



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución- NoComercial-CompartirIgual 2.5 Perú](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/pe/).

Vea una copia de esta licencia en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/pe/>

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN – TARAPOTO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES - RIOJA

ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

ESTRATEGIA DIDÁCTICA “JUEGA APRENDE” PARA ELEVAR EL NIVEL DE APRENDIZAJE DEL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 00206, SECTOR CAPIRONAL, RIOJA.

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORES: Bach: CELINA CERNA CORONEL

Bach: ANELIT CHUQUILIN GALVEZ

ASESOR: lic. PEDRO ZUBIATE MONTALVÁN

RIOJA – PERÚ

2008

Dedicatoria

Este gran logro en mi vida se lo dedico con mucho amor a todas aquellas personas que incondicionalmente estuvieron a mi lado, apoyándome, dándome ánimo para poder salir adelante, especialmente a mis padres Pedro y Manuela por brindarme todo su cariño, comprensión y refugio hasta el final.

Celina

Este trabajo dedico con mucho cariño a mis queridos padres y hermanos, en honor al apoyo y dedicación que hicieron de mí un ser útil para la sociedad, por llenarme de entusiasmo con su preocupación que día a día me incentivaron a seguir adelante por la ruta del éxito en este mundo globalizado y al servicio de mi pueblo.

Anelít.

Agradecimiento

A Dios por la vida que nos da y a nuestros padres por su apoyo incondicional.

Al personal directivo, administrativo, docente y estudiantes de I.E. N° 00205 - Capironal, Rioja por brindarnos las facilidades y su apoyo respectivo en la ejecución del presente trabajo de investigación.

A nuestros profesores de la FEH-R que de manera directa e indirecta han contribuido a la realización de la presente Investigación.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA "JUEGA APRENDE" PARA ELEVAR EL NIVEL DE APRENDIZAJE DEL AREA LÓGICO MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 00205, SECTOR CAPIRONAL, RIOJA.

Tesis presentada como requisito parcial para obtener el título de licenciado en Educación Inicial.

Jurado evaluador:



Presidente



Secretario



Vocal

ÍNDICE

Pág.

Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Jurado.....	v
Resumen.....	ix
Abstract.....	x

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
1.1. Antecedentes del problema.....	11
1.2. Definición del problema.....	13
1.3. Enunciado.....	14
2. MARCO TEÓRICO.....	14
2.1. Antecedentes de la investigación.....	14
2.2. Definición de términos.....	17
2.3. Bases teóricas.....	19
2.3.1. Estructura conceptual de la estrategia "JUEGA APRENDE".....	19
2.3.2. Aprendizaje del área lógico matemática en educación Inicial.....	25
2.3.3. Aportes teórico científicos que fundamentan la estrategia didáctica "JUEGA APRENDE".....	30
2.3.4. Síntesis gráfica operativa de la investigación.....	34
2.4. Hipótesis.....	35
2.4.1. Hipótesis alterna.....	35
2.4.2. Hipótesis nula.....	35
2.5. Sistema de variables.....	35
2.5.1. Variable independiente.....	35
2.5.2. Variable dependiente.....	36
2.5.3. Variables intervinientes.....	36
2.5.4. Escala de medición.....	37

2.6. Objetivos.....	38
2.6.1. Objetivo general.....	38
2.6.2. Objetivos específicos.....	38

CAPÍTULO II

MATERIALES Y MÉTODOS

1. Población.....	39
2. Muestra.....	39
3. Diseño de contrastación.....	39
4. Procedimientos y técnicas.....	40
4.1. Procedimientos.....	40
4.2. Técnicas.....	41
5. Instrumentos.....	41
5.1. Instrumentos de recolección de datos.....	41
5.2. Procesamiento de datos.....	42
6. Prueba de hipótesis.....	44

CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Cuadro N° 01.....	45
Cuadro N° 02.....	47
Gráfico N° 01.....	47
Cuadro N° 03.....	49
Gráfico N° 02.....	49
Cuadro N° 04.....	51
Gráfico N° 03.....	51
Cuadro N° 05.....	53
Gráfico N° 04.....	53
Cuadro N° 06.....	55
Gráfico N° 05.....	55

Cuadro N° 07.....	57
Gráfico N° 06.....	57
Cuadro N° 08.....	59
Gráfico N° 07.....	59
Cuadro N° 09.....	61
Gráfico N° 08.....	61

CAPÍTULO IV

Discusión de resultados.....	63
Conclusiones.....	65
Recomendaciones.....	66
Referencias bibliográficas.....	67
Anexos.....	69
Anexo n° 01: Estrategia didáctica "JUEGA APRENDE".....	70
Anexo n° 02: Actividades de aprendizaje.....	75
Anexo n° 03: Test.....	105
Anexo n° 04: Prueba de confiabilidad.....	112
Anexo n° 05: Formato de la prueba de expertos.....	113
Anexo n° 06: Tabla de percentiles de la T student.....	114
Iconografía.....	115
Constancia de ejecución.....	117

RESUMEN

La presente investigación a tenido como objetivo experimentar la estrategia didáctica "JUEGA APRENDE" para elevar el nivel de aprendizaje del área Lógico Matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 00205, sector Capironal, distrito de Rioja; estudio que se justifica por su relevancia en el campo educativo específicamente en el área de Lógico Matemática que se desarrollo en el nivel de educación inicial y por haber permitido estimular en los niños y niñas las habilidades y destrezas específicas mediante el juego y que les servirán para el conocimiento lógico matemático.

La concepción teórica que sustenta el presente estudio estuvo basada en los aportes de Bruner (1983), Vygotski (1984) y Dienes (1971); además de algunos estudios que sirvieron como antecedentes de la investigación.

Apoyados en las teorías mencionadas, se planteó las hipótesis siguientes: Hipótesis Alternativa; Si se experimenta la estrategia didáctica "Juega aprende" entonces se elevará significativamente el nivel de aprendizaje del Área Lógico Matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 00205, sector Capironal, distrito de Rioja. Hipótesis nula; Si se experimenta la estrategia didáctica "Juega aprende" entonces no se elevará significativamente el nivel de aprendizaje del área Lógico Matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 00205, sector Capironal, distrito de Rioja.

La muestra estuvo conformada por 22 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 00205 del sector Capironal, distrito de Rioja, de la edad de 5 años.

Luego del análisis e interpretación respectiva de los resultados, quedó demostrado que la aplicación de la estrategia didáctica "JUEGA APRENDE" elevó significativamente el nivel de aprendizaje de Inicio a Logro previsto en el área lógico matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 00205 del distrito de Rioja.

ABSTRACT

Show it(subj) investigation to once was had as objective to experience didactic strategy HE PLAYS LEARN in order to lift the learning Mathematical level of the Logical area in the 5- years boys and girls of her Institución Educativa Inicial N; I go into that he justifies himself for his relevance in the country educational specifically in Lógico Matemática's area that I develop myself in in the initial-education level and to have permitted to stimulate in the boys and girls abilities and specific skillful actions by means of the game that they will serve for them the logical knowledge by means of mathematical and.

The theoretic conception that holds the present study was based in Bruner's (1983), Vygotsk's (1984) and Dienes's contributions (1971); In addition to some studies that served as background of the investigation.

Apoyados in the theories mentioned, it came into question them hypothesis following: Alternative Hypothesis; If Juega experiences didactic strategy herself He learns then will rise significantly the learning Mathematical level of the Logical area in the 5- years boys and girls of her Institución Educativa Inicial N. Void Hypothesis; If Juega experiences didactic strategy herself He learns then will not rise significantly the learning Mathematical level of the Logical area in the 5- years boys and girls of her Institución Educativa Inicial N.

The sign was shaped for her 22 boys and girls Institución Educativa Inicial N.

Right after the analysis and the aftermaths's respective interpretation, the fact that HE PLAYS the didactic strategy's application got confirmed LEARN Inicio's learning level lifted significantly foreseen Logro in the logical area in the 5- years boys and girls mathematical of her Institución Educativa N.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

En todos los países en vía de desarrollo, se ha detectado un marcado descenso de los niveles de rendimiento escolar de los estudiantes, al tiempo que la sociedad en la que viven se va convirtiendo cada vez más compleja. Ahora bien, si estos dos fenómenos siguen en la dirección comprendida, es decir, bajando los niveles de rendimiento y subiendo el grado de complejidad de la sociedad, el desequilibrio es cada vez mayor y la distancia será inalcanzable entre unos ciudadanos, cada vez menos preparados, y una sociedad cada vez más sofisticada. Esta situación se ve reflejada en lo que desde hace mucho tiempo se dice que el sistema educativo se encuentra en crisis, pues son pocos los recursos que se destinan al sector educativo y mucho lo que se pide.

Según el Programa Internacional de Suficiencia Académica (PISA 2004), las pruebas internacionales de matemática más conocidas, manifiestan que los resultados reflejan que los primeros de la lista generalmente son los pueblos asiáticos como Singapur, Corea, Taiwán, Japón y además Tailandia. Así mismo Holanda; Bélgica; Nueva Zelanda o Irlanda se encuentran en el nivel medio.

Sin embargo en el resto de los países del mundo los resultados son paupérrimos y deficientes como por ejemplo en el continente africano y en los países de Latinoamérica cuyos niveles de educación en cuanto al área de Lógico Matemático, son los más bajos del mundo.

En Latinoamérica los datos son escasos, porque los gobiernos no quieren ser criticados y optan por no participar en las pruebas

internacionales y en los pocos casos de participación los resultados son deficientes. Tal es el caso de Chile, que siendo un país más próspero del continente americano, entre 46 participantes, ocupa en el área de las matemáticas el lugar 39 y en el de las ciencias el 36 lugar. Colombia, Brasil y Perú caen por debajo de Chile y México, (PISA 2004).

El Perú, que forma parte de los países de América del sur se encuentra con un nivel educativo en lógico matemático muy bajo, en comparación con otros países denominados subdesarrollados.

En un estudio realizado por el Instituto de Pedagogía Popular (2003), en la selva revela que los alumnos del 5^{to} grado apenas aprobaron problemas que correspondían al 1^{er} y 2^{do} grado de primaria. Con esto se demuestra la baja calidad educativa y de cómo los alumnos son promovidos sin haber cumplido con los objetivos del grado.

No solo el nivel primario, como lo indica el párrafo anterior se encuentra en tal estado, pues la educación preescolar, al igual que los otros niveles, trae consigo muchas dificultades, entre las cuales se puede mencionar, la carencia de recursos didácticos atractivos, la precaria adecuación de los locales educativos, la falta de integración de los padres y actores del proceso educativo y a esto se puede sumar que los docentes utilizan estrategias que solo se centran en llenarles de conocimiento, de una manera estricta, rígida, cortando aquellas fuentes inagotables de actividad como el juego.

Pues podemos afirmar que muchos de los fracasos en el área de matemática en el nivel primaria, se podrían evitar si desde la educación Inicial se contribuyera, en forma efectiva, a fortalecer las habilidades y destrezas que el niño requiere para un buen aprendizaje en el área de Lógico Matemática.

La dificultad que se presenta por el lado de los docentes es según ÁVILA ACOSTA (2001), en que utilizan muy poco la actividad del juego como parte de la formación educativa para los niños preescolares, obteniendo de esta manera niños solitarios, descorteses, irritables e inseguros.

Pues, creemos que es necesario el docente aproveche aquellas fuentes inagotables como el mirar, el tocar, el manipular, *curiosear*, inventar, comunicar, soñar, en definitiva el jugar de los niños. Tal como indica FROEBEL citado por CALERO, (1998, p. 31) "... el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta etapa, por ser la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación interior exigida por el interior mismo, según la significación propia de la voz del juego".

1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

El problema de investigación se circunscribe al ámbito educativo y ha tenido como campo de acción el proceso de enseñanza y aprendizaje del área Lógico Matemática en el nivel de educación inicial.

Dicho problema se define como la deficiencia en el nivel de aprendizaje del área Lógico Matemática debido a la falta de estrategias de enseñanza que los docentes deben utilizar para superarla.

De acuerdo con CABRERA PEÑA, (1996), los juegos recreativos, tienen influencia en la socialización de los alumnos, indicando que los docentes reconocen que los juegos recreativos son una herramienta para lograr que los alumnos desarrollen actividades favorables, el juego es una gran herramienta de socialización, por ende, el niño que se integra a su grupo, tiene mayor ventaja para aprender los contenidos que se le presente.

