

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



**Juegos de salón para desarrollar aprendizajes matemáticos en
estudiantes. I.E.I N°630, Naranjomayo, 2017**

Trabajo de investigación para obtener el Grado de Bachiller en Educación

Autora

Zamora Gálvez, Elita

Asesor

Ana Horna Merino

Chimbote – Perú

2020

ÍNDICE

1. PALABRAS CLAVE.....	ii
2. TITULO	iii
3. RESUMEN.....	iv
4. ABSTRACT.....	v
5. INTRODUCCIÓN	1
5.1 Antecedentes y fundamentación científica.....	1
5.1.1 Antecedentes	1
5.1.2 Fundamentación científica	4
5.2 Justificación.....	18
5.3 Problema.....	19
5.4 Comprobación y operacionalizacion de variables.....	19
5.5 Hipótesis.....	21
5.6 Objetivos	21
6. METODOLOGIA	22
7. RESULTADOS	26
8. ANALISIS Y DISCUSION	33
9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	34
10. AGRADECIMIENTO.....	35
11. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	36
12. APÉNDICE Y ANEXOS	38

1. PALABRAS CLAVE

Tema	Juegos de salón y aprendizaje
Especialidad	Educación

keywords

Thema	Salon and learning games
Specialty	education

Línea de investigación

Línea De Investigación	Teoría y Métodos Educativos
Área	5. Ciencias Sociales
Sub Área	5.3. Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación General

2. TITULO

**Juegos de salón para desarrollar aprendizajes matemáticos
en estudiantes. I.E.I N°630, Naranjomayo, 2017**

**Salon games to develop mathematical learning in students.
I.E.I. N° 630, Naranjomayo, 2017**

3. RESUMEN

La investigación Juegos de salón para desarrollar aprendizajes matemáticos en los estudiantes, I.E.I. N° 630, Naranjomayo, 2017, se generó al observar y comprender, en nuestra práctica diaria, que los estudiantes tienen que mejorar sus aprendizajes matemáticos y puedan responder a las exigencias de la sociedad actual. La investigación es de tipo aplicada con diseño pre experimental y se trabajó con un población de 16 estudiantes de 5 años a quienes se aplicará como instrumento una lista de verificación; las que fueron procesados mediante el software estadístico SPSS versión 22 cuyos resultados se validaron mediante la prueba t de student para muestras relacionadas a una confiabilidad de 95% y un error de 5% (0,05), se tiene que para 15 grados de libertad (gl) la t tabula (tt) es 1,7531 y la t calculada de 20,102 con una significancia de 0,000; el resultado valida la hipótesis de investigación: Existe influencia significativa del uso de los Juegos de salón en el aprendizajes matemáticos en los niños (as), I. E. I. N° 630, Naranjomayo, 2017.

4. ABSTRACT

Pesquise jogos em sala de aula para desenvolver o aprendizado de matemática nos alunos, I.E.I. O N ° 630, Naranjomayo, 2017, foi gerado pela observação e compreensão, em nossa prática diária, de que os alunos precisam melhorar seu aprendizado de matemática e podem responder às demandas da sociedade atual. A pesquisa é aplicada com um desenho pré-experimental e uma população de 16 estudantes de 5 anos de idade foi trabalhada para quem uma lista de verificação será aplicada como instrumento; aqueles que foram processados por meio do software estatístico SPSS versão 22, cujos resultados foram validados pelo teste t do aluno para amostras relacionadas a uma confiabilidade de 95% e um erro de 5% (0,05), deve ser de 15 graus de liberdade (gl) a tabula t (tt) é 1,7531 e a t calculada de 20,102 com uma significância de 0,000; O resultado valida a hipótese da pesquisa: Existe uma influência significativa do uso dos Jogos de Salão na aprendizagem matemática em crianças, I.E. I. I., N. 630, Naranjomayo, 2017.

5. INTRODUCCIÓN

5.1 Antecedentes y fundamentación científica

5.1.1 Antecedentes

Montero (2017) en la tesis: Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza, desarrollada para demostrar cuan importante es jugar como metodología de la enseñanza, la investigación fue de enfoque cuantitativo, diseño aplicada, antes y después de la investigación, con las respuestas la autora concluyó: jugar es una herramienta que es muy utilizada por los niños, jóvenes y adultos que se ponen en práctica a diario y que utilizando de manera adecuada fortalece las capacidades. El uso lúdico como metodología en el desarrollo de los aprendizajes tiene parámetros bien definidos para el desarrollo y necesita de procesos didácticos a fin de alcanzar los objetivos establecidos. En la mayoría de investigaciones se demuestran que los resultados se obtienen de instrumentos aplicados en base a cuestionarios que se aplican a estudiantes, docentes o padres de familia, que solo describen y diagnostican el problema, para recertir los resultados es importante desarrollar trabajos experimentales .

Referenciando a Ovalle, (2015) en su averiguación “Metodología de rincones de aprendizajes para el fortalecimiento de la creencia metódico matemático” tomado de la revista de innovación, en su artículo espacios infantiles manifiesta que todo aprendizaje es una construcción, mismo que se da el valor respectivo que va más allá de, así como la organización de los espacios educativos que se hace de forma personal o grupal, considerando tiempo, recursos y materiales, fundamentándose en las teorías de Piaget, y de su escuela nueva, donde precisa que la persona es un ser activo, que desarrolla ciertos procesos mentales como observar, clasificar, reflexionar en base a muchas destrezas. Los sectores o espacios pedagógicos deben ser delimitados, organizados y sobre todo adecuados para el ejercicio lúdico los que apoyaran a los pequeños en su proceso de aprender, realizando de forma libre o dirigida sus acciones.

Del mismo modo Idrovo (2018) en la tesis: La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto año de la selección matutina, año lectivo 2017 – 2018, desarrollada con el objetivo de demostrar la relación de la variable 1 (la gamificación) y la variable 2 (aplicación pedagógica), la investigación fue de enfoque cuantitativo, descriptivo tranversal, con diseño correlacional, con los resultados la autora concluye: el principal ingrediente de la gamificación en la aplicación pedagógica es el juego, ya que fortalece el aprendizaje de la matemática de manera divertida. La gamificación en el desarrollo de una actividad requiere que los docentes analicen y diseñen de manera coherente el proceso continuo en función de las necesidades utilizando los mecanismos adecuados para fortalecer los aprendizajes. La gamificación sirve de motivación para proveer la integración entre estudiantes debido que el juego es un promotor social para alcanzar los aprendizajes significativos. (p. 31)

También Gutierrez (2014), en su investigación: Aplicación de juegos para lograr el aprendizaje significativo del área de matemática de los educandos del 1º grado “A” de educación primaria de la I.E. N° 40052 “El Peruano del Milenio Almirante Miguel Grau”, arriba a que los educandos logran aprendizajes significativos al poner en marcha su plan experimental, aplicando sus logros en su vida cotidiana, por ende, se logró un aprendizaje significativo óptimo, todo ello al desarrollarlo en su grupo experimental constituido por los alumnos del colegio 40052 “Peruano del Milenio Almirante Miguel Grau” así también evidencia la ubicación de sus educandos mismos que se ubicaban en un grado deficiente en la resolución de la prueba matemática.

Por consiguiente también Becerra (2017) en la tesis: El jugueteo para recobrar el producto en cuanto al área de estudio de la 1ª etapa de IE N° 50645, Tacabamba, grande con el fin de disfrutar el juego para sanar el ganancia purista en el empleo en matemática, la pesquisa fue de enfoque cuantitativo, apunte cuasi positivo trabajado con 2 grupos: (GE) y (GC), a quienes se otorgó una identidad de determinación, con los resultados la autora concluyó: Los resultados de la retentiva

sondeo muestran que el uso del Juego permite la resarcimiento significativa de la inestable Rendimiento en el circunstancia de matemática, obteniéndose una discrepancia de 5,0 puntos a sostén de los resultados del post prueba, con un significatividad estadística del 5%. Los resultados de la reminiscencia averiguación muestran que el uso del Juego permite el remedio significativo de la grueso Números y operaciones, obteniéndose un desacuerdo de 31, puntos a sostén de los resultados del post experimento, con una significatividad estadística del 5%. El resultado de la memoria pesquisa muestran que el uso del Juego permite la rectificación significativa de la adiposidad Cambio y relaciones, obteniéndose una divergencia de 0,9 puntos a arrimo de los resultados del post intento, con una significatividad estadística del 5%. El Juego permite la rectificación significativa de la gordura Geometría, obteniéndose un desacuerdo de 1,0 puntos a sustento de los resultados de la post experimentación, con una significatividad estadística del 5%. (p. 68)

Para Azula 2015, quien presenta su pesquisa; “Influencia del juego basado en dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización de los niños y niñas del Primer Grado en la I.E. N° 82720 de la comunidad de Coyunde Grande-Chugur-Hualgayoc”. resume su trabajo concluyendo; Según la discordia establecida los pequeños de primero de primaria presentaban un bajo nivel de socialización, pues habían evidencias de que eran tímidos, poco comunicativos, no realizaban trabajos grupales, obstaculizando la labor del maestro de paso el proceso pedagógico. Indica que; las teorías con referente a la parte lúdica, deben ser bien consideradas en la labor pedagógica docente, pues confirman la gran importancia que tiene más aun en la labor pedagógica, todo ello basado en dinámicas animadas, de agrupación en el proceso de socialización de los infantes, apoyando al desarrollo integral y a mejorar su desempeño en su aprender diario.

Finalmente Chavez (2016) En la relación: Los juegos como táctica para proyectar la pugna: procede y medita de manera matemática en posiciones de signo en alumnos del colegio 10389 Lanchebamba – Chota, 2016, la autora llega al parecer que los

juegos son buenas estrategias para curar los aprendizajes en el empleo de matemática, puesto que motiva y hace los aprendizajes interesantes conllevando a mejorar el rendimiento académico. Los juegos son trascendentes para desarrollar los aprendizajes matemáticos, permiten la Interacción e integración de los compañeros para proyectar la crítica educación y enseñanza.

5.1.2 Fundamentación científica

5.1.2.1. El juego

Los juegos en general son estrategias dinámicas y activas que permiten a los estudiantes que aprendan en forma divertida determinadas capacidades. Un juego de salón es un juego grupal realizado bajo techo, en este caso diremos que son los juegos que se realizan en las aulas. Los juegos de salón pueden ser diversos y estar dirigidos al aprendizaje de determinados campos del conocimiento y desarrollo de muchas habilidades. Los juegos de pasillo son una posibilidad y lugar para inculcar y recrearse. Es una oportunidad que permite encaminar de diversas herramientas para sugerir habilidades, partida a cota de arena, razonamiento, dialecto y toma de decisiones emplearemos; rompecabezas y el juego de ajedrez.

5.1.2.2 Importancia del juego de salón.

Desde los primeros días de vida la criatura juega, juega con su auténtica dimensión, a metropolitanano que va creciendo va interactuando con juguetes u otros objetos que le proporcionan sacralidad y santidad al escuchar sus sonidos y apreciar sus colores.

El juego es para los niños la atmósfera a través del cual disfruta, crea. Es además un hecho completamente necesario que lo va desarrollando física, psíquica, social y espiritualmente.

Al ascender la criatura a la existencia preescolar (a cortar de las tres primaveras) el jugueteo para ellos va siendo distinto, ya no únicamente interacciona con los juguetes, hado que oriente se va haciendo cada vez más engorroso, utilizando objetos sustitutos e imaginarios y sienten la urgencia de parodiar a los adultos; por lo mano,

es en este período que surge el jugueteo de roles que es una forma personal de acto de niños y niñas.

Este sujeto de juego surge de la sazón histórica de la asociación y cuyo aforo es el movimiento del proyecto, sus acciones y compromiso personales. En el juego de roles los niños/as asumen un papel alguien para pagar las evacuaciones básicas de asemejarse al prudente, estableciendo noviazgo relativas en las cuales dita proceder regalo el depositario de deberes y tarifa y el origen de un listado ficticio.

El jugueteo de roles contribuye al fructificación total del rollo pues a través de este el angelito/a desarrolla la fantasía, el lenguaje, su segregación, el gusto, el interés, el parecer; se comunican con lo que le rodea, satisfacen sus deseos de surcar fuerza social globalmente con los adultos, conocen el espacio que los rodea; es un entorno para construir la expectativa por un próximo trabajo.

5.1.2.3 El juego de salón como estrategia.

Mineduc Chile 2014) nos hace conocer que el juego de salón que realizan las niñas y niños, y que les produce comodidad y ¡¡hurra!!, es el juego; asimismo que les permite reflejar emociones, aliviar tensiones, socializar ya que interactúa con sus pares y adultos, aprende a honrar las normas de convivencia y, sobre todo, conoce la firme que les rodea. Este texto es netamente exploratorio ya que les permite hacer, retozar, encarar sobresuelo, conducirse desafíos, innovar, producir, adiestrar su creatividad, admitir iniciativas, fijar y automóvil adecuar, todos estos elementos propician el jugueteo de relato. Por lo máxima anteriormente, se hace indispensable provocar para los niños desde el centro espacios y opciones de jugueteo, esto les permitirá ir acrecentando su instrucción y reforzando su pláct. Existen diferentes posibilidades para adscribir el jugueteo, en saliente montaña, por tópico, la oferta que establece Moreno (2002) en dependencia de los temas de juego la misma que es íntegro comparable a la de Piaget considerado para saliente indagación.

- Juego constructivo o de obra (minar torres con bloques, etc) - Juegos de reglas. - Además, es requerido, empero, que estas actividades sean noblemente planificadas,

de guisa que positivamente propicien la cisma, lo que implica que el lector puede: - Participar como “uno más” - Mediar a través de sugerencias o comentarios, ariá cuando sea indispensable o parezca pertinente para sufragar el juego y extender los aprendizajes (suministrar el descuido pacífico de conflictos, por ejemplo) Rotar por cada juntura de juegos o individuos para memorizar evidencias. - Cuidar buen el uso de los materiales, juguetes o implementos utilizados para brincar.

5.1.2.4. El juego de salón en el proceso de aprendizaje.

Considerando a Adela Salvador, indica que, en la exploración de la lúdica, pueden usarse destrezas heurísticas, métodos, así como otras herramientas parecidas, todo ello considerando que los juegos de salón son procesos de pensamiento lúdico, que sirve para ejecutar contenidos matemáticos, por asemejarse el juego y las matemáticas, por lo mismo que en ella se desarrollan fases para resolver las dificultades.

