipo de estudio de la presente investigación por su finalidad fue aplicada, porque aplica las teorías existentes para la solución de problemas o para generar beneficios y bienestar a la sociedad.

3.1.2 Nivel de investigación: Según Valderrama (2014, p.50), por su nivel de profundidad, fue de tipo explicativa por que pretende estudiar las relaciones de influencias entre ellas, para conocer la estructura y los factores que intervienen en los fenómenos educativos y su dinámica.

3.2 Diseño de la investigación:

El diseño de investigación fue pre experimental. Pre test –Pos test de un solo grupo. Este diseño consta de un solo grupo (GE) sobre el que se ha realizado una observación antes (O_1) y otra después (O_2) de la intervención (X).

(Valderrama, 2014, p.60)

GE: O_1 — x — O_2

Donde:

GE = Grupo experimental. O_1 =

Preprueba

O_2 = Posprueba

X = Manipulación de la variable independiente.

3.3 Población y muestra

3.3.1 La Población:

Según Carrasco (2013), “La población es el conjunto de todos los elementos (unidad de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación”.

Tabla 1

Población de los niños y niñas Institución Educativa Inicial N° 349, Bolognesi 2019

<i>Año</i>	<i>Números de Estudiantes</i>
<i>3 años</i>	<i>26</i>
<i>4 años sección único</i>	<i>25</i>
<i>5 años sección único</i>	<i>30</i>
<i>Total</i>	<i>71</i>

Fuente: Nomina de estudiantes matriculados 2019

3.3.2 Muestra:

La muestra se trabajó con 30 niños y niñas de cinco años, matriculados del año 2019.

3.3.3 Muestreo:

La muestra fue no probabilística, por conveniencia a juicio y criterio del investigador.

3.4 Descripción de técnicas e Instrumentos de recolección de datos

3.4.1 Técnica

En esta investigación se utilizó las siguientes técnicas:

Para la medición de la variable independiente, se va elaborar un módulo experimental incluyendo actividades o sesiones de aprendizajes.

Para la medición de la variable dependiente, se va a utilizar la técnica de prueba pedagógica, constituido por 10 preguntas.

3.4.2 Instrumentos

Se utilizó como instrumentos de medición denominado pre test y pos test. Ante de aplicar el instrumento fue validado por profesionales expertos con una trayectoria académica y científica.

IV. RESULTADOS

4.1 Procedimientos de validez y confiabilidad de instrumentos

4.1.1 Validez

Según Carrasco (2013, p.336) afirma que la validez en términos más concretos, se refiere que un instrumento es válido cuando mide lo que debe medir de la variable de estudio, es decir, cuando nos permite extraer datos que preconcebidamente necesitamos conocer”.

La validez del instrumento se logró mediante la validez del juicio de expertos, a tres profesionales con grado de maestría y con reconocida trayectoria en la investigación. A cada uno se le dieron una ficha de validación. Los resultados se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 2: Resultados de Validación de contenido

EXPERTOS	GRADO	PROMEDIO	RESULTADO
Ysabel Moran Quintanilla	Maestría	85	Muy Buena
Yenny Talavera Ore	Maestría	83.5	Buena
Wilder F. Flores Córdova	Maestría	83.5	Buena

Fuente: Base de datos del investigador

4.1.2 Confiabilidad

Según Carrasco (2013, p.339) manifiesta que “la confiabilidad es la cualidad o propiedad de un instrumento que permite obtener los mismos resultados, al aplicarse una o más veces a la misma persona o grupo de personas en diferentes periodos de tiempo”.

La confiabilidad de consistencia interna del instrumento, fue determinada con la prueba piloto, de 10 niños y niñas, que no fueron miembros de la muestra, con el objetivo de determinar la confiabilidad del instrumento, fue realizado mediante el alfa de Cronbach, el mismo que se sintetiza de la siguiente manera

Tabla 3: Base de datos de alfa de Cronbach versión SPSS 23

Estudaintes	ITEMS										TOTAL			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	18	K	15	
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30		$\sum Si$	5.21
3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	17		St	26.01
4	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19			
5	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	28			
6	3	1	3	3	2	2	3	3	2	3	25	SECCION 1	1.0714286	
7	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	16	SECCION 2	0.7996497	
8	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	27	ABSO 2	0.7996497	
9	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	17			
10	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	26			
VARIANZA	0.6	0.5	0.6	0.5	0.4	0.4	0.6	0.5	0.4	0.6		α	0.8567675	

Tabla 4 : Resumen Estadísticos de Fiabilidad

Alfa de Cronbach	N° de preguntas
0.86	10

Del cuadro podemos deducir que la confiabilidad del resultado es 0, 86. Ahora bien, teniendo de referencia a Herrera (1998) los valores hallados son compendios entre la siguiente tabla:

Tabla 5

Equivalencias de la confiabilidad

0.53 a menos	Confiabilidad nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad baja
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy confiable
0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
1,0	Confiabilidad perfecta

Como se obtuvo 0,86, se deduce que dicho cuestionario tiene una excelente confiabilidad y procede su aplicación inmediata.

4.2 Técnicas estadísticas para el procedimiento de la información

4.2.1 Análisis del Pre test

Tabla 6

Resultados del pensamiento lógico matemático de los niños y niñas de la I.E.I N°249 Bolognesi, 2019

Niveles	Rango	Pre test	
		(f)	(%)
Logro previsto A	[17 - 20]	2	6.67 %
En proceso B	[11 - 16]	8	26.67%
En Inicio C	[0 -10]	20	66.67%
Total		30	100.00%

Fuente: Base de datos del pre test

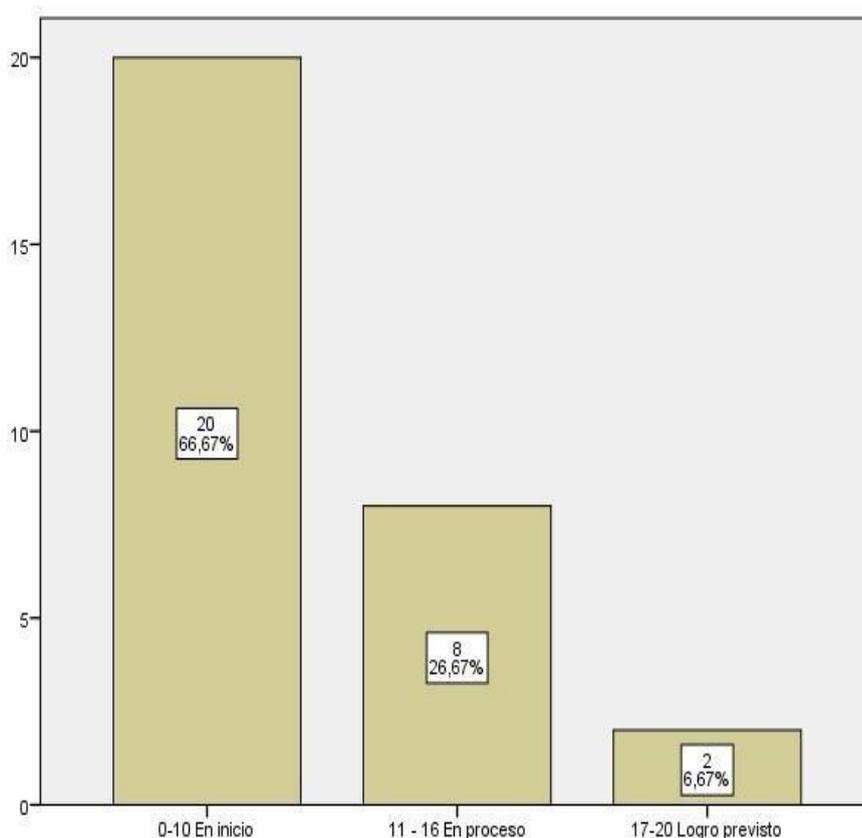


Figura 4: Resultados de la variable dependiente: Pensamiento lógico matemático
Elaborado: Tesista

Interpretación

De la tabla 6 y figura 4, de una muestra de 30 niños y niñas se observa que 20 niños y niñas que representa el 66.67% se ubica en el nivel **En inicio**, el 26.67% que representa 8 niños y niñas se ubica en el nivel **En proceso y finalmente** el 6.67% que representa 2 niños y niñas se ubica en el nivel **logro esperado**. En conclusión 20 de 30 niños y niñas no lograron desarrollar el pensamiento lógico matemático.

Ahora veamos por dimensiones

Tabla 7

Resultados de la dimensión clasificación del pensamiento lógico matemático

Niveles	Rango	Pre test	
		(f)	(%)
Logro previsto A	[5 - 6]	6	20.00 %
En proceso B	[3 - 4]	8	26.67%
En Inicio C	[0 -2]	16	53.33%
Total		30	100.00%

Fuente: Base de datos del pre test

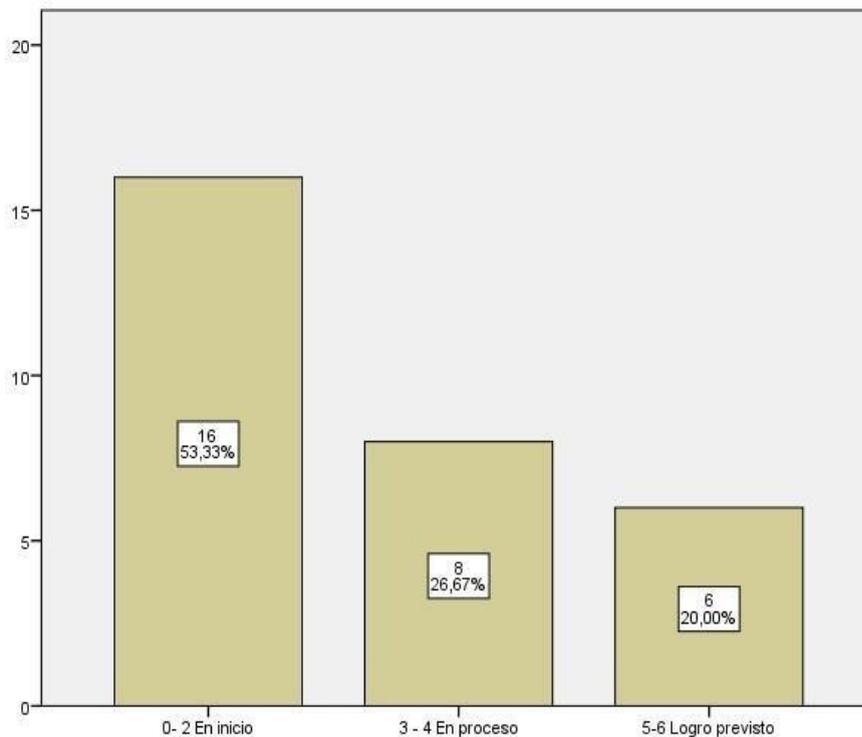


Figura 5 : Resultado de la dimensión clasificación
Elaborado: Tesista

Interpretación

De la tabla 7 y figura 5, de una muestra de 30 niños y niñas se observa que 16 niños y niñas que representa el 53.33% se ubica en el nivel **En inicio**, el 26.67% que representa 8 niños y niñas se ubica en el nivel **En proceso y finalmente** el 20% que representa 6 niños y niñas se ubica en el nivel **logro esperado**. En conclusión 16 de 30 niños y niñas no lograron desarrollar el pensamiento lógico de la dimensión clasificación.

Tabla 8

Resultados de la dimensión seriación del pensamiento lógico matemático

Niveles	Rango	Pre test	
		(f)	(%)
Logro previsto A	[7 - 8]	5	16.67 %
En proceso B	[4 - 6]	10	33.33%
En Inicio C	[0 -3]	15	50.00%
Total		30	100.00%

Fuente: Base de datos del pre test

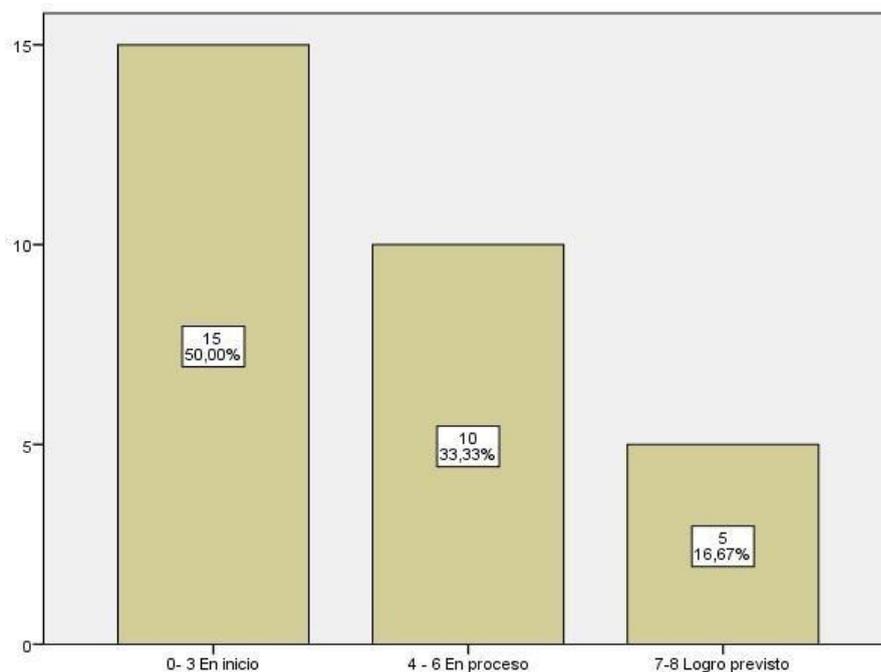


Figura 6: Resultados de la dimensión seriación

Elaborado: Tesista

Interpretación

De la tabla 8 y figura 6, de una muestra de 30 niños y niñas se observa que 15 niños y niñas que representa el 50% se ubica en el nivel **En inicio**, el 33.33% que

representa 10 niños y niñas se ubica en el nivel **En proceso** y finalmente el 16.67% que representa 5 niños y niñas se ubica en el nivel **logro esperado**. En conclusión, la mitad de los niños y niñas no lograron desarrollar el pensamiento lógico de la dimensión seriación.

Tabla 9

Resultados de la dimensión comparación del pensamiento lógico matemático

Niveles	Rango	Pre test	
		(f)	(%)
Logro previsto A	[5 - 6]	2	6.67 %
En proceso B	[3 - 4]	13	43.33%
En Inicio C	[0 -2]	15	50.00%
Total		30	100.00%

Fuente: Base de datos del pre test

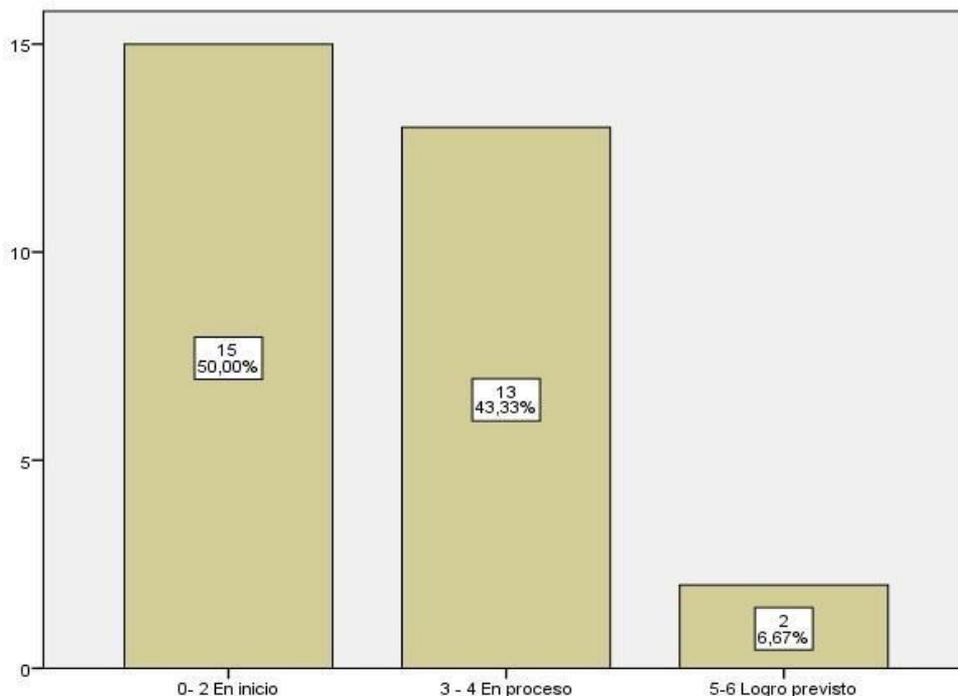


Figura 7: Resultados de la dimensión comparación
Elaborado: Tesista

Interpretación

De la tabla 9 y figura 7, de una muestra de 30 niños y niñas se observa que 15 niños y niñas que representa el 50% se ubica en el nivel **En inicio**, el 43.33% que representa 13 niños y niñas se ubica en el nivel **En proceso** y finalmente el 6.67% que representa 2 niños y niñas se ubica en el nivel **logro esperado**. En conclusión, la mitad de los niños y niñas no lograron desarrollar el pensamiento lógico de la dimensión comparación.