Por ello, se propuso la estrategia didáctica "Juega aprende" tomando como base fundamental el juego; ya que todo niño por naturaleza tiende a realizar sus actividades jugando, pues ellos tienen esa maravillosa forma de ver al mundo.

1.3. ENUNCIADO

Basados en los antecedentes y la definición del problema, nos formulamos la interrogante siguiente:

¿En qué medida la estrategia didáctica "juega aprende" elevará el nivel de aprendizaje del área lógico matemática en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial N° 00205, sector Capironal - Rioja?

2. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

El juego, a través de los tiempos ha sido objeto de gran preocupación para psicólogos, educadores, etc. Muchas teorías acerca del juego lo consideran como un factor determinante en el desarrollo del niño por lo que se vuelve necesario su aprovechamiento, de ahí que algunos investigadores escribieron nuevas concepciones acerca del tema en sus diferentes investigaciones. Por ello a continuación se anotan algunos resultados de investigaciones relacionados al tema

a) CABRERA PEÑA (1996) en su trabajo "Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores" concluye:

- Los juegos recreativos, sí tienen influencia en la socialización de los alumnos, indicando que los docentes reconocen que los juegos recreativos son una herramienta para lograr que los alumnos desarrollen actividades favorables, el juego es una gran herramienta de socialización, por ende, el niño que se integra a su grupo, tiene mayor ventaja para aprender los contenidos que se le presenten.

b). MINERVA TORRES (2000), en su estudio denominado: "El juego como estrategia de aprendizaje en el aula", concluyó:

- Las estrategias deben ser innovadoras, motivantes y que propicien el aprendizaje, con actividades que generen estos aspectos, cualquier momento que se pase en el aula lo disfrutan los estudiantes como los docentes.
- Un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los diversos contenidos de las diferentes áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera.
- Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se puede generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad, y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.
- Minerva, da gran importancia a las actividades lúdicas en las sesiones de aprendizaje, valorando la gran importancia que tiene su utilización, pues enseña a los niños que "aprender es fácil", y esta concepción ayudará al estudiante a mejorar su rendimiento académico, pues se encuentra en un ambiente de creatividad, con interés de aprender y expresar libremente sus pensamientos.

c). GARCÍA RIVERA y GERMÁN VILLALOBOS (2003), en su tesis titulada: "Grado de dominio del juego como recurso pedagógico de los docentes", llegan a las siguientes conclusiones:

- Los docentes se esfuerzan por aplicar adecuadamente, estrategias de juego en sus actividades, poniendo de manifiesto actitudes asertivas, sin embargo tienen limitaciones de concepción y de procedimientos al aplicar estas.
- Mientras los docentes dicen aplicar con frecuencia el juego, en su práctica demuestran que esta herramienta es aplicada sólo en algunas ocasiones.

d). Eduardo FLORES ROSAS (2006), en su trabajo titulado "Actividades lúdicas", menciona lo siguiente:

- Las actividades lúdicas buscan, entre otros objetivos, ser una herramienta importante para el apoyo del aprendizaje institucional; favorecer el aprendizaje de conocimientos difíciles de percibir por los alumnos; ser una manera más atractiva para que el conocimiento se pueda interiorizar y aplicar de una manera más clara y eficiente. Por esta razón, se deben utilizar las actividades de juego como una ayuda para resolver ciertos problemas que tienen los alumnos con el aprendizaje de algunos contenidos temáticos.
- Las actividades lúdicas deben ser espacios de aprendizaje integral, donde se desarrollen las áreas mental, motora, sensitiva, constructiva e imaginativa.
- Los juegos didácticos buscan asociar las actividades de la clase con los intereses y necesidades conceptuales, metodológicas y actitudinales de los alumnos; despertar su curiosidad, hacer divertido el aprendizaje y mezclar conceptos académicos y familiares. Los juegos deben ser actividades integrales que favorezcan la motivación, el pensamiento y faciliten la comunicación.

e). PUERTA VÁSQUEZ Y VELA PAREDES (2004), en su trabajo de tesis "Juegos lógico matemáticos para el desarrollo del pensamiento nocional en los niños de 5 años" arribaron a las siguientes conclusiones:

- Los juegos lógico matemáticos desarrollados con los niños del grupo experimental permitió acceder significativamente en cuanto a su acrecentamiento de su pensamiento nocional, en comparación con el grupo control con resultados pocos relevantes ya que se trabajaron con métodos tradicionales
- El desarrollo de los juegos lógico matemáticos estructurados sin un plan definido para el trabajo con niños de de los CEI., generalmente conlleva a la rutina, cansancio y aburrimiento.

2.2. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

- **ESTRATEGIA:** Según CRISÓLOGO (1999), al referirse al ámbito educativo, la estrategia es un plan general para mejorar las tareas del aprendizaje. Por su parte el diccionario de educación define a la estrategia de aprendizaje como modo o estilo de combinar los diferentes componentes de la acción educativa, de tal manera que en su interacción propicie en el educando experiencias de aprendizaje muy ricas y variadas y con el mínimo esfuerzo y tiempo.

- **DIDÁCTICA:** Según FUENTES (1998), es una ciencia orientada hacia la búsqueda de métodos, estrategias que promuevan la concientización por parte del estudiante de sus aprendizajes para poder favorecer una apropiación activa, constructiva y creadora de la cultura, propiciar el desarrollo de su autoperfeccionamiento constante, de su autonomía y autodeterminación, en íntima relación con los necesarios procesos de socialización, compromiso y responsabilidad social. Es decir es un proceso que promueve el desarrollo integral del sujeto.

- **APRENDIZAJE:** Según DISEÑO CURRICULAR NACIONAL DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2004), el aprendizaje es un proceso de construcción de conocimientos elaborados por, los propios niños y niñas en interacción con la realidad social y natural, solo o con el apoyo de algunas mediaciones (personas o materiales educativos), haciendo uso de sus experiencias y conocimientos previos.

- **PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:** Para FUENTES (1998), es aquel proceso que de modo consciente se desarrolla a través de las relaciones de carácter social que se establece entre estudiantes y profesores con el propósito de educar, instruir y desarrollar a los primeros, dando respuestas a las demandas de la sociedad, para lo cual se

sistematiza y recrea la cultura acumulada por la sociedad de forma planificada y organizada.

- **LÓGICO MATEMÁTICA:** Para Cecilia ROJAS (s/f) el Área de Lógico – Matemática es el área que estimula el razonamiento lógico del niño desde los primeros grados, para que a partir de situaciones concretas de su vida diaria, pueda ir abstrayendo el concepto de número, nociones de numeración y relaciones numéricas, para aplicarlas en la resolución de problemas de su vida diaria.

- **RENDIMIENTO ACADÉMICO:** Según el diccionario de pedagogía y psicología (1999), es el nivel de conocimiento del alumno medido mediante una prueba de evaluación.

- **APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO:** Según Cesar CISNEROS (s/f), es el resultado de la interacción entre los conocimientos previos de un sujeto y los saberes por adquirir, siempre y cuando haya: necesidad, interés, ganas, disposición por parte del sujeto cognoscente.

- **EDUCACIÓN:** Proceso sociocultural permanente, orientado a la formación íntegra de las personas y al perfeccionamiento de la sociedad. TASAYCO GONZALES (s/f).

- **ESTRATEGIAS COGNITIVAS:** Son pensamientos y conductas que un alumno inicia durante su aprendizaje, que tienen una influencia decisiva sobre los procesos cognitivos internos relacionados con la calificación. Son como las grandes herramientas del pensamiento puestas en marcha por los estudiantes cuando tienen que comprender un texto. Adquieren conocimiento o resolver problemas. GÁLVEZ VÁSQUEZ (2001).

- **JUEGO:** Según LÁZARO (1995), el juego es un factor central del aprendizaje y generador de la adaptación social.

2.3. BASES TEÓRICAS

2.3.1. ESTRUCTURA CONCEPTUAL DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA "JUEGA APRENDE"

A) CONCEPTO.

CRISÓLOGO (1999), establece que la estrategia es un plan general para mejorar las tareas del aprendizaje, de importancia decisiva para su desarrollo.

Al respecto, la estrategia didáctica "Juega aprende" viene a ser la organización de un conjunto de estrategias basadas en el juego, enmarcadas en un enfoque socio cultural e interactivo del aprendizaje, debidamente planificadas en actividades para mejorar el aprendizaje del área lógico matemática en niños de educación inicial.

Su nombre compuesto deriva de dos palabras: juega y aprende; es decir, busca que el niño y la niña desarrolle sus capacidades específicas para el aprendizaje del área Lógico Matemática a través del juego.

B) FINALIDAD.

ROSENTAL (1980), define a la finalidad como: "Objeto o motivo con que se ejecuta algo". Se considera como finalidad, el fin por lo que se desea hacer lo que se piensa, es decir la expresión del para qué del objeto de estudio a desarrollar.

La estrategia que se propone tiene por finalidad desarrollar en los niños y niñas de nivel inicial las capacidades fundamentales relacionadas con el área Lógico Matemática.

C) CARACTERÍSTICA.

Según CRISÓLOGO (1999), se define a característica como identidad diferenciadora de los elementos o fenómenos. Las características vienen a ser los atributos peculiares o cualidades de alguien o de algo, de modo que se utilizan para dar carácter o sirven para distinguir a alguien o algo de sus semejantes.

En tal sentido la estrategia planteada tiene como característica elemental el juego con sus características y funciones fundamentales.

D. FASES Y PROCEDIMIENTOS

1. INICIO

- Motivación del interés lúdico:

Esta etapa comprende la realización de un conjunto de estrategias tales como dinámicas, juegos con la finalidad de despertar en los niños el interés por el aprendizaje.

- Evocación de saberes previos:

Está relacionado con el recuerdo de los aprendizajes que los niños ya han aprendido con anterioridad en diversas situaciones. Tiene por finalidad establecer el conflicto cognitivo entre lo que ya sabe el niño y el nuevo aprendizaje a fin de que le sea más significativo.

2. DESARROLLO

- Actividad lúdica individual:

Comprende la participación activa del niño al interactuar con los diversos medios y materiales que se les proporcionará tratando de desarrollar sus capacidades básicas tales como la observación, clasificación, seriación, entre otras; pero de una forma individual, es decir, en esta etapa se propone la interacción sujeto-objeto-sujeto con la orientación de la docente.

- Actividad lúdica grupal:

A diferencia de la etapa anterior, en esta se busca la participación entre sujetos para así establecer factores de apoyo entre compañeros logrando una interacción sujeto-sujeto con la orientación directa de la docente.

3. CONSOLIDACIÓN

- Demostración práctica:

Comprende el desenvolvimiento de los niños ya sea en forma individual o colectiva con la finalidad de determinar el logro o no de los indicadores propuestos por cada actividad. Puede ser de manera verbal, escrita, inclusive gestual.

- Actividad de extensión:

Está relacionado con las tareas encargadas para desarrollarlas en casa. Es el complemento y o refuerzo de la actividad aprendida.

E. ESTRATEGIA BÁSICA.

Como ya lo mencionamos anteriormente, la estrategia propuesta está basada en las características y funciones fundamentales del juego.

- El juego.

Según el Diccionario de consulta Encarta (2004), la palabra jugar (del latín iocari), es hacer algo con espíritu de alegría y con el sólo fin de divertirse o entretenerse.

Por su parte, ELKONIN, citado por MORENO (2002, p.18), nos dice que el juego no es un concepto científico en el sentido estricto.

El ser humano practica actividades a lo largo de su vida, denominadas lúdicas, que le sirven de distracción, relajación, recreación, educación o entretenimiento de otras actividades, consideradas más serias, como por ejemplo el trabajo.

Cuando se estudia el juego en el mundo infantil, observamos tanta seriedad como en el trabajo más responsable del ser adulto. Ofrece contrastes: seriedad y alegría; divertimento y responsabilidad gozada o practicada con todo el ser y acompañada de alegría, gozo, pasión o amor, por ejemplo. Al respecto, DELGADO y Del CAMPO, citado por MORENO Juan (2002, p.18), nos explican el juego como necesidad en la vida, recordándonos una cita de Sófocles: "El que olvidó jugar que se aparte de mi camino porque para el hombre es peligroso".

Esta necesidad psicobiológica como actividad nace con el niño y debiera acompañarle al ser humano a lo largo de toda la vida, aunque con diferentes objetivos, hasta la más avanzada edad, como binomio seriedad - regocijo.

El juego envuelve toda la vida del niño, es un medio de aprendizaje espontáneo y de ejercitación de hábitos intelectuales, físicos, sociales y/o morales.