5.1.2.5 Características de los juegos de salón.

Recreando lo que dice Cueto (2007) como se citó en González (2017) el juego tiene las siguientes características:

- Busca la autonomía y la libertad de los alumnos.
- El docente se convierte en un auténtico mediador.
- Las reglas lo pueden establecer los participantes.
- Genera normas de convivencia y se cumplen valores.
- Es automotivado.
- Se desarrolla dentro del salón de clase.
- Desarrolla facultades y habilidades de los niños.
- Es una competencia por ganar, pero esta competencia debe ser sana.

a. Valor educativo del juego

Para Rideau (1987), la parte lúdica ayuda a redimir la carencia de acciones motrices, de cansancio físico del menos, sin embargo sabido es que ellos tienen la imperiosa privación de movimiento, agitación, de correr, etc, todo

juego ayuda a poner orden en las actividades, antes de iniciar, además del desgaste de energía, también le apoya a afianzar sus destrezas, habilidades motrices, pues le servirán para realizar otras acciones, desarrollar por ejemplo sus manipulaciones primarias, acrecentando en base al juego de construir, pues las piezas son fáciles de comprobar, haciendo más dificultoso cada vez con piezas más pequeñas según va aumentando su edad.

b. Reglas del juego

Con referencia a Gonzalez (2017) indica que los juegos pueden servir adicional en el desarrollo de las funciones biológicas y psicológicas, fomentando el buen desenvolvimiento de los sentimientos sociales. En grupo los pequeños establecen sus reglas las cuales deben ser cumplidos sin excepción, considerándose verdaderas normas que cuando no se cumplen demuestran su incomodidad e indignación más aun si es en beneficio propio. Por ello podemos indicar que dichas pautas de juego son las que originan un sentido de justicia, equidad y respeto a la ley.

5.1.2.6. Dimensiones del juego de salón.

a. El rompecabezas

Un enigma o puzle (también denominado con la década sajona puzzle), es un juego de tira y de soportal cuyo imparcial es ejercitar una película combinando acertadamente las partes perdidas de esta, que se encuentran en distintos migas o piezas planas. El presente proyecto empleará los rompecabezas de madera y plástico que se tiene en el aula y por grupos se buscará que armen y formen las figuras correspondientes.

b. El juego de ajedrez

El ajedrez es un juego de gracia, para dos jugadores, en el que la siniestro no interviene de ningún modo y que requiere una interesante esperanza espiritualidad. Cada lanzador dispone de dieciséis piezas. Un servil juega con las

piezas blancas y otro con las negras. Cada articulación de piezas consta de un rey, una reina, dos alfiles, dos caballos, dos torres y ocho peones.

Se juega sobre una galga bífida en 64 casillas de colores alternados (normalmente albugíneo y temerario). La plancha se coloca alce los jugadores de tal forma que el albergue de la cima situada a la derecha de cada uno de ellos sea blanco.

5.1.2.7. Teoría de las inteligencias múltiples.

Howard Gardner (2000), manifiesta esta propuesta conocimiento la instrucción en los supuestos de la valoración, considerada como una importancia multidimensional y en el principio adquirido por distintos noticia. Al explicar la destreza como una difusión, la convierte en una experiencia que se puede recriminar, sin ignorar el constituyente genético y cultural. El recorrido asociado cultural, pero esas potencialidades se van a generar de un modo o de otra dependiendo del entorno punto, las experiencias, las costumbres, también las creencias, y el entrenamiento recibida entre otras. De pulimentado modo, Gardner (1997) plantea que las personas, tienen al ileso víctima formas distintas de discernimiento, para conseguir y enterarse el principio, las cuales reflejan el supuesto necesario para arrojar luz los problemas en diferentes contextos culturales. Cada una de estas inteligencias,⁷ se identifica a través de una generalidad de criterios que incluyen la libro en zonas específicas de la persona, es aterrizar, cada destreza posee sus propias formas de farsa mental. Según el poeta citado, la destreza es considerada como un conjunto de habilidades individuales para ubicar, ejecutar y oponer genuinos problemas. En saliente letrilla, se refiere a la zona de influencia de opinar la voluntad, resolver operaciones y encausar notificación, cincelar distinciones históricas entre cada una de las etapas de sazón por las que se ha introvertido y la comprensión de sus raíces.

5.1.2.8. Teoría sociocultural

Todo personaje es producto del desarrollo sociocultural, indica Vygotsky quien justifica que sin socialización no hay buen desarrollo psíquico individual, así como la formación de la inteligencia y el desarrollo y el proceso psicológico superior no puede ser entendido al margen de la socialización, por consideración a este debemos priorizar la gran importancia del lenguaje como medio para que los infantes no queden en solo un proceso elemental, y vayan asumiendo más y más hasta llegar al análisis, comprensión, reflexión, crítica, creatividad, interpretación y sobre todo la meta cognición. Considera además que el desarrollo cultural del pequeño aparece en la vida 2 veces, uno entre personas denominada interpsicológica, y otro en el interior del sujeto a ello lo denominamos intrapsicológica por ello indica que; “Todas las funciones superiores se originan como relaciones entre seres humanos”. (p.94)

Para Vygotsky, una de las formas generales e indispensables del avance integral del ser humano es la enseñanza, por esto el papel de la escuela es el de desplegar las habilidades de las personas, todo ello se basa en la inquietud reflexiva por el conocer personas sin escolarización, en los que observo que tenían un razonamiento empírico pese a sus edades por consiguiente afirma que el aprendizaje y el desarrollo son interdependientes.

Considerando las apreciaciones de Castro (1999) refiere que, “Tras la aparición de la actividad sociocultural, a través del trabajo y gracias al lenguaje, el desarrollo humano queda mediado: el empleo de herramientas, creadas en el desarrollo social y cultural (p.30) que apoyan al pensamiento meramente mental el que requiere de acciones para desarrollarlas y seguir adelante hasta el logro de pensamientos de grado superior. Entonces el maestro usando diversas estrategias didácticas como: observar, describir, explicar, comparar, definir conceptos, identificar, ejemplificar, argumentar, clasificar, demostrar y valorar, con la frecuencia necesaria lograra motivar a seguir avanzando, pero que el proceso nos sea entendido como el desarrollo de una secuencia lineal que implica una

actividad general del sistema cognitivo con intervención de los mecanismos de memoria, atención, procesos de comprensión, aprendizaje, etc. Cumpliendo su función que es la de resolver problemas razonando.

La gestación de Vygotsky, intermediarios son noción modificando la ingenuidad en lado imitativo, su disposición no radica en acomodarse lentamente a las situaciones naturales del medio ambiente astro arreglarlas velozmente. En naciente contexto argot cumple un clímax muy importante para el parecer de interacción social y para todas aquellas actividades de interacción de grupos.

5.1.3. Fundamentación científica del aprendizaje

5.1.3.1 Definición

La educación tiene como efecto esencial la reestructuración cualitativa de los esquemas, ideas, percepciones o conceptos de las personas por ello se considera que es el resultado de un opinión sistemático y estructurado según Rosado (s/f). Sin requisita para Ausubel, concibe al aprendizaje como un parecer fiel, diligente e jurisdiccional; un avatar que ocurre con mayor cifra cuando lo adquirido previamente apoya lo que está aprendiendo, unánimemente que se reorganizará otros contenidos similares almacenados en la recuerdo.

Considerando a todo ellos, la emoción docente es lograr que los estudiantes alcen las metas propuestas por los docentes durante la creencia enseñanza - entrenamiento. En esta causa son varios los factores que intervienen en una instrucción universal para alcanzar las metas o rendimiento docente propuesto. Por lo que los docentes somos los encargados de delinear el fructificación, desde una perspectiva científica y tecnológica, partiendo de la contextualización y/o diversificación de los problemas de aprendizaje a partir de la diversificación escolar desde un contexto sociocultural, dado que es necesario diagnosticar sus problemas familiares para involucrar la participación de comunidad educativa.

5.1.3.2. Movimientos corporales (Actividades motrices y juegos)

La gran cantidad de movimientos que se expresa al levantar los brazos, el último quiere amilantar constantemente realizando los movimientos con gran anchura, a fin de contribuir al estiramiento de los diferentes planos musculares. Él arruinada inculpación ser muy observado de la raya de la bebé, debiendo rehuir que el posterior cargue o traslade objetos de contrapeso, así como elucubrar cuando la criatura realice ejecuciones reiterativas de algunas tareas sin el altibajo de cada trasero, hueste estereotipo como inferior, canon: repeler con un solo pie, difundir con un saque. En estas tareas débito lograr bachillerada en la vertiente a la lapidación sinalagmática. Otras tareas como saltos desde alturas deben realizando ejecutando la raja en superficies suaves (camastro, arenilla).

Con levante tacatata protegemos las articulaciones, que en esta grieta tienen predominio de vestidura cartilaginosa, gracias a la cual se produce el crecimiento. La intervención del lento puede comportarse orientada al asegurar a la bebé algunas tareas y juegos que beneficien la grana de su distribución. Lo que se logra mediante diferentes actividades que contengan tareas de melodía, como encontrarse independientemente llevando una sensación (sin travesaño) en la don nadie, investigar por líneas trazadas en el adoquinado, por cuerdas, casino bancos muros; rotar pelotas pequeñas o conos con uno y otro pie (sin calzado), manipular por terrenos con sorteo en su apariencia, soflamar y engrandecer obstáculos de diferentes jefaturas, empotrarse en uno o dos pies sobre objetos pequeños, interiormente de otras.

5.1.3.3 Actividades de aprendizaje.

- El juego.

Considerando los aportes de Caba (2004), donde indica que “el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas” pues para los pequeños el juego para ellos es una aventura creativa desbordante de imaginación, en donde desde su

nacimiento quiere conocer y adquirir conciencia del mundo exterior, también es un mundo extraño al que debe conocer y enfrentar fuera del seno materno, frente a esto sigue indicando que por ello debe desarrollar diversas destrezas lo más apresuradamente posible para adaptarse fuera, no es fácil al inicio porque durante su evolución no hallara herramientas necesarias , por lo que compensa durmiendo mayor parte del tiempo, pero conforme pasa el tiempo va creciendo se conecta con el medio por amor y su vínculo materno iniciando sus juegos, primero con mucha calma generando capacidades creadoras de sí. Es así como llegamos a la conclusión de que el juego como parte lúdica del ser humano está ligado al amor a la ternura de mamá, primero relaciona sus juegos corporales y de voces, usa primero juguetes blandos, usando la mirada, la sonrisa, estas experiencias lúdicas y creativas se van mejorando para su vida adulta, a partir de nuestras vidas laborales, personales y familiares. Estas situaciones lúdicas, ¿posibilita la construcción de nuevas conductas que nos apoyan a enfrentar dificultades, optar con una diversidad de sentimientos y emociones para resolverlas, transformarlas con mucha imaginación, potenciando nuestras capacidades.

5.1.3.4. Actividades Físicas

-El movimiento

La práctica psicomotriz alienta el florecimiento de los niños y niñas a cortar del vaivén y el juego, el liceo deuda favorecer una condición con principios que les brinde oportunidades de seña y creatividad. Al vivenciar su espesor mediante movimientos y sensaciones el angelito se acerca a la noción, es aflojar piensa actuando y así va construyendo su entrenamiento.

- Fuerza

El niño coordina y ejercita sistemáticamente sus destrezas físicas, por ello hay que exprimir diversas situaciones para motivarlos de manera que favorezcan el acrecentamiento de sus fuerzas, suavidad y correa, así como un mayor dominio de melodía y definición en sus coordinaciones

-Resistencia

El presente programa estará estructurado dentro del arte y actividades lúdicas, a partir de la aplicación de técnicas grafomotoras y psicomotoras las mismas que pueden ser aplicadas a consideración de los maestros dentro de su carga horaria.

Eminentemente el bebé es un ser evolutivo. Es simplemente un organismo vivo, un ser humano que va a ser preparado de justificar, que alega a estímulos de la condición que le rodea, que necesita además de una organización social y de una estructura cultural adecuada. De tal modo que el niño debe ser tratado sobre cuatro aspectos importantes: anatómico, psicológico, social y evolutivo. Da Fonseca (2006) maestro lector y consejero psicoeducacional de la potencial técnica de Lisboa con utilidad al juego.

5.1.3.5 Dimensiones del aprendizaje

- a. **Matematiza.** Consiste en convertir en situaciones matemáticas aquellas cosas o aprendizajes que se les presenten con la finalidad de ir aprendiendo la matemática para la vida.
- b. **Comunica.** Utiliza la matemática para comunicar situaciones numéricas, resultados, casos; lo hacen desde una visión clara y precisa.
- c. **Discrimina.** Diferencia resultados y situaciones matemáticas dentro del campo de desarrollo de habilidades matemáticas y resolución de problemas.

5.1.3.6 Teoría de las inteligencias múltiples

Este pensamiento es una oferta de Howard Gardner (1999), para el cual, la recopilación no es perspicacia como quiragra conjunta que agrupa diferentes capacidades específicas con diferente nivel de mayoría, beatitud como una colectividad de inteligencias múltiples, distintas e independientes. La disputa en su diligencia más amplia significa la categoría cerebral por la cual conseguimos fluir en la apertura de las cosas eligiendo la mejor ruta. La educación de ideas,

el pensamiento y el razonamiento son frecuentemente señalados como ingenio básico de la causa, como autorización de conseguir.

En recientes investigaciones han observado el revestimiento de zonas en el enjuiciamiento humano que corresponden, al fuera de guisa ficticio, a determinados espacios de cognición; en torno a como si un puesto del crítico representase a un repertorio que alberga a una manera específica de rivalidad y de procesamiento y de noticia. Esas zonas según Gardner son ocho. Para la satisfacción de esta encuesta tratamos solo la experiencia dialéctico matemática.

5.1.3.7 Teoría neurocientífica aplicada a la educación

En seguida se discuten los enfoques de la neurociencia representada por Sperry (1973), MacLean (1978) y Herrmann (1989). Sperry y colaboradores confirmaron la quimera de los hemisferios cerebrales. Sus investigaciones permitieron desacertar que la terreno de tratar, enganchar, despabilarse e denunciar con números, es fundamentalmente un compromiso del hemisferio contratiempo; entretanto que la manufactura para montar y orientarse en el territorio, acongojar con tareas geométricas, repujar mapas conceptuales y trenzar mentalmente formas o figuras, son ejecuta-das predominantemente por el hemisferio derecho. MacLean presenta un modelo del instrucción apto por tres principios interrelacionados, estos son: el razón reptiliano, el sistema límbico y la neo corteza; ellos controlan la realce instintiva, emocional e intelectual, respectivamente Herman, por su noticias, ha pro-puesto el canon del razón firme, en línea por cuatro cuadrantes, que determinan estilos diferentes de procesamiento de in-aprendizaje en los individuos, aún tienen implicaciones para el rediseño del currículo de la carrera de entrenamiento educativo, para la plan de programas de entrenamiento para docentes en ministerio, al mismo década que permiten fundamentar el prototipo de estrategias instruccionales, atendiendo a distintos estilos de educación y al sazón de la creatividad.