4.2.2 Análisis del Post test

Tabla 10
Resultados del pensamiento lógico matemático de los niños y niñas de la I.E.I N°249 Bolognesi, 2019

Niveles	Rango	Post test	
		(f)	(%)
Logro previsto A	[17 - 20]	14	46.67 %
En proceso B	[11 - 16]	11	36.67%
En Inicio C	[0 -10]	5	16.66%
Total		30	100.00%

Fuente: Base de datos del post test

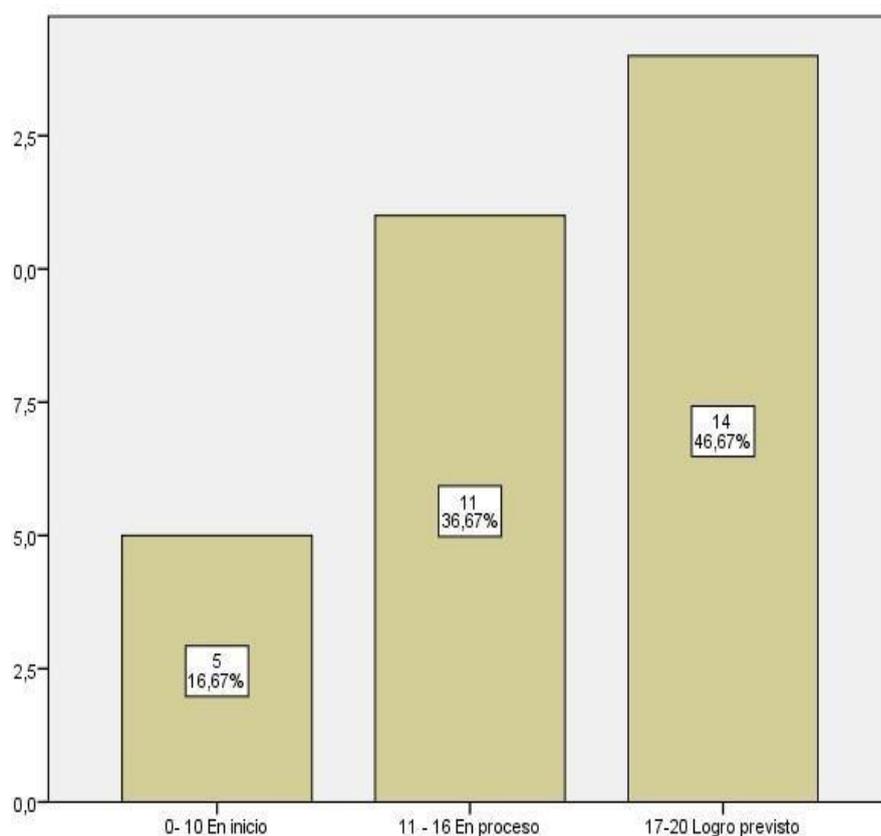


Figura 8: Resultados de la dimensión clasificación
Elaborado: Tesista

Interpretación

De la tabla 10 y figura 8, de una muestra de 30 niños y niñas se observa que 5 niños y niñas que representa el 16.67% se ubica en el nivel **En inicio**, el 36.67% que representa 11 niños y niñas se ubica en el nivel **En proceso** y finalmente el 46.67%

que representa 14 niños y niñas se ubica en el nivel **logro esperado**. En conclusión, se observa de los 20 niños y niñas que se ubicaba en el nivel en inicio del pre test, 15 niños superaron salir del bajo nivel de logro, esto debido al aplicar un módulo experimental con juegos lúdicos en niños de cinco años para desarrollar pensamiento lógico matemático.

Ahora veamos por dimensiones

Tabla 11

Resultados de la dimensión clasificación del pensamiento lógico matemático

Niveles	Rango	Post test	
		(f)	(%)
Logro previsto A	[5 - 6]	20	66.67%
En proceso B	[3 - 4]	7	23.33%
En Inicio C	[0 -2]	3	10.00%
Total		30	

100.00% Fuente: Base de datos del post test

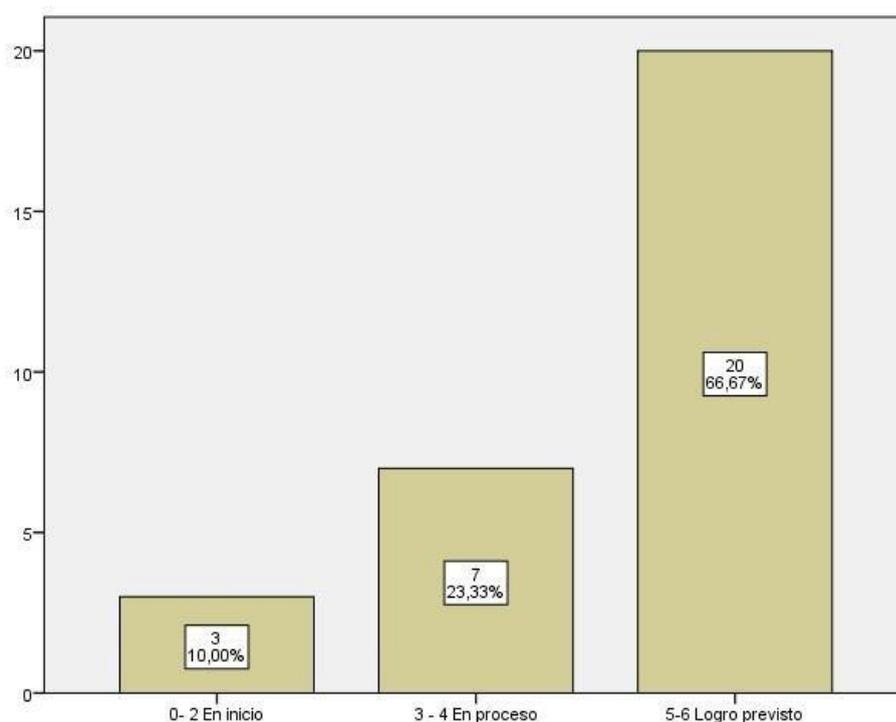


Figura 9 : Resultado de la dimensión clasificación
Elaborado: Tesista

Interpretación

De la tabla 11 y figura 9, de una muestra de 30 niños y niñas se observa que 3 niños y niñas que representa el 10% se ubica en el nivel **En inicio**, el 23.33% que representa 7 niños y niñas se ubica en el nivel **En proceso** y finalmente el 66.67% que representa 20 niños y niñas se ubica en el nivel **logro esperado**. En conclusión, se observa que 20 niños y niñas de 30 en total lograron clasificar y ubicarse en el nivel logro previsto, esto debido al aplicar el módulo experimental de juegos lúdicos en niños de cinco años para desarrollar pensamiento lógico matemático.

Tabla 12

Resultados de la dimensión seriación del pensamiento lógico matemático

Niveles	Rango	Post test	
		(f)	(%)
Logro previsto A	[7 - 8]	12	40.00 %
En proceso B	[4 - 6]	14	46.67%
En Inicio C	[0 -3]	4	13.33%
Total		30	100.00%

Fuente: Base de datos del post test

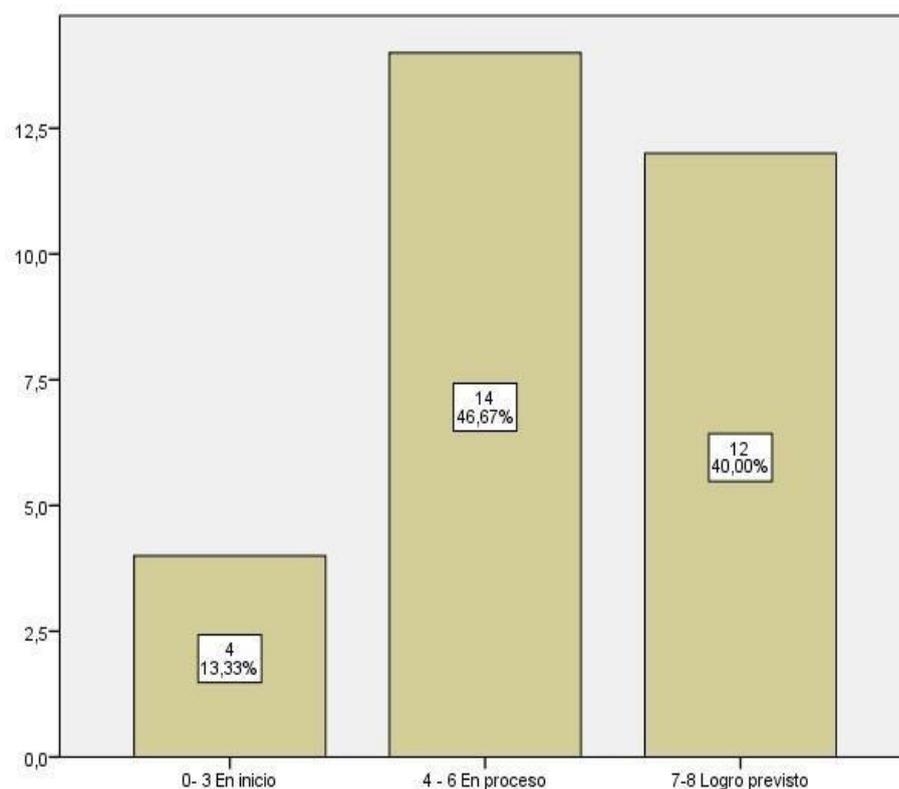


Figura 10: Resultados de la dimensión seriación

Elaborado: Tesista

Interpretación

De la tabla 12 y figura 10, de una muestra de 30 niños y niñas se observa que 4 niños y niñas que representa el 13.33% se ubica en el nivel **En inicio**, el 46.67% que representa 14 niños y niñas se ubica en el nivel **En proceso y** finalmente el 40% que representa 12 niños y niñas se ubica en el nivel **logro esperado**. En conclusión, se observa de los 15 niños y niñas que se ubicaba en el nivel en inicio del pre test, 11 niños superaron salir del bajo nivel de logro, esto debido al aplicar el módulo experimental de juegos lúdicos en niños de cinco años para desarrollar pensamiento lógico matemático en la dimensión de seriación.

Tabla 13

Resultados de la dimensión comparación del pensamiento lógico matemático

Niveles	Rango	Post test	
		(f)	(%)
Logro previsto A	[5 - 6]	15	50.00 %
En proceso B	[3 - 4]	13	43.33%
En Inicio C	[0 -2]	2	6.67%
Total		30	100.00%

Fuente: Base de datos del post test

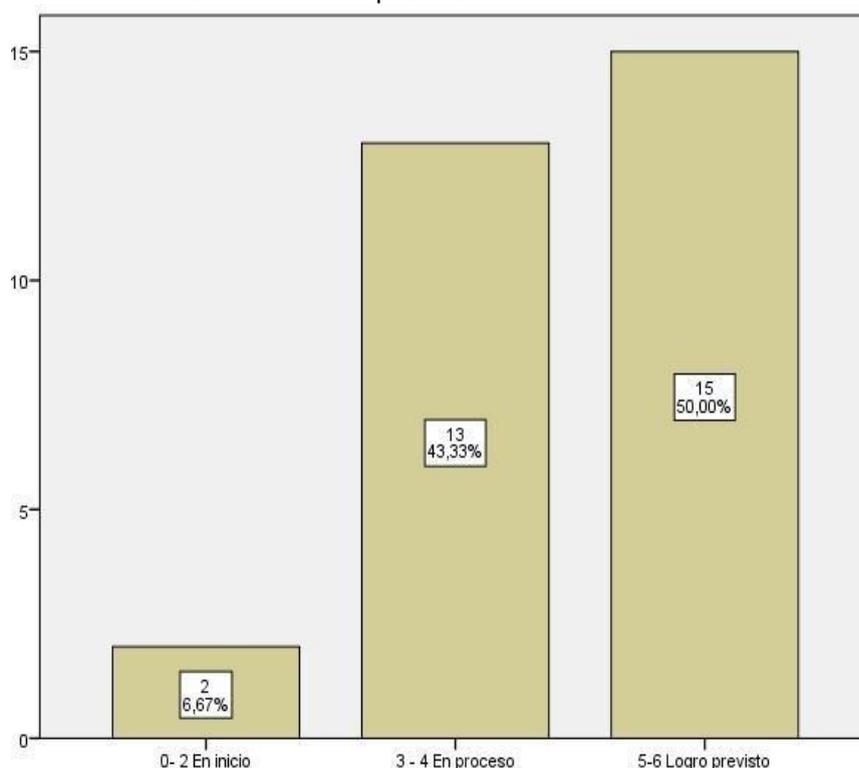


Figura 11: Resultados de la dimensión comparación
Elaborado: Tesista

Interpretación

De la tabla 13 y figura 11, de una muestra de 30 niños y niñas se observa que 2 niños y niñas que representa el 6.67% se ubica en el nivel **En inicio**, el 43.33% que representa 13 niños y niñas se ubica en el nivel **En proceso** y finalmente el 50% que representa 15 niños y niñas se ubica en el nivel **logro esperado**. En conclusión, se ha observado en la dimensión comparación lograron superar del nivel en inicio, esto debido al aplicar juegos lúdicos mediante un módulo experimental.

4.3 Prueba de hipótesis

4.3.1 Prueba de hipótesis General

Para comprobar la hipótesis planteada en la presente investigación, realizaremos una prueba Prueba T para muestras relacionadas en un mismo grupo.

a) Procedimientos para la prueba de hipótesis

Planteamiento de hipótesis

Hipótesis alternativa (Ha): La aplicación de Juegos Lúdicos influye significativamente para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019.

Hipótesis nula (Ho): La aplicación de Juegos Lúdicos no influye significativamente para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali, 2019

Nivel de significancia: $\alpha=0,05=5\%$

Estadístico de la prueba: Se trabajó con la Prueba T para muestras relacionadas, la misma que se calculó utilizando el SPSS versión 23.

Cálculo del estadístico de prueba

La Prueba T para muestras relacionadas observamos el valor de significancia p - valor.

Tabla 14: Resultados del p- valor

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-5,233	3,588	,655	-6,573	-3,894	-7,989	29	,000

Fuente: 'Pruebas estadísticas en SPSS versión 23

Toma de Decisión

Según la tabla 14, se observa que el p-valor =0,00<0,05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa

Conclusión

A un nivel de confianza del 95%, se demuestra que existe diferencia significativa entre el promedio de puntos pre test y pos test. Con esta afirmación se demuestra la hipótesis de investigación que: La aplicación de Juegos Lúdicos influye significativamente para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali, 2019

4.3.2 Prueba de hipótesis Específicas

a) Hipótesis específica 1

Procedimientos para la prueba de hipótesis

Planteamiento de hipótesis

Hipótesis alternativa (Ha): La aplicación de Juegos Lúdicos influye significativamente en la dimensión de clasificación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019.

Hipótesis nula (Ho): La aplicación de Juegos Lúdicos no influye significativamente en la dimensión de clasificación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali, 2019.

Nivel de significancia: $\alpha=0,05=5\%$

Estadístico de la prueba: Se trabajó con la Prueba T para muestras relacionadas, la misma que se calculó utilizando el SPSS versión 23.