El juego es parte del carácter del ser humano en su formación, en su personalidad, en la configuración de la inteligencia, en la vida misma. El ser humano necesita permanentemente de entusiasmo de la seriedad y de la alegría.

Jugar, divertirse, aprender, son modos verbales inherentes a la singladura humana, consustanciales a la vida de cualquier colectivo socio - cultural. La simplicidad de la acción de jugar es

absolutamente universal, plural, heterogénea, flexible y tan ambivalente como necesaria.

El juego es una constante vital en la evolución, en la maduración y en el aprendizaje del ser humano. Acompaña el crecimiento biológico, psico-emocional y espiritual del hombre. Cumple con la misión de nutrir, formar y alimentar el crecimiento integral de la persona.

La capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales (cognitivas, afectivas y emocionales) mediante las experiencias sociales que el niño tiene. ORTEGA, citado por MORENO (2002, p. 20), dentro de las cuales está la recreación, que orientada con un estrategia, un método, tendrán resultados favorables en la articulación de las estructuras psicológicas

El juego implica un conjunto organizado de comportamiento que tiene la finalidad de servir tanto para el desarrollo psicomotriz como para el aprendizaje de posteriores comportamientos en el adulto.

El juego tiene una importancia esencial en la vida del niño como el del adulto, los aspectos que el niño desarrollo mediante el juego es la educación de una futura personalidad.

El juego es un modo más efectivo de aprendizaje, es decir es la preparación para la vida aprendiendo a socializarse y a comunicarse, ejercita la imaginación, explora y prueba sus habilidades, destrezas e ideas. Entrena el uso de cada uno de todas las partes de su cuerpo, conoce el mundo que lo rodea y desarrolla su inteligencia.

- Características del Juego.

Las características del juego son:

- El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.

- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella en una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia.
- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasías.
- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí mismo y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- El juego dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la imitación.
- El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
- El juego oprime y libera, el juego arrebatata, hechiza, electriza. Está lleno de dos cualidades que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- El juego es un tender hacia la resolución, porque se "pone en juego las facultades del niño".
- Otra de las características del juego es la facilidad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.

2.3.2. APRENDIZAJE DEL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA EN EDUCACIÓN INICIAL

El Ministerio de Educación (Estructura Curricular del Nivel Inicial 2004) sostiene que los niños y las niñas al llegar a los tres años han alcanzado un cierto nivel de desarrollo de su pensamiento lógico – matemática, lo que les permite establecer relaciones con el mundo real y construir nuevos aprendizajes y tiene ideas aproximadas (nociones) de algunos cuantificadores básicos que han surgido de su propia experiencia lingüística. El conocimiento lógico – matemático es construido por los niños y niñas a partir de los problemas a los que se enfrentan en su vida cotidiana, pero este conocimiento no es espontáneo, sino que es un producto cultural (como por ejemplo, el sistema de numeración).

Aprender matemática es hacer matemática. Ante una situación problemática la niña y el niño muestran asombro, elaboran supuestos, buscan estrategias para dar respuestas a interrogantes, descubren diversas formas para resolver las cuestiones planteadas, desarrollan actitudes de confianza y constancia en la búsqueda de soluciones. El desarrollo de los conocimientos lógicos – matemáticos permite a la niña y el niño realizar elaboraciones mentales para comprender el mundo sociocultural y natural que les rodea, ubicándose y actuar en él, representarlo e interpretarlo.

El pensamiento matemático se va estructurando desde los primeros años de vida, en forma gradual y sistemática, la niña y el niño observan y exploran su entorno inmediato y los objetos que lo configuran, estableciendo relaciones entre ellos al realizar actitudes concretas en su vida cotidiana mediante la exploración y manipulación de objetos de su entorno, participación en juegos, elaboración de esquemas, gráficos y figuras.

Estas interacciones les permite representar y evocar aspectos diferentes de la realidad divina, interiorizarlas en operaciones mentales y manifestarlas utilizando símbolos como instrumentos de expresión, pensamientos y síntesis de las acciones que despliegan sobre la realidad luego se aproximan a niveles de abstracción a partir de la reflexión sobre lo realizado.

Los niños y las niñas llevan al aula una considerable experiencia matemática como resultado de su socialización primaria dentro de su contexto cultural y natural, y poseen cierto nivel de desarrollo de sus estructuras cognitivas, a partir de los cuales pueden seguir avanzando en la construcción de sus conocimientos lógicos matemáticos: para ello deberán contar con el apoyo pedagógico de la docente, en función de las necesidades particulares de cada niño y niña, a fin de permitirles desarrollar sus potencialidades en forma óptima.

A partir de la actividad lógico matemática va desarrollando y modificando sus esquemas de interpretación de la realidad ampliándolos, reorganizándolos y relacionando los nuevos saberes con sus conocimientos previos.

La representación matemática hace evidente la necesidad que tiene los niños y las niñas de establecer y comunicar relaciones especiales y representadas en el plano, identificar características de los objetos del entorno relacionándolos con figuras y formas geométricas, comunicar información cuantitativa correspondiente a situaciones del entorno resolver problemas relacionados con situaciones cotidianas, reflexionar sobre situaciones reales, producir, registrar y comunicar información cuantitativa utilizando cuadros, esquemas y códigos (lenguaje gráfico) correspondientes a situaciones reales y significativas, realizar ediciones en circunstancias cotidianas, analizar la información pertinente, aplicar

su conocimiento matemático para comprenderlas y emitir un juicio a tomar decisiones.

Por eso es necesario favorecer la utilización de conocimientos y procesamientos matemáticos de la cultura en el que hacer de los niños y niñas.

Hay seis tipos de actividades relacionadas con el entorno que implica el uso de las matemáticas, y que están presentes en todas las culturas: contar, calcular (cuantificar el entorno); orientarse (localizar un lugar en relación a otros); medir (con mayor o menor precisión); diseñar (dimensión estética de toda cultura); jugar (establecimiento de normas y reglas de inferencia); explicar (conexión de razonamiento por estructura lingüística).

En el Diseño Curricular Básico de Educación Inicial (2004), se plantean competencias relacionadas al desarrollo de las capacidades de razonamiento y demostración, comunicación matemática y resolución de problemas, así como también en relación con los siguientes componentes: número, relaciones y funciones, geometría y medida, y estadística y probabilidad.

Componente 1: Número, relaciones y funciones.

- a). Establezca relaciones entre personas y objetos de acuerdo a sus propiedades en situaciones cotidianas, en forma autónoma y creativa.
- Identifica objetos y sus características perceptuales y funcionales: color, tamaño, espesor, textura, forma, estructura y los utiliza de acuerdo a su función.
 - Relaciona objetos por semejanzas y diferencias teniendo en cuenta dos o más atributos y los explica.

- Relaciona los objetos de una colección utilizando cuantificadores: "muchos" "pocos", "uno" "ninguno", "varios" "más que..." "menos que..."
- Agrupa objetos utilizando diversos atributos y argumenta la pertenencia y no pertenencia de un objeto a una colección.
- Relaciona objetos en función de características perceptuales: más alto, más bajo, más duro, más blando, más suave, más áspero, más frío, más caliente.
- Relaciona colecciones hasta de 10 objetos: "tantos como", "uno más que" y "uno menos que".

b) Resuelve y comunica situaciones cotidianas que implican operaciones sencillas apreciando la utilidad de los números en diferentes contextos.

- Representa gráficamente colecciones de objetos y las interpreta y argumenta.
- Representa gráficamente la cantidad de objetos de una colección mediante códigos convencionales y no convencionales.
- Codifica el número de objetos de una colección hasta 9.
- Planifica acciones para resolver situaciones problemáticas y las comprueba.
- Interpreta y crea series de objetos de acuerdo a un criterio, y las argumenta.
- Ordena objetos de una colección utilizando los ordinales hasta el quinto lugar.
- Resuelve situaciones problemáticas que implican aplicaciones sencillas: agregar, reunir, quitar.
- Resuelve situaciones problemáticas que implican aplicaciones sencillas: quitar, separar, prestar, repartir.

Componente 2: Geometría y medida.

a). Establece y comunica relaciones espaciales de ubicación, dirección, distancia y posición respecto a objetos, personas y

lugares de su entorno. Valora la importancia de orientarse en el espacio.

- Se ubica en el espacio identificando las nociones dentro, fuera, arriba, abajo, cerca de, lejos de, a un lado, al otro lado, delante, atrás, derecha, izquierda.
 - Interpreta en gráficos las relaciones de los objetos según su ubicación en el espacio teniendo como referencia diversos puntos: arriba, abajo, delante, atrás, cerca de, lejos de, dentro de, fuera de a un lado, al otro lado, a la derecha, a la izquierda.
 - Representa e interpreta códigos de desplazamiento y describe su direccionalidad: hacia delante, hacia atrás, hacia arriba, hacia abajo, un lado y al otro lado, hacia la derecha, hacia la izquierda.
- b). Realiza mediciones en situaciones cotidianas usando unidades de medida arbitrarias propias de su contexto registrando y comunicando los resultados y apreciando la utilidad de la medición en la vida diaria.
- Calcula la longitud de objetos de su entorno con unidades arbitrarias de su cuerpo y objetos.
 - Estima la duración de ciertas actividades: mucho tiempo, poco tiempo, lento, rápido y las relaciona con referentes temporales: en el día, en la noche, a la hora de, día de la semana.

Componente 3: Estadística y probabilidades.

- a). Registra datos referidos a situaciones de su vida cotidiana apreciando el lenguaje gráfico como forma de representación y comunicación de acontecimientos de su vida familiar y escolar.
- Representa situaciones cuantificables utilizando códigos de registro de datos: palotes y puntos.
 - Interpreta tablas de doble entrada y diagramas de barras de su vida cotidiana.

2.3.3. APORTES TEÓRICO CIENTÍFICOS QUE FUNDAMENTAN LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA “JUEGA APRENDE”

A. APORTES DE BRUNER

BRUNNER (1983), citado por John W. SANTROCK (2003), en su trabajo sobre el juego, pensamiento y lenguaje, manifiesta que la actividad lúdica tiene las siguientes funciones:

El juego reduce la gravedad de las consecuencias de los errores y los fracasos. En el fondo, el juego es una actividad seria que no tiene consecuencias frustrantes para el niño. Se trata en suma de una actividad que se justifica por sí misma. En consecuencia el juego es un excelente medio de exploración que de por sí infunde estímulo.

El juego se caracteriza por una conexión bastante débil entre los medios y los fines. No es que los niños no busquen una finalidad y no empleen medios para obtenerla en el juego, sino que a menudo cambian de objetos cuando ya están actuando para adaptarse a los nuevos medios o viceversa. Tampoco es que los niños actúen así solamente porque se les presentan obstáculos, sino por emoción y júbilo. El juego sirve como medio de exploración y también de invención.

Otra cosa que tiene estrecha relación con lo anterior es la característica del juego según la cual los niños no se preocupan demasiado por los resultados, sino que modifican lo que están haciendo dejando libre paso a su fantasía. Sino pueden cambiar, los niños se aburren rápidamente con esa actividad.

A pesar de su variedad, el juego rara vez es aleatorio o casual, sino más bien, por el contrario, parece como obedecer a un plan. Recordemos el famoso ejemplo de las dos hermanitas gemelas de

Sully, en que la una le propone a la otra "jugar a las gemetas", y a continuación desarrollaron un juego que consiste en compartirlo todo con compleja igualdad, bastante distinto de lo que sucede en la vida normal.

El juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje, mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos. En el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo con nuestros deseos, mientras que con el aprendizaje nosotros nos transformamos para conformarnos mejor a la estructura del mundo. El juego es una actividad sumamente importante para el crecimiento, como veremos más adelante.

El juego divierte mucho. Incluso los obstáculos que se ponen en el juego para superarlos divierten. En realidad, esos obstáculos parecen necesarios, porque de lo contrario el niño se aburriría muy pronto. En este sentido BRUNNER piensa que se puede asimilar el juego a la resolución de problemas, pero en forma más agradable, quiere decir que si no consideramos que el juego es fuente de diversión, no entenderemos realmente de que se trata.

B. APORTE DE VYGOTSKI

El juego es una actividad natural de los niños, caracterizada por la espontaneidad, y que facilita el crecimiento y desarrollo. La función principal de un juego es la de entretener y divertir, pero puede también representar un papel educativo.