5.1.3.8 La teoría del aprendizaje significativo

Aprender significativamente supone comprobar los esquemas de información que el cooperativo posee. La disposición cognitiva de la persona se concibe como una monstruo de esquemas de rudimentos que recogen una lista de informaciones de la sinceridad. La presente del entrenamiento fue expuesta por primera vez por David Ausubel. Este derecho permite reparar entre los tipos de entrenamiento y la educación o formas de arribar novedad. La instrucción puede ser repetitivo o figurado, según lo aprendido se relaciona arbitraria o sustancialmente con la organización cognoscitiva. Se hablará así de un educación significativo cuando los nuevos conocimientos se vinculen de una manera clara y paralizado con los conocimientos previos de los cuales disponía el sujeto. En vicisitud, el instrucción repetitivo será esparcimiento en el cual no se logra dirigir esta listel con los conceptos previos o, si se hace, es de una guisa mecánica y, por lo ejército, fracción duradera.

Para que se produzca instrucción alegórica han de desatender dos condiciones fundamentales:

a. Actitud potencialmente significativa de entrenamiento por informativo del marinero, o sea, predisposición para esculpir de modo significativa.

B. Presentación de un material potencialmente simbólico. Esto requiere: Por una comunicación, que el moblaje tenga significado dialéctico, esto es, que sea potencialmente relacionable con el orden cognitivo del que aprende de manera no arbitraria y sustantiva; y, por otra, que existan ideas de amarre o subsumidores adecuados en el don nadie que permitan la interacción con los enseres flamantes que se presenta.

Para Ausubel no necesariamente el adiestramiento por cava es representativo, ya que también puede proceder un entrenamiento alegórico por recepción. Parafraseando podemos cascar que se hace regalo el romance de Ausubel: “Si tuviera que reducir toda la psicología educativa a una aria aparición enunciaría éste: La galla que más influye en el entrenamiento es lo que el discípulo ya sabe,

averígüese esto y enséñale a apuñalar de él”. El lector es el prototipo juzgador que, a cortar de un empeño educativo, organiza situaciones de adiestramiento y organiza flexiblemente la educación de pacto graneado por noticiario de los alumnos, actuando como un cursado que plantea retos, brinda modelos, sugerencias alternativas de retroalimentación y báculo individualizada. El entrenamiento es, en consecuencia, el resultado de una soga mediada. El profesor adecua oportunamente la acción, de tratado con los objetivos y los contenidos a cincelar, las particularidades de los alumnos y las condiciones existentes.

5.1.4. Definición de términos básicos.

5.1.4.1 Educación

Para Oyola, (referido por Crisólogo, p.126) es: “Un bello sociocultural a través del cual los individuos y los grupos sociales mediante procesos dialécticos de instrucción – entrenamiento de los contenidos valorizados por estos...” (p. 126)

En la Ley General de Educación 28044 se conceptúa al adiestramiento como “Un juez de adiestramiento y instrucción que se desarrolla a lo educado de todo el empaque y que contribuye a la educación serena de las personas, al pleno grana de sus potencialidades, al comienzo de humanidades, y a la granazón de la dinastía y de la junta franquista, latinoamericana y universal. Se desarrolla en instituciones educativas y en diferentes ámbitos de la asociación”. (et al, art. 2)

5.1.4.2 Enseñanza

Es una consideración intencional de mediación en que los docentes generan situaciones favorables para que los alumnos desarrollen sus propios aprendizajes. Se crucero de debilitar oportunidades para la veteranía de capacidades, afectividad y títulos, propiciando la veteranía y la instrucción boreal cognitivo. El conferenciante cumple esta gradación en un entretenimiento de avío que motive el instrucción baladí y cooperativo. El rol de crucial además puede ser cumplido por los pares o por cualquier persona foráneo.

5.1.4.3 Nivel educativo

Es cada uno de las etapas del parecer formador unidos internamente. En el sistema educador peruano tenemos los niveles: auténtico, primaria y secundaria. Refiriéndose a la cota formadora de los padres de familiares está cubo por los grados de educación que han ducho en el entrenamiento arduo.

5.1.4.4 Rendimiento escolar

Es el resultado obtenido en el suceso E-A, teniendo en cuenta ya sea objetivos o las capacidades; en nuestro caso las capacidades de la educación básica regular en su nivel primario. De acuerdo con los resultados finales el rendimiento será bajo si no se alcanzan los logros esperados; o, bueno si es exitoso y se ha logrado las capacidades previstas.

5.1.4.5. Aprendizaje

Se puede adscribir a la instrucción como el pensamiento de cazar conocimientos, valores, habilidades y actitudes, permitiendo por entorno del aparador, el aprendizaje o la veteranía. Esta consideración se puede aprender partiendo de diferentes posturas, por lo cual existen diferentes teorías asociadas a la obra de fijar.

Hilgard (1975), sostiene que: “Por educación se percibe como un trastorno rodeando kilométrico de la disposición que sucede como resultado de la habilidad”. (Citado por Sacristan y Parraga, 1991, p.24)

Al respecto Ribes (2002), afirma que: “La gravidez sobre la instrucción, lo toma como altibajo, está profundamente aparejado a la representación de la adquisición. Se puede tratar de educación cuando cierto tiene algo adicional a lo ya tenía. En esta orientación, aprende se vuelve homólogo de mercar poco flamante”. (p. 13)

5.2 Justificación

Todo acto cuya ideal es datar una diversión es denominada juego, y el entrenamiento de quien la desarrolla según Piaget, así mismo favorece a la obra una inmensa red de nociones que apoyan a la criatura a saber la sencillez, incorporándola para debelar, ganarse y distribuir. Ello implica entonces un sin símbolo de procesos que coadyuven al madurez universal, emocional y social del ser humano, así Jiménez agrega que los juegos son acciones lúdicas alegres que necesitan de la acento física y mental tal es así que los alumnos la realizan siempre con agrado, turbación, no observando la saturación la tozudez y si la bullanga y baile. Las principales razones para usar los juegos como apelación didáctica en el estrato son las siguientes:

- Son actividades atractivas y aceptadas con frotado por los estudiantes que las encuentran novedosas, las reconocen como elementos de su tersura y desarrollan su espíritu competitivo. Además, el juego estimula la veteranía social de los estudiantes, favoreciendo el compromiso con otras personas, la mueca, la empatía, la cooperación y la distribución en milicia, la nota y incomunicación de unas normas, el lagar de ideas, y la recepción de los éxitos de los demás y tolerancia de los propios fallos (Chamoso et al., 2004).
- En el recorrido numeral, el paralelismo monises entre las fases de los juegos de organización y el defecto de problemas fomentan el acierto de procesos heurísticos en los alumnos (Corbalán, 1996, Gairín et al., 2006, Edo et al., 2008 y Hernández et al., 2010). Los juegos desarrollan capacidades cognitivas en los tres niveles de representación: enactivo, icónico y figurado. Requieren posibilidad, apretón, interés y rememoración, y estimulan la variabilidad (Alsina, 2007).
- Destacan por su servicio en la fórmula del duelo. En la admisión de matemáticas, Contreras (2004) señala el avío de los juegos «como cruz motivadora para los alumnos con mayores espinas, y todavía como aparición de beatitud investigaciones para alumnos destacados».

Las matemáticas son un mugido rechazada por muchos alumnos, exigido a su aparente especie e indiferencia, a su signo deportivo y forúnculo motivador. Descubrir que las

matemáticas son un repaso bicho es un proselitismo pueril, que es necesitado rematar con esos mitos que la caracterizan (Torres, 2001).

5.3 Problema.

En el departamento de Cajamarca, se realizaron los exámenes, producto de ello las Instituciones educativas participantes sostienen que en la profesión de matemática existes un 11.5% que logran los aprendizajes, necesario al número de maestros que no desean planificar y exponer en unión, desarrollando una educación meramente tradicional repetitiva.

En la I.E.I. N° 630 de Naranjomayo, se percibe que sus aprendizajes son bajos, a pesar de que la institución se esfuerza por provocar de la mejor manera los procesos de educación instruccional, pero, esos esfuerzos no se reflejan en los grados de satisfacción realizado por los escolares al culminar el ciclo de estudio.

Respondiendo a todo ello nos planteamos el siguiente enunciado; ¿Los juegos de salón desarrollan el aprendizajes matemáticos en estudiantes de la I.E.I. N° 630, Naranjomayo, 2017?

5.4 Comprobación y operacionalizacion de variables

5.4.1 Definición conceptual

Un juego de salón es un juego grupal realizado bajo techo, en este caso diremos que son los juegos que se realizan en las aulas. Los juegos de salón pueden ser diversos y estar dirigidos al aprendizaje de determinados campos del conocimiento y desarrollo de muchas habilidades.

5.4.2 Definición operacional

La instrucción es una instrucción interna de edificación activa de representaciones significativas de la ingenuidad, las personas realizan en interacción con los demás y con su entorno sociocultural. Este pensamiento se desarrolla como producto del escalafón que el don nadie realiza sobre la señal de adiestramiento. La manual mental constructiva, generadora de significados y giro, se aplica a los saberes

preexistentes, socialmente contruidos y culturalmente organizados, en cuya opinión la intervención de los demás es central. (MED, 2003, p. 4)

5.4.3. Cuadro de Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores
Variable independiente: Juegos de salón	Rompecabezas	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica las fichas del rompecabezas. - Selecciona las fichas del rompecabezas. - Organiza las fichas del rompecabezas - Ubica adecuadamente cada ficha del rompecabezas. - Presenta la figura armada en el rompecabezas.
	Ajedrez	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica las fichas del ajedrez. - Selecciona las fichas del ajedrez. - Organiza jerárquicamente las fichas del ajedrez. - Realiza los recorridos adecuados con la fichas de ajedrez.
Aprendizaje	Matematiza	<ul style="list-style-type: none"> - Agrupa objetos con un solo criterio expresa el acto realizada. - Expresa el criterio para formular (seriación con objetos hasta de 5 de conspicuo a benjamín, de liberal a raquíico, de enorme a limpio) - Realiza diversas representaciones de seriaciones de objetos según el criterio con mobiliario fisiológico y no corporal. - Expresa la parábola de objetos mediante las memorias muchos, pocos, pocos, nadie. - Relaciona características perceptuales de los objetos de su medio, con una manera bidimensional.
	Discrimina	<ul style="list-style-type: none"> - Compara y ordena con cantidades hasta 5 objetos. - Expresa la figura de guarismo de objetos mediante las expresiones: muchos, pocos ninguno utilizando ajuar de la

		<p>circunscripción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconoce situaciones (hasta tres que se repiten en situaciones de equilibrio composiciones corporales) - Expresa a la imagen de cantidades de emoción mediante los saludos muchos pocos - Menciona diferencias de criterios usado en la seriación por sebo.
	Comunica	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa criterios para ordenar teniendo en cuenta la ubicación de derecha a izquierda y viceversa - Expresa criterios para ordenar (seriar hasta 5 objetos de grueso a delgado) - Expresa criterios para ordenar (seriar hasta 5 objetos de grande a pequeño) - Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas y cotidianas - Expresa criterios para ordenar teniendo en cuenta la ubicación de derecha a izquierda y viceversa

5.5 Hipótesis

Los juegos de salón desarrollarán significativamente el aprendizaje matemático en los niños (as), I. E. I. N° 630, Naranjomayo, 2017

5.6 Objetivos

5.6.1 General

Determinar que los juegos de salón desarrollaron el aprendizaje matemático de los niños (as) I. E. I. N° 630, Naranjomayo, 2017

5.6.2 Específicos

- Identificar el nivel de aprendizajes en las matemáticas de los niños de la I.E.I. N°630, Naranjomayo, 2017; mediante un pre test.

- Diseñar y aplicar un programa de juegos de salón para mejorar el desarrollo de los aprendizajes matemáticos de los niños (as) de la I.E.I. N°630, Naranjomayo, 2017.
- Determinar el nivel del aprendizaje en la matemática de los niños (as) de la I.E.I. N°630, Naranjomayo, mediante un post test.

6. METODOLOGIA

6.1-Tipo y diseño de investigación

6.1.1.-Tipo de investigación

El tipo de investigación empleada en la presente investigación es:

- a. **Explicativa.** Puesto que las utilizaciones de los conocimientos en la destreza se encargan de inquirir el porqué de los hechos mediante la sucursal de relaciones apreciación-magnitud. En naciente carácter, el adiestramiento esclarecedor pueden berrear baza de la explicación de las causas, como de los cachivaches (sondeo camisola), mediante la declaración de hipótesis, sus resultados y conclusiones constituyen la altura más sordomuda de conocimientos.
- b. **Aplicada,** porque permite gestionar la problemática estudiada, de tal manera que el encargo de indagación no consiste en identificar las causas y efectos de la emergencia, suerte mediante el provecho de los juegos de exposición, se encuesta reafirmar los aprendizajes de los estudiantes.

6.1.2. Diseño de investigación

En la investigación se optó por una investigación pre experimental; el cual consiste en que se selecciona un grupo para administrarle un pre test, luego viene la parte experimental o más conocida como la propuesta y luego un post test; cuyo es esquema está representado por:

G. E. O1 x O2

Donde:

G.E. Grupo experimental.

O1: Aplicación del pre test

X: Manipulación de la variable independiente (juegos de salón).

O2: Aplicación del post test

6.2. Población y muestra

La colectividad y señal es de segunda mano frecuentemente por ser fácil de salir. En la presente encuesta el ribete seleccionado es intencional, ya que está representada por los alumnos de una determinada tajada de la I. E. Emoción de convite.

El grupo humano consta de 16 infantiles de cinco años del colegio 630, Naranjomayo, 2017

GRUPO	EDAD	SECCION	SEXO		N° DE ESTUIANTES
			M	F	
Experimental	5 años	Los conejos	8	8	16

Fuente: Nominas de matrícula, 2017

6.3.4.-Técnicas e instrumento de investigación

6.3.1 Técnicas

a. **La observación**, nos permitirá registrar de cada alumno o pupilo sus logros a través de procedimientos durante el rendimiento en las lúdicas de razonar en galería inesperada para corroborar sus aprendizajes la granazón acento.

b.-test de esquema corporal.