Cálculo del estadístico de prueba

Tabla 15: Resultados del p- valor

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-1,900	1,668	,305	-2,523	-1,277	-6,238	29	,000

Fuente: ´Pruebas estadísticas en SPSS versión 23

Toma de Decisión Según la tabla 15, se observa que el p-valor =0,00<0,05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa

Conclusión

A un nivel de confianza del 95%, se demuestra que existe diferencia significativa entre el promedio de puntos pre test y pos test. Con esta afirmación se demuestra

la hipótesis de investigación que: La aplicación de Juegos Lúdicos influye significativamente en la dimensión de clasificación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249Bolognesi, Ucayali, 2019.

b) Hipótesis específica 2

Procedimientos para la prueba de hipótesis

Planteamiento de hipótesis

Hipótesis alternativa (Ha): La aplicación de Juegos Lúdicos influye significativamente en la dimensión de seriación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial No 249 Bolognesi, Ucayali 2019.

Hipótesis nula (Ho): La aplicación de Juegos Lúdicos no influye significativamente en la dimensión de seriación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali, 2019.

Nivel de significancia: $\alpha=0,05=5\%$

Estadístico de la prueba: Se trabajó con la Prueba T para muestras relacionadas, la misma que se calculó utilizando el SPSS versión 23.

Cálculo del estadístico de prueba

Tabla 16: Resultados del p-valor

		Paired Samples Test						t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences				95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper				
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-1,800	1,937	,354	-2,523	-1,077	-5,090	29	,000	

Fuente: 'Pruebas estadísticas en SPSS versión 23.

Toma de Decisión

Según la tabla 16, se observa que el p-valor $=0,00 < 0,05$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa.

Conclusión

A un nivel de confianza del 95%, se demuestra que existe diferencia significativa entre el promedio de puntos pre test y pos test. Con esta afirmación se demuestra la hipótesis de investigación que: La aplicación de Juegos Lúdicos influye significativamente en la dimensión de seriación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019. **C) Hipótesis específica 3**

Procedimientos para la prueba de hipótesis

Planteamiento de hipótesis

Hipótesis alternativa (Ha): La aplicación de Juegos Lúdicos influye significativamente en la dimensión de comparación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019.

Hipótesis nula (Ho): La aplicación de Juegos Lúdicos influye significativamente en la dimensión de comparación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Pucallpa 2019.

Nivel de significancia: $\alpha=0,05=5\%$

Estadístico de la prueba: Se trabajó con la Prueba T para muestras relacionadas, la misma que se calculó utilizando el SPSS versión 23.

Cálculo del estadístico de prueba

Tabla 17: Resultados del p-valor

		Paired Samples Test						t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences				95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper				
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-1,533	1,106	,202	-1,946	-1,120	-7,594	29	,000	

Fuente: 'Pruebas estadísticas en SPSS versión 23

Toma de Decisión

Según la tabla 17, se observa que el p-valor $=0,00 < 0,05$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa.

Conclusión

A un nivel de confianza del 95%, se demuestra que existe diferencia significativa entre el promedio de puntos pre test y post test. Con esta afirmación se demuestra la hipótesis de investigación que: La aplicación de Juegos Lúdicos influye significativamente en la dimensión de comparación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019.

V CONCLUSIONES

Al término de la investigación se ha llegado a las conclusiones siguientes

En nivel de aprendizaje de los niños y niñas antes de la aplicación de juegos lúdicos indican que los niños y niñas se ubican en el nivel Inicio el 66.67%. Sin embargo, después de la aplicación de los juegos lúdicos la proporción de niños y niñas que se encontraban en el nivel Inicio ha disminuido contando con 16.66% en el nivel en inicio.

La aplicación de juegos lúdicos, permitió mejorar significativamente la dimensión de clasificación, con un 95% del nivel de confianza de p-valor menor que el grado de significancia ($0.00 < 0.05$). Esto quiere decir que los niños son capaces de agrupar objetos expresando semejanzas y diferenciando teniendo en cuenta las características perceptuales como el tamaño, el grosor, la textura, el color.

La aplicación de juegos lúdicos, permitió mejorar significativamente la dimensión de seriación, con un 95% del nivel de confianza de p-valor menor que el grado de significancia ($0.00 < 0.05$). Esto quiere decir que los niños son capaces de ordenar en serie una colección de objetos con una misma característica (tamaño, grosor) y los números ordinales en forma descendente y ascendente.

La aplicación de juegos lúdicos, permitió mejorar significativamente la dimensión de comparación, con un 95% del nivel de confianza de p-valor menor que el grado de significancia ($0.00 < 0.05$). Esto quiere decir que los niños son capaces de comparar cualitativamente color, forma, tamaño, textura. Además de comparar grande y pequeño, igual y diferente, alto y bajo, largo y corto, lleno y vacío.

VI RECOMENDACIONES

A la Dirección Regional de Educación de Ucayali, debe organizar capacitaciones en coordinación con diferentes UGELES de la región Ucayali, en el área de matemática empleando juegos lúdicos que permitirá a los niños y niñas estimular y desarrollar la habilidad cognitiva de clasificación, seriación y comparación.

A la Institución Educativa Inicial N° 249, Bolognesi realizar una vez por semana talleres sobre juegos lúdicos en el área de matemática entre sus docentes, con el fin fortalecer y mejorar sus sesiones de aprendizajes.

A la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia realizar eventos académicos regionales sobre juegos lúdicos en matemáticas dirigidos a estudiantes, egresados, profesionales y al público general.

VII. BIBLIOGRAFÍA

- Arias, C.M., y García, L. (2015). *Los Juegos Didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de pre escolar de la Institución Educativa el Jardín de Ibaque* (Tesis de Maestro). Universidad Privada Norbert Wiener, Lima, Perú.
- Álvarez, M., y Acuña, M.A (2015). *Juego simbólico y desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de una institución educativa de Villa el Salvador-2015*. Tesis de Maestro. Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Atarihuana. P. (2011). *Las Técnicas Lúdicas para fomentar el interés académico por la matemática* (tesis de Maestro). Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.
- Alsina, A. y Planas, N. (2008). *Matemática inclusiva*. Madrid: Narcea,S.A. de Ediciones.
- Brody, J. (2007). *Operaciones matemáticas*. México: Trillas.
- Bautista, C.(2002) Los juegos Didácticos en el desarrollo en el área de Matemática en niños de la Institucion Educativa;MERCEDES NINDOCHEA LOZANO de Huacho (2016)
- Barrios, O.E y Muñoz, F.P. (2017). *Actividades Lúdicas en el Desarrollo del pensamiento lógico –matemático en niños de 5 años en la Institución Educativa Sagrada Familia de Concepción* (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional del Centro del Perú. Huancayo Perú.
- Beltran,K.E;Trujillo,J.Y y Valdizan,I. (2015). *Aplicación del programa matemática lúdica para mejorar el aprendizaje de las operaciones básicas aritméticas en niños del 3° grado de la I.E Julio Benavides Sanguinetti Ambo* (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional Hermilio Valdizan. Huánuco. Perú.

- Bishop, A. (1999). *Enculturación matemática, matemática desde una perspectiva cultural*. Barcelona: Paidós.
- Carbajal, K. (2013). *El pensamiento lógico matemático*. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/kathycarbajal52/microsoft-power-pointponencia-pensamiento-logico-slo-lectura>.
- Calero, M. (2003) "*Educar Jugando*" México Editorial Azteca. Ediciones.
- Carrasco S, (2013). *Metodología de la Investigación Científica*. (5° Ed) Lima-Peru: Editorial San Marcos.
- Espinoza, A (2016). *Guarida lógico matemático en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32211 José Carlos Mariátegui de Ccahuac – Yarowilca*. Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional de Hermilio Valdizan. Huánuco Perú.
- Faquín, L, G y Rojas, G, M (2016). *Estrategias Didácticas Lúdicas y su Influencia en el Desarrollo de la Expresión Oral en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 352-B-Nuevo San Juan Km 13.5 Pucallpa*. Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia. Yarinacocha, Perú.
- Fernández, J. (2003). *Formación del pensamiento lógico matemático*. México: Trillas.
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. (5 ta. Ed.) México: McGraw-Hill.
- Gómez, T; Patricia, O; y Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa niño Jesús de Praga* (Tesis de Licenciatura). Universidad del Tolima, Colombia.
- Huamán, R. (2015). *Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E. N° 82318 de Calluan, distrito de Cahachi, Provincia de Cajabamba* (Tesis de Licenciatura). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Trujillo, Perú.

Luna, G.V (2017). *Juegos didácticos como estrategia metodológica en el aprendizaje de las operaciones matemáticas en alumnos de primaria de la I.E. N° 7080, 2016.* Tesis de Maestro. Universidad César Vallejo.

Mayorga,E. (2017). *Materiales Didácticos para el desarrollo de las capacidades lógico matemático en los niños y niñas de 4 y 5 años del Centro Infantil Bilingüe Discovery BB de la Ciudad de Quito* (Tesis de Licenciatura). Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador.

MINEDU (Ministerio de Educación) (2013). *Rutas de Aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Lima. Corporación Gráfica Navarrete S.A.

MINEDU (Ministerio de Educación del Perú) (2013). *Estudio de Educación Inicial: Un acercamiento a los aprendizajes de las niñas y los niños de cinco años de edad.* Lima: Oficina de Medición de Calidad de los Aprendizaje. Recuperado de http://www2.minedu.gob.pe/umc/Estudio_Educacion_Inicial/Informe_final.pdf

MINEDU (Ministerio de Educación del Perú) (2017). *El Perú en PISA 2015.* Informe nacional de resultados. Lima: Oficina de Medición de Calidad de los Aprendizaje. Recuperado de http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2017/04/Libro_PISA-1.pdf.

Ministerio de Educación del Perú. (2009). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular.* Lima, Perú.

Montessori, M. (2003) *El método de la pedagogía científica.* Madrid, España: Mc Graw Hill.

Munaya, J. (2015). *Materiales didácticos concretos en el desarrollo de capacidades matemáticas en estudiantes de Educación Inicial de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga* (Tesis de maestría). Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho, Perú.

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. (2017). *PISA 2015 Technical Report.* Recuperado de <http://www.oecd.org/pisa>.

- Olfos y Villagrán (2011). El juego didáctico. -[En línea].- [Consultado el 10 de julio de 2019]. Disponible en: <http://matclase.pbworks.com/f/JUEGO2.pdf>.
- Peraza, L. J., Páez, B. S. y Villalpando, R. M. (2006). *La enseñanza de la clasificación y la seriación a través del juego en los alumnos de tercer grado de educación preescolar*. Universidad Pedagógica Nacional, México
- Paredes, J. E. (2016). *Aplicación del programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años, en el área de matemáticas, del PRONOEI "luceritos del amanecer" de la Provincia de Casma, Chimbote, Perú*.
- Piaget, J. (1978). *La equilibración de las estructuras cognitivas. Problema central del desarrollo*. Madrid: Siglo XXI.
- Piaget, J. (1974). *Seis Estudios de Psicología*. Barcelona: Editorial Cincel S.A.
- Picard, N. (1973). *El descubrimiento del número*. (1ra. Ed.). Perú: Editorial Universitaria S.A. (Rigal82006) pg, 86.
- Rencoret, M. (2000). *Iniciación matemática*. 2da. Edición. Santiago: Andrés Bello.
- Rojas, D.L. (2017). *El juego didáctico para fortalecer el aprendizaje de la seriación en los niños de Educación Inicial de 5 años de una I.E.P, Distrito de Castilla* (Tesis de licenciatura). Universidad Los Ángeles Chimbote, Piura, Perú.
- Sagba, M. M. (2013). *Estrategias Didácticas y su incidencia en el aprendizaje lógico matemático en los niños de 4-5 años del Centro Infantil de Educación Inicial Muñequitos de Chocolate, Parroquia de Puembo, Cantón Quito, Provincia de Pichincha* (Tesis de licenciatura). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.
- Torres, A. (2007) *Educación Matemática y Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático*. Lima: Rubiños Edicione
- Valderrama, S. (2014). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica*. Perú: Editorial San Marcos.
- Villegas, M. (2012). *La etapa preoperacional y la noción de conservación de cantidad en niños de 3 a 5 años del colegio San José de la Salle Luz Elena Villegas Acevedo* (tesis de Licenciatura). Corporación Universitaria Lasallista, Caldas, Colombia.

VIII. ANEXOS

ANEXO 01 MATRIZ DE INVESTIGACIÓN

Aplicación de Juegos lúdicos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES Y DIMENSION	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>Problema general:</p> <p>¿De qué manera influye la aplicación de Juegos lúdicos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿En qué medida la aplicación de Juegos lúdicos influye en la dimensión de clasificación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019?</p> <p>¿En qué medida la aplicación de Juegos lúdicos influye en la dimensión de seriación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019?</p> <p>¿En qué medida la aplicación de Juegos lúdicos influye en la dimensión de comparación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019?</p>	<p>Objetivo General:</p> <p>Determinar la influencia de la aplicación de Juegos lúdicos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Demostrar la influencia de la aplicación de Juegos lúdicos en la dimensión de clasificación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019</p> <p>Establecer la influencia de la aplicación de Juegos lúdicos en la dimensión de seriación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019</p> <p>Comprobar la influencia de la aplicación de Juegos lúdicos en la dimensión de comparación en niños y niñas de cinco años de la de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019.</p>	<p>Variable Independiente:</p> <p>Juegos Lúdicos</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación -Ejecución -Evaluación <p>Variable Dependiente:</p> <p>Pensamiento lógico matemático</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Clasificación - Seriación - Comparación 	<p>Hipótesis General:</p> <p>La aplicación de Juegos Lúdicos influye significativamente para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>La aplicación de Juegos Lúdicos influye significativamente en la dimensión de clasificación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019</p> <p>La aplicación de Juegos Lúdicos influye significativamente en la dimensión de seriación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019.</p> <p>La aplicación de Juegos Lúdicos influye significativamente en la dimensión de comparación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019</p>	<p>Tipo: Aplicada.</p> <p>Nivel: Explicativo.</p> <p>Diseño de investigación: Pre experimental.</p> <p>Población y muestra</p> <p>Población: conformado por 71 niños y niñas de educación inicial</p> <p>Muestra: Conformado por 33 niños y niñas de cinco años.</p> <p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos</p> <p>Técnica de la prueba pedagógica con sus respectivos instrumentos: pre test y post test.</p>

Anexo No 02: Operationalization de Variables

Variables	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juegos Lúdicos	el juego lúdico es una actividad necesaria para el desarrollo integral de las personas y, desde esta perspectiva, es intrínsecamente humana, aunque no exclusiva de nuestra especie (Alsina y Planas 2008)	Planificación Ejecución Evaluación	Sesión 1 : Las figuras geométricas –Jugando con bloques lógicos Sesión 2 : Conociendo el círculo y el triángulo –Jugando con bloques lógicos Sesión 3 : Conociendo el cuadrado y el rectángulo- Jugando con adivinanza Sesión 4: Grande, Mediano, Pequeño- Jugando con la Regletas Sesión 5 : Largo-Corto – Jugando con objeto cotidiano Sesión 6: Grueso-Delgado – Jugando con materiales concretos Sesión 7: Reconocemos los números del 1 al 10- Jugando con culebrita Sesión 8 : Alto – Bajo- Jugando en su entorno Sesión 9 : Juntos –separados –Jugando con sus compañeros Sesión 10 : Muchos –Pocos. Ninguno – Jugando con objetos de la zona	Sesiones de aprendizaje
Variable Dependiente: Pensamiento lógico matemático	El pensamiento lógico matemático el conjunto de habilidades que permiten resolver operaciones básicas, analizar información, hacer uso del pensamiento reflexivo y del conocimiento del mundo que nos rodea, para aplicarlo a la vida cotidiana (Arias y García 2015),	1. Clasificación 2. Seriación 3. Comparación	- Recorta (de la parte inferior), clasifica y pega las imágenes según el criterio - Agrupa los botones según el tamaño (grande, pequeño) - Pinta de color rojo solamente los triángulos. - Ordena a los niños de alto a bajo enumerando en los recuadros que se encuentran en la parte inferior. -Encontrando el orden del número. - Crea una secuencia usando las siguientes figuras - Coloca el número de orden que según corresponde la secuencia del nacimiento de un pollito. - Pintar de color amarillo las regletas que son más largas y encerrar que son más cortas. - Marca la regleta más cortó que encuentras. - Compara los números (inserta los símbolos en el siguiente rectángulo <; >)	En inicio (0-10). En proceso (11-16). Logro previsto(17-20) Escala del Ministerio de Educación, 2009