Por ello, Vygotski (1984) citado por LÁZARO (1995), nos dejó dicho que todas las funciones psicointelectivas superiores aparecen dos veces en el curso del desarrollo del niño: la primera vez en las actividades colectivas, en las actividades sociales, o sea, como funciones intersíquicas; la segunda, en las actividades individuales,

como propiedades internas del pensamiento del niño, o sea, como funciones intrapsíquicas.

Desde esta perspectiva, el juego se constituye en una actividad social por excelencia, y constituye un microcosmos en el que están claramente reflejadas las características del pensamiento y la emocionalidad infantiles.

Por lo tanto, afirmamos entonces que mediante el juego podemos profundizar en la personalidad de los niños y las niñas acercamos un poco más a descifrar su desarrollo. Ya Platón decía que: Al enseñar a los niños pequeños ayúdate con algún juego y verás con mayor claridad las tendencias naturales en cada uno de ellos Cratty, (1984).

C. APORTE DE SOLTAN DIENES

DIENES (1971), establece seis etapas de aprendizaje de la matemática en la cual ha encontrado que el mejor aprendizaje se produce al diseñar actividades que consiste en, manipular un conjunto de objetos concretos, primero libremente y luego cifándose a determinadas reglas. En este sentido, Dienes utilizó el juego en la enseñanza de la matemática por su semejanza que tiene con la actividad matemática en la cual se parte de un conjunto de reglas que deben aplicarse rigurosamente sin violarse. De tal manera que un juego conocido pueda convertirse en otro al cambiar las reglas del juego.

"Se puede afirmar que por alguna razón el juego matemático captura la energía del juego difuso en los niños y crea una atmósfera general de excitación e investigación favorable al aprendizaje".

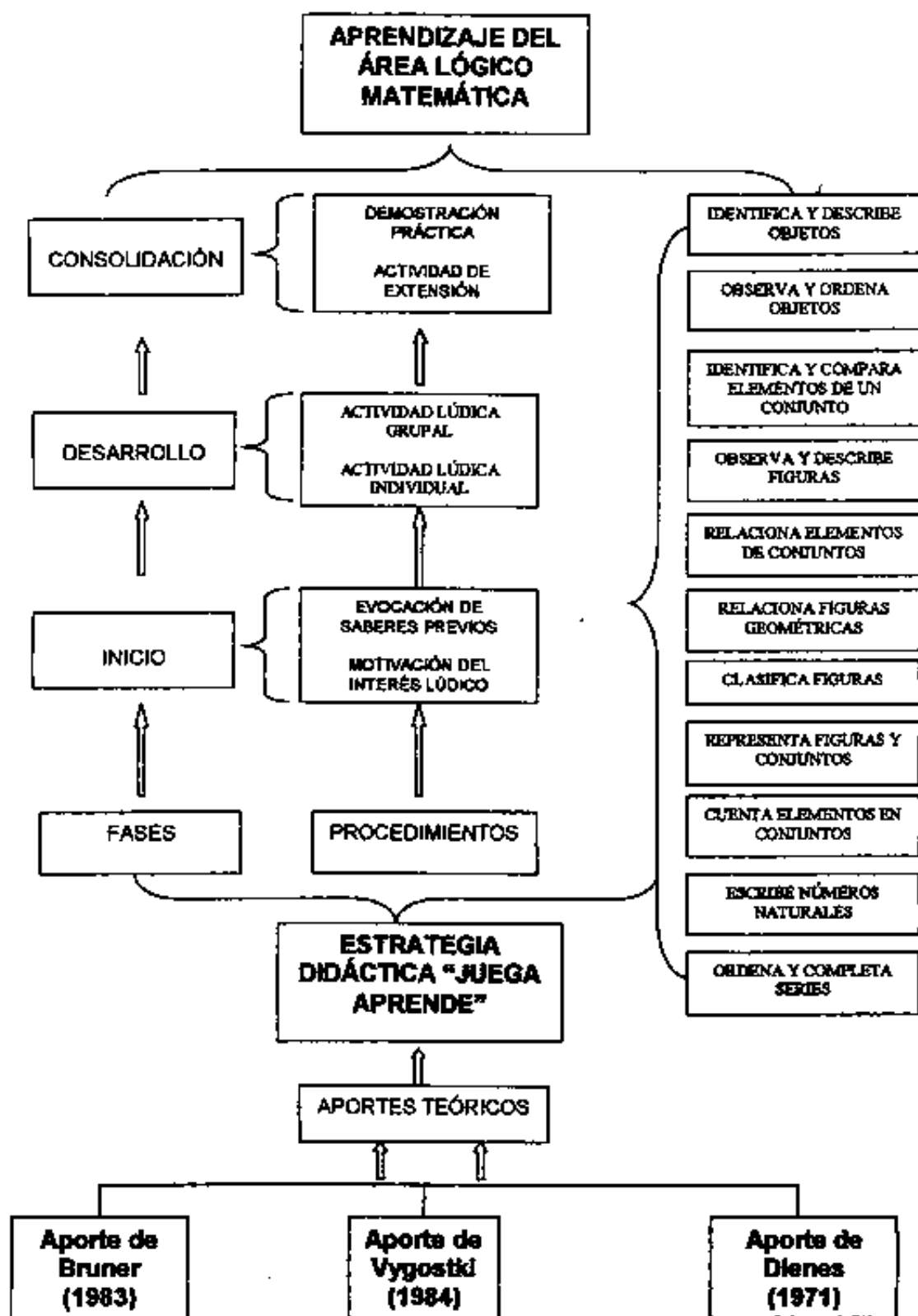
Basándose en los resultados de sus investigaciones, Dienes describe seis etapas para el aprendizaje de las matemáticas que a continuación mencionamos:

- Juego libre.
- Juego de reglas o contrato.
- Comparación del juego de abstracción.
- Representación gráfica.
- Simbolización.
- Generalización o formalización.

En conclusión: Jugar no es tan solo una actividad infantil. El juego para el niño y para el adulto es una forma de usar la inteligencia o, mejor dicho, una actividad con respecto al uso de la inteligencia.

El juego libre ofrece al niño la oportunidad inicial y más importante de atreverse a pensar, a hablar y quizás incluso de ser el mismo. Si convenimos, pues, que la infancia es fundamental en la construcción del individuo y que el juego es lo que caracteriza la infancia, tendremos una razón esencial para establecer su importancia de cara a la utilización en el aprendizaje de la matemática.

2.3.4. SÍNTESIS GRÁFICA OPERATIVA DE LA INVESTIGACIÓN



2.4. HIPÓTESIS.

2.4.1. HIPÓTESIS ALTERNA

Si se experimenta la estrategia didáctica "Juega aprende" entonces se elevará significativamente el nivel de aprendizaje del Área Lógico Matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 00205, sector Capironal, distrito de Rioja.

2.4.2. HIPÓTESIS NULA

Si se experimenta la estrategia didáctica "Juega aprende" entonces no se elevará significativamente el nivel de aprendizaje del área Lógico Matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 00205, sector Capironal, distrito de Rioja.

2.5. SISTEMA DE VARIABLES.

2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE: Estrategia didáctica "JUEGA APRENDE"

- DEFINICIÓN CONCEPTUAL

CRISÓLOGO (1999), establece que la estrategia es un plan general para mejorar las tareas del aprendizaje, de importancia decisiva para su desarrollo.

- DEFINICIÓN OPERACIONAL

Al respecto, la estrategia didáctica "Juega aprende" viene a ser la organización de un conjunto de estrategias basadas en el juego, enmarcadas en un enfoque socio cultural e interactivo del aprendizaje, debidamente planificadas en actividades para mejorar el aprendizaje del área lógico matemática en niños de educación inicial.

2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje del área Lógico matemática.

- DEFINICIÓN CONCEPTUAL

Según el Diseño Curricular Nacional del Ministerio de Educación (2004), el aprendizaje es un proceso de construcción de conocimientos elaborados por los propios niños y niñas en interacción con la realidad social y natural, solo o con el apoyo de algunas mediaciones (personas o materiales educativos), haciendo uso de sus experiencias y conocimientos previos.

- DEFINICIÓN OPERACIONAL

Es el resultado de la aplicación de la Estrategia Didáctica "Juega aprende" la cual se traduce a su nivel de aprendizaje producto de la aplicación del pos test según las competencias, capacidades y actitudes trabajadas.

2.5.3. VARIABLES INTERVINIENTES

- Características socioculturales de los niños y niñas.
- Nivel intelectual de los niños y niñas.
- Nivel de apoyo que brindan los padres a sus hijos.

Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	Instrumento y técnica
VARIABLE INDEPENDIENTE Estrategia didáctica "Juega Aprende"	INICIO	Motivación del interés lúdico	Observación Lista de cotejo
		Evocación de saberes previos	
	DESARROLLO	Actividad lúdica individual	
		Actividad lúdica grupal	
	CONSOLIDACIÓN	Demostración práctica	
Actividad de extensión			

VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje del área Lógico Matemática	Aprendizaje cognitivo	Identifica objetos y sus características preceptuales	Test
		Compara elementos en conjuntos	
		Relaciona objetos por semejanzas y diferencias	
	Aprendizaje procedimental	Ordena objetos utilizando ordinales	
		Relaciona figuras utilizando cuantificadores	
		Representa gráficamente colecciones de objetos	
		Interpreta y crea series de objetos	
		Codifica el número de objetos	

2.5.4. ESCALA DE MEDICIÓN

La escala de medición utilizada es la escala vigesimal:

CATEGORÍAS	INDICADORES
0 – 10	En inicio
11 – 13	En proceso
14 – 17	Logro previsto
18 – 20	Logro destacado

2.6. OBJETIVOS

2.6.1. OBJETIVO GENERAL

Experimentar la estrategia didáctica "Juega aprende" para elevar el nivel de aprendizaje del área Lógico Matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 00205, sector Capironal, distrito de Rioja.

2.6.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- a. Diseñar y sistematizar la estrategia didáctica "Juega aprende" para elevar el nivel de aprendizaje del área Lógico Matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 00205, sector Capironal, distrito de Rioja.
- b. Aplicar la estrategia didáctica "Juega Aprende" en los niños de cinco años de edad, en el área Lógico Matemática, de la Institución Educativa Inicial N° 00205, sector Capironal, distrito de Rioja.
- c. Evaluar la aplicación de la estrategia didáctica "Juega aprende" y el aprendizaje del área Lógico Matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 00205, sector Capironal, distrito de Rioja.
- d. Inferir los resultados obtenidos después de experimentar la estrategia didáctica "Juega aprende" y el aprendizaje del área Lógico Matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 00205, sector Capironal, distrito de Rioja.

CAPÍTULO II

MATERIALES Y MÉTODOS

1. POBLACIÓN

La población en la cual se desarrolló la investigación estuvo conformada por los niños y niñas de cinco años del nivel inicial, de la Institución Educativa N° 00205 del sector Capironal los mismos que se encontraron distribuidos de la siguiente manera:

Sección	F	%	M	%	TOTAL
Conejitos	16	72.7	06	27.3	22
Mariposas	13	59.1	09	40.9	22
Total	23	100	21	100	44

2. MUESTRA

Por motivos de no alterar el normal desarrollo de las actividades programadas por las docentes de aula se decidió tomar como muestra de estudio la sección "conejitos" conformada de la siguiente manera:

Muestra	F	%	M	%	TOTAL
Conejitos	16	72.7	06	27.3	22

3. DISEÑO DE CONTRASTACIÓN

El diseño de investigación utilizado es el cuasi experimental con grupos de control no equivalentes cuyo esquema es parecido a los experimentos verdaderos (Hernández 1991), solo se diferencia en que los sujetos no son asignados al azar a los grupos sino que dichos grupos ya están formados antes del experimento.

El diseño es el siguiente:

Ge : O₁ x O₂
Gc : O₃ O₄

Donde:

Ge: Grupo experimental

Gc: Grupo control

O₁ y O₃ = Datos del Pre – test

x = Estrategia didáctica "Juega aprende"

O₂ y O₄ = Datos del Post – test

4. PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS

4.1. PROCEDIMIENTOS:

- Aplicación del test diagnóstico para determinar la presencia del problema.
- Diseño y/o elaboración de la estrategia didáctica "Juega aprende" con sus fases y procesos específicos que respondan a la solución del problema.
- Aplicación del pre test para determinar el nivel de aprendizaje de los grupos experimental y control antes de experimentar la estrategia didáctica "Juega aprende"
- Ejecución y desarrollo de la estrategia didáctica "Juega aprende" mediante 10 actividades de aprendizaje.
- Aplicación del pos test para determinar el nivel de aprendizaje de los grupos experimental y control, después de experimentar la estrategia didáctica "Juega aprende"
- Análisis e interpretación de los resultados obtenidos y elaboración de conclusiones y recomendaciones.