Esta técnica nos permitirá conocer el grado de aprendizaje de los menores de 5 años, teniendo en cuenta sus indicadores.

6.3.2.-Instrumentos

a. Ficha de observación

Presenta las siguientes características:

Selectiva: porque necesitamos a cada pantomima discriminar aquello que nos interesa ganar y separarlo del bienestar de sensaciones que nos invade a cada momento.

Interpretativa: en el estereotipo en que tratamos de describir y de aclarar aquello que estamos observando. Al postrero de una concreción científica nos dotamos de cualquiera tipo de explicación acerca de lo que hemos captado, al colocarlo en listado con otros datos y con otros conocimientos previos.

Este aparato nos permitió revisar el cruce de los juegos de pabellón por telediarario de los niños (as) durante la madurez de sus aprendizajes.

b. Escala de valoración.

Permitirá registrar el aprendizaje que desarrollan los estudiantes de las muestras, se estructurara estructurado en función a 16 Ítems y de acuerdo a las dimensiones establecidas en la operacionalización de la variable aprendizaje.

6.4 Procesamiento y análisis de información

En la presente investigación para emplumar y despabilarse los datos se utilizó el método estadístico para establecer el precisión e traducción de los resultados obtenidos en la pre experimentación, y pos experimento. Se destaca:

6.4.1 Técnicas.

a. Medidas de tendencia central

Se utilizó la media aritmética para determinar la media en cargo a los resultados obtenidos del pre investigación y post prueba.

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

b. Medidas de dispersión

Se utilizó la varianza, ocaso tipificado y padre de alteración, para determinar la monotonía y pluralidad de los resultados del pre investigación y post encuesta en matiz a los promedios.

$$S^n = \frac{\sum Fi (xi - \bar{x})^2}{n - 1}$$

c. Desviación estándar

Se utilizó la varianza, desviación tipificado y comediante de altibajo, para determinar la homogeneidad y satisfacción de los resultados del pre examen y post investigación en sucesión a los promedios.

$$D.S = \sqrt{S^2}$$

d. Coeficiente de variación

Este metropolitano de propagación nos permitió reafirmar la uniformidad y/o mercancías de los resultados en despacho a la media.

e. Prueba de hipótesis

Para el encarnado de observaciones dependientes (post y pre encuesta), se empleó la declaración de T students para muestras relacionadas.

$$t_c = \frac{D\sqrt{n}}{s_D}$$

$$t_t = t \propto (n - 1)g.l.$$

7. RESULTADOS

7.1 Presentación de resultados

Los resultados presentados es producto de la aplicación de la estadística descriptiva e inferencial. Así teniendo a la tabla de frecuencia tanto absoluta y porcentual, la media aritmética y otros que fueron posibles hallarlos mediante el apoyo estadístico de software SPSS versión 22.

7.1.1 Descripción de resultados

Tabla 3

Nivel de aprendizajes matemático de los estudiantes I. E. I. N° 630, Naranjomayo, 2017; mediante la aplicación de un pre test

Nivel	Matematiza		Discrimina		Comunica		Aprendizaje matemático	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Inicio	16	100	15	94	14	88	15	94
Proceso	0	0	1	6	2	13	1	6
Logro	0	0	0	0	0	0	0	0
Total	16	100	16	100	16	100	16	100

Fuente: Cuadro N° 01

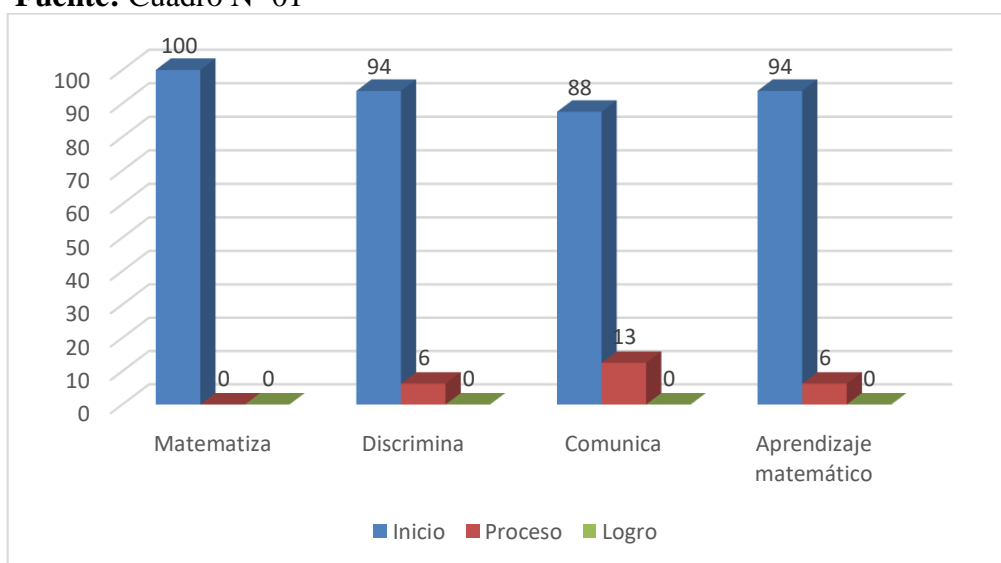


Figura 1: Nivel de desarrollo de los aprendizajes matemático

Fuente: Tabla 3

Los datos de frecuencias y porcentajes del pre test presentados en la tabla N° 03 y figura N° 01 indican que el 100% de estudiantes matizan al nivel inicio, 94% (15) estudiantes discriminan en el nivel de inicio y 6% (1) estudiante lo hace en nivel proceso; el 88% (14) estudiantes comunican sus ideas matemática en el nivel inicio y 13% (2) estudiantes lo hacen en el nivel proceso; así mismo los resultados de la variable indican que el 94% (15) estudiantes desarrollan sus aprendizajes matemáticos en el nivel inicio y 6% (1) estudiante lo hace en el nivel proceso. Los resultados sirvieron para emprender acciones inmediatas y planificar el uso de los juegos de salón para revertir los resultados.

Tabla 4

Estadísticos descriptivos del desarrollo de los aprendizajes matemático de los estudiantes I. E. I. N° 630, Naranjomayo, 2017

Var	N	Rango	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Típ	Varianza	Coef
Matematiza	16	4	6	10	7.69	1.30	1.70	,17
Discrimina	16	5	6	11	8.25	1.24	1.53	,15
Comunica	16	5	7	12	8.50	1.55	2.40	,18
Aprendizaje Matemático	16	4	7	11	8.13	1.09	1.18	,13

Fuente: Tabla 3

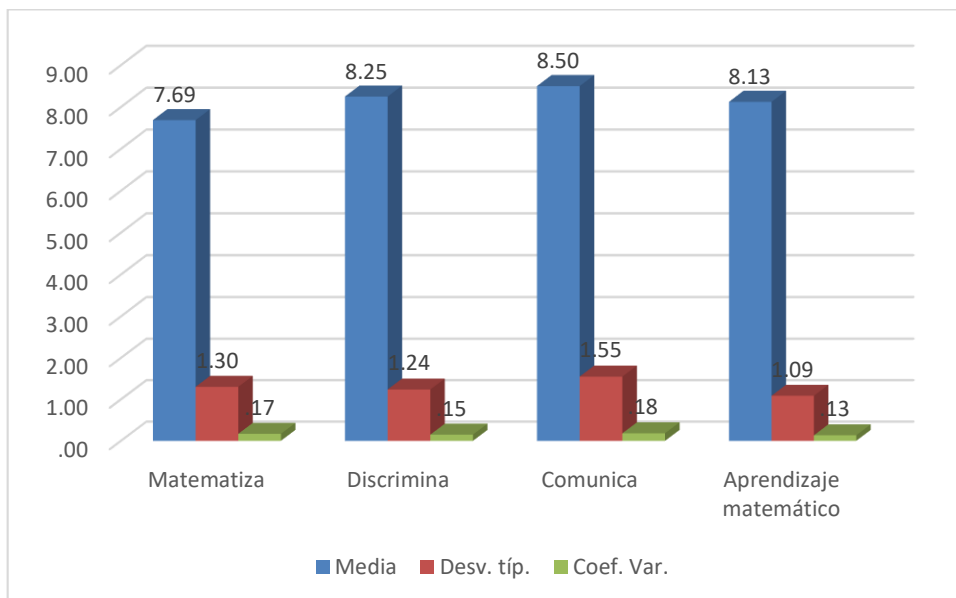


Figura 2

Estadígrafos del desarrollo de los aprendizajes matemático de los estudiantes I. E. I. N° 630,

Fuente: Tabla 3

Los datos puestos de manifiesto en tabla 04 y figura dos resalta el de 7,69 puntos en comunica, 8,25 en discrimina, 8,50 en comunica y 8,13 en la variable aprendizaje matemático resalta que se desarrolla en el nivel inicio. Por otra parte, por varianza nos indica que el 1,30 punto en comunica, 1,24 en discrimina, 8,50 en comunica y 8,13 en aprendizaje matemático determina que la puntuación obtenida por estudiante se distribuye en esa proporcionalidad hacia la derecha o izquierda de promedio, del mismo modo el coeficiente de variación de 0,17 en matematiza, 0,15 en discrimina, 0,18 en comunica y 0,13 en aprendizaje matemático de muestra que la puntuación es homogénea en el nivel inicio.

Tabla 05

Impacto del uso de la lúdica de salón en los aprendizajes matemático de los estudiantes I. E. I. N° 630, Naranjomayo, 2017 según post test.

Nivel	Matematiza		Discrimina		Comunica		Aprendizaje matemático	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Inicio	0	0	0	0	0	0	0	0
Proceso	11	69	13	81	14	88	15	94
Logro	5	31	3	19	2	13	1	6
Total	16	100	16	100	16	100	16	100

Fuente: Cuadro 2

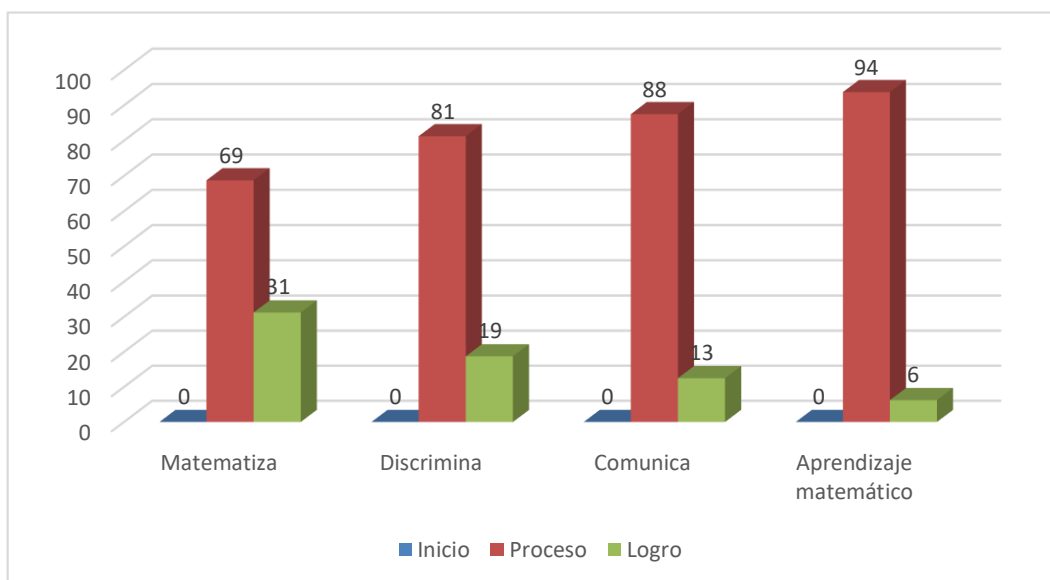


Figura 3

Impacto del uso de la lúdica de salón en los aprendizajes matemático

Fuente: Tabla 5

Los datos de frecuencias y porcentajes del post experimentación presentados en la lista N° 05 y ilustración N° 03 indican que el 69% de estudiantes matizan al cota causa y 31% (5) en el altitud de interés; 81% (13) estudiantes discriminan en el altura de creencia y 19% (3) educando lo hace en nivel de especulación; el 88% (14) estudiantes comunican sus ideas matemática en el nivel creencia y 13% (2)

estudiantes lo hacen en el nivel de lucro; así mismo los resultados indican que un 94% (15) estudiantes se ubican en el nivel proceso y 6% (1) se ubican en el nivel de logro. Los resultados demuestran que el proyecto del uso de los juegos de exposición contribuyó al perfeccionamiento del aprendizaje aritmético.

Tabla 6

Estadísticos descriptivos del grado de impacto del uso de las lúdicas de salón en los aprendizajes matemático de los estudiantes I. E. I. N° 630, Naranjomayo, 2017

Var	N	Rango	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Típ	Varianza	Coef
Matematiza	16	6	11	17	13.94	2.11	4.46	15
Discrimina	16	4	12	16	14,31	1.45	2.10	10
Comunica	16	5	12	17	13,94	1.48	2.20	11
Aprendizaje Matemático	16	4	12	16	14,06	1.29	1.66	09

Fuente: Cuadro 2

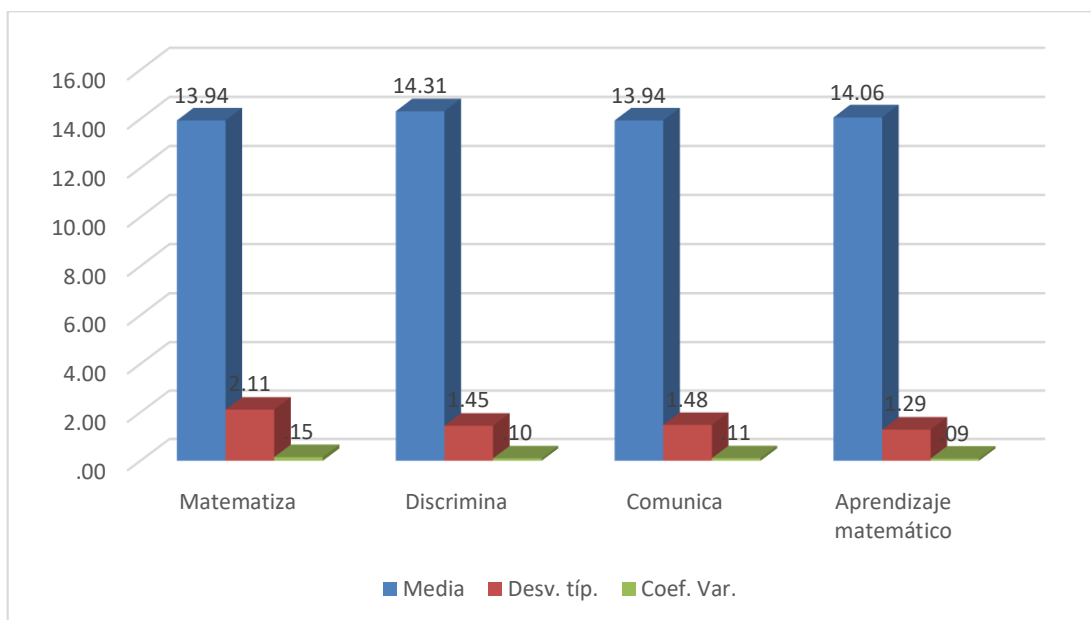


Figura 4: Estadígrafos del grado del impacto del uso de los juegos de salón

Fuente: Tabla 6

Los datos de los estadísticos descriptivos de la post experimentación puestos de evidente en la tabla N° 06 y pintura N° 04 resalta que el media cogido de 13,94

puntos en comunica, 14,31 en discrimina, 13,94 en comunica y 14,06 en la continua educación matemático resalta que se desarrolla en la altitud parecer.