Fuente: Elaboración propia

ANEXO 03
INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN
PRUEBA PRE TEST Y POST TEST
(Lila, 2019)

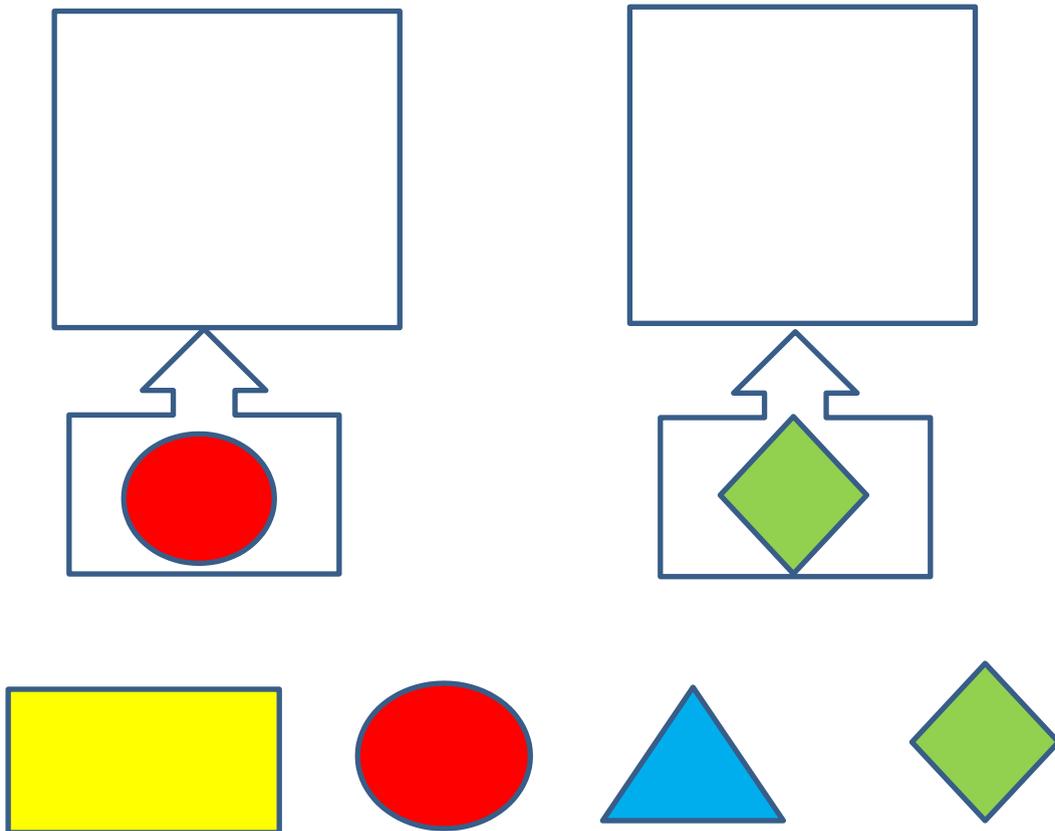
Apellidos y nombres: _____

Grado: _____ Sección _____ Fecha: / /2019

Indicaciones: *Lee atentamente las preguntas que se dan a continuación y Resuelve cada ejercicio y problemas que se le presenta a continuación*

DIMENSIÓN 1: CLASIFICACIÓN

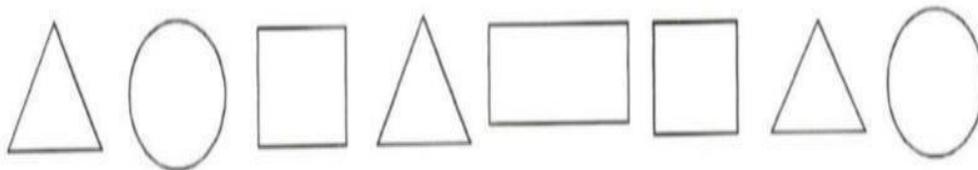
1. Recorta (de la parte inferior), clasifica y pega las imágenes según el criterio:



2. Agrupa los botones según el tamaño (grande, pequeño)

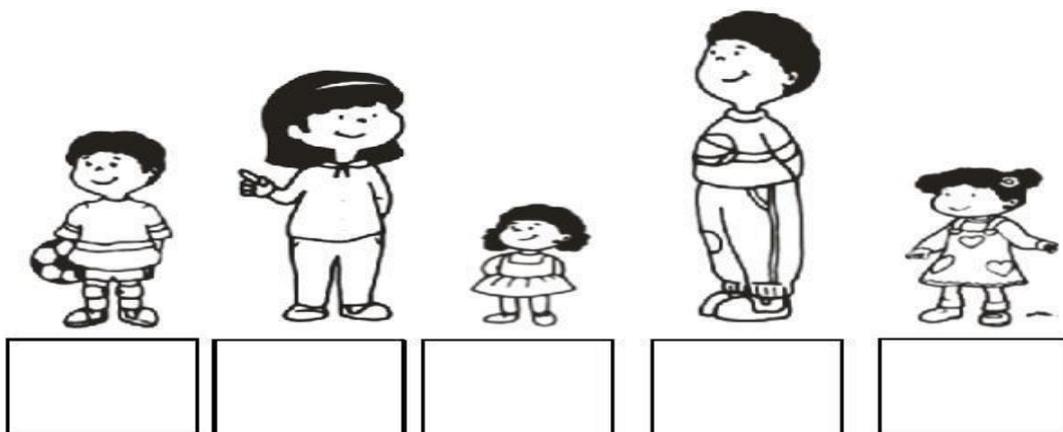


3. Pinta de color rojo solamente los triángulos



DIMENSIÓN 2 : SERIACIÓN

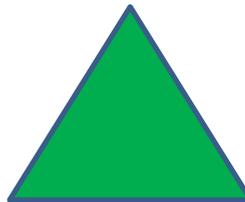
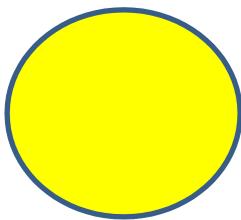
4. Ordena a los niños de alto a bajo enumerando en los recuadros que se encuentran en la parte inferior



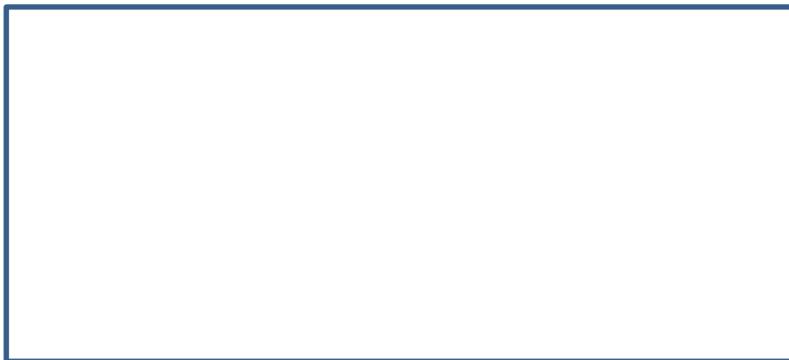
5. Si hoy es miércoles 5 de agosto del 2019, ¿qué día será mañana?

AGOSTO 2019						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
3	4	5	6	7	8	9

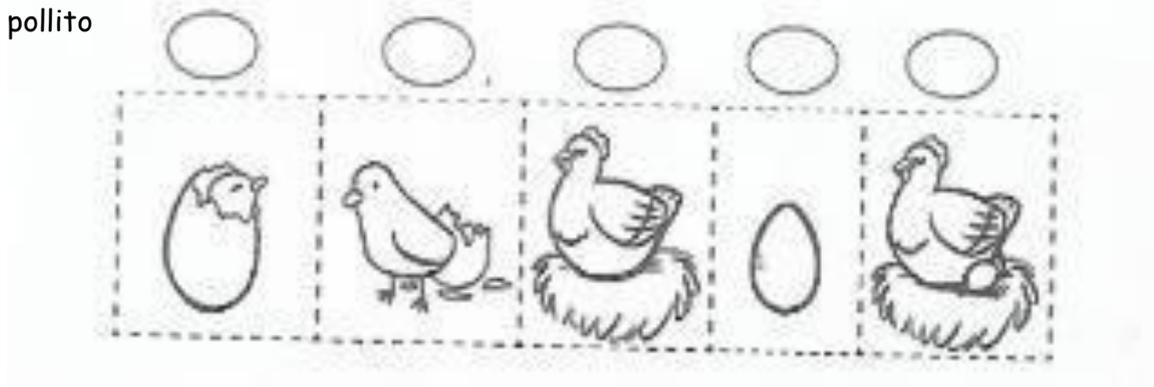
6. Crea una secuencia usando las siguientes figuras:



Dibújala aquí

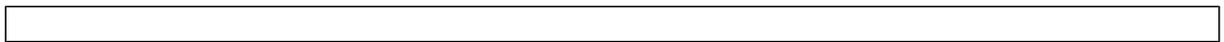


7. Coloca el número de orden que según corresponde la secuencia del nacimiento de un pollito



DIMENSIÓN 3 : COMPARACIÓN

8. Pintar de color amarillo las regletas que son más largas y encerrar que son más cortas



9. Marca la regleta más cortó que encuentras



10. Compara los números (inserta los símbolos en el siguiente rectángulo < ; >)

1 2

4 3

5

ANEXO 04 PRUEBAS DE VALIDEZ DE INSTRUMENTOS

FICHAS DE VALIDACIÓN INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: Aplicación de Juegos lúdicos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: Pre test y pos test

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																	X			
2. Objetividad	¿Las preguntas realmente recogen los datos de las variables y los indicadores?																		X		
3. Actualidad	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variables de estudio?																		X		
4. Organización	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra) del instrumento es apropiada?																X				
5. Suficiencia	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?																		X		
6. Intencionalidad	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?																	X			
7. Consistencia	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento teórico y científico?																		X		
8. Coherencia	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactado?																	X			
9. Metodología	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por cada variable e indicador?																		X		
10. Pertinencia	¿El tipo del instrumento es pertinente para recoger datos?																		X		

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

83.5

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y Apellidos:	WILDER FELINTO FLORES		COMP. DNI N°	43125517
Dirección domiciliar:	JR. ARBONIZACION - YARINACU		Teléfono/Celular:	912088470
Título Profesional	LIC. EDUC. MATEMÁTICA, FÍSICA E INFORMATIVA			
Grado Académico:	MAGISTER			
Mención:	EDUCACIÓN MATEMÁTICA			



Firma

Lugar y fecha: Yarinacu, 23-09-15

**FICHAS DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO**

DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: Aplicación de Juegos lúdicos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: Pre test y post test

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																X				
2. Objetividad	¿Las preguntas realmente recogen los datos de las variables y los indicadores?																X				
3. Actualidad	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variables de estudio?																X				
4. Organización	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra) del instrumento es apropiada?																	X			
5. Suficiencia	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?																	X			
6. Intencionalidad	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?																		X		
7. Consistencia	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento teórico y científico?																	X			
8. Coherencia	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactados?																		X		
9. Metodología	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por cada variable e indicador?																			X	
10. Pertinencia	¿El tipo del instrumento es pertinente para recoger datos?																		X		

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 9.5

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y Apellidos:	<u>Xsabel Moran Quintanilla</u>	DNI N°	<u>31549252</u>
Dirección domiciliar:	<u>Av. Bellavista 175</u>	Teléfono/Celular	<u>938114123</u>
Título Profesional	<u>Lic. Educación, Especialidad Ciencias Biológicas y Química</u>		
Grado Académico:	<u>Magister</u>		
Mención:	<u>ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN</u>		


 Firma
 Lugar y fecha: Yarinacocha, 24-09-19...

ANEXO 05

CONSTANCIA DE APLICACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL
INTERCULTURAL DE LA AMAZONIA
La Primera Universidad Intercultural del País



PERÚ

Ministerio
de Educación

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 249 BOLOGNESI, QUE
SUSCRIBE LA PRESENTE:**

CONSTANCIA

Que la Bach. **Lila Mercedes Iturraran Bustos**, que habiendo realizado la aplicación de la Tesis Titulada: **“Aplicación de Juegos Lúdicos para el Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Pucallpa 2019”**, realizado del 26 de setiembre al 22 de Octubre del 2019, demostrando responsabilidad y eficiente en la aplicación.

Se entrega la presente constancia a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

Pucallpa, 22 de Octubre de 2019



Liliana Ramos B.
44 147093 -
DIRECTORA (E).

ANEXO 06

BASE DE DATOS DEL INVESTIGADOR

RESULTADOS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE PRE TEST : PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO																			
N°	CLASIFICACIÓN			DIMENSIÓN 2: SERIACIÓN							COMPARACIÓN			TOTAL	D1	D2	D3		
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P8	P9	P10					PREGUNTA	PUNTAJE
1	0	1	0	2	1	0	0	1	0	1	6	1	3	2					
2	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	4	0	3	1					
3	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	6	2	2	2					
4	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	13	6	4	3					
5	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	15	3	8	4					
6	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	17	6	7	4					
7	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	11	3	4	4					
8	0	0	0	2	1	0	0	0	2	0	5	0	3	2					
9	1	1	1	0	0	1	1	2	1	2	10	3	2	5	ESCALA VALORATIVA				
															PREGUNTA	PUNTAJE			
10	1	0	1	0	1	2	1	1	1	1	9	2	4	3	P1	2			
11	1	2	2	2	2	2	1	1	2	1	16	5	7	4	P2	2			
12	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	18	6	8	4	P3	2			
13	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	14	5	4	5	P4	2			
14	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	4	2	0	2	P5	2			
15	1	0	1	1	1	0	1	0	2	1	8	2	3	3	P6	2			
16	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8	2	4	2	P7	2			
17	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	7	2	3	2	P8	2			
18	1	0	2	0	0	0	0	0	1	1	5	3	0	2	P9	2			
19	0	1	1	1	0	0	1	2	1	1	8	2	2	4	P10	2			
20	2	0	0	0	0	0	2	0	1	1	6	2	2	2	TOTAL	20			
21	0	1	2	2	2	2	2	2	1	1	15	3	8	4					
22	0	2	1	1	1	1	2	0	0	1	9	3	5	1					
23	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	4	2	1	1					
24	1	2	1	1	0	2	1	2	1	0	11	4	4	3					
25	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	2	4	3					
26	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	5	2	1	2					
27	1	2	2	0	0	0	0	2	0	0	7	5	0	2					
28	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	7	2	4	1					
29	1	1	1	2	2	1	0	0	2	1	11	3	5	3					
30	2	0	0	0	0	2	1	0	1	1	7	2	3	2					

CALIFICACION							
NIEVELES	INTERVALO	NIEVELES	INTERVALO	NIEVELES	INTERVALO	NIEVELES	INTERVAL
A: Logro Previsto	[17-20]	A: Logro Previsto	[5-6]	A: Logro Previsto	[7-8]	A: Logro Previsto	[5-6]
B: En proceso	[11-16]	B: En proceso	[3-4]	B: En proceso	[4-6]	B: En proceso	[3-4]
C: En inicio	[0-10]	C: En inicio	[0-2]	C: En inicio	[0-3]	C: En inicio	[0-2]

**RESULTADOS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE POST TEST :
PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO**