4.2. TÉCNICAS

- Observación sistematizada a los estudiantes del grupo control y experimental.
- Cuestionarios que ayudaron a formular el pre y post test.

5. INSTRUMENTOS

5.1. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

Como instrumento de recolección de datos se hizo uso de un test elaborado en base a los componentes cognitivo y procedimental del aprendizaje que constó de 20 ítems. 9 ítems estuvieron relacionados al componente cognitivo cuyos contenidos fueron: identificación de objetos y sus características perceptuales, comparación de elementos en conjuntos, relación de objetos por semejanzas y diferencias; y 11 ítems relacionados con el componente procedimental cuyos contenidos fueron: ordenación de objetos utilizando ordinales, relación de figuras utilizando cuantificadores, representación gráfica de colecciones, interpretación y creación de series y codificación de objetos. Todos los contenidos desarrollados pertenecieron a la séptima unidad.

- **Validez:** Para validar el instrumento, se sometió cada uno de los ítems a juicio de expertos: un Psicólogo, un especialista en Educación Inicial y un especialista en matemática, para lo cual se utilizó la matriz siguiente: (anexos nº 05).

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS DEL INSTRUMENTO	ESCALA				COMENTARIOS
			Desaprobado 0 - 10	Regular 11 - 13	Buena 14 - 16	Excelente 17 - 20	

- **Confiabilidad:** Asimismo, la confiabilidad del instrumento se determinó mediante el coeficiente de correlación por rango de Spearman de acuerdo a las indicaciones de la matriz siguiente: (anexos nº 04).

Alumnos	Notas de prueba X	Rango de X	Nuevo rango X	Notas de prueba a Y	Rango de Y	Nuevo rango Y	D=X-Y	D ²
...								
...								
...								
							Total	

Calculando la confiabilidad, empleando el coeficiente de correlación por rango de Spearman, se obtuvo una correlación positiva (0,390), lo cual implica que el instrumento es confiable. Todo esto se determinó mediante la ecuación siguiente:

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum D^2}{n(n^2 - 1)}$$

$$r_s = 0,39$$

5.2. PROCESAMIENTO DE DATOS

Los datos recolectados siguieron el siguiente tratamiento estadístico:

a. Hipótesis Estadística:

$$H_0 : \mu_A = \mu_D$$

$$H_1 : \mu_A < \mu_D$$

Donde:

μ_A : Es el promedio de aprendizaje logrado por los alumnos, antes de aplicar la estrategia didáctica "JUEGA APRENDE".

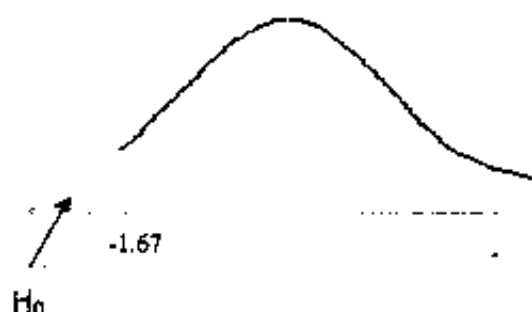
μ_D : Es el promedio de aprendizaje logrado por los alumnos, después de aplicar la estrategia didáctica "JUEGA APRENDE".

- b. Se estableció un nivel de confianza del $\beta = 95\%$, es decir un error estadístico del 5% (α)
- c. La hipótesis fue contrastada mediante la prueba t-Student para la diferencia pareada.
- d. Se tomó la decisión estadística según los siguientes criterios: ,
- Si $t_c > t_\alpha$, entonces se acepta H_0 lo cual implica que la aplicación de la estrategia didáctica "JUEGA APRENDE" no ha producido efectos significativos en el aprendizaje; es decir el aprendizaje no ha mejorado al aplicar la técnica.
- Si $t_c < t_\alpha$, entonces se acepta la hipótesis de investigación H_1 lo cual implica que la estrategia didáctica "JUEGA APRENDE" ha influido positivamente mejorando el aprendizaje de los alumnos.
- e. Además se utilizó los principales estadígrafos de posición y dispersión como son el promedio, la desviación estándar y el coeficiente de variación.

6. PRUEBA DE HIPÓTESIS

La hipótesis fue contrastada mediante la prueba t-Student para la diferencia pareada. La prueba t es unilateral con cola izquierda tal como se muestra a continuación:

Grupo experimental	Hipótesis	Nivel de significancia	T - calculada	T - tabulada con 58 gl.	Decisión
(Pre test - Pos test)	$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ $H_1 : \mu_1 < \mu_2$	0.05	-23,36	-1.67	Acepta H_1



Interpretación:

La tabla anterior nos muestra los resultados de la prueba de Student, aplicada para determinar los cambios producidos en los alumnos del grupo experimental respecto a su aprendizaje del área lógico matemática. En este sentido, el análisis demuestra que la aplicación de la técnica didáctica "JUEGA APRENDE", ha elevado el nivel de aprendizaje en el área lógico matemática en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 00205 del sector Capirona del distrito de Rioja.

CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

CUADRO N° 01

DISTRIBUCIÓN DE PUNTAJES OBTENIDOS POR LOS NIÑOS Y NIÑAS EN CUANTO A LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA "JUEGA APRENDE", EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA

GRUPOS NIÑOS (AS)	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
	PRE - TEST	POST - TEST	PRE - TEST	POST - TEST
1	06	10	08	14
2	09	09	10	17
3	07	09	09	16
4	10	12	09	16
5	10	11	06	14
6	08	08	08	15
7	05	09	09	15
8	09	09	10	14
9	10	08	10	15
10	04	08	10	15
11	07	09	08	14
12	06	06	05	18
13	03	05	08	17
14	08	08	10	16
15	09	09	10	17
16	04	06	06	15
17	06	05	05	16
18	03	07	04	14
19	04	09	06	12
20	07	11	08	13
21	04	09	10	18
22	03	07	09	15
PROMEDIO	6,45	8,36	8,09	15,27
DESV. ESTANDAR	2,44	1,84	1,96	1,55

Fuente: Datos obtenidos de los test aplicados por las investigadoras.



Interpretación:

El cuadro N° 01, muestra los puntajes obtenidos por los niños y niñas de cinco años de nivel Inicial de la I.E. N° 00205, en cuanto a su aprendizaje del área lógico matemática, los mismos que se distribuyen de la siguiente manera:

En el grupo control, al aplicar el pretest, los estudiantes obtuvieron un puntaje promedio de 6,45 (En inicio); Asimismo, los resultados del postest dan en promedio 8,36 (En inicio). Estos resultados indican que el aprendizaje del área de lógico matemática ha sido bajo en el grupo control y que los cambios producidos en el aprendizaje no han sido significativos.

Por otra parte, en el grupo experimental, al aplicar el pretest, los estudiantes obtuvieron un puntaje promedio de 8, 09 (En inicio); Asimismo, los resultados del postest dan en promedio 15,27 (Logro previsto). Estos resultados evidencian niveles elevados en el grupo experimental, los cuales se deben a la aplicación de la estrategia didáctica "JUEGA APRENDE".

CUADRO N° 02

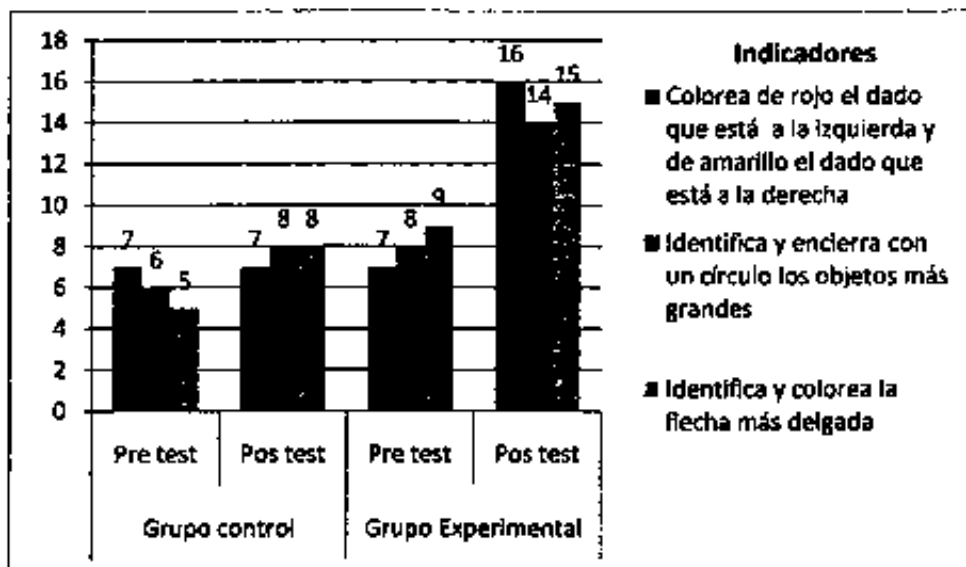
DISTRIBUCIÓN DE LOS NIVELES DE APRENDIZAJE DEL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA SEGÚN EL INDICADOR: IDENTIFICA OBJETOS Y SUS CARACTERÍSTICAS PERCEPTUALES

INDICADORES	G. Control		G. Experimental	
	pretest	postest	pretest	postest
Colorea de rojo el dado que esta a la izquierda y de amarillo el dado que está a la derecha.	07	07	07	16
Identifica y encierra con un círculo los objetos más grandes.	06	08	08	14
Identifica y colorea la flecha más delgada	05	08	09	15
PROMEDIOS	06	08	08	15

Fuente: Datos obtenidos de los test aplicados por las investigadoras.

GRÁFICO N° 01

DISTRIBUCIÓN GRÁFICA DE LOS NIVELES DE APRENDIZAJE DEL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA SEGÚN EL INDICADOR: IDENTIFICA OBJETOS Y SUS CARACTERÍSTICAS PERCEPTUALES



Fuente: Cuadro n° 02

Interpretación:

El cuadro N° 02 y Gráfico N° 01, muestran los niveles de aprendizaje del área Lógico matemática respecto al indicador **"Identifica objetos y sus características perceptuales"**; en este sentido, los niños y niñas del grupo experimental obtuvieron en el pretest un nivel de aprendizaje En inicio, el mismo que con la aplicación de la técnica estrategia didáctica **"JUEGA APRENDE"** se incremento a Logro previsto. Asimismo, los niños y niñas del grupo control no evidenciaron cambios significativos en su aprendizaje respecto a este indicador, por cuanto su aprendizaje fue moderado según los resultados del pre y postest.

En cuanto a la aplicación de la estrategia didáctica, el cambio más significativo se dio en el indicador **"Colorea de rojo el dado que está a la izquierda y de amarillo el dado que está a la derecha"**, el mismo que se incrementó de 7 a 16 de promedio; es decir, de Inicio a Logro previsto.

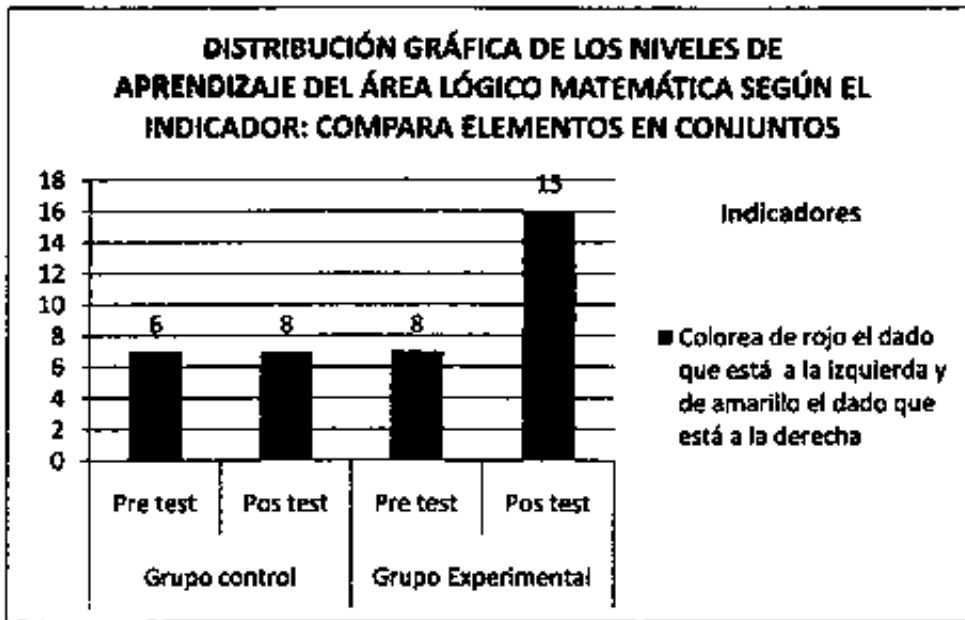
CUADRO N° 03

DISTRIBUCIÓN DE LOS NIVELES DE APRENDIZAJE DEL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA SEGÚN EL INDICADOR: COMPARA ELEMENTOS EN CONJUNTOS

INDICADORES	G. Control		G. Experimental	
	pretest	posttest	pretest	posttest
Identifica y une con una línea cada conjunto con el número que le corresponde	06	08	08	15
PROMEDIOS	06	08	08	15

Fuente: Datos obtenidos de los test aplicados por las investigadoras

GRÁFICO N° 02



Fuente: Cuadro n° 03

Interpretación:

El cuadro N° 03 y Gráfico N° 02, muestran los niveles de aprendizaje del área Lógico matemática respecto al indicador **"Compara elementos en conjuntos"**; en este sentido, los niños y niñas del grupo experimental obtuvieron en el pretest un nivel de aprendizaje En inicio (08), el mismo que con la aplicación de la estrategia didáctica **"JUEGA APRENDE"** se incrementó a Logro previsto (15). Asimismo, los niños y niñas del grupo control no evidenciaron cambios significativos en su aprendizaje respecto a este indicador, por cuanto su aprendizaje fue moderado según los resultados del pre y postest.