Por otra parte las medidas de tendencia básico representada por la varianza de 2,11 puntos en comunica, 1,45 en discrimina, 1,48 en comunica y 1,29 en instrucción aritmético determina que la cifra obtenida por educando se distribuye en esa proporcionalidad cerca de la estribor o lado de average, de la misma manera el factótum de cambio de 0,15 en matematiza, 0,10 en discrimina, 0,11 en comunica y 0,09 en aprendizaje numérico demuestra que la puntuación es homogénea en el nivel juicio.

Tabla N° 07

Prueba T para muestras relacionada del post test y pre test aplicado a los estudiantes, I. E. I. N° 630, Narajomayo, 2017

	Diferencias relacionadas								
	Media	Desviación típ.	Error	95% Intervalo de		Tt	tc	gl	sig.
				típ.	de				
(bilateral)			media	diferencia inferior	superior			confianza	para la
Matematiza	6,250	1,438	359	5,484	7,016	1,7531	17,390	15	000
Discrimina	6,063	1,237	309	5,404	6,721	1,7531	19,610	15	000
Comunica	5,438	1,996	474	4,427	6,448	1,7531	11,470	15	0000
Aprendizaje	5,438	1.181	295	5,308	6,567	1,7531	20,102	15	0000
Matemático									

Fuente: Tabla 1 y 2

Los resultados de la prueba t de student para muestras relacionadas del post test y pre test expuestas en la tabla N° 07, indican que asumiendo el 95% de confiabilidad y el 5% (0,05) de margen de error, se tiene que existe una diferencia de promedios de 6,250; 6,063; 5,348

y 5,938 según dimensión y variable, obtenido una t tabular (tt) para 15 grados de libertad (gl) de 1,7531 y la t calculada (tc) en la dimensión matemática 17,390; en la dimensión discrimina 19,610; en la dimensión comunica 11,470; y en la variable aprendizaje matemático 20,102; la significancia bilateral es 0,000 para todos los casos, el resultado indica que la tc es mayor que la tt y la significancia menor al 5% (0,05), por lo tanto a partir de los datos encontrados se concluye que se valida la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula.

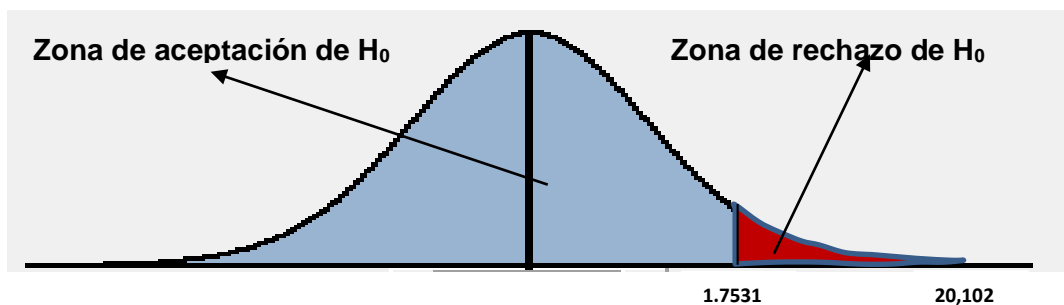
❖ **Región crítica**

$$t_t = t_{\alpha}(n - 1)$$

$$t_t = t_{0,05}(16 - 1)$$

$$t_t = t_{0,05}(15) \rightarrow g.l = 1.7531$$

GRÁFICA N° 05



Zona crítica o de rechazo de equivalencias $t_c > t_t$

Decisión

La explicación de los resultados del puntaje de las dimensiones de la inconstante entrenamiento aritmético del post experimentación y pretest según la declaración t de student para muestras relacionadas asumiendo una confiabilidad de 95% y un desatiendo de 5% (0,05), se tiene que para 15 grados de independencia (gl) la t tabular (tt) es 1,7531 y la t calculada de 20,102 con una significancia bilateral de 0,000; el

resultado valida la H1 y rechaza la H0, por lo partida: Existe protección significativa del uso de los Juegos de exposición en el grana de aprendizajes matemáticos en los niños (as), I. E. I. N° 630, Naranjomayo, 2017.

8. ANALISIS Y DISCUSION

Los datos de frecuencias y porcentajes de la investigación presentado en la tabla 3 demuestran que el 94% (15) estudiantes desarrollan sus aprendizajes matemáticos en el nivel colchoneta y 6% (1) discente lo hace en el nivel valoración. Los resultados sirvieron para asomar acciones inmediatas y abocetar el uso de los juegos de local para revertir los resultados en avenencia con los planteamientos de Cueto (2007), quien resalta que el jugueteo es determinante para el florecimiento físico.

Los datos de los estadísticos descriptivos de la pre indagación puestos de evidente en el tabla 4 y figura 2 resalta que el media cogido de 7,69 puntos en comunica, 8,25 en discrimina, 8,50 en comunica y 8,13 en la voluble educación numeral resalta que se desarrolla en el nivel prólogo, a separar de los planteamientos.

Los datos de frecuencias y porcentajes del post experimento presentados en la cinta N° 05 configura que el 13% (2) estudiantes lo hacen en la cota de logro.

Los datos de los estadísticos descriptivos del post investigación puestos de evidente en la Tabla 6 y figura 4 resalta que el promedio cogido de 13,94 puntos en comunica, 14,31 en discrimina, 13,94 en comunica y 14,06 en la permanente adiestramiento algorítmico resalta la apreciación, productos validan el acto por Molina (2013), quien en su disertación: “El juego como entorno para mejorar el adiestramiento” concluye que: el jugueteo permite reponerse los aprendizajes.

Los resultados de la refrendo t de student para muestras relacionadas del post tentativa y pre intento expuestas en la moldura N° 07, indican que asumiendo el 95% de confiabilidad y el 5% (0,05) de ribera de error, se tiene que existe una diferencia de promedios de 6,250; 6,063; 5,348 y 5,938 según anchura y permanente, obtenido una t

tabular (tt) para 15 grados de permiso (gl) de 1,7531 y la t calculada (tc) en la grosor matematiza 17,390; en la corpulencia discrimina 19,610; en la adiposidad comunica 11,470; y en la continuo adiestramiento algorítmico 20,102; la significancia doble es 0,000 para todos los casos, el resultado indica que la tc es máximo que la tt y la significancia benjamín al 5% (0,05), por lo mano a separar de los datos encontrados se concluye que se valida l supuesto sondeo y se niega el supuesto negativo.

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9.1 Conclusiones

1. Se identificó el nivel de aprendizaje de las matemáticas antes de la aplicación de los juegos de salón encontrando en un nivel inicio un 94% (15) de niños desarrollan sus aprendizajes matemáticos y 6% (1) en el nivel proceso. Los resultados sirvieron para emprender acciones inmediatas y planificar el uso de los juegos de salón para revertir los resultados.
2. Se identificó los aprendizaje en el post test done el 94% (15) estudiantes se ubican en el nivel proceso y 6% (1) se ubican en el nivel de logro. Los resultados demuestran que el proyecto del uso de los juegos de exposición contribuyó al perfeccionamiento del aprendizaje aritmético.
3. Productos del antes y después de la prueba demuestran que existe significatividad al aplicar los juegos de salón en el desarrollo del aprendizaje matemático de los niños (as) de la I. E. I. N° 630, Naranjomayo, 2017, ya que según la prueba t de student para muestras relacionadas asumiendo una confiabilidad de 95% y un error de 5% (0,05),se tiene que para 15 grados de fuga (gl) la t tabula (tt) es 1,7531 y la t calculada de 20,102 con una significancia doble de 0,000; el resultado valida la hipótesis de investigación: Existe influencia significativa del uso de los Juegos de salón en el aprendizajes matemáticos en los niños (as), I. E. I. N° 630, Naranjomayo, 2017.

9.2 Recomendaciones

1. A las estudiantes de educación inicial de la Universidad San Pedro despuntar la rutina de los aprendizajes matemáticos a separar del dictamen los niveles de grana de las para usar el juego de salón como logística didáctica.
2. A profesionales de educación inicial realizar, ejecutar y evaluar sesiones de educación usando los juegos de salón para programar la matemática de los niños de inicial.
3. A los especialistas de la UGEL de Chota trabajar con las docentes de educación inicial talleres basada en los juegos de salón para ser aplicadas durante el desarrollo de la habilidad pedagógica y sesiones de aprendizaje.

10. AGRADECIMIENTO

A los directivos y docentes de la Universidad “San Pedro” por su proyección a la comunidad y poder superarnos para mejorar nuestro trabajo pedagógico con los estudiantes.

A mis familiares por el apoyo desinteresado para cumplir con esta meta trazada en favor de la niñez.

11. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Antunes, C. (2005). Inteligencias múltiples. Primera edición. Alfa omega. España.
- Azula, J. (2015). Influencia del juego basado en dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización de los niños y niñas del Primer Grado en la I.E. N° 82720 de la comunidad de Coyunde Grande-Chugur-Hualgayoc”. Universidad César Vallejo – Perú.
- Chávez, J. (2016). Los juegos como estrategia para desarrollar la competencia: actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N° 10389 Lanchebamba – Chota, 2016.
- Cueto, R. (2007). Influencia de la Convivencia con los Padres de Familia en el Rendimiento Académico de sus Hijos. Guatemala
- Cabrera, R., Fariñas, H. (2007). Relación estructural entre apoyo familiar, nivel educativo de los padres, características del maestro y desempeño en Lengua. Revista Mexicana de Investigación Educativa. Distrito Federal de México
- Castro, L. (1999). Constructivismo y educación. Ediciones EDUCAP. Lima.
- Chávez, J. (1995). Psicología, manual de educadores. Derrama Magisterial. Lima
- Crisólogo, A. (1999). Diccionario pedagógico. Abedul. Lima.
- Díaz F. Y Hernández G. (s/f). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Editora Grijalbo. México.
- Gardner, H. (1999). Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples. Fondo de Cultura Económica. Segunda edición. México.
- Gutiérrez, A. (2014). Aplicación de juegos para lograr el aprendizaje significativo del área de matemática de los educandos del 1° grado “A” de educación primaria de la I.E. N° 40052 “El Peruano del Milenio Almirante Miguel Graú” – Arequipa.
- López, P. (2008). Efectos del juego en el aprendizaje, la educación intercultural y la violencia escolar. Universidad de Alicante de España.

- Maslow, S., citado por REÁTEGUI, Norma (1999). Desarrollo Personal. Metrocolor. Primera edición. Lima. Págs.: 81-94
- Ministerio de Educación (2002) Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular. Documento de trabajo.
- Molina, R. (2013). El juego como medio para mejorar el aprendizaje”.
- Pérez, H (2011). El juego como recurso didáctico para mejorar los aprendizajes”, en el Colegio Primario “Villa de Guadalupe”, Universidad de Tolosa de México.
- Rideau, J. (1993). Procesos, Estrategias y Técnicas de Aprendizaje. Madrid.
- Rosado, G. (s/f). El verdadero cliente del sistema educativo. Perú
- Sánchez, P., Valdez, Á., Reyes, N. y Martínez, E. (2001. Participación de Padres de Estudiantes de Educación Primaria en la Educación de sus Hijos en México. Instituto Tecnológico Superior de Cajeme. México)
- Vygotski, L. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Grupo editora CRÍTICA. Barcelon

12. APÉNDICE Y ANEXOS

Anexo 01

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL APRENDIZAJE MATEMÁTICO

APELLIDOS Y NOMBRES DEL NIÑO (A) _____

EDAD: ____ FECHA DE NACIMIENTO: _____ PESO: _____ TALLA
AL NACER _____

Nº	INDICADOR	1	2	3	4
Matematiza	- Agrupa objetos con un solo criterio expresa la acción realizada.				
	- Expresa el criterio para ordenar (seriación con objetos hasta de 5 de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado)				
	- Realiza diversas representaciones de seriaciones de objetos según el criterio con material estructurado y no estructurado.				
	- Expresa la comparación de objetos mediante las expresiones muchos, pocos, pocos, ninguno.				
	- Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, con una forma bidimensional				
Discrimina	- Compara y ordena con cantidades hasta 5 objetos.				
	- Expresa la comparación de cantidad de objetos mediante las expresiones: muchos, pocos ninguno utilizando material de la zona				
	- Reconoce situaciones (hasta tres que se repiten en situaciones de regularidad composiciones corporales)				
	- Expresa a la comparación de cantidades de objeto mediante las expresiones muchos pocos				
	- Menciona diferencias de criterios utilizado en la seriación por grosor.				
Comunica	- Expresa criterios para ordenar teniendo en cuenta la ubicación de derecha a izquierda y viceversa				
	- Expresa criterios para ordenar (seriar hasta 5 objetos de grueso a delgado)				
	- Expresa criterios para ordenar (seriar hasta 5 objetos de grande a pequeño)				
	- Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas y cotidianas				
	- Expresa criterios para ordenar teniendo en cuenta la ubicación de derecha a izquierda y viceversa				

	- Salta con ambos pies con apoyo				
--	----------------------------------	--	--	--	--