N°	DIMENSION 1: CLASIFICACIÓN			DIMENSIÓN 2: SERIACIÓN				DIMENSIÓN 3: COMPARACIÓN			TOTAL	D1	D2	D3	ESCALA VALORATIVA	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10					PREGUNTAS	PUNTAJE
1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	18	6	7	5		
2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	3	3	3		
3	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	17	6	6	5		
4	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	18	6	7	5		
5	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	14	4	5	5		
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19	6	8	5		
7	1	0	1	1	1	1	1	2	1	1	10	2	4	4		
8	2	0	0	2	1	1	0	0	2	1	9	2	4	3		
9	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	14	5	4	5		
10	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	13	4	5	4		
11	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	19	6	8	5		
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	6	8	6		
13	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	17	5	7	5		
14	2	2	2	1	0	1	0	0	1	1	10	6	2	2		
15	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	14	5	5	4		
16	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	14	4	6	4		
17	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	18	6	7	5		
18	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	17	6	7	4		
19	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	12	3	4	5		
20	2	0	0	0	1	0	2	1	0	1	7	2	3	2		
21	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	18	5	8	5		
22	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	17	6	5	6		
23	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	12	5	4	3		
24	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	17	5	7	5		
25	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	12	4	4	4		
26	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	12	5	4	3		
27	1	1	1	0	0	0	1	2	1	1	8	3	1	4		
28	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	12	5	4	3		
29	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	17	5	7	5		
30	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	18	6	8	4		
											ESCALA VALORATIVA					
											PREGUNTAS		PUNTAJE			
											P1		2			
											P2		2			
											P3		2			
											P4		2			
											P5		2			
											P6		2			
											P7		2			
											P8		2			
											P9		2			
											P10		2			
											TOTAL		20			
ESCALA DE CALIFICACION GENERAL				ESCALA DE CALIFICACION DIMENSION 1				ESCALA DE CALIFICACION DIMENSION 2				ESCALA DE CALIFICACION DIMENSION 3				
NIVELES		INTERVALO		NIVELES		INTERVALO		NIVELES		INTERVALO		NIVELES		INTERVALO		
A: Logro Previsto		[17-20]		A: Logro Previsto		[5-6]		A: Logro Previsto		[7-8]		A: Logro Previsto		[5-6]		
B: En proceso		[11-16]		B: En proceso		[3-4]		B: En proceso		[4-6]		B: En proceso		[3-4]		
C: En inicio		[0-10]		C: En inicio		[0-2]		C: En inicio		[0-3]		C: En inicio		[0-2]		

ANEXO 07

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2019

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

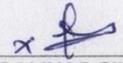
E EDUCACIÓN

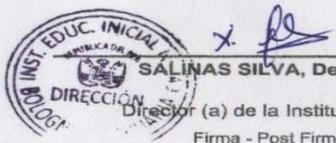
Instancia de Gestión Descentralizada E - UGEL)	Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo										Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica					
	Número y/o Nombre	249			Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	11/03/2019	Fin	27/12/2019	Dpto.	UCAYALI								
UGEL Atalaya	Código Modular	0 2 7 1 1 0 1 5			Característica ⁽⁴⁾	-	Programa ⁽⁶⁾	Datos del Estudiante				Prov.	ATALAYA							
	Resolución de Creación N°	RDR N° 0060-73		Forma ⁽⁵⁾	Esc	Sexo H/M		Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Dist.	TAHUANIA	
.N.I. o Código Estudiante ⁽¹⁶⁾	Nivel/Ciclo ⁽¹⁾	INI	Grado/Edad ⁽²⁾	5	Sección ⁽⁶⁾	-	Turno ⁽⁸⁾	M	LOS PESCESITOS								Centro Poblado			
	Modalidad ⁽³⁾	EBR		Nombre Sección (Solo Inicial)			Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)								BOLOGNESI					
					Fecha de Nacimiento													Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾		
					Día	Mes	Año											Código Modular	Número y/o Nombre - R/J/RD	
8.1.1.4.4.2.0.7	CARRION MACHOA, Keren Libna			18	07	2013	M	P	P	NO	SI	C	NO		SI					
8.1.1.4.4.2.1.4	CONDORI ROJAS, Martin Genghis			01	08	2013	H	P	P	NO	SI	C	NO		S	SI				
8.1.5.4.2.7.4.7	DAVILA SANCHEZ, Genesis Nair			03	02	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO		P	SI				
8.1.5.4.2.7.2.7	GARCIA SILVA, David Arturo			29	12	2013	H	P	P	NO	SI	C	NO		S	SI				
7.8.4.4.9.5.7.6	GUERRERO LOZANO, Vivian Camila			29	01	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO		S	SI				
7.8.1.3.9.3.7.1	INQUILTUPA QUISPPE, Mia Sarahí			17	04	2013	M	P	P	NO	SI	C	NO		S	SI				
8.1.1.8.4.0.8.7	INUMA FERNANDEZ, Beatriz Leovina			06	08	2013	M	I	P	SI	SI	C	NO		S	SI				
8.1.5.4.2.7.0.1	ISUIZA CONDORI, Angeles Mariaelena			29	11	2013	M	P	P	NO	SI	C	NO		S	SI				
8.1.1.4.4.2.0.0	LOZANO SILVANO, Evans Anthon			02	07	2013	H	P	P	SI	NO	C	NO			SI				
8.1.1.5.8.3.2.6	MACEDO SEBASTIAN, Leonardo Jhojan			31	10	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO		SE	SI				
7.8.4.2.2.7.7.7	MELENDREZ PERALES, Ryana Mahal			22	01	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO		P	SI				
7.8.2.2.9.9.0.0	MORENO REYNA, Maicol Gerald			21	08	2013	H	P	P	NO	SI	C	NO		S	SI				
7.8.3.2.5.5.4.6	PAREDES MORON, Giamni Hanna			21	07	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO		S	SI				
8.1.0.0.7.0.0.0	PEZO SILVANO, Jose Alfonso			12	05	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO		S	SI				
7.8.4.4.2.4.5.0	QUICHCA TAPIA, Alfredo Vicente			23	01	2014	H	P	P	SI	SI	OT	C	NO	S	SI				
7.8.4.7.5.8.1.9	RAMIREZ VARGAS, Leydi Shirley			22	01	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO		S	SI				
8.1.1.4.4.2.4.1	RIOS JOSEVICH, Ana Prisila			25	08	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO		P	SI				
8.1.5.4.2.7.3.6	RIOS PONCE, Oriana Isabel			31	01	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO		S	SI				
7.8.3.5.4.7.7.8	ROJAS ITURRARAN, Catalaya Antuaneth			04	12	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO		SP	SI	0 2 7 0 8 4 3	232 NIÑO JESUS		
8.1.2.6.7.3.3.9	RUIZ GUERRA, Sarita			06	09	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO			SI				
8.1.1.4.4.2.7.4	SAMPAYO RODRIGUEZ, Thiago Estefano			09	11	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO		S	SI				

caso EBR/ESE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁰⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia			
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matriculación(10)	País(11)	Padre vive S/ NO	Madre vive S/ NO	Lengua Materna(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja el Estudiante S/ NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre(13)	Nacimiento Registrado S/NO	Tipo de Discapacidad(14)	Código Modular	Número y/o Nombre - R
22	D.N.I. 8.1.1.4.4.2.4.0	SIANCAS PEREZ, Betsabe Abigail	13	08	2013	M	P	P	SI	SI	C		NO	P	SI				
23	D.N.I. 8.1.5.4.2.7.7.1	SILVANO HUAMAN, Carlos Adrian	09	03	2014	H	P	P	SI	SI	C		NO	P	SI				
24	D.N.I. 8.1.0.0.6.9.8.3	SILVANO SEBASTIAN, Cedric Adriano	14	04	2013	H	P	P	NO	SI	C		NO	S	SI				
25	D.N.I. 8.1.1.9.8.5.6.1	SUAZO QUISPE, Ivon Cheling	22	08	2013	M	P	P	SI	SI	C		NO	P	SI				
26	D.N.I. 8.1.5.4.2.7.5.6	VELA CRUZ, Sofia Elena	22	07	2013	M	P	P	NO	SI	C		NO	S	SI				
27	D.N.I. 9.0.0.5.8.3.2.0	VILLACORTA ITURRARAN, Naomi Alexandra	28	02	2014	M	P	P	NO	SI	C		NO	SE	SI				
28	D.N.I. 7.8.1.9.2.4.5.4	YNGA RODRIGUEZ, Danyeri Mahall	21	05	2013	M	P	P	SI	SI	C		NO	S	SI				
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	10
Mujeres	18
Total	28


SALINAS SILVA, Denise Lucina
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma


SALINAS SILVA, Denise Lucina
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina		
R.D. Institucional	Día	Mes
02	23	04

ANEXO 08

Módulo Experimental

Aplicación de Juegos lúdicos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali 2019

I. INTRODUCCIÓN

El presente “Módulo Experimental”, corresponde al área de Matemática para cinco años de Educación Inicial para la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi 2019.

El modulo experimental contiene juegos lúdicos insertados en sesiones de aprendizajes para desarrollar el pensamiento lógico matemáticos en temas de clasificación, seriación y comparación.

Cofre y Tapia (2003, pp 17-23) afirma que los juegos adquieren un valor formativo no del todo aprovechado por la educación. Mediante ellos se aprovecha el gran deseo de aprender de los niños y se transmiten nuevos conocimientos, actitudes y habilidades o se desarrollan los ya existentes. Además el juego es el núcleo del desarrollo educativo por que el juego lúdico constituye el motor o es el impulso del desarrollo cognitivo, y porque es un vehículo mediante el cual el educador ayuda al niño a aprovechar las oportunidades de aprendizajes, entre los cuales destacamos el aprendizaje matemático, tanto en educación preescolar como en educación básica.

La presente propuesta tiene como propósito fundamental brindar a los niños y niñas estrategias didácticas mediante juegos lúdicos con el fin mejorar los niveles de logros de aprendizajes y desarrollar el pensamiento lógico matemático.

II. JUSTIFICACION

Es indiscutible el importante rol del juego lúdico en el desarrollo del niño y del adulto, ya que constituye una de las actividades más propias del ser humano. Platón decía que “el juego es el modelo y la imagen de la vida natural interna, misteriosa, en los hombres y en las cosas.” (Cofre y Tapia, p.23).

Para lograr los objetivos del trabajo de investigación se realizó series de actividades en seriaciones, clasificaciones y comparaciones siempre en relación con el marco teórico para fortalecer y cumplir con la variable dependiente.

En lo metodológico aportará con técnicas, métodos y estrategias didácticas, que permitan en forma divertida y atractiva, experiencia significativa y más importante aún, lograr el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de cinco años.

En lo práctico aportará con actividades recreativas, juegos lúdicos, trabajo en equipos y búsqueda de soluciones que les permite a los niños y niñas acercarse a procesos de construcción del conocimiento matemático.

III. OBJETIVOS

Objetivo General

Determinar la influencia de la aplicación de Juegos lúdicos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años de la Institución Inicial N° 249 Bolognesi, Pucallpa 2019.

Objetivo Específicos

- a) Demostrar la influencia de la aplicación de Juegos lúdicos en la dimensión de clasificación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Pucallpa 2019
- b) Establecer la influencia de la aplicación de Juegos lúdicos en la dimensión de seriación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Pucallpa 2019
- c) Comprobar la influencia de la aplicación de Juegos lúdicos en la dimensión de comparación en niños y niñas de cinco años de la de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Pucallpa 2019.

V. SESIONES DE APRENDIZAJES

DIMENSIONES CLASIFICACIONES.

ACTIVIDAD N° 01

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “LAS FIGURAS GEOMETRICAS”.

INTENSION PEDAGOGICA: QUE EL NIÑO O (A) RECONOSCAN FORMAS DE LAS FIGURAS GEOMETRICAS.

ANTES DE LA ACTIVIDAD: PREVEEMOS LOS MATERIALES INDICADOS Y NECESARIOS.

MIRCOLES 26 DE SETIEMBRE DEL 2019.

COMPETENCIA	AREA MATEMATICA	
	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y su transformaciones	5años
		Establece relaciones y clasifica por tamaño los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce utilizando materiales concretos.

Materiales: Lápices de colores, crayolas, papel bond, cinta adhesiva, USB etc.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

PROCESOS PEDAGOGICOS	SECUENCIA METODOLOGICA
RUTINA DE ENTRADA 7:30-8.00 8:00-8:15 8:15-8:40	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Recepción de los niños y niñas. ❖ Desayuno escolar ❖ Actividades permanentes de entrada. Saludo, oración, control del tiempo, asistencia. ❖ Recomendaciones
8:40-9:40 20 minutos	<p>COMPRESION DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Invitamos a los niños y niñas a sentarse a cada uno en sus <p>conocer la actividad que se va a desarrollar el día de VAMOS HABLAR SOBRE “LAS FIGURAS GEOMETRICAS”</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Que los niños y niñas se comuniquen oralmente expresando sus necesidades, emociones e intereses dialogando con sus compañeros. de aula. <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra da las indicaciones para que realicen una bonita cancion LAS FIGURAS GEOMETRICAS antes de iniciar nuestra canción se invita a los niños a ponerse de pie y así entonar nuestra canción *Se realiza interrogantes ¿A qué cantamos?, ¿Todos cantamos?

respectivos asientos , se da a

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

40 minutos



- ❖ Luego invita a sentarse a cada uno en sus sitios y la maestra les muestra un video ¿Qué les pareció el video? ¿Cuáles son las figuras geométricas?

REPRESENTACION.-

- ❖ Bien niños y niñas en esta mañana dialogaremos sobre los LAS FIGURAS GEOMETRICAS, la cual tiene muchas formas está el círculo, el cuadrado, el triángulo, y el rectángulo, se le presenta los bloques lógicos para jugar.

FORMALIZACION.-

- ❖ Se recuerda los acuerdos que vale y no vale durante el desarrollo de la actividad, todos prestan atención a sus **compañeros**.

REFLEXION

- ❖ Una vez terminada la actividad la maestra pregunta ¿Cómo son las figuras geométricas?, ¿Qué formas tienen?,

TRANSFERENCIAS

- ❖ ¿Con que objetos del aula podemos comparar las figuras geométricas?
- ❖ Seguidamente se pide un voluntario que identifique un objeto con cada figura.

PROPIEDADES DEL OBJETO

- ❖ Nos paramos todos y en forma de semicírculo caminamos por el aula y el patio comparando las formas geométricas con los objetos que observamos

VIVENCIANDO CON EL CUERPO..

- ❖ Pasamos al aula y con las manos formamos las diferentes formas geométricas.

MANIPULANDO Y EXPLORANDO DEL MATERIAL CONCRETO.

- ❖ Pasamos al sector de construcción para poder observar y agarrar las figuras geométricas hechas de triplay

REPRESENTACION PIGTOGRAFIA Y VERBAL.

- ❖ La docente da las indicaciones de cómo realizar el trabajo mediante una hoja de aplicación.

REPRESENTACION GRAFICA Y VERBAL

- ❖ Los niños y niñas dibujan la formas como lo trabajaron que más les gusto del trabajo realizado y hacemos preguntas ¿Qué aprendimos hoy?¿ cómo aprendimos?¿ para que aprendimos?

REPRESENTACION SIMBOLICO Y VERBAL

- ❖ Dialogamos al respecto. ¿Qué más podríamos trabajar con las figuras geométricas?

 <p>JUEGO LIBRE 9:40-10:30 (50 minutos)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Terminado el trabajo, en forma individual escribirán su nombre de acuerdo a su nivel de escritura y exponen. ❖ PLANIFICACION. La maestra da la bienvenida a todos los niños y niñas y da a conocer que en estos momentos todos van a jugar libremente dentro del aula, respetando el espacio de cada uno. ❖ ORGANIZACIÓN. Antes de empezar el juego acuerdan lo que vale y no vale hacer durante el desarrollo del taller ❖ EJECUCION O DESARROLLO. Los eligen el sector de su preferencia y juegan con sus compañeros. ❖ ORDEN. Los niños guardan los materiales que han utilizado para jugar cada uno en su lugar. ❖ SOCIALIZACION. Los niños comentan o dialogan de lo que han jugado con la orientación de la maestra. ❖ REPRESENTACION. Los niños plasman mediante una representación gráfica lo que ha experimentado atreves de una hoja de aplicación. ❖ Terminan de jugar, formar un círculo y expresan oralmente como se sintieron.
<p>ACTIVIDADES DE RUTINA 10:30-11.00 (30 minutos)</p>	<p>Refrigerio</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Generan hábitos de higiene personal y alimentación. ❖ Dan gracias a Dios por sus alimentos. ❖ Degustan sus alimentos. <p>Recreo</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Participan del recreo en compañía de la maestra.

ACTIVIDAD N° 02

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “CONOCIENDO EL CIRCULO Y EL TRIANGULO”.

INTENSION PEDAGOGICA: QUE EL NIÑO O (A) RECONOSCAN COMO ES LA FORMA DEL CIRCULO Y EL CUADRADOZZ.