CUADRO N° 04

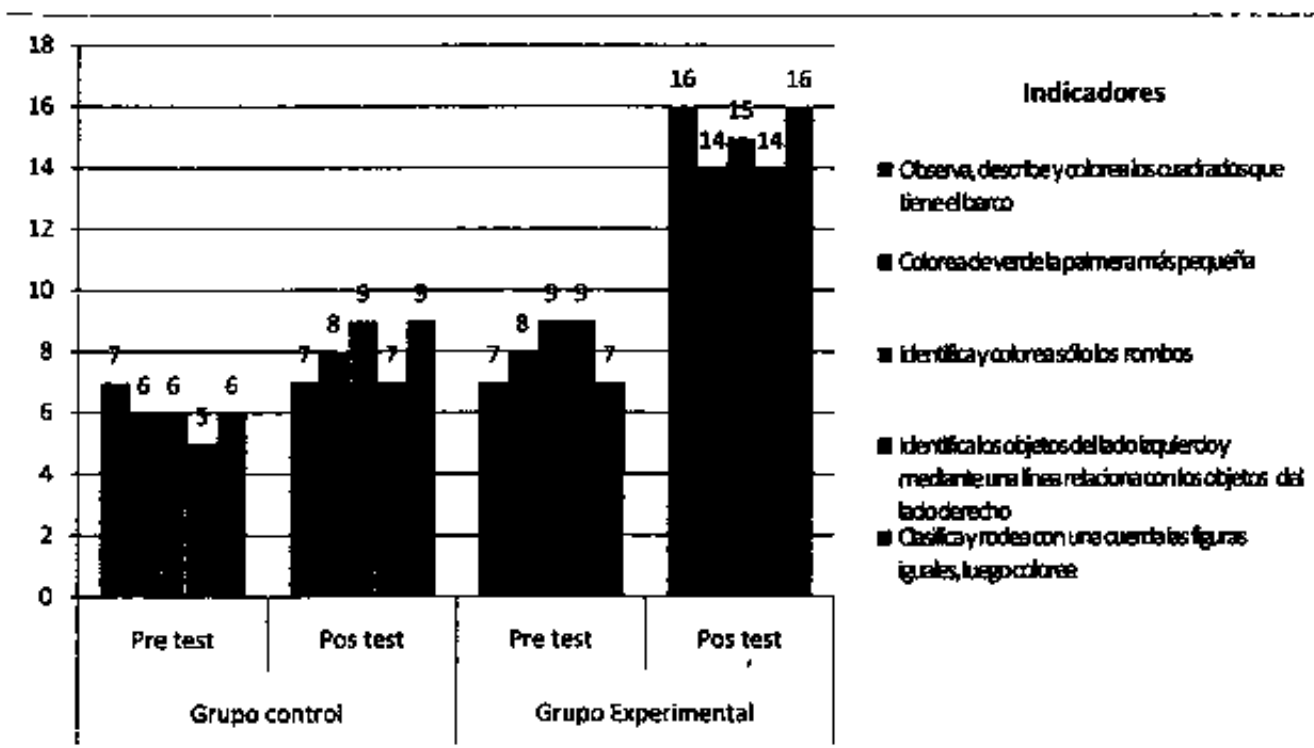
DISTRIBUCIÓN DE LOS NIVELES DE APRENDIZAJE DEL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA SEGÚN EL INDICADOR:
RELACIONA OBJETOS POR SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS

INDICADORES	G. Control		G. Experimental	
	pretest	posttest	pretest	posttest
Observa, describe y colorea los cuadrados que tiene el barco	07	07	07	16
Colorea de verde la palmera más pequeña	06	08	08	14
Identifica y colorea sólo los rombos	06	09	09	15
Identifica los objetos del lado izquierdo y mediante una línea relaciona con los objetos del lado derecho	05	07	09	14
Clasifica y rodea con una cuerda las figuras iguales, luego colorea	06	09	07	16
PROMEDIOS	06	08	08	15

Fuente: Datos obtenidos de los test aplicados por las investigadoras

GRÁFICO N° 03

DISTRIBUCIÓN GRÁFICA DE LOS NIVELES DE APRENDIZAJE DEL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA SEGÚN EL INDICADOR:
RELACIONA OBJETOS POR SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS



Interpretación:

El cuadro N° 04 y Gráfico N° 03, muestran los niveles de aprendizaje del área Lógico matemática respecto al indicador "Relaciona objetos por semejanzas y diferencias"; en este sentido, los niños y niñas del grupo experimental obtuvieron en el pretest un nivel de aprendizaje En inicio (08), el mismo que con la aplicación de la estrategia didáctica "JUEGA APRENDE" se incrementó a Logro previsto (15). Asimismo, los niños y niñas del grupo control no evidenciaron cambios significativos en su aprendizaje respecto a este indicador, por cuanto su aprendizaje fue moderado según los resultados del pre y postest.

En cuanto a la aplicación de la estrategia didáctica, el cambio más significativo se dio en los indicadores "Observa, describe y colorea los cuadrados que tiene el barco" y, "Clasifica y rodea con una cuerda las figuras iguales, luego colorea" el mismo que se incrementó de 07 a 17 de promedio; es decir, de Inicio a Logro previsto.

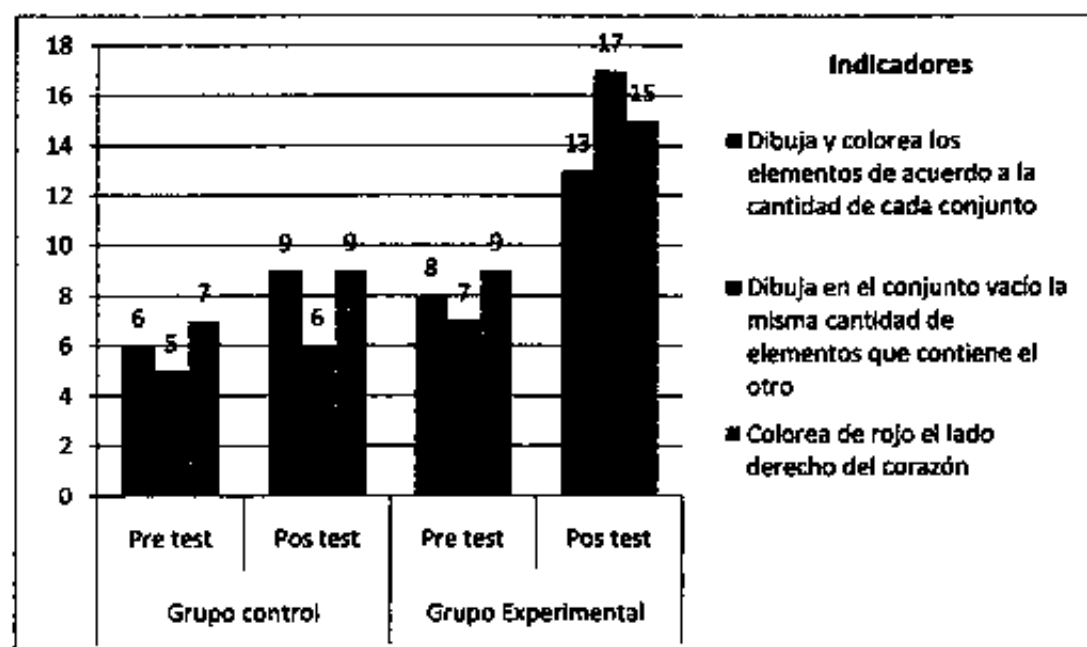
CUADRO N° 05

**DISTRIBUCIÓN DE LOS NIVELES DE APRENDIZAJE DEL
ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA SEGÚN EL INDICADOR:
ORDENA OBJETOS UTILIZANDO ORDINALES**

INDICADORES	G. Control		G. Experimental	
	pretest	posttest	pretest	posttest
Ubica y colorea de rojo la moto que llega primero a la meta y de azul la que llega última.	08	07	09	16
Dibuja y ordena cuatro figuras geométricas distintas que conoces, según tamaño	05	10	08	15
Representa y escribe los números naturales del cero al seis	05	07	07	14
PROMEDIOS	06	08	08	15

GRÁFICO N° 04

**DISTRIBUCIÓN GRÁFICA DE LOS NIVELES DE APRENDIZAJE DEL
ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA SEGÚN EL INDICADOR:
ORDENA OBJETOS UTILIZANDO ORDINALES**



Fuente: Cuadro n° 03

Interpretación:

El cuadro N° 05 y Gráfico N° 04, muestran los niveles de aprendizaje del área Lógico matemática respecto al indicador **"Ordena objetos utilizando ordinales"**; en este sentido, los niños y niñas del grupo experimental obtuvieron en el pretest un nivel de aprendizaje En inicio (08), el mismo que con la aplicación de la estrategia didáctica **"JUEGA APRENDE"** se incrementó a Logro previsto (15). Asimismo, los niños y niñas del grupo control no evidenciaron cambios significativos en su aprendizaje respecto a este indicador, por cuanto su aprendizaje fue moderado según los resultados del pre y postest.

En cuanto a la aplicación de la estrategia didáctica, el cambio más significativo se dio en los indicadores **"Ubica y colorea de rojo la moto que llega primero a la meta y de azul la que llega última"** el mismo que se incrementó de 09 a 16 de promedio; es decir, de Inicio a Logro previsto.