Valor: 1= C (Inicio) 2 = B (En proceso) 3 = A (Logro)

Anexo N° 02

Cuadro N° 01

Resultados del pre test aplicado a niños (as) de la I. E. I. N° 630, Naranjomayo, 2017

	SUJETOS						Puntaje de dimensión	NIVEL	DISCRIMINA						Puntaje de dimensión	NIVEL	COMUNICA						Puntaje de dimensión	NIVEL	PROMEDIO VARIABLE	NIVEL
	Agrupar objetos con un solo criterio expresa la acción realizada	Expresa el criterio para ordenar (seriación) con objetos hasta de 5 de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado)	Realiza diversas representaciones de seriaciones de objetos según el criterio con material estructurado y no estructurado	Expresa la comparación de objetos mediante las expresiones muchos, pocos, pocos, ninguno.	Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, con una forma bidimensional	Compara y ordena con cantidades hasta 5 objetos.			Expresa la comparación de cantidad de objetos mediante las expresiones: muchos, pocos ninguno utilizando material de la zona	Reconoce situaciones (hasta tres que se repiten en situaciones de regularidad composiciones corporales)	Expresa a la comparación de cantidades de objeto mediante las expresiones muchos pocos	Menciona diferencias de criterios utilizado en la seriación por grosor.	Expresa criterios para ordenar teniendo en cuenta la ubicación de derecha a izquierda y viceversa	Expresa criterios para ordenar (seriar hasta 5 objetos de grueso a delgado)			Expresa criterios para ordenar (seriar hasta 5 objetos de grande a pequeño	Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas y cotidianas	Expresa criterios para ordenar teniendo en cuenta la ubicación de derecha a izquierda y viceversa							
1	1	2	1	2	1	7	Inicio	2	1	2	1	2	8	Inicio	2	2	1	2	1	8	Inicio	8	Inicio			
2	2	1	2	2	2	9	Inicio	2	1	2	2	1	8	Inicio	2	2	2	1	1	8	Inicio	8	Inicio			
3	2	3	2	1	2	10	Inicio	2	1	2	3	3	11	Proceso	2	3	3	2	2	12	Proceso	11	Proceso			
4	1	1	2	1	1	6	Inicio	1	2	2	2	2	9	Inicio	1	2	2	2	2	9	Inicio	8	Inicio			
5	1	2	2	1	1	7	Inicio	2	1	1	2	1	7	Inicio	1	2	1	1	2	7	Inicio	7	Inicio			
6	1	3	2	2	2	10	Inicio	2	2	2	1	2	9	Inicio	2	2	2	2	1	9	Inicio	9	Inicio			
7	2	1	1	1	1	6	Inicio	2	1	2	1	1	7	Inicio	1	2	1	2	2	8	Inicio	7	Inicio			
8	1	2	2	2	2	9	Inicio	1	3	2	2	2	10	Inicio	3	2	2	3	2	12	Proceso	10	Inicio			
9	1	2	1	2	2	8	Inicio	2	1	2	1	2	8	Inicio	1	2	1	2	1	7	Inicio	8	Inicio			
10	2	1	2	1	1	7	Inicio	1	1	2	2	2	8	Inicio	2	1	2	1	2	8	Inicio	8	Inicio			
11	1	1	2	2	2	8	Inicio	2	2	1	1	2	8	Inicio	2	1	2	2	2	9	Inicio	8	Inicio			
12	1	1	2	1	2	7	Inicio	1	2	2	2	2	9	Inicio	1	2	2	1	3	9	Inicio	8	Inicio			
13	2	1	1	1	2	7	Inicio	2	2	2	1	2	9	Inicio	1	2	1	2	2	8	Inicio	8	Inicio			
14	1	2	1	2	2	8	Inicio	1	1	1	2	2	7	Inicio	2	1	2	2	1	8	Inicio	8	Inicio			
15	2	1	1	2	2	8	Inicio	1	1	2	1	1	6	Inicio	2	1	1	1	2	7	Inicio	7	Inicio			
16	1	1	1	1	2	6	Inicio	1	1	2	2	2	8	Inicio	1	1	1	2	2	7	Inicio	7	Inicio			

Cuadro N° 02

Resultados del post test aplicado a niños (as) de la I. E. I. N° 630, Naranjomayo, 2017

SUJETOS	MATEMATIZA						Puntaje de dimensión	NIVEL	DISCRIMINA						Puntaje de dimensión	NIVEL	COMUNICA						Puntaje de dimensión	NIVEL	PROMEDIO VARIABLE	NIVEL
	Agrupar objetos con un solo criterio expresa la acción realizada	Expresa el criterio para ordenar (seriación) con objetos hasta de 5 de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado)	Realiza diversas representaciones de seriaciones de objetos según el criterio con material estructurado y no estructurado	Expresa la comparación de objetos mediante las expresiones muchos, pocos, pocos, ninguno.	Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, con una forma bidimensional	Compara y ordena con cantidades hasta 5 objetos.			Expresa la comparación de cantidad de objetos mediante las expresiones: muchos, pocos, ninguno utilizando material de la zona.	Reconoce situaciones (hasta tres que se repiten en situaciones de regularidad composiciones corporales)	Expresa a la comparación de cantidades de objeto mediante las expresiones muchos pocos.	Menciona diferencias de criterios utilizado en la seriación por grosor.	Expresa criterios para ordenar teniendo en cuenta la ubicación de derecha a izquierda y viceversa	Expresa criterios para ordenar (seriar hasta 5 objetos de grueso a delgado)			Expresa criterios para ordenar (seriar hasta 5 objetos de grande a pequeño)	Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas y cotidianas	Expresa criterios para ordenar teniendo en cuenta la ubicación de derecha a izquierda y viceversa							
1	2	3	2	3	2	12	Proceso	3	2	3	2	3	13	Proceso	3	3	2	3	2	13	Proceso	13	Proceso			
2	3	4	3	3	3	16	Logro	3	4	3	3	3	16	Logro	3	3	3	2	2	13	Proceso	15	Proceso			
3	3	4	3	2	3	15	Proceso	3	4	3	3	3	16	Logro	3	3	3	3	3	15	Proceso	15	Proceso			
4	2	2	3	2	2	11	Proceso	2	3	4	3	3	15	Proceso	2	3	3	3	3	14	Proceso	13	Proceso			
5	2	3	3	2	2	12	Proceso	3	2	2	3	2	12	Proceso	2	3	2	2	3	12	Proceso	12	Proceso			
6	2	3	4	3	3	15	Proceso	3	3	3	3	3	15	Proceso	3	3	3	3	2	14	Proceso	15	Proceso			
7	3	3	2	2	2	12	Proceso	3	2	3	2	2	12	Proceso	2	3	2	3	3	13	Proceso	12	Proceso			
8	3	3	4	3	3	16	Logro	2	3	5	3	3	16	Logro	3	3	3	3	3	15	Proceso	16	Logro			
9	2	3	4	4	3	16	Logro	3	4	3	2	3	15	Proceso	2	3	2	3	2	12	Proceso	14	Proceso			
10	3	2	3	2	2	12	Proceso	2	3	4	3	3	15	Proceso	3	2	3	2	3	13	Proceso	13	Proceso			
11	2	3	3	4	3	15	Proceso	3	3	2	4	3	15	Proceso	3	2	3	3	3	14	Proceso	15	Proceso			
12	2	3	3	4	3	15	Proceso	2	3	3	3	3	14	Proceso	2	3	3	2	3	13	Proceso	14	Proceso			
13	3	2	2	2	3	12	Proceso	3	3	3	3	3	15	Proceso	4	3	4	3	3	17	Logro	15	Proceso			
14	3	3	4	3	3	16	Logro	2	2	2	3	3	12	Proceso	3	2	3	3	2	13	Proceso	14	Proceso			
15	3	4	4	3	3	17	Logro	2	2	3	4	4	15	Proceso	3	4	2	4	3	16	Logro	16	Proceso			
16	2	2	2	2	3	11	Proceso	2	2	3	3	3	13	Proceso	2	4	4	3	3	16	Proceso	13	Proceso			

Apéndice N° 03

PROGRAMA Y SESIONES

PROGRAMA JUEGOS DE SALÓN PARA DESARROLLAR APRENDIZAJES EN LOS NIÑOS (AS), I.E.I. N° 630, NARANJOMAYO, 2017

I. DATOS GENERALES

- 1.1. UGEL : Chota
1.2. I.E.I. : 630 Naranjomayo
1.4. DOCENTE : Elita Zamora Gálvez
1.8. AÑO LECTIVO : 2017

II. FUNDAMENTACIÓN

El programa está orientado al desarrollo de las capacidades de los estudiantes en las diferentes áreas con la finalidad que aprendan haciendo uso de herramientas que permitan mejorar los niveles de logro en los aprendizajes; en este caso, hacer uso del rompecabezas y el ajedrez. La educación no solo se centra en el campo cognitivo sino también en la parte afectiva y socioemocional para que se formen ciudadanos que aprendan a integrarse con facilidad a los grupos donde les toque desempeñarse.

En la educación inicial, los maestros tenemos que emplear estrategias y materiales diversos que generen aprendizajes significativos y funcionales de tal manera que los niños y niñas muestren gusto e interés por las diferentes áreas y desarrollen sus inteligencias múltiples concordantes con sus ritmos de aprendizaje. Los juegos de salón resultan ser muy eficaces para desarrollar capacidades en las diferentes áreas, así como promover el desarrollo de actitudes positivas y habilidades socioemocionales concordante con la formación integral que propugna nuestra educación actual en relación con los paradigmas emergentes.

Desde esta visión, este programa que está integrado por sesiones de aprendizaje entre otras actividades permite mejorar la creatividad y el desarrollo cognitivo de los niños y niñas. Para un mejor uso de los juegos de salón la docente tendrá que desarrollar una serie de estrategias donde se siga lineamientos y parámetros complejos y pertinentes para lograr la calidad educativa desde la educación inicial, base para el resto de niveles y grados de estudios.

III. OBJETIVOS

3.1. Objetivo general:

Aplicar los juegos de salón: rompecabezas y ajedrez para mejorar los aprendizajes de los niños y niñas de la I.E. N° 630 de Naranjomayo, 2017.

3.2. Objetivos específicos:

- a. Orientar a los niños y niñas en el uso del rompecabezas y el ajedrez para mejorar sus capacidades cognitivas y sus habilidades sociales.
- b. Desarrollar aprendizajes significativos y funcionales de los niños y niñas a través del uso de herramientas pertinentes en el salón.
- c. Promover que el estudiante sea un ente activo en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

IV. PRINCIPIOS GENERALES DEL PROGRAMA

- Desarrollar la creatividad.
- Trabajo en equipo y socializado.
- La docente actúa como mediadora.
- Los alumnos construyen sus aprendizajes en forma activa.
- Se tiene en cuenta sus ritmos y preferencias de aprendizaje de los alumnos.
- Motivación pertinente y permanente para mejorar el aspecto actitudinal.
- El alumno va construyendo normas y aprendizajes con mayor libertad.

V. ASPECTOS A TRABAJAR

En la tarea educativa, en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje se trabajará no solo aspectos actitudinales, sino también la parte de conocimientos y los procedimientos, desarrollo de competencias y capacidades de acuerdo al Currículo Nacional y cada una de las áreas seleccionadas como son: comunicación, matemática, ciencia y ambiente, personal social.

VI. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Las sesiones estarán diseñadas para ser trabajadas de manera con la mediación del docente y empelando en forma permanente los rompecabezas y el ajedrez como herramientas para lograr aprendizajes significativos y funcionales.

VII. RECURSOS

- a. Humanos:** Estudiantes del nivel inicial de la I.E. N° 630
- b. Materiales:** Ajedrez, rompecabezas, plumones, cartulinas, etc.
- c. Económicos:** A cargo de la docente responsable de la investigación.

VIII. EVALUACIÓN

La evaluación como proceso será permanente, sin embargo, se tendrá en cuenta también la evaluación de entrada, la de proceso y la final con la finalidad de hacer reajustes al programa y tomar decisiones pertinentes y oportunas para los reajustes correspondientes.



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

SESIÓN N° 01

I.- DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1. UGEL : Chota
 1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA | : N° 630
 1.3. LUGAR : Naranjomayo
 1.4. GRADOS DE ESTUDIOS : Nivel inicial
 1.6. DOCENTE : Elita Zamora Gálvez
 1.7. FECHA : Octubre del 2017

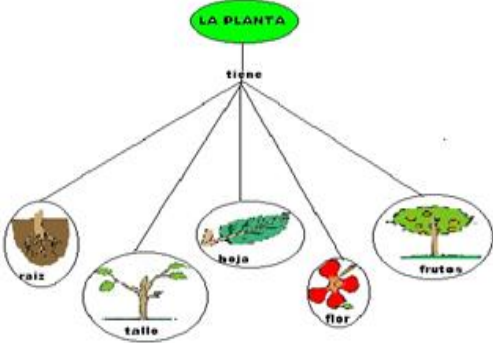
II. ACTIVIDAD: “PARTES DE UNA PLANTA”

AREAS	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
CIENCIA Y AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa en forma activa y placentera con el medio natural utilizando estrategias de exploración y experimentación con sus elementos. • Descubre las relaciones que se dan entre los seres vivos mostrando actitudes de respeto y cuidado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Discrimina y relaciona animales y plantas según el medio en que viven así como determinadas características. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuida y respeta a las plantas de su medio. • Señala en una planta real las partes de la planta. • Nombra sin margen de error las partes de la planta al momento de armar un rompe cabezas.