ANTES DE LA ACTIVIDAD: PREVEEMOS LOS MATERIALES INDICADOS Y NECESARIOS.

LUNES 30 DE SETIEMBRE DEL 2019.

AREA MATEMATICA		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
		5 años
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y su transformaciones	Establece relaciones y clasifica las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce utilizando materiales concretos.

Materiales: Lápices de colores, crayolas, papel bond, cinta adhesiva, USB etc.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA METODOLÓGICA
RUTINA DE ENTRADA 7:30-8.00 8:00-8:15 8:15-8:40	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Recepción de los niños y niñas. ❖ Desayuno escolar ❖ Actividades permanentes de entrada. Saludo, oración, control del tiempo, asistencia. ❖ Recomendaciones
8:40-9:40 20 minutos	<p style="color: green; margin: 0;">COMPRESION DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Invitamos a los niños y niñas a sentarse a cada uno en sus respectivos asientos , se da a conocer la actividad que se va a desarrollar el día de VAMOS HABLAR SOBRE “CONOCEMOS LAS FROMAS DEL CIRCULO Y EL TRIANGULO ❖ Que los niños y niñas se comuniquen oralmente expresando sus necesidades, emociones e intereses dialogando con sus compañeros. de aula. <p style="color: green; margin: 0;">BUSQUEDA DE ESTRATEGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra da las indicaciones para que realicen una bonita adivinanza; ❖ antes de iniciar nuestra adivinanza se invita a los niños a ponerse de pie <p style="margin: 0;">Redundado no soy ni triangulo pero tengo mis líneas circulares y mis tres lados laterales ¿que soy?</p> <p style="margin: 0; text-align: center;">❖</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ *Se realiza interrogantes ¿de qué nos habla la adivinanza ¿Todos participamos? ❖ Luego invita a sentarse a cada uno la maestra en sus sitios y la maestra les muestra un video

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

40 minutos



¿Qué les pareció el video? ¿Cómo ES LA FIGURA DEL CIRCULO? ¿cómo es la figura del triángulo?

REPRESENTACION.-

- ❖ Bien niños y niñas en esta mañana dialogaremos sobre los **EL CIRCULO Y EL TRIANGULO**, la cual estas formas podemos comparar con muchos objetos y clasificar de acuerdo al tamaño.

FORMALIZACION.-

- ❖ Se recuerda los acuerdos que vale y no vale durante el desarrollo de la actividad, todos prestan atención a sus compañeros.

REFLEXION

- ❖ Una vez terminada la actividad la maestra pregunta ¿Cómo es la forma del círculo?, ¿Cómo es la forma del triángulo?.

TRANSFERENCIAS

- ❖ ¿Con que objetos del aula podemos comparar el círculo?
- ❖ ¿Con que objetos del aula podemos comparar el triángulo?
- ❖ Seguidamente se pide un voluntario que identifique un objeto con cada figura.

PROPIEDADES DEL OBJETO

- ❖ Nos paramos todos y en forma de semicírculo caminamos por el aula y el patio comparando las 2 formas geométricas con los objetos que observamos.

VIVENCIANDO CON EL CUERPO..

- ❖ Pasamos al aula y con las manos formamos las diferentes formas geométricas.

MANIPULANDO Y EXPLORANDO DEL MATERIAL CONCRETO.

- ❖ Pasamos al sector de construcción para poder observar y agarrar las figuras del círculo y el triángulo.

REPRESENTACION PIGTOGRAFIA Y VERBAL.

- ❖ La docente da las indicaciones de cómo realizar el trabajo mediante una hoja de aplicación.

REPRESENTACION GRAFICA Y VERBAL

- ❖ Los niños y niñas dibujan las formas como lo trabajaron que más les gusto del trabajo realizado y hacemos preguntas ¿Qué aprendimos hoy? ¿cómo aprendimos? ¿para que aprendimos?

REPRESENTACION SIMBOLICO Y VERBAL

- ❖ Dialogamos al respecto. ¿Qué más podríamos trabajar con las figuras geométricas del círculo y el triángulo?

<p>JUEGO LIBRE 9:40-10:30 (50 minutos)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Terminado el trabajo, en forma individual escribirán su nombre de acuerdo a su nivel de escritura y exponen. ❖ PLANIFICACION. La maestra da la bienvenida a todos los niños y niñas y da a conocer que en estos momentos todos van a jugar libremente dentro del aula, respetando el espacio de cada uno. ❖ ORGANIZACIÓN. Antes de empezar el juego acuerdan lo que vale y no vale hacer durante el desarrollo del taller ❖ EJECUCION O DESARROLLO. Los eligen el sector de su preferencia y juegan con sus compañeros. ❖ ORDEN. Los niños guardan los materiales que han utilizado para jugar cada uno en su lugar. ❖ SOCIALIZACION. Los niños comentan o dialogan de lo que han jugado con la orientación de la maestra. ❖ REPRESENTACION. Los niños plasman mediante una representación gráfica lo que ha experimentado atreves de una hoja de aplicación. ❖ Terminan de jugar, formar un círculo y expresan oralmente como se sintieron.
<p>ACTIVIDADES DE RUTINA 10:30-11.00 (30 minutos)</p>	<p>Refrigerio</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Generan hábitos de higiene personal y alimentación. ❖ Dan gracias a Dios por sus alimentos. ❖ Degustan sus alimentos. <p>Recreo</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Participan del recreo en compañía de la maestra.

ACTIVIDAD N° 03

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “CONOCIENDO EL CUADRADO Y EL RECTANGULO”.

INTENSION PEDAGOGICA: QUE EL NIÑO O (A) RECONOSCAN COMO ES LA FORMA DEL CUADRADO Y EL RECTANGULO.

ANTES DE LA ACTIVIDAD: PREVEEMOS LOS MATERIALES INDICADOS Y NECESARIOS.

MIERCOLES 02 DE OTUBRE DEL 2019.

AREA MATEMATICA		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR 5 años
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y su transformaciones	Establece relaciones y clasifica las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce utilizando materiales concretos.

Materiales: Lápices de colores, crayolas, papel bond, cinta adhesiva, USB etc.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA METODOLÓGICA
RUTINA DE ENTRADA 7:30-8.00 8:00-8:15 8:15-8:40	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Recepción de los niños y niñas. ❖ Desayuno escolar ❖ Actividades permanentes de entrada. Saludo, oración, control del tiempo, asistencia. ❖ Recomendaciones
8:40-9:40 20 minutos	<p>COMPRESION DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Invitamos a los niños y niñas a sentarse a cada uno en sus respectivos asientos, se da a conocer la actividad que se va a desarrollar el día de VAMOS HABLAR SOBRE “CONOCEMOS LAS FROMAS DEL CUADRADO Y EL RECTANGULO.” ❖ Que los niños y niñas se comuniquen oralmente expresando sus necesidades, emociones e intereses dialogando con sus compañeros. de aula. <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra da las indicaciones para que realicen una bonita adivinanza; ❖ antes de iniciar nuestra adivinanza se invita a los niños a ponerse de pie Redundado no soy ni cuadrado pero tengo mis líneas circulares y laterales ¿que soy? ❖

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

40 minutos



- ❖ *Se realiza interrogantes ¿de qué nos habla la adivinanza ¿Todos participamos?
- ❖ Luego invita a sentarse a cada uno la maestra en sus sitios y la maestra les muestra un video ¿Qué les pareció el video? ¿Cómo es la figura rectángulo? ¿cómo es la figura del cuadrado?

REPRESENTACION.-

- ❖ Bien niños y niñas en esta mañana dialogaremos sobre **EL CUADRADO Y EL RECTANGULO** la cual estas formas podemos comparar con muchos objetos y clasificar de acuerdo al tamaño.

FORMALIZACION.-

- ❖ Se recuerda los acuerdos que vale y no vale durante el desarrollo de la actividad, todos prestan atención a sus **compañeros**.

REFLEXION

- ❖ Una vez terminada la actividad la maestra pregunta ¿Cómo es la forma del rectángulo?, ¿Cómo es la forma del cuadrado?, ¿con que objetos podemos comparar?

TRANSFERENCIAS

- ❖ ¿Con que objetos del aula podemos comparar el rectángulo?
- ❖ ¿Con que objetos del aula podemos comparar el cuadrado?
- ❖ Seguidamente se pide un voluntario que identifique un objeto con cada figura.

PROPIEDADES DEL OBJETO

- ❖ Nos paramos todos y en forma de semicírculo caminamos por el aula y el patio comparando las 2 formas geométricas con los objetos que observamos.

VIVENCIANDO CON EL CUERPO..

- ❖ Pasamos al aula y con las manos formamos las diferentes formas geométricas.

MANIPULANDO Y EXPLORANDO DEL MATERIAL CONCRETO.

- ❖ Pasamos al sector de construcción para poder observar y agarrar las figuras del rectángulo y el cuadrado.

REPRESENTACION PIGTOGRAFIA Y VERBAL.

- ❖ La docente da las indicaciones de cómo realizar el trabajo mediante una hoja de aplicación.

REPRESENTACION GRAFICA Y VERBAL

- ❖ Los niños y niñas dibujan las formas como lo trabajaron que más les gusto del trabajo realizado y hacemos preguntas ¿Qué aprendimos hoy? ¿cómo aprendimos? ¿para que aprendimos?

<p>JUEGO LIBRE 9:40-10:30 (50 minutos)</p> 	<p>REPRESENTACION SIMBOLICO Y VERBAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogamos al respecto. ¿Qué más podríamos trabajar con las figuras geométricas del rectángulo y el cuadrado? ❖ Terminado el trabajo, en forma individual escribirán su nombre de acuerdo a su nivel de escritura y expone ❖ PLANIFICACION. La maestra da la bienvenida a todos los niños y niñas y da a conocer que en estos momentos todos van a jugar libremente dentro del aula, respetando el espacio de cada uno. ❖ ORGANIZACIÓN. Antes de empezar el juego acuerdan lo que vale y no vale hacer durante el desarrollo del taller ❖ EJECUCION O DESARROLLO. Los eligen el sector de su preferencia y juegan con sus compañeros. ❖ ORDEN. Los niños guardan los materiales que han utilizado para jugar cada uno en su lugar. ❖ SOCIALIZACION. Los niños comentan o dialogan de lo que han jugado con la orientación de la maestra. ❖ REPRESENTACION. Los niños plasman mediante una representación gráfica lo que ha experimentado atreves de una hoja de aplicación. ❖ Terminan de jugar, formar un círculo y expresan oralmente como se sintieron.
<p>ACTIVIDADES DE RUTINA 10:30-11.00 (30 minutos)</p>	<p>Refrigerio</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Generan hábitos de higiene personal y alimentación. ❖ Dan gracias a Dios por sus alimentos. ❖ Degustan sus alimentos. <p>Recreo</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Participan del recreo en compañía de la maestra.

DIMENSIONES SERIACIÓN

ACTIVIDAD N° 04

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “DIMENSIONES (GRANDE, MEDIANO, PEQUEÑO)”.

INTENSION PEDAGOGICA: QUE EL NIÑO O (A) RECONOZCA Y DIFERENCIE LAS DIMENSIONES DE LO GRANDE MEDIANO Y PEQUEÑO.

ANTES DE LA ACTIVIDAD: PREVEEMOS LOS MATERIALES INDICADOS Y NECESARIOS.

LUNES 04 DE OCTUBRE DEL 2019.

AREA MATEMATICA		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO 5 años
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño.

Materiales: Lápices de colores, crayolas, papel bond, cinta adhesiva, USB etc.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

PROCESOS PEDAGOGICOS	SECUENCIA METODOLOGICA
RUTINA DE ENTRADA 7:30-8.00 8:00-8:15 8:15-8:40	<ul style="list-style-type: none">❖ Recepción de los niños y niñas❖ Desayuno escolar❖ Actividades permanentes de entrada. Saludo, oración, control del tiempo, asistencia.❖ Recomendaciones
8:40-9:40 20 minutos	<p>COMPRESION DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Invitamos a los niños y niñas a sentarse a cada uno en sus respectivos asientos , se da a conocer la actividad que se va a desarrollar el día de VAMOS HABLAR SOBRE “DIMENSIONES DE LO GRANDE ,MEDIANO,PEQUEÑO”❖ Que los niños y niñas se comuniquen oralmente expresando sus necesidades, emociones e intereses dialogando con sus compañeros. de aula. <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIA</p> <ul style="list-style-type: none">❖ La maestra da las indicaciones para que realicen una bonita canción antes de iniciar nuestra canción se invita a los niños a ponerse de pie y así entonar nuestra canción *Se realiza interrogantes ¿A qué cantamos?, ¿Todos cantamos?❖ Luego invita a sentarse a cada uno la maestra n sus sitios y la maestra les muestra

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

40 minutos



un video ¿Qué les pareció el video? ¿Cuáles son Los objetos que podemos diferenciar? ¿cuál es grande, mediano, pequeño?

REPRESENTACION.-

- ❖ Bien niños y niñas en esta mañana dialogaremos sobre lo GRANDE, MEDIANO PEQUEÑO, la cual tiene muchas formas está el círculo, el cuadrado, el triángulo, y el rectángulo donde lo podemos agrupar de acuerdo a ..

FORMALIZACION.-

- ❖ Se recuerda los acuerdos que vale y no vale durante el desarrollo de la actividad, todos prestan atención a sus **compañeros**.

REFLEXION

- ❖ Una vez terminada la actividad la maestra pregunta ¿Cómo son las demisiones?, ¿Qué tamaños tienen? ¿son iguales?,

TRANSFERENCIAS

- ❖ ¿Con que objetos del aula podemos comparar las dimensiones?
- ❖ Seguidamente se pide un voluntario que identifique un objeto con cada tamaño y lo diferencie

PROPIEDADES DEL OBJETO

- ❖ Nos paramos todos y en forma de semicírculo caminamos por el aula y el patio comparando los tamaños de los objetos que observamos

VIVENCIANDO CON EL CUERPO..

- ❖ Pasamos al aula y con los compañeros nos medimos y compramos quien es más grande mediano y pequeño.

MANIPULANDO Y EXPLORANDO DEL MATERIAL CONCRETO.

- ❖ Pasamos al sector de construcción para poder observar y agarrar las figuras geométricas u otros materiales para diferenciarlos tamaños.

REPRESENTACION PIGTOGRAFIA Y VERBAL.

- ❖ La docente da las indicaciones de cómo realizar el trabajo mediante una hoja de aplicación.

REPRESENTACION GRAFICA Y VERBAL

- ❖ Los niños y niñas dibujan los tamaños de los objetos ya observados como lo trabajaron que más les gusto del trabajo realizado y hacemos preguntas ¿Qué aprendimos hoy? ¿cómo aprendimos? ¿para que aprendimos?

REPRESENTACION SIMBOLICO Y VERBAL

JUEGO LIBRE
9:40-10:30
(50 minutos)



- ❖ Dialogamos al respecto. ¿Qué más podríamos trabajar con las dimensiones?
- ❖ Terminado el trabajo, en forma individual escribirán su nombre de acuerdo a su nivel de escritura y exponen.
- ❖ **PLANIFICACION.** La maestra da la bienvenida a todos los niños y niñas y da a conocer que en estos momentos todos van a jugar libremente dentro del aula, respetando el espacio de cada uno.
- ❖ **ORGANIZACIÓN.** Antes de empezar el juego acuerdan lo que vale y no vale hacer durante el desarrollo del taller
- ❖ **EJECUCION O DESARROLLO.** Los eligen el sector de su preferencia y juegan con sus compañeros.
- ❖ **ORDEN.** Los niños guardan los materiales que han utilizado para jugar cada uno en su lugar.
- ❖ **SOCIALIZACION.** Los niños comentan o dialogan de lo que han jugado con la orientación de la maestra.
- ❖ **REPRESENTACION.** Los niños plasman mediante una representación gráfica lo que ha experimentado atreves de una hoja de aplicación.
- ❖ Terminan de jugar, forman un círculo y expresan oralmente como se sintieron.

ACTIVIDADES DE RUTINA
10:30-11.00
(30 minutos)

Refrigerio

- ❖ Generan hábitos de higiene personal y alimentación..
- ❖ Degustan sus Loncheras.