CUADRO Nº 06

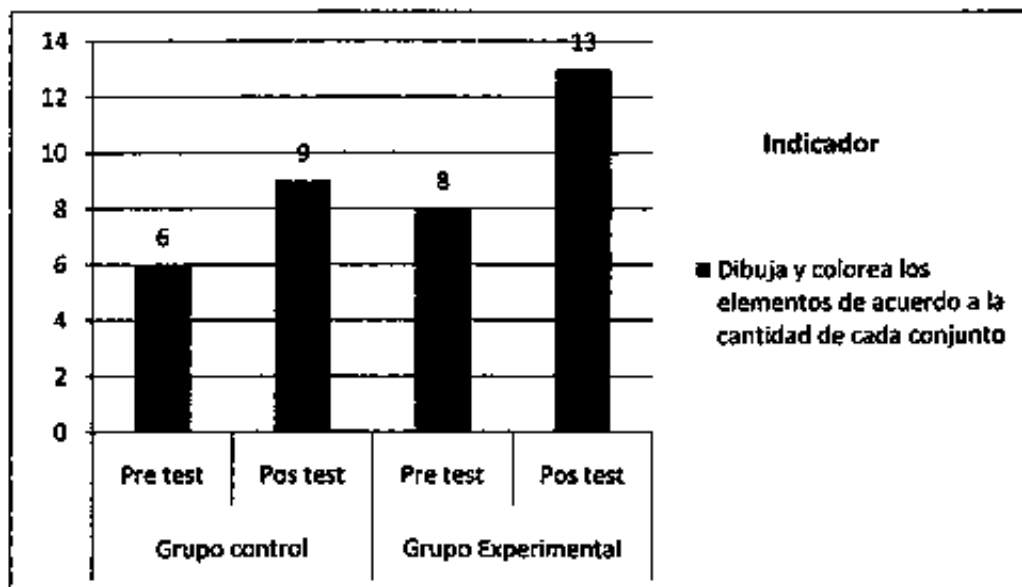
**DISTRIBUCIÓN DE LOS NIVELES DE APRENDIZAJE DEL
ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA SEGÚN EL INDICADOR:
RELACIONA FIGURAS UTILIZANDO CUANTIFICADORES**

INDICADORES	G. Control		G. Experimental	
	pretest	postest	pretest	postest
Cuenta las palmeras de cada conjunto y escribe el número que le corresponde	06	08	08	15
PROMEDIOS	06	08	08	15

Fuente: Datos obtenidos de los test aplicados por las investigadoras

GRÁFICO Nº 05

**DISTRIBUCIÓN GRÁFICA DE LOS NIVELES DE APRENDIZAJE
DEL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA SEGÚN EL INDICADOR:
RELACIONA FIGURAS UTILIZANDO CUANTIFICADORES**



Fuente: Cuadro nº 06

Interpretación:

El cuadro N° 06 y Gráfico N° 05, muestran los niveles de aprendizaje del área Lógico matemática respecto al indicador **"Relaciona figuras utilizando cuantificadores"**; en este sentido, los niños y niñas del grupo experimental obtuvieron en el pretest un nivel de aprendizaje En inicio (08), el mismo que con la aplicación de la estrategia didáctica **"JUEGA APRENDE"** se incrementó a Logro previsto (15). Asimismo, los niños y niñas del grupo control no evidenciaron cambios significativos en su aprendizaje respecto a este indicador, por cuanto su aprendizaje fue moderado según los resultados del pre y postest.

CUADRO N° 07

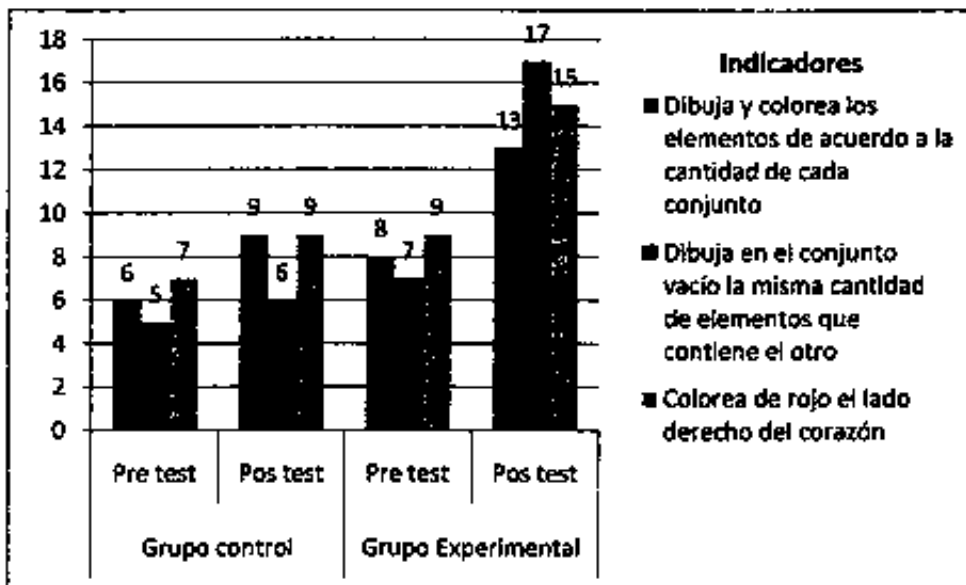
**DISTRIBUCIÓN DE LOS NIVELES DE APRENDIZAJE DEL
ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA SEGÚN EL INDICADOR:
REPRESENTA GRÁFICAMENTE COLECCIONES DE OBJETOS**

INDICADORES	G. Control		G. Experimental	
	pretest	posttest	pretest	posttest
Dibuja y colorea los elementos de acuerdo a la cantidad de cada conjunto	06	09	08	13
Dibuja en el conjunto vacío la misma cantidad de elementos que contiene el otro conjunto	05	06	07	17
Colorea de rojo el lado derecho del corazón	07	09	09	15
PROMEDIOS	06	08	08	15

Fuente: Datos obtenidos de los test aplicados por las investigadoras

GRÁFICO N° 06

**DISTRIBUCIÓN GRÁFICA DE LOS NIVELES DE APRENDIZAJE DEL
ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA SEGÚN EL INDICADOR:
REPRESENTA GRÁFICAMENTE COLECCIONES DE OBJETOS**



Fuente: Cuadro n° 07

Interpretación:

El cuadro N° 07 y Gráfico N° 06, muestran los niveles de aprendizaje del área Lógico matemática respecto al indicador **“Representa gráficamente colecciones de objetos”**; en este sentido, los niños y niñas del grupo experimental obtuvieron en el pretest un nivel de aprendizaje En inicio (08), el mismo que con la aplicación de la estrategia didáctica **“JUEGA APRENDE”** se incrementó a Logro previsto (15). Asimismo, los niños y niñas del grupo control no evidenciaron cambios significativos en su aprendizaje respecto a este indicador, por cuanto su aprendizaje fue moderado según los resultados del pre y postest.

En cuanto a la aplicación de la estrategia didáctica, el cambio más significativo se dio en el indicador **“Dibuja en el conjunto vacío la misma cantidad de elementos que contiene el otro conjunto”** el mismo que se incrementó de 07 a 17 de promedio; es decir, de Inicio a Logro previsto.

CUADRO N° 08

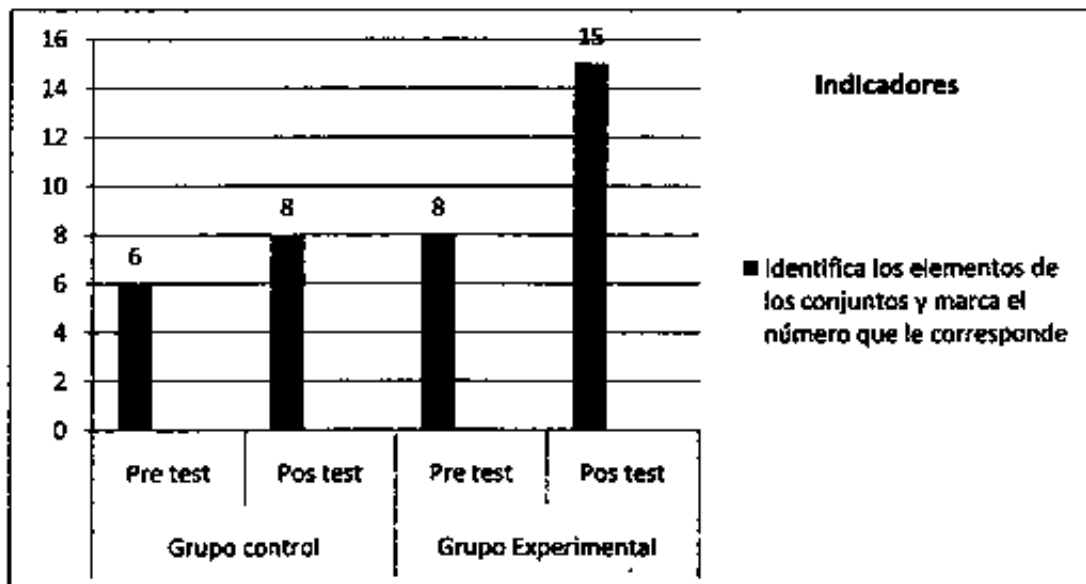
**DISTRIBUCIÓN DE LOS NIVELES DE APRENDIZAJE DEL
ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA SEGÚN EL INDICADOR:
INTERPRETA Y CREA SERIES DE OBJETOS Y NÚMEROS**

INDICADORES	G. Control		G. Experimental	
	pretest	posttest	pretest	posttest
Completa las series con las figuras que correspondan	06	05	09	16
Escribe los número que faltan en la siguiente figura	05	10	08	16
Completa los números que falta entre los pétalos de la flor	07	09	07	13
PROMEDIOS	06	08	08	15

Fuente: Datos obtenidos de los test aplicados por las investigadoras

GRÁFICO N° 07

**DISTRIBUCIÓN GRÁFICA DE LOS NIVELES DE APRENDIZAJE DEL
ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA SEGÚN EL INDICADOR:
INTERPRETA Y CREA SERIES DE OBJETOS Y NÚMEROS**



Fuente: Cuadro n° 08

Interpretación:

El cuadro N° 08 y Gráfico N° 07, muestran los niveles de aprendizaje del área Lógico matemática respecto al indicador **"Interpreta y crea series de objetos y números"**; en este sentido, los niños y niñas del grupo experimental obtuvieron en el pretest un nivel de aprendizaje En inicio (08), el mismo que con la aplicación de la estrategia didáctica **"JUEGA APRENDE"** se incrementó a Logro previsto (15). Asimismo, los niños y niñas del grupo control no evidenciaron cambios significativos en su aprendizaje respecto a este indicador, por cuanto su aprendizaje fue moderado según los resultados del pre y postest.

En cuanto a la aplicación de la estrategia didáctica, el cambio más significativo se dio en los indicadores: **"Completa las series con las figuras que correspondan"** y **"Escribe los número que faltan en la siguiente figura"**, los mismos que se incrementaron de 09 y 08 a 16 de promedio; es decir, de Inicio a Logro previsto.

CUADRO N° 09

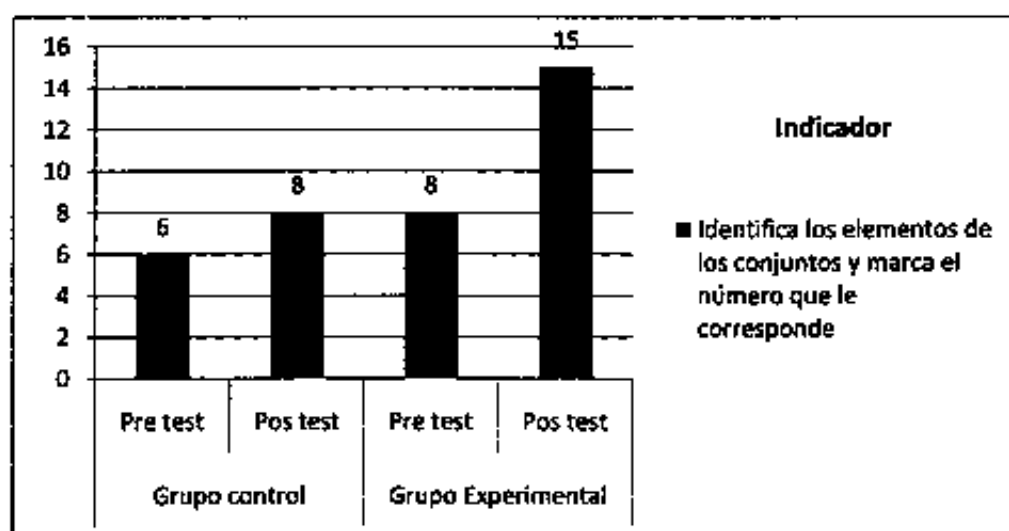
**DISTRIBUCIÓN DE LOS NIVELES DE APRENDIZAJE DEL
ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA SEGÚN EL INDICADOR:
CODIFICA EL NÚMERO DE OBJETOS**

INDICADORES	G. Control		G. Experimental	
	pretest	posttest	pretest	posttest
Identifica los elementos de los conjuntos y marca el número que le corresponde	06	08	08	15
PROMEDIOS	06	08	08	15

Fuente: Datos obtenidos de los test aplicados por las investigadoras

GRÁFICO N° 08

**DISTRIBUCIÓN GRÁFICA DE LOS NIVELES DE APRENDIZAJE DEL
ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA SEGÚN EL INDICADOR:
CODIFICA EL NÚMERO DE OBJETOS**



Fuente: Cuadro n° 09

Interpretación:

El cuadro N° 09 y Gráfico N° 08, muestran los niveles de aprendizaje del área Lógico matemática respecto al indicador **“Identifica los elementos de los conjuntos y marca el número que le corresponde”**; en este sentido, los niños y niñas del grupo experimental obtuvieron en el pretest un nivel de aprendizaje En inicio (08), el mismo que con la aplicación de la estrategia didáctica **“JUEGA APRENDE”** se incrementó a Logro previsto (15). Asimismo, los niños y niñas del grupo control no evidenciaron cambios significativos en su aprendizaje respecto a este indicador, por cuanto su aprendizaje fue moderado según los resultados del pre y postest.