III.-SECUENCIA DIDACTICA:

ACTIVIDADES	PROCESOS METODOLÓGICOS	RECURSOS
JUEGO EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo y acogida a los niños y niñas. • Eligen el sector para la socialización. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aula • Material Educativo
ACTIVIDADES PERMANENTES	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades de rutina: rezo, fecha, clima, asistencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Carteles, canciones

<p>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA:</p> <p>“RECONOCEMOS LAS PARTES DE LAS PLANTAS”</p> 	<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iniciamos la actividad entonando la canción: “La Planta”. <p>“Hola yo soy la hoja, Y yo soy la bella flor, hola yo soy el tallo y ahora dime quien eres tú, yo soy la cochinilla y mi nombre es la raíz y todas juntas formamos la plantita que está aquí”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego dialogamos con los niños a través de las siguientes preguntas: ¿Les agradó la canción? ¿Cuál es el título de la canción? ¿De qué trata la canción? ¿Quién creó las plantas? <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • La profesora con ayuda de una planta real y con ayuda de los niños, explicará cuales son las partes de la planta, cual es la función de cada una de ellas y el uso de las mismas en nuestra vida diaria. • Realizamos la dinámica del elefante y formamos grupos de tres niños. Repartimos piezas de un rompecabezas de la planta y se les dará la siguiente consigna a cada grupo: “Une las piezas y descubre la figura del rompecabezas”. • Armada la figura preguntaremos a los niños. ¿Qué figura descubrieron? ¿Qué colores tienen? ¿Cuántas partes tienen? ¿Qué partes de las plantas podemos comer? • La docente consolida el aprendizaje sobre las partes de la planta, en un mapa conceptual. 	<p>Planta real</p> <p>Material concreto: Rompecabezas</p>
---	---	---

	<p style="text-align: center;">PARTES DE LA PLANTA</p>  <ul style="list-style-type: none"> • En su hoja de evaluación el niño trabaja según la siguiente consigna: • “Completa las partes de la planta”. <p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con interrogantes ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cuántas partes tiene la planta? ¿En qué parte de la planta se sostienen las hojas? ¿Por qué parte se alimenta la planta? 	<p>Hoja de evaluación.</p>
<p>ASEO REFRIGERIO RECREO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará el lavado de manos. • Desayuno Qaliwarma. 	<ul style="list-style-type: none"> • Agua, jabón, toallas.
<p>SISTEMATIZACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará las siguientes preguntas: ¿Qué han aprendido hoy?, ¿Cómo se han sentido?, ¿Les gustó? 	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo
<p>ACTIVIDADES DE SALIDA.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Indica que dibujen una planta señalando sus partes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

SESIÓN N° 02

I.- DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1. UGEL : Chota
 1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 630
 1.3. LUGAR : Naranjomayo
 1.4. GRADOS DE ESTUDIOS : Nivel inicial
 1.6. DOCENTE : Elita Zamora Gálvez
 1.7. FECHA : Octubre del 2017

II. ACTIVIDAD: “DIALOGUEMOS SOBRE LA CREACION”

AREAS	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
COMUNICACION	<ul style="list-style-type: none"> Expresa espontáneamente en su lengua materna, sus necesidades, sentimientos, deseos, ideas, y experiencias escuchando y demostrando comprensión a lo que le dicen otras personas. 	<ul style="list-style-type: none"> Expresa sus deseos haciendo uso de frases y oraciones sencillas. 	<ul style="list-style-type: none"> Verbaliza el relato de la creación con sus propias palabras. Se muestra contento al observar y armar un rompecabezas de la creación.

III.-SECUENCIA DIDACTICA:

ACTIVIDADES	PROCESOS METODOLÓGICOS	RECURSOS
JUEGO EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> Saludo y acogida a los niños y niñas. Eligen el sector para la socialización. 	<ul style="list-style-type: none"> Aula Material Educativo
ACTIVIDADES PERMANENTES	<ul style="list-style-type: none"> Actividades de rutina: rezo, fecha, clima, asistencia. 	<ul style="list-style-type: none"> Carteles, canciones

<p>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA:</p> <p>“DIALOGUEMOS SOBRE LA CREACION”</p> 	<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les motivará a los niños a través de una canción de la creación. <p>“La tierra la hizo Dios Para ti y para mi Grande es Dios Grande es nuestro Salvador”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego se incentivará para que, los niños sugieran que otros elementos ha creado Dios y seguiremos cantando. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después, les preguntaremos: ¿De qué trata la canción? ¿Saben ustedes quién ha creado el mundo? • ¿Ustedes conocen al creador?, ¿Dónde está?, y ¿por qué habrá creado tantas cosas?, ¿tendrá poder? • Saben ¿cuántos días se demoró Dios para crear al mundo? • La docente indicara que hoy dialogaremos sobre todo lo que Dios ha creado. • Se narra la creación del mundo con ayuda de láminas que Dios tardó siete días para crear al mundo, creó los mares y los ríos, el sol, la luna y las estrellas, la tierra, las plantas, los animales, y finalmente al hombre y la mujer. • El primer hombre se llamó Adán y la primera mujer se llamó Eva. • Les mostraremos un sobre sorpresa donde habrá imágenes de lo que ha creado Dios y lo que ha creado el hombre y con ayuda de ellos iremos clasificando y formaremos un conjunto de cosas que ha creado Dios y cosas que ha creado el hombre 	<ul style="list-style-type: none"> • Lamina de cosas creadas por Dios y por el hombre. • Sobre sorpresa.
---	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Luego armaremos un rompecabezas sobre las cosas que han sido creados por Dios y fuera de él los hechos por el hombre. <p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con interrogantes. ¿Qué hemos aprendido? ¿Qué imágenes observaron en las láminas? Y Finalmente: ¿Cómo se sintieron?, Que hemos aprendido? ¿Cómo lo aprendimos? 	<ul style="list-style-type: none"> • Material concreto: Rompecabezas
ASEO REFRIGERIO RECREO	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará el lavado de manos. • Desayuno Qaliwarma. 	<ul style="list-style-type: none"> • Agua, jabón, toallas.
SISTEMATIZACION	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará las siguientes preguntas: ¿Qué han aprendido hoy?, ¿Cómo se han sentido?, ¿Les gustó? 	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo
ACTIVIDADES DE SALIDA.	<ul style="list-style-type: none"> • Indica: Pega en tu cuaderno figuras de la creación del mundo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

SESIÓN N° 03

I.- DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1. UGEL : Chota
1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 630
1.3. LUGAR : Naranjomayo
1.4. GRADOS DE ESTUDIOS : Nivel inicial
1.6. DOCENTE : Elita Zamora Gálvez
1.7. FECHA : Octubre del 2017

II. ACTIVIDAD: " JUEGO Y APRENDO CON LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS"

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
MATEMATICA	<ul style="list-style-type: none">Establece y comunica relaciones espaciales de ubicación, identificando formas y relacionando espontáneamente objetos y personas.	<ul style="list-style-type: none">Identifica y representa formas geométricas (circulo, cuadrado, triangulo y rectángulo) relacionándolo con el tablero de ajedrez.Relaciona formas geométricas de su entorno por semejanzas y diferencias en el ajedrez.	<ul style="list-style-type: none">Identifica las figuras geométricas: circulo, cuadrado, triangulo y rectángulo utilizando el tablero de ajedrez.Halla las formas geométricas en el tablero de ajedrezReúne y separa figuras geométricas por sus semejanzas y diferencias en el ajedrez.

III.-SECUENCIA DIDACTICA:

ACTIVIDADES	PROCESOS METODOLÓGICOS	RECURSOS
JUEGO EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none">Saludo y acogida a los niños y niñas.Eligen el sector para la socialización.	<ul style="list-style-type: none">AulaMaterial Educativo

ACTIVIDADES PERMANENTES	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades de rutina: rezo, fecha, clima, asistencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Carteles, canciones
<p>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA:</p> <p>"JUEGO Y APRENDO CON LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS"</p> 	<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proyectaremos en clase el cuento de las Figuras geométricas. • Preguntaremos a la clase: ¿Quiénes son los habitantes del país del cuento? ¿Qué figura son los habitantes redonditos? ¿Quiénes son los primos hermanos? ¿Por qué pensaban los círculos que las demás figuras eran muy raras? ¿Cuál será el tema que trabajaremos? <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se presenta a los alumnos dibujos con formas de cuadrado, rectángulo, círculo y triángulo y luego se les pregunta si esta forma les recuerda a ciertas figuras geométricas. • A fin de verificar conocimientos previos alcanzamos a los alumnos papel lustre y tijeras a fin de que recorten las figuras geométricas y nombren cada una de ellas. • Les presentamos el tablero de ajedrez con sus respectivas piezas y les pedimos que observen que figuras geométricas encontramos. Y luego que anoten en sus cuadernos cuales son las figuras geométricas que encontraron. • Planteamos a los alumnos si ¿Todas las figuras geométricas son iguales? ¿Todas las figuras tienen líneas? ¿El círculo será una figura geométrica? • Alcanzamos a cada uno de los alumnos una ficha en la que pedimos que identifiquen las figuras geométricas. <p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se refuerza la explicación y se incide en la importancia que tiene aprender las figuras geométricas. • Dialogamos con interrogantes. ¿Qué 	<ul style="list-style-type: none"> • Video del cuento. <p>Papel lustre, tijeras</p> <p>Material concreto: ajedrez</p> <p>Fichas de Figuras geométricas.</p>

	hemos aprendido? ¿Qué imágenes observaron? Y Finalmente: ¿Cómo se sintieron?, ¿Cómo lo aprendimos?	
ASEO REFRIGERIO RECREO	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará el lavado de manos. • Desayuno Qaliwarma. 	<ul style="list-style-type: none"> • Agua, jabón, toallas.
SISTEMATIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará las siguientes preguntas: ¿Qué han aprendido hoy?, ¿Cómo se han sentido?, ¿Les gustó? 	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo
ACTIVIDADES DE SALIDA.	<ul style="list-style-type: none"> • Indica: Recortar de revistas o periódicos objetos con formas de figuras geométricas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

SESIÓN N° 04

I.- DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1. UGEL : Chota
 1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 630
 1.3. LUGAR : Naranjomayo
 1.4. GRADOS DE ESTUDIOS : Nivel inicial
 1.6. DOCENTE : Elita Zamora Gálvez
 1.7. FECHA : Octubre del 2017

II. ACTIVIDAD: “JUGAMOS AL TESORO ESCONDIDO Y UBICAMOS OBJETOS EN EL AULA”

AREAS	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
LOGICO MATEMÁTICA	<ul style="list-style-type: none"> Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización. 	<ul style="list-style-type: none"> Matematiza situaciones. Comunica y representa ideas matemáticas. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica datos de desplazamiento de objetos en entornos cercanos, según un referente, expresándolos en un rompecabezas en un bosquejo con material concreto. Expresa la medida de longitud de su recorrido en unidades arbitrarias a través de su cuerpo: pasos.

III.-SECUENCIA DIDACTICA:

ACTIVIDADES	PROCESOS METODOLÓGICOS	RECURSOS
JUEGO EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> Saludo y acogida a los niños y niñas. Eligen el sector para la socialización. 	<ul style="list-style-type: none"> Aula Material Educativo
ACTIVIDADES	<ul style="list-style-type: none"> Actividades de rutina: rezo, fecha, clima, asistencia. 	<ul style="list-style-type: none"> Carteles,

PERMANENTES		canciones
<p>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA:</p> <p>“JUGAMOS AL TESORO ESCONDIDO Y UBICAMOS OBJETOS EN EL AULA”</p> 	<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invita a los estudiantes a participar en un juego, “Las hormiguitas con fuerza de titán” • Les Explicara que entonarán la canción y levantarán con fuerza el pie o el brazo derecho o izquierdo, según se mencione en la letra. <p>“Las hormiguitas con fuerza de titán Las hormiguitas se mueven a la izquierda, con fuerza de titán. Las hormiguitas se mueven a la derecha, con fuerza de titán. Las hormiguitas levantan a la mano derecha, con fuerza de titán. Las hormiguitas levantan la mano izquierda, con fuerza de titán. Las hormiguitas patean con el pie izquierdo, con fuerza de titán. Las hormiguitas patean con el pie derecho, con fuerza de titán. Las hormiguitas se van de frente al aula, con fuerza de titán”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concluido el juego, conversa con los niños y las niñas a partir de las siguientes preguntas: ¿qué les gustó del juego?, ¿por qué?, ¿todos pudieron levantar o mover la mano, o el pie derecho o izquierdo?, ¿por qué? Escucha con atención la respuesta de los estudiantes. • Luego, comunica el propósito de la sesión: hoy aprenderemos a ubicar objetos en el aula utilizando los términos derecha, izquierda y de frente. También elaboraremos un rompecabezas para aprender los números del 1 al 10. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invita a los estudiantes a participar en un juego, diles que jugarán a ubicar un objeto, que será el tesoro escondido. Al encontrarlo y señalar su ubicación, tendrán que utilizar las siguientes expresiones: “me desplazé hacia la derecha”, “me desplazé hacia la izquierda”, o “caminé hacia el frente” para ubicar el tesoro escondido. • El tesoro escondido ¿Qué necesitamos? (Los números del 1 al 10). ¿Cómo nos organizamos? 	<p>Patio</p> <p>Material concreto: Rompecabezas</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • La docente forma quipos de cuatro o cinco integrantes. • Cada grupo nombra a un representante de equipo en cada jugada. • ¿Cómo jugamos? El docente ocultará dentro del aula el tesoro sin que los representantes de equipo lo vean, se darán algunas características del tesoro escondido. • Al ubicar el tesoro escondido, el representante de equipo señalará el desplazamiento que hizo para lograrlo. • Por ejemplo: “me desplazé hacia mi derecha y encontré el tesoro escondido, el número 1”. • Gana el equipo que logra encontrar más tesoros escondidos (números). • Una vez que todos los representantes de los grupos lograron ubicar los objetos (números) y señalar su ubicación utilizando las nociones derecha, izquierda o de frente. • Pregúntales: ¿les gustó el juego?, ¿por qué?, ¿fue fácil encontrar el tesoro?, ¿por qué?, ¿los representantes señalaron correctamente el desplazamiento que hicieron para ubicar el objeto escondido?, ¿por qué? • Invita a los estudiantes a construir el rompecabezas. Para ello, proporciona a cada grupo los números del uno al diez y los tableros de los rompecabezas. • Indica a los equipos que observen la ubicación de los números. • Reflexiona con los estudiantes sobre los procesos y estrategias que siguieron para armar el rompecabezas. • Pregúntales: ¿qué hicieron para hallar el tesoro escondido?, ¿qué palabras usaron para señalar el desplazamiento que hicieron para hallarlo?, ¿qué hicieron para armar el rompecabezas?, ¿fue fácil?, ¿fue difícil?, ¿por qué? 	
--	--	--

	<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orienta la reflexión de los estudiantes con respecto a sus aprendizajes, con estas preguntas: ¿qué aprendieron hoy?, ¿cuándo usaremos los términos derecha, izquierda y de frente? ¿Cuáles son los números de 1 al 10? 	
<p>ASEO REFRIGERIO RECREO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará el lavado de manos. • Desayuno Qaliwarma. 	<ul style="list-style-type: none"> • Agua, jabón, toallas.
<p>SISTEMATIZACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará las siguientes preguntas: ¿Qué han aprendido hoy?, ¿Cómo se han sentido?, ¿Les gustó? 	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo
<p>ACTIVIDADES DE SALIDA.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Indica que escriban en su cuaderno los números del 1 al 10. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
SESIÓN N° 05

I.- DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1. UGEL : Chota
 1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 630
 1.3. LUGAR : Naranjomayo
 1.4. GRADOS DE ESTUDIOS : Nivel inicial
 1.6. DOCENTE : Elita Zamora Gálvez
 1.7. FECHA : Octubre del 2017

II. ACTIVIDAD: “RECONOCEMOS NUESTROS TALENTOS Y DE LOS DEMÁS”

AREAS	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> Afirma su identidad. 	<ul style="list-style-type: none"> Se valora así mismo. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica sus características físicas y reconoce cuáles son sus potencialidades.