Recreo

- ❖ Participan del recreo en compañía de la maestra.

ACTIVIDAD N° 05

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “DIMENSIONES (LARGO-CORTO)”.

INTENSION PEDAGOGICA: QUE EL NIÑO O (A) RECONOZCA Y DIFERENCIEN LAS DIMENSIONES DE LO LARGO-CORTO.

ANTES DE LA ACTIVIDAD: PREVEEMOS LOS MATERIALES INDICADOS Y NECESARIOS.

MARTES 07 DE OCTUBRE DEL 2019.

AREA MATEMATICA		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO 5 años
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACION.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”,

Materiales: Lápices de colores, crayolas, papel bond, cinta adhesiva, USB etc.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA METODOLÓGICA
RUTINA DE ENTRADA 7:30-8.00 8:00-8:15 8:15-8:40	<ul style="list-style-type: none">❖ Recepción de los niños y niñas❖ Desayuno escolar❖ Actividades permanentes de entrada. Saludo, oración, control del tiempo, asistencia.❖ Recomendaciones
8:40-9:40 20 minutos	<p>COMPRESION DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Invitamos a los niños y niñas a sentarse a cada uno en sus respectivos asientos . se da a conocer la actividad que se va a desarrollar el día de VAMOS HABLAR SOBRE “DIMENSIONES DE LO LARGO-CORTO”❖ Que los niños y niñas se comuniquen oralmente expresando sus necesidades, emociones e intereses dialogando con sus compañeros. de aula. <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIA</p> <ul style="list-style-type: none">❖ La maestra da las indicaciones para que realicen una bonita canción antes de iniciar nuestra canción se invita a los niños a ponerse de pie y así entonar nuestra canción *Se realiza interrogantes ¿A qué cantamos?, ¿Todos cantamos?❖ Luego invita a sentarse a cada uno la maestra n sus sitios y la maestra les muestra un video ¿Qué les pareció el video? ¿Cuáles son Los objetos que podemos diferenciar? ¿cuál es Largo-Corto? <p>REPRESENTACION.-</p>

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

40 minutos



- ❖ Bien niños y niñas en esta mañana dialogaremos sobre lo LARGO-CORTO, la cual tiene muchas formas dimensionales que podemos observar en objetos cotidianos como es el lápiz, el borrador, la regla etc.,

FORMALIZACION.-

- ❖ Se recuerda los acuerdos que vale y no vale durante el desarrollo de la actividad, todos prestan atención a sus **compañeros**.

REFLEXION

- ❖ Una vez terminada la actividad la maestra pregunta ¿Cómo son las demisiones?, ¿Qué tamaños tienen? ¿son iguales?,

TRANSFERENCIAS

- ❖ ¿Con que objetos del aula podemos comparar las dimensiones?
- ❖ Seguidamente se pide un voluntario que identifique un objeto con cada tamaño y lo diferencie

PROPIEDADES DEL OBJETO

- ❖ Nos paramos todos y en forma de semicírculo caminamos por el aula y el patio comparando los tamaños de los objetos que observamos

VIVENCIANDO CON EL CUERPO...

- ❖ Pasamos al aula y con los compañeros nos medimos y compramos quien es que tiene el brazo más largo y el brazo más corto...

MANIPULANDO Y EXPLORANDO DEL MATERIAL CONCRETO.

- ❖ Pasamos al sector de construcción para poder observar y agarrar materiales concretos y medir cual es más largo y corto.

REPRESENTACION PIGTOGRAFIA Y VERBAL.

- ❖ La docente da las indicaciones de cómo realizar el trabajo mediante una hoja de aplicación.

REPRESENTACION GRAFICA Y VERBAL

- ❖ Los niños y niñas dibujan los tamaños de los objetos ya observados como lo trabajaron que más les gusto del trabajo realizado y hacemos preguntas ¿Qué aprendimos hoy? ¿cómo aprendimos? ¿para que aprendimos?

REPRESENTACION SIMBOLICO Y VERBAL

- ❖ Dialogamos al respecto. ¿Qué más podríamos trabajar con las dimensiones?
- ❖ Terminado el trabajo, en forma individual escribirán su nombre de acuerdo a su nivel de escritura y exponen.

 <p>JUEGO LIBRE 9:40-10:30 (50 minutos)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ PLANIFICACION. La maestra da la bienvenida a todos los niños y niñas y da a conocer que en estos momentos todos van a jugar libremente dentro del aula, respetando el espacio de cada uno. ❖ ORGANIZACIÓN. Antes de empezar el juego acuerdan lo que vale y no vale hacer durante el desarrollo del taller ❖ EJECUCION O DESARROLLO. Los eligen el sector de su preferencia y juegan con sus compañeros. ❖ ORDEN. Los niños guardan los materiales que han utilizado para jugar cada uno en su lugar. ❖ SOCIALIZACION. Los niños comentan o dialogan de lo que han jugado con la orientación de la maestra. ❖ REPRESENTACION. Los niños plasman mediante una representación gráfica lo que ha experimentado a través de una hoja de aplicación. ❖ Terminan de jugar, forman un círculo y expresan oralmente como se sintieron.
<p>ACTIVIDADES DE RUTINA 10:30-11.00 (30 minutos)</p>	<p>Refrigerio</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Generan hábitos de higiene personal y alimentación. ❖ Degustan sus Loncheras. <p>Recreo</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Participan del recreo en compañía de la maestra.

ACTIVIDAD N° 06

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “DIMENSIONES (GRUESO -DELGADO)”.

INTENSION PEDAGOGICA: QUE EL NIÑO O (A) RECONOZCA Y DIFERENCIEN LAS DIMENSIONES DE LO GRUESO-DELGADO.

ANTES DE LA ACTIVIDAD: PREVEEMOS LOS MATERIALES INDICADOS Y NECESARIOS.

MIÉRCOLES 09 DE OCTUBRE DEL 2019.

AREA MATEMATICA		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
		5 años
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Usa estrategias de procedimientos de estimación y calculo	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.

Materiales: Lápices de colores, crayolas, papel bond, cinta adhesiva, USB etc.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA METODOLÓGICA
RUTINA DE ENTRADA 7:30-8.00 8:00-8:15 8:15-8:40	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Recepción de los niños y niñas ❖ Desayuno escolar ❖ Actividades permanentes de entrada. Saludo, oración, control del tiempo, asistencia. ❖ Recomendaciones
<p style="text-align: center;">8:40-9:40</p> <p style="text-align: center;">20 minutos</p> <p style="text-align: center;">DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <p style="text-align: center;">40 minutos</p>	<p style="color: green; margin: 0;">COMPRESION DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Invitamos a los niños y niñas a sentarse a cada uno en sus <p style="margin: 0;">conocer la actividad que se va a desarrollar el día de VAMOS HABLAR SOBRE “DIMENSIONES DE LO GRUESO-DELGADO”</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Que los niños y niñas se comuniquen oralmente expresando sus necesidades, emociones e intereses dialogando con sus compañeros. de aula. <p style="color: green; margin: 0;">BUSQUEDA DE ESTRATEGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra da las indicaciones para que realicen una bonita canción antes de iniciar nuestra canción se invita a los niños a ponerse de pie y así entonar nuestra canción *Se realiza interrogantes ¿A qué cantamos?, ¿Todos cantamos? ❖ Luego invita a sentarse a cada uno la maestra en sus sitios y la maestra les muestra un video ¿Qué les pareció el video? ¿Cuáles son Los objetos que podemos diferenciar? ¿cuál es grueso-cual es delgado?

respectivos asientos , se da a



REPRESENTACION.-

- ❖ Bien niños y niñas en esta mañana dialogaremos sobre lo GRUESO-DELGADO, la cual tiene muchas formas dimensionales que podemos observar en objetos cotidianos como es el lápiz, el borrador, Plumón etc..,

FORMALIZACION.

- ❖ Se recuerda los acuerdos que vale y no vale durante el desarrollo de la actividad, todos prestan atención a sus **compañeros**.

REFLEXION

- ❖ Una vez terminada la actividad la maestra pregunta ¿Cómo son las demisiones?, ¿Cómo son ? ¿son iguales?,

TRANSFERENCIAS

- ❖ ¿Con que objetos del aula podemos comparar las dimensiones?
- ❖ Seguidamente se pide un voluntario que identifique un objeto con cada tamaño y lo diferencie

PROPIEDADES DEL OBJETO

- ❖ Nos paramos todos y en forma de semicírculo caminamos por el aula y el patio comparando los tamaños de los objetos que observamos

VIVENCIANDO CON EL CUERPO...

- ❖ Pasamos al aula y con los compañeros nos medimos y comparamos quien es más delgado, quien es más grueso (gordito)...

MANIPULANDO Y EXPLORANDO DEL MATERIAL CONCRETO.

- ❖ Pasamos al sector de construcción para poder observar y agarrar materiales concretos y medir cual es más grueso-cual es más delgado.

REPRESENTACION PIGTOGRAFIA Y VERBAL.

- ❖ La docente da las indicaciones de cómo realizar el trabajo mediante una hoja de aplicación.

REPRESENTACION GRAFICA Y VERBAL

- ❖ Los niños y niñas dibujan los tamaños de los objetos ya observados como lo trabajaron que más les gusto del trabajo realizado y hacemos preguntas ¿Qué aprendimos hoy? ¿cómo aprendimos? ¿para que aprendimos?

REPRESENTACION SIMBOLICO Y VERBAL

- ❖ Dialogamos al respecto. ¿Qué más podríamos trabajar con las dimensiones?
- ❖ Terminado el trabajo, en forma individual escribirán su nombre de acuerdo a su nivel de escritura y exponen.

 <p>JUEGO LIBRE 9:40-10:30 (50 minutos)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ PLANIFICACION. La maestra da la bienvenida a todos los niños y niñas y da a conocer que en estos momentos todos van a jugar libremente dentro del aula, respetando el espacio de cada uno. ❖ ORGANIZACIÓN. Antes de empezar el juego acuerdan lo que vale y no vale hacer durante el desarrollo del taller ❖ EJECUCION O DESARROLLO. Los eligen el sector de su preferencia y juegan con sus compañeros. ❖ ORDEN. Los niños guardan los materiales que han utilizado para jugar cada uno en su lugar. ❖ SOCIALIZACION. Los niños comentan o dialogan de lo que han jugado con la orientación de la maestra. ❖ REPRESENTACION. Los niños plasman mediante una representación gráfica lo que ha experimentado a través de una hoja de aplicación. ❖ Terminan de jugar, forman un círculo y expresan oralmente como se sintieron.
<p>ACTIVIDADES DE RUTINA 10:30-11.00 (30 minutos)</p>	<p>Refrigerio</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Generan hábitos de higiene personal y alimentación. ❖ Degustan sus Loncheras. <p>Recreo</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Participan del recreo en compañía de la maestra.

ACTIVIDAD N° 07

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “RECONOCEMOS LOS NUMEROS DEL 01 AL 10”.

INTENSION PEDAGOGICA: QUE EL NIÑO O (A) RECONOSCA LOS NUMEROS NATURALES DEL 1 AL 10

ANTES DE LA ACTIVIDAD: PREVEEMOS LOS MATERIALES INDICADOS Y NECESARIOS.

VIERNES 11 OCTUBRE DEL 2019.

COMPETENCIA	AREA MATEMATICA	
	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Traduce cantidades a expresiones numéricas-	5años Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando materiales concretos o su propio cuerpo.

Materiales: Lápices de colores, crayolas, papel bond, cinta adhesiva, USB etc.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA METODOLÓGICA
RUTINA DE ENTRADA 7:30-8.00 8:00-8:15 8:15-8:40	<ul style="list-style-type: none">❖ Recepción de los niños y niñas. ❖ Desayuno escolar❖ Actividades permanentes de entrada. Saludo, oración, control del tiempo, asistencia.❖ Recomendaciones
8:40-9:40 20 minutos	<p>COMPRESION DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Invitamos a los niños y niñas a sentarse a cada uno en sus respectivos asientos , se da a conocer la actividad que se va a desarrollar el día de VAMOS HABLAR SOBRE “LOS NUMEROS NATURALES DEL 1 AL 10”❖ Que los niños y niñas se comuniquen oralmente expresando sus necesidades, emociones e intereses dialogando con sus compañeros. de aula. <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIA</p> <ul style="list-style-type: none">❖ La maestra da las indicaciones para que realicen una bonita canción 5 PATITOS antes de iniciar nuestra canción se invita a los niños a ponerse de pie y así entonar nuestra canción *Se realiza interrogantes ¿A qué cantamos?, ¿Todos cantamos?❖ Luego invita a sentarse a cada uno la maestra n sus sitios y la maestra les muestra un video ¿Qué les pareció el video? ¿Cómo son los números naturales? ¿cuáles son?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

40 minutos



REPRESENTACION.-

- ❖ Bien niños y niñas en esta mañana dialogaremos sobre los LOS NUMEROS NATURALES, la cual está conformada por 10 números las cuales son
- ❖ 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10. Y lo realiza con dramatización de figuras

FORMALIZACION.-

- ❖ Se recuerda los acuerdos que vale y no vale durante el desarrollo de la actividad, todos prestan atención a sus **compañeros**.

REFLEXION

- ❖ Una vez terminada la actividad la maestra pregunta ¿Cuáles son los números?, ¿podremos formar más números altos?,

TRANSFERENCIAS

- ❖ ¿Con que objetos del aula podemos comparar a los números?
- ❖ Seguidamente se pide un voluntario que identifique un objeto con cada número.

PROPIEDADES DEL OBJETO

- ❖ Nos paramos todos y en forma de semicírculo caminamos por el aula y el patio y empezamos a contar u ubicar a los números.

VIVENCIANDO CON EL CUERPO..

- ❖ Pasamos al aula y con los cuerpos formamos grupos de la cantidad que la mis nos indique.

MANIPULANDO Y EXPLORANDO DEL MATERIAL CONCRETO.

- ❖ Pasamos al sector de construcción para poder observar y agrupar la cantidad que nos indique la mis y luego lo contamos.

REPRESENTACION PIGTOGRAFIA Y VERBAL.

- ❖ La docente da las indicaciones de cómo realizar el trabajo mediante una hoja de aplicación.

REPRESENTACION GRAFICA Y VERBAL

- ❖ Los niños y niñas dibujan la formas como lo trabajaron que más les gusto del trabajo realizado y hacemos preguntas ¿Qué aprendimos hoy? ¿ cómo aprendimos? ¿ para que aprendimos?
- ❖ Dialogamos al respecto. ¿Qué más podríamos trabajar con los números.
- ❖ Terminado el trabajo, en forma individual escribirán su nombre de acuerdo a su nivel de escritura y exponen.



- ❖ **PLANIFICACION.** La maestra da la bienvenida a todos los niños y niñas y da a conocer que en estos momentos todos van a jugar libremente dentro del aula, respetando el espacio de cada uno.
- ❖ **ORGANIZACIÓN.** Antes de empezar el juego acuerdan lo que vale y no vale hacer durante el desarrollo del taller
- ❖ **EJECUCION O DESARROLLO.** Los eligen el sector de su preferencia y juegan con sus companeros.
- ❖ **ORDEN.** Los niños guardan los materiales que han utilizado para jugar cada uno en su lugar.
- ❖ **SOCIALIZACION.** Los niños comentan o dialogan de lo que han jugado con la orientación de la maestra.
- ❖ **REPRESENTACION.** Los niños plasman mediante una representación gráfica lo que ha experimentado atreves de una hoja de aplicación.
- ❖ Terminan de jugar, formar un círculo y expresan oralmente como se sintieron.

ACTIVIDADES DE RUTINA
10:30-11.00
(30 minutos)

Refrigerio

- ❖ Generan hábitos de higiene personal y alimentación.
- ❖ Dan gracias a Dios por sus alimentos.
- ❖ Degustan sus alimentos.

Recreo

- ❖ Participan del recreo en compañía de la maestra.

DIMENSIONES COMPARACION.

ACTIVIDAD N° 08

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “DIMENSIONES ALTO - BAJO”.

INTENSION PEDAGOGICA: QUE EL NIÑO O (A) DIFERENCIEN LO ALTO-BAJO

ANTES DE LA ACTIVIDAD: PREVEEMOS LOS MATERIALES INDICADOS Y NECESARIOS.