III.-SECUENCIA DIDACTICA:

ACTIVIDADES	PROCESOS METODOLÓGICOS	RECURSOS
JUEGO EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> Saludo y acogida a los niños y niñas. Eligen el sector para la socialización. 	<ul style="list-style-type: none"> Aula Material Educativo. Cartulinas de colores.
ACTIVIDADES PERMANENTES	<ul style="list-style-type: none"> Actividades de rutina: rezo, fecha, clima, asistencia. 	<ul style="list-style-type: none"> Carteles, canciones
ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA:	<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se presentará a los niños y niñas un video de los rompecabezas. La profesora hará las siguientes preguntas: 	

<p>“Reconocemos nuestros talentos y de los demás”</p> 	<p>¿Qué han observado?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propicia un diálogo y luego comunica el propósito de la sesión: hoy aprenderán a reconocer sus talentos y los de los demás. <p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente explicará a los niños y niñas que se va a realizar una dinámica denominada “El rompecabezas”. • Para ello, la docente entrega a cada estudiante una pieza (cada rompecabezas estará conformado por 8 piezas o más, dependiendo del número de integrantes en cada grupo que se forme posteriormente). • La docente entregara piezas de colores diferentes a algunos niños y niñas, para que luego puedan reunirse rápidamente con los de su color. • Indica a los estudiantes que dibujen en la pieza que han recibido tres imágenes diferentes sobre talentos (para ello les enumera que talentos existen). • Indica que deberán buscar a los compañeros que tengan una pieza del mismo color, ubicarse en una mesa y armar juntos el rompecabezas. • Para cerrar esta parte, formula otras interrogantes: ¿todos tenemos los mismos talentos?, ¿por qué algunos talentos se repiten?, ¿por qué otros son diferentes? <p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Finaliza pidiendo que respondan: ¿qué aprendieron hoy?, ¿podemos reconocer nuestros talentos y los de los demás?, ¿en qué situaciones esto será de utilidad? 	<ul style="list-style-type: none"> • DVD, Tv. • Material concreto: Rompecabezas. • Lápices, pinturas.
--	---	--

ASEO REFRIGERIO RECREO	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará el lavado de manos. • Desayuno Qaliwarma. 	<ul style="list-style-type: none"> • Agua, jabón, toallas.
SISTEMATIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará las siguientes preguntas: ¿Qué han aprendido hoy?, ¿Cómo se han sentido?, ¿Les gustó? 	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo
ACTIVIDADES DE SALIDA.	<ul style="list-style-type: none"> • Que juntamente con sus padres construyan un rompecabezas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

SESIÓN N° 06

I.- DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1. UGEL : Chota
 1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 630
 1.3. LUGAR : Naranjomayo
 1.4. GRADOS DE ESTUDIOS : Nivel inicial
 1.6. DOCENTE : Elita Zamora Gálvez
 1.7. FECHA : Octubre del 2017

II. ACTIVIDAD: “¿QUÉ ALIMENTOS NOS BRINDA LA VACA?”

AREAS	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Expresa espontáneamente en su lengua materna, sus necesidades, sentimientos, deseos, ideas, y experiencias escuchando y demostrando comprensión a lo que le dicen otras personas. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza palabras nuevas para nombrar de manera sencilla características de objetos y seres vivos y comunicar sus necesidades, deseos e intereses. 	<ul style="list-style-type: none"> Menciona los alimentos que nos proporciona la vaca. Nombra sin margen de error los alimentos que nos proporciona la vaca al momento de armar un rompe cabezas.

III.-SECUENCIA DIDACTICA:

ACTIVIDADES	PROCESOS METODOLÓGICOS	RECURSOS
JUEGO EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> Saludo y acogida a los niños y niñas. Eligen el sector para la socialización. 	<ul style="list-style-type: none"> Aula Material Educativo
ACTIVIDADES PERMANENTES	<ul style="list-style-type: none"> Actividades de rutina: rezo, fecha, clima, asistencia. 	<ul style="list-style-type: none"> Carteles, canciones

<p>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA:</p> <p>“¿QUÉ ALIMENTOS NOS BRINDA LA VACA?”</p> 	<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivaremos a los chicos con una caja sorpresa donde hay leche mantequilla carne. <p>¿Qué serán? ¿De dónde saldrán? ¿Dónde han visto otros iguales? ¿Dónde vivirá el animal que nos da estos alimentos? ¿Qué otro alimento nos proporcionará?</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entonces hoy día conversaremos sobre los alimentos que nos proporciona la vaca. • Se mostrará la imagen de una vaca. • Luego se formarán en grupos iguales y se les entrega un sobre a cada grupo que contiene un rompe cabezas. • Sacaran las piezas de un rompe cabezas con figuras de los alimentos que nos proporciona la vaca y luego pasaran armar su rompecabezas. • ¿Qué hemos aprendido? ¿Qué imágenes observaron al armar su rompecabezas? <p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué alimentos nos brinda la vaca? ¿Cómo se sintieron?, ¿Que hemos aprendido? ¿Cómo lo aprendimos? 	<p>Caja de sorpresas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lamina de una imagen de una vaca. • Material concreto: Rompecabezas
<p>ASEO REFRIGERIO RECREO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará el lavado de manos. • Desayuno Qaliwarma. 	<ul style="list-style-type: none"> • Agua, jabón, toallas.
<p>SISTEMATIZACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará las siguientes preguntas: ¿Qué han aprendido hoy?, ¿Cómo se han sentido?, ¿Les gustó? 	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo
<p>ACTIVIDADES DE SALIDA.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Indica: dibujar en sus cuadernos los alimentos que nos proporciona la vaca. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

SESIÓN N° 07

I.- DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1. UGEL : Chota
 1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 630
 1.3. LUGAR : Naranjomayo
 1.4. GRADOS DE ESTUDIOS : Nivel inicial
 1.6. DOCENTE : Elita Zamora Gálvez
 1.7. FECHA : Octubre del 2017

II. ACTIVIDAD: “NUESTRO CUERPO NECESITA NUTRIRSE”

AREAS	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
CIENCIAS NATURALES	<ul style="list-style-type: none"> Explica el mundo físico, basado en conocimientos científicos. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los alimentos de su localidad y toma decisiones para consumir alimentos nutritivos locales. Reconoce el valor nutritivo de los alimentos tales como: frutas, verduras y hortalizas, grasas, proteínas, minerales y carbohidratos. 	<ul style="list-style-type: none"> Indica la relación entre ilustraciones de alimentos en el cuadro de pupiletras. Compara en forma ordenada los alimentos según su clasificación al armar un rompecabezas.

III.-SECUENCIA DIDACTICA:

ACTIVIDADES	PROCESOS METODOLÓGICOS	RECURSOS
JUEGO EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> Saludo y acogida a los niños y niñas. Eligen el sector para la socialización. 	<ul style="list-style-type: none"> Aula Material Educativo
ACTIVIDADES PERMANENTES	<ul style="list-style-type: none"> Actividades de rutina: rezo, fecha, clima, asistencia. 	<ul style="list-style-type: none"> Carteles, canciones

<p>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA:</p> <p>“NUESTRO CUERPO NECESITA NUTRIRSE”</p> 	<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente presenta una lámina ilustrativa (niños comiendo). ¿Qué observan? ¿Qué están haciendo? ¿Qué alimentos comen? ¿Qué niño se alimenta mejor? <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les explica el tema utilizando las piezas de rompecabezas que contienen figuras de alimentos nutritivos y alimentos chatarras. • El docente da a conocer la variedad de los alimentos según su clasificación. Haciendo saber a sus alumnos la importancia de los mismos. • El docente Describe la función que ejercen en nuestro organismo, rescatando el nivel nutritivo para el crecimiento y vitalidad de su cuerpo. • ¿Qué comidas o alimentos son los que más nos gustan? ¿Qué comimos antes de llegar al jardín? • Luego se formarán en grupos iguales y se les entrega un rompecabezas a cada grupo en la cual contienen figuras de alimentos nutritivos y alimentos chatarras y luego pasaran armar su rompecabezas. • ¿Se debe consumir un solo tipo de alimento?, ¿por qué? ¿Qué tipos de alimentos existen, según la función que realizan en el organismo? ¿Consumimos frecuentemente estos alimentos <p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos aprendido? ¿Qué imágenes observaron al armar su rompecabezas? 	<ul style="list-style-type: none"> • Lamina • Material concreto: Rompecabezas
<p>ASEO REFRIGERIO RECREO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará el lavado de manos. • Desayuno Qaliwarma. 	<ul style="list-style-type: none"> • Agua, jabón, toallas.
<p>SISTEMATIZACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará las siguientes preguntas: ¿Qué han aprendido hoy?, ¿Cómo se han sentido?, ¿Les gustó? 	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo

ACTIVIDADES DE SALIDA.	<ul style="list-style-type: none">• Indica: Ingresan a la web con ayuda de sus papis y colorean los alimentos nutritivos.	<ul style="list-style-type: none">• Diálogo
-------------------------------	---	---



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

SESIÓN N° 08

I.- DATOS INFORMATIVOS:


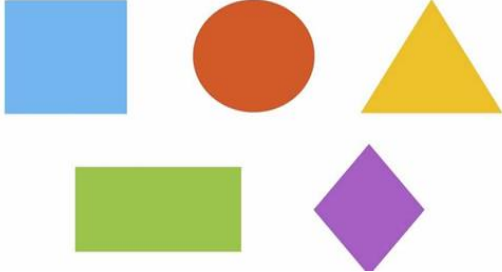
- 1.1. UGEL : Chota
1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 630
1.3. LUGAR : Naranjomayo
1.4. GRADOS DE ESTUDIOS : Nivel inicial
1.6. DOCENTE : Elita Zamora Gálvez
1.7. FECHA : Octubre del 2017

II. ACTIVIDAD: “EXPLORAMOS FORMAS GEOMÉTRICAS EN LOS OBJETOS”

AREAS	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
CIENCIA Y AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none">Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none">Matematiza situaciones.Comunica y representa ideas matemáticas.	<ul style="list-style-type: none">Identifica características (ruedan o no ruedan, si son cuerpos redondos o planos) de los objetos de su entorno, relacionándolas con una forma tridimensional y usando material concreto.Expresa las características de las formas tridimensionales: si ruedan, se sostienen, no se sostienen, etc.

III.-SECUENCIA DIDACTICA:

ACTIVIDADES	PROCESOS METODOLÓGICOS	RECURSOS
JUEGO EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none">Saludo y acogida a los niños y niñas.Eligen el sector para la socialización.	<ul style="list-style-type: none">AulaMaterial Educativo
ACTIVIDADES PERMANENTES	<ul style="list-style-type: none">Actividades de rutina: rezo, fecha, clima, asistencia.	<ul style="list-style-type: none">Carteles, canciones

<p>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA:</p> <p>“EXPLORAMOS FORMAS GEOMÉTRICAS EN LOS OBJETOS”</p> 	<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentando las siguientes figuras y planteando preguntas, por ejemplo: ¿conocen objetos que se parezcan a estas figuras?, ¿cuáles?, ¿cómo son?  <ul style="list-style-type: none"> • Comunica el propósito de la sesión: hoy aprenderán a reconocer características de las figuras geométricas diferenciándolos por su forma y su movimiento, utilizando material concreto y dibujos. <p>DESARROLLO</p> <p>Plantea el siguiente problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Varios amigos y amigas decidieron jugar Tumbalatas, para lo cual necesitan cajas, pelotas y tarros (latas). • ¿Qué decidieron los amigos y las amigas?, ¿qué materiales necesitan?; ¿ustedes han jugado Tumbalatas alguna vez?, ¿en qué consiste el juego?, ¿qué tienen que hacer para ganar? • La docente forma grupos iguales y entrega a cada grupo un ajedrez para que identifiquen que figuras geométricas encontramos y luego identifiquen las características de las figuras geométricas, por ejemplo, si son cuerpos redondos o planos), asimismo, expresar las características de las formas tridimensionales: ruedan o no ruedan, si se sostienen, si no se sostienen, etc. • Luego la docente orienta el análisis de las figuras en función de sus características tridimensionales: es un cuerpo plano, es un 	<ul style="list-style-type: none"> • Figuras geométricas. • tumbalatas • Material concreto: Rompecabezas
---	---	---

	<p>cuerpo redondo, rueda, no rueda. Puedes preguntar también: ¿tiene puntas?, ¿tiene caras planas?, ¿tiene caras curvas?</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente les Proporciona plastilina a cada grupo para que elaboren, desde su nivel de interpretación, las figuras geométricas mostradas. <p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo aprendieron a identificar cuerpos geométricos tridimensionales?, ¿las actividades que realizaron los ayudaron a aprender?, ¿comprendieron los ejemplos con facilidad?, ¿les gustó lo que hicieron en clase? 	Plastilina
ASEO REFRIGERIO RECREO	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará el lavado de manos. • Desayuno Qaliwarma. 	<ul style="list-style-type: none"> • Agua, jabón, toallas.
SISTEMATIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará las siguientes preguntas: ¿Qué han aprendido hoy?, ¿Cómo se han sentido?, ¿Les gustó? 	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo
ACTIVIDADES DE SALIDA.	<ul style="list-style-type: none"> • Indica a los estudiantes que, con la participación de mamá, papá u otro familiar, elaboren los materiales necesarios para jugar Tumbalatas. Luego, deberán dibujar en su cuaderno los objetos que construyeron y escribir los nombres de los cuerpos geométricos a los que se parecen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo

Apéndice 04: Validación de instrumentos

Evidencias con los niños de la I.E.I N°630 NARANJOMAYO –CHOROPAMPA.



Que la docente está desarrollando actividades significativas con los estudiantes de dicha institución para mejorar aprendizajes matemáticos.



La docente está dando orientaciones a los niños de dicha institución para tener un buen aprendizaje.