LUNES 14 DE OCTUBRE DEL 2019.

AREA MATEMATICA		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
		5 años
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es alto o bajo.

Materiales: Lápices de colores, crayolas, papel bond, cinta adhesiva, USB etc.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA METODOLÓGICA
RUTINA DE ENTRADA 7:30-8.00 8:00-8:15 8:15-8:40	<ul style="list-style-type: none">❖ Recepción de los niños y niñas.❖ Desayuno escolar❖ Actividades permanentes de entrada. Saludo, oración, control del tiempo, asistencia.❖ Recomendaciones
8:40-9:40 20 minutos	COMPRESION DEL PROBLEMA <ul style="list-style-type: none">❖ Invitamos a los niños y niñas a sentarse a a conocer la actividad que se va a desarrollar el día de VAMOS HABLAR SOBRE “LAS DIMENSIONES ALTO-BAJO”❖ Que los niños y niñas se comuniquen oralmente expresando sus necesidades, emociones e intereses dialogando con sus compañeros. de aula. BUSQUEDA DE ESTRATEGIA <ul style="list-style-type: none">❖ La maestra da las indicaciones para que realicen una bonita canción LA CANCION DE LOS OPUESTOS. antes de iniciar nuestra canción se invita a los niños a ponerse de pie y así entonar nuestra canción *Se realiza interrogantes ¿A qué cantamos?, ¿Todos cantamos?

cada uno en sus

respectivos asientos , se da

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

40 minutos



- ❖ Luego invita a sentarse a cada uno la maestra en sus sitios y la maestra les muestra un video ¿Qué les pareció el video? ¿Cómo diferenciamos lo ALTO de lo BAJO?

REPRESENTACION.-

- ❖ Bien niños y niñas en esta mañana dialogaremos sobre como diferenciamos **LO ALTO DE LO BAJO**, la cual lo podemos hacer en nosotros mismo.,

FORMALIZACION.-

- ❖ Se recuerda los acuerdos que vale y no vale durante el desarrollo de la actividad, todos prestan atención a sus **compañeros**.

REFLEXION

- ❖ Una vez terminada la actividad la maestra pregunta ¿Qué hemos diferenciado?, ¿Por qué es ALTO?, ¿Por qué es BAJO?

TRANSFERENCIAS

- ❖ ¿Con que objetos del aula podemos comparar?
- ❖ Seguidamente se pide un voluntario que identifique un objeto del uno con el otro.

PROPIEDADES DEL OBJETO

- ❖ Nos paramos todos y caminamos por el aula y el patio comparando los objetos, diferenciando quien es más alto y quien es bajo.

VIVENCIANDO CON EL CUERPO..

- ❖ Pasamos al aula y con las manos formamos las diferentes de los dedos cual dedo es más alto- y cual es más bajo.

MANIPULANDO Y EXPLORANDO DEL MATERIAL CONCRETO.

- ❖ Pasamos al sector de construcción para poder observar y agarrar materiales y compara cual es más alto y cual es mas bajo.

REPRESENTACION PIGTOGRAFIA Y VERBAL.

- ❖ La docente da las indicaciones de cómo realizar el trabajo mediante una hoja de aplicación.

REPRESENTACION GRAFICA Y VERBAL

- ❖ Los niños y niñas dibujan el objeto que más le gusto diferenciando de lo alto de lo bajo .como lo trabajaron que más les gusto del trabajo realizado y hacemos preguntas ¿Qué aprendimos hoy?¿ cómo aprendimos?¿ para que aprendimos?

REPRESENTACION SIMBOLICO Y VERBAL

- ❖ Dialogamos al respecto. ¿Qué objetos más podemos diferenciar de lo alto- bajo?

 <p style="text-align: center;">JUEGO LIBRE 9:40-10:30 (50 minutos)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Terminado el trabajo, en forma individual escribirán su nombre de acuerdo a su nivel de escritura y exponen. ❖ PLANIFICACION. La maestra da la bienvenida a todos los niños y niñas y da a conocer que en estos momentos todos van a jugar libremente dentro del aula, respetando el espacio de cada uno. ❖ ORGANIZACIÓN. Antes de empezar el juego acuerdan lo que vale y no vale hacer durante el desarrollo del taller ❖ EJECUCION O DESARROLLO. Los eligen el sector de su preferencia y juegan con sus compañeros. ❖ ORDEN. Los niños guardan los materiales que han utilizado para jugar cada uno en su lugar. ❖ SOCIALIZACION. Los niños comentan o dialogan de lo que han jugado con la orientación de la maestra. ❖ REPRESENTACION. Los niños plasman mediante una representación gráfica lo que ha experimentado a través de una hoja de aplicación. ❖ Terminan de jugar, forman un círculo y expresan oralmente como se sintieron.
<p>ACTIVIDADES DE RUTINA 10:30-11.00 (30 minutos)</p>	<p>Refrigerio</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Generan hábitos de higiene personal y alimentación. ❖ Dan gracias a Dios por sus alimentos. ❖ Degustan sus alimentos. <p>Recreo</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Participan del recreo en compañía de la maestra.

ACTIVIDAD N° 09

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “DIMENSIONES JUNTOS -SEPARADOS”.

INTENSION PEDAGOGICA: QUE EL NIÑO O (A) DIFERENCIEN AL ESTAR JUNTOS -SEPARADOS.

ANTES DE LA ACTIVIDAD: PREVEEMOS LOS MATERIALES INDICADOS Y NECESARIOS.

MIERCOLES 16 DE OCTUBRE DEL 2019.

AREA MATEMATICA		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
		5 años
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando están juntos – o separados.

Materiales: Lápices de colores, crayolas, papel bond, cinta adhesiva, USB etc.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA METODOLÓGICA
RUTINA DE ENTRADA 7:30-8.00 8:00-8:15 8:15-8:40	<ul style="list-style-type: none">❖ Recepción de los niños y niñas.❖ Desayuno escolar❖ Actividades permanentes de entrada. Saludo, oración, control del tiempo, asistencia.❖ Recomendaciones
8:40-9:40 20 minutos	<p>COMPRESIÓN DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Invitamos a los niños y niñas a sentarse a cada uno en sus respectivos asientos , se da a conocer la actividad que se va a desarrollar el día de VAMOS HABLAR SOBRE “LAS DIMENSIONES DE JUNTOS O SEPARADOS”❖ Que los niños y niñas se comuniquen oralmente expresando sus necesidades, emociones e intereses dialogando con sus compañeros. de aula. <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIA</p> <ul style="list-style-type: none">❖ La maestra da las indicaciones para que realicen una bonita canción LA CANCION DE LOS OPUESTOS. antes de iniciar nuestra canción se invita a entonar nuestra canción

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

40 minutos



*Se realiza interrogantes ¿A qué cantamos?,
¿Todos cantamos?

- ❖ Luego la maestra les muestra un video ¿Qué les pareció el video? ¿Cómo diferenciamos cuando están juntos o separados

REPRESENTACION.-

- ❖ Bien niños y niñas en esta mañana dialogaremos sobre como diferenciamos **JUNTOS-SEPARADOS**, la cual lo podemos hacer en nosotros mismo.,

FORMALIZACION.-

- ❖ Se recuerda los acuerdos que vale y no vale durante el desarrollo de la actividad, todos prestan atención a sus **compañeros.**

REFLEXION

- ❖ Una vez terminada la actividad la maestra pregunta ¿Qué hemos diferenciado?, ¿Por qué están juntos? ¿porque están separados?

TRANSFERENCIAS

- ❖ Creen ustedes que podemos diferenciarlo con los sectores o ¿Con que objetos del aula podemos comparar?
- ❖ Seguidamente se pide un voluntario que identifique un objeto del uno con el otro.

PROPIEDADES DEL OBJETO

- ❖ Nos paramos todos y caminamos por el aula y el patio comparando los objetos, diferenciando quienes están juntos y cuales están separados

VIVENCIANDO CON EL CUERPO..

- ❖ Pasamos al aula y empezamos a jugar formando grupos de 1- de 3 –de 5 y así diferenciar.

MANIPULANDO Y EXPLORANDO DEL MATERIAL CONCRETO.

- ❖ Pasamos al sector de construcción para poder observar y agarrar materiales y agrupar de acuerdo a lo que la maestra nos indique contando y a su vez diferenciando.

REPRESENTACION PIGTOGRAFIA Y VERBAL.

- ❖ La docente da las indicaciones de cómo realizar el trabajo mediante una hoja de aplicación.

REPRESENTACION GRAFICA Y VERBAL

JUEGO LIBRE
9:40-10:30
(50 minutos)



- ❖ Los niños y niñas dibujan el objeto que más le gusto diferenciando juntos-separados
- ❖ .como lo trabajaron que más les gusto del trabajo realizado y hacemos preguntas ¿Qué aprendimos hoy?¿ cómo aprendimos?¿ para que aprendimos?

REPRESENTACION SIMBOLICO Y VERBAL

- ❖ Dialogamos al respecto. ¿Qué objetos más podemos diferenciar de lo alto-bajo?
- ❖ Terminado el trabajo, en forma individual escribirán su nombre de acuerdo a su nivel de escritura y exponen.

- ❖ **PLANIFICACION.** La maestra da la bienvenida a todos los niños y niñas y da a conocer que en estos momentos todos van a jugar libremente dentro del aula, respetando el espacio de cada uno.
- ❖ **ORGANIZACIÓN.** Antes de empezar el juego acuerdan lo que vale y no vale hacer durante el desarrollo del taller
- ❖ **EJECUCION O DESARROLLO.** Los eligen el sector de su preferencia y juegan con sus compañeros.
- ❖ **ORDEN.** Los niños guardan los materiales que han utilizado para jugar cada uno en su lugar.
- ❖ **SOCIALIZACION.** Los niños comentan o dialogan de lo que han jugado con la orientación de la maestra.
- ❖ **REPRESENTACION.** Los niños plasman mediante una representación gráfica lo que ha experimentado atreves de una hoja de aplicación.
- ❖ Terminan de jugar, formar un círculo y expresan oralmente como se sintieron.

ACTIVIDADES DE RUTINA
10:30-11.00
(30 minutos)

Refrigerio

- ❖ Generan hábitos de higiene personal y alimentación.
- ❖ Dan gracias a Dios por sus alimentos.
- ❖ Degustan sus alimentos.

Recreo

- ❖ Participan del recreo en compañía de la maestra.

ACTIVIDAD N° 10

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “DIMENSIONES MUCHOS –POCOS-NINGUNOS”.

INTENSION PEDAGOGICA: QUE EL NIÑO O (A) DIFERENCIEN Y AGRUPEN CUANDO HAY MUCHOS -POCOS

ANTES DE LA ACTIVIDAD: PREVEEMOS LOS MATERIALES INDICADOS Y NECESARIOS.

VIERNES 18 DE OCTUBRE DEL 2019.

AREA MATEMATICA		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO 5 años
Resuelve problemas de de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión, sobre la cantidad el peso y el tiempo,- muchos-pocos-, ninguno.

Materiales: Lápices de colores, crayolas, papel bond, cinta adhesiva, USB etc.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

PROCESOS PEDAGOGICOS	SECUENCIA METODOLOGICA
RUTINA DE ENTRADA 7:30-8.00 8:00-8:15 8:15-8:40	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Recepción de los niños y niñas. ❖ Desayuno escolar ❖ Actividades permanentes de entrada. Saludo, oración, control del tiempo, asistencia. ❖ Recomendaciones
8:40-9:40 20 minutos	<p style="color: green; margin: 0;">COMPRESION DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Invitamos a los niños y niñas a sentarse a cada uno en sus respectivos asientos . se da a conocer la actividad que se va a desarrollar el día de VAMOS HABLAR SOBRE “LAS DIMENSIONES DE MUCHOS –POCOS-NINGUNOS” ❖ Que los niños y niñas se comuniquen oralmente expresando sus necesidades, emociones e intereses dialogando con sus compañeros. de aula. <p style="color: green; margin: 0;">BUSQUEDA DE ESTRATEGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra da las indicaciones para que realicen una bonita canción LA CANCION

**DESARROLLO DE LA
ACTIVIDAD**

40 minutos



DE LOS OPUESTOS. antes de iniciar nuestra canción se invita a entonar nuestra canción *Se realiza interrogantes ¿A qué cantamos?, ¿Todos cantamos?

- ❖ Luego la maestra les muestra un video ¿Qué les pareció el video? ¿Cómo diferenciamos cuando hay muchos-pocos-ningunos.

REPRESENTACION.-

- ❖ Bien niños y niñas en esta mañana dialogaremos sobre como diferenciamos **MUCHOS-POCOS-NINGUNOS**, la cual lo podemos hacer en nosotros mismo.,

FORMALIZACION.-

- ❖ Se recuerda los acuerdos que vale y no vale durante el desarrollo de la actividad, todos prestan atención a sus **compañeros**.

REFLEXION

- ❖ Una vez terminada la actividad la maestra pregunta ¿Qué hemos diferenciado?, ¿Por qué hay muchos? ¿porque hay pocos? ¿por qué no hay ningunos.

TRANSFERENCIAS

- ❖ Crean ustedes que podemos diferenciarlo con los sectores o ¿Con que objetos del aula podemos comparar?
- ❖ Seguidamente se pide un voluntario que identifique un objeto del uno con el otro.

PROPIEDADES DEL OBJETO

- ❖ Nos paramos todos y caminamos por el aula y el patio comparando los objetos, diferenciando quienes están juntos y cuales están separados

VIVENCIANDO CON EL CUERPO.

- ❖ Pasamos al aula y empezamos a jugar formando grupos de 1- de 3 -de 5 ´, todos suben quien quedo abajo etc.

MANIPULANDO Y EXPLORANDO DEL MATERIAL CONCRETO.

- ❖ Pasamos al sector de construcción para poder observar y agarrar materiales y agrupar de acuerdo a lo que la maestra nos indique contando y a su vez diferenciando.

REPRESENTACION PIGTOGRAFIA Y VERBAL.

- ❖ La docente da las indicaciones de cómo realizar el trabajo mediante una hoja de aplicación.

REPRESENTACION GRAFICA Y VERBAL

- ❖ Los niños y niñas dibujan el objeto que más le gusto diferenciando muchos -pocos-ningunos.

 <p>JUEGO LIBRE 9:40-10:30 (50 minutos)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ .como lo trabajaron que más les gusto del trabajo realizado y hacemos preguntas ¿Qué aprendimos hoy? ¿cómo aprendimos?¿ para que aprendimos? <p>REPRESENTACION SIMBOLICO Y VERBAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogamos al respecto. ¿Qué objetos más podemos diferenciar de lo alto- bajo? ❖ Terminado el trabajo, en forma individual escribirán su nombre de acuerdo a su nivel de escritura y exponen. <ul style="list-style-type: none"> ❖ PLANIFICACION. La maestra da la bienvenida a todos los niños y niñas y da a conocer que en estos momentos todos van a jugar libremente dentro del aula, respetando el espacio de cada uno. ❖ ORGANIZACIÓN. Antes de empezar el juego acuerdan lo que vale y no vale hacer durante el desarrollo del taller ❖ EJECUCION O DESARROLLO. Los eligen el sector de su preferencia y juegan con sus compañeros. ❖ ORDEN. Los niños guardan los materiales que han utilizado para jugar cada uno en su lugar. ❖ SOCIALIZACION. Los niños comentan o dialogan de lo que han jugado con la orientación de la maestra. ❖ REPRESENTACION. Los niños plasman mediante una representación gráfica lo que ha experimentado atreves de una hoja de aplicación. ❖ Terminan de jugar, formar un círculo y expresan oralmente como se sintieron.
<p>ACTIVIDADES DE RUTINA 10:30-11.00 (30 minutos)</p>	<p>Refrigerio</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Generan hábitos de higiene personal y alimentación. ❖ Dan gracias a Dios por sus alimentos. ❖ Degustan sus alimentos. <p>Recreo</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Participan del recreo en compañía de la maestra.

ANEXO 9: FOTOS

La Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi



Niños realizando el pre test



Estudiantes realizando las actividades en hojas bond



Algunos materiales para que jueguen



La tesista guiando en sus actividades en los niños