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Para la discusión de los resultados, tomamos como referencia los antecedentes de la investigación y su respectiva contrastación con los resultados obtenidos.

Minerva Torres (2000), afirma que al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se puede generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad, y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.

En referencia con la afirmación anterior, la estrategia didáctica "JUEGA APRENDE" se ha configurado dentro de un marco de actividades lúdicas destinadas a motivar el interés de los niños y niñas hacia un aprendizaje creativo donde ellos puedan expresar libremente sus habilidades y destrezas. Esto se ha podido observar en los resultados que nos muestra el cuadro N° 01 donde los promedios del grupo experimental se incrementaron de 8,09 en el pre test a 15, 27 en el pos test.

Por otra parte Flores Rosas (2006), menciona que las actividades lúdicas buscan, entre otros objetivos, favorecer el aprendizaje de conocimientos difíciles de percibir por los alumnos; ser una manera más atractiva para que el conocimiento se pueda interiorizar y aplicar de una manera más clara y eficiente. Por esta razón, se deben utilizar las actividades de juego como una ayuda para resolver ciertos problemas que tienen los alumnos con el aprendizaje de algunos contenidos temáticos.

Al respecto, la estrategia didáctica "JUEGA APRENDE" ha sido diseñada específicamente para ser aplicada en una de las áreas donde los niños y niñas presentan más dificultades para su aprendizaje, motivo por el que los últimos indicadores sobre calidad y eficiencia educativa revelan bajos índices académicos; sin embargo, la estrategia propuesta ha superado estas deficiencias en el grupo experimental puesto que los resultados evidencian una influencia significativa en casi todos los indicadores evaluados apreciándose que el nivel de logro se incrementó de un nivel "En inicio" a un nivel "Logro previsto", tal como se muestra en los cuadros N° s. 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08 y 09.

Según Cabrera Peña (1996), el juego es una gran herramienta de socialización, por ende, el niño que se integra a su grupo, tiene mayor ventaja para aprender los contenidos que se le presenten.

Asimismo, Puerta Vásquez y Vela Paredes (2004), afirman que los juegos lógico matemático desarrollados con los niños permiten acceder significativamente en cuanto a su acrecentamiento de su pensamiento nocional, en comparación con los métodos tradicionales.

En tal sentido, la estrategia didáctica "JUEGA APRENDE" ha sido aplicada haciendo uso de un conjunto de juegos y dinámicas motivacionales que permitieron obtener resultados favorables en los aprendizajes de grupo experimental tal como se observa en los puntajes obtenidos mostrados en los gráficos N° s 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, y 08; lo cual no sucedió en el grupo control donde los niveles de aprendizaje se mantuvieron sin mayores diferencias.

CONCLUSIONES

Luego de la interpretación, análisis y discusión respectiva de los resultados de la investigación, se concluye que:

1. La estrategia didáctica "JUEGA APRENDE" estuvo sistematizada en base a los aportes de Bruner, los aportes de Vygostki y los aportes de Dienes.
2. La estrategia didáctica "JUEGA APRENDE" elevó significativamente el nivel de aprendizaje del área lógico matemática en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 00205 del sector Capironal, distrito de Rioja.
3. La estrategia didáctica "JUEGA APRENDE" elevó significativamente el nivel de aprendizaje del área lógico matemática a nivel de pre test del grupo control (Promedio = 6,45) y grupo experimental (Promedio = 8,09) y a nivel de pos test del grupo control (Promedio = 8,36) y grupo experimental (Promedio = 15,27).
4. La estrategia didáctica "JUEGA APRENDE" elevó significativamente el nivel de aprendizaje del área lógico matemática en el componente cognitivo a nivel de pos test del grupo experimental (Promedio = 15) y en el componente procedimental a nivel de pos test del grupo experimental (promedio = 16).

RECOMENDACIONES

A los profesores de nivel inicial que trabajan con niños y niñas de cinco años de edad en los centros de educación inicial de la jurisdicción de la provincia de Ríoja:

- Acondicionar dentro del aula un sector con distintos juegos lógicos matemáticos ya sean adquiridos o estructurados según la experiencia del trabajo pedagógico en el que los niños y niñas puedan interactuar desarrollando sus habilidades específicas para el área lógico matemática.
- Elaborar diseños de clase considerando estrategias lúdicas que conlleven a los niños y niñas a despertar su creatividad y sus habilidades para un mejor aprendizaje del área lógico matemática.

A los estudiantes interesados en continuar investigaciones relacionadas con el presente estudio:

- El instrumento de recojo de datos (anexos), puede ser utilizado en investigaciones a fines a la presente investigación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ÁVILA ACOSTA, Roberto Benigno. (2001). Estadística Elemental. Editorial Pasco, tercera edición, Lima-Perú.
- CABRERA PEÑA, José María (1996), Tesis: Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores. Lima – Perú.
- CALERO P. Mavilo (1998), Tecnología Educativa, realidades y perspectivas Edit. San Marcos, Lima - Perú.
- CISNEROS, C. (sf), Psicopedagogía. Disponible en: www.psicopedagogia.com/definicion/aprendizaje%20significativo.
- CRISÓLOGO ARCE, Aurelio. (1999). Diccionario pedagógico. Edit. Abedul, primera edición, Lima – Perú.
- DICCIONARIO DE CONSULTA Microsoft® Encarta® 2004. © 1993-2004 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.
- DICCIONARIO DE PEDAGOGÍA Y PSICOLOGÍA (1999).
- DIENES, Z. (1971). El aprendizaje de la matemática. Suiza: Editorial estrada.
- FUENTES G. Homero C. (1998). La didáctica como ciencia: una necesidad de la educación superior. Cees "Manuel F. Gran. Universidad de Oriente.
- F. FLORES ROSAS, Eduardo (2006), Tesis: Actividades lúdicas. ISPGJSM-Moyobamba.
- GALVEZ VASQUEZ, José. (2001). Métodos y Técnicas de aprendizaje. Cuarta edición. Edit. Grafica Norte S. A. Trujillo, Perú.
- GARCÍA RIVERA, Aurelia y GERMÁN VILLALOBOS, Maryluz (2003), tesis: Grado de dominio del juego como recurso pedagógico de los docentes. ISPGJSM-Moyobamba.
- LÁZARO L. Alfonso (1995), Radiografía del juego en el marco escolar Psicomotricidad. Revista de estudios y experiencias. N° 51, vol. 3, pp. 7-22. Disponible en: <http://www.google.com.pe/search hl-es&q=monografias>.
- INSTITUTO DE PEDAGOGÍA POPULAR (2003). Niveles académicos en matemática en niños de la selva. Lima - Perú.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2004). Diseño Curricular Nacional de Educación Inicial. Lima – Perú.

- MINERVA TORRES, Carmen (2000), tesis: El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Lima – Perú.
- MORENO, José Eduardo (2002), Ideologías educativas y enfoque cognitivo del desarrollo moral. Publicación virtual de la Facultad de Psicología y Psicopedagogía de la USAL Año III N° 3 Marzo 2002.
- PUERTA V. Y VELA P. (2004), Tesis: Juegos lógico matemáticos para el desarrollo del pensamiento nocional en los niños de 5 años de la I. E. N° 00500- Soritor – Moyobamba – Perú.
- PISA (2004), Programa Internacional de Evaluación de Estándares Internacionales. Disponible en <http://investigación.ve.tripod.com/page1.htm>.
- ROJAS, C. (sf), Matemática. Disponible en: www.mariareina.edu.pe/cmrweb/pmtematica.html
- ROSENTAL, M.M. (1980). Diccionario Filosófico. Lima Perú, editora Humbolt. S.A.
- SAMPIERI HERNÁNDEZ, Roberto, y otros. (1991). Metodología de la investigación, Edit McGraw-Hill, primera edición, Colombia.
- SANTROCK, John W. (2003). Psicología de la educación: Consideraciones básicas para un adecuado aprendizaje. Mc Graw Hill 1 Edición exclusiva. Colombia.

ANEXOS

ANEXO Nº 01

ESTRATEGIA DIDÁCTICA "JUEGA APRENDE" PARA ELEVAR EL NIVEL DE APRENDIZAJE DEL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 00205, SECTOR CAPIRONAL, RIOJA - 2007.

I. AREA:

LÓGICO MATEMÁTICA

II. CICLO:

II CICLO – NIVEL INICIAL

III. FUNDAMENTACIÓN:

Las primeras actitudes hacia el conocimiento se sitúan en la primera infancia: la capacidad de observar, hacer suposiciones y verificarlas, corresponden a una actitud cognitiva que se manifiesta en el contexto cotidiano, al enfrentarse ante una situación problemática concreta.

La representación matemática hace evidente la necesidad que tiene los niños y las niñas de establecer y comunicar relaciones especiales y representadas en el plano, identificar características de los objetos del entorno relacionándolos con figuras y formas geométricas, comunicar información cuantitativa correspondiente a situaciones del entorno resolver problemas relacionados con situaciones cotidianas, reflexionar sobre situaciones reales, producir, registrar y comunicar información cuantitativa utilizando cuadros, esquemas y códigos (lenguaje gráfico) correspondientes a situaciones reales y significativas, realizar ediciones en circunstancias cotidianas, analizar la información pertinente, aplicar su conocimiento matemático para comprenderlas y emitir un juicio a tomar decisiones.

Por eso es necesario favorecer la utilización de conocimientos y procesamientos matemáticos de la cultura en el que hacer de los niños y niñas.

Asimismo, al pensamiento lógico matemático se inicia en el aprendizaje con el cuerpo y las nociones asociadas a él, posteriormente se sitúa en la actuación del niño sobre los objetos y elementos de su entorno natural, social y cultural, y de las relaciones que a partir de su actividad establece con ellos.

La construcción de este tipo de conocimiento requiere de la actividad concreta, a partir de la cual niños y niñas van aproximándose a la abstracción a través de las interacciones que realizan con los objetos y elementos de su medio, y que luego interiorizan en operaciones mentales a partir de la reflexión sobre lo realizado.

En este sentido, la estrategia didáctica "JUEGA APRENDE" busca que a través de actividades externas como manipulación, comparación, agrupación de objetos, etc. se elaboren nociones, se encuentren regularidades y se creen códigos internos y se estructure el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años.

IV. OBJETIVO:

- Desarrollar en los niños y niñas las habilidades relacionadas con el uso de las matemáticas: contar, calcular, orientarse, medir, diseñar, jugar, explicar a fin de mejorar su rendimiento académico en el área Lógico Matemático y fomentar su práctica en su vida cotidiana.

V. LOGROS DE APRENDIZAJE:

Las competencias o logros de aprendizaje a desarrollar mediante la aplicación de la estrategia didáctica "Juega aprende" se expresan de la siguiente manera:

1. Establece relaciones entre personas y objetos de acuerdo a su propiedad en situaciones cotidianas, en forma autónoma y creativa.
2. Realiza mediciones en situaciones cotidianas usando unidades de medida, arbitrarias propias de su contexto, registrando y comunicando los resultados y apreciando la utilidad de la medición en la vida cotidiana.

3. Resuelve y comunica situaciones cotidianas que implican operaciones sencillas apreciando la utilidad de los números en diferentes contextos.

VI. CAPACIDADES Y ACTITUDES:

1. Identifica objetos y sus características perceptuales y funcionales, color, tamaño, espesor, textura, forma, estructura y los utiliza de acuerdo a su función.
2. Calcula la longitud de objetos de su entorno con unidades arbitrarias de su cuerpo y objetos.
3. Representa gráficamente la cantidad de objetos de una colección mediante códigos convencionales y no convencionales.
4. Relaciona objetos por semejanzas y diferencias teniendo en cuenta dos o más atributos y los explica.
5. Relaciona los objetos de una colección utilizando cuantificadores: muchos, pocos, uno, ninguno, varios, más que, menos que.
6. Relaciona colecciones hasta de 10 objetos: tantos como, uno más que y uno menos que.

VII. PROCESO METODOLÓGICO:

En el desarrollo de la estrategia didáctica "JUEGA APRENDE" se tendrán en cuenta las siguientes fases y procesos:

INICIO:

- Motivación del interés lúdico
- Evocación de saberes previos

DESARROLLO:

- Actividad lúdica individual
- Actividad lúdica grupal

CONSOLIDACIÓN:

- Demostración práctica
- Representación gráfica

VIII. MEDIOS Y MATERIALES:

- Textos, revistas, separatas.
- Material estructurado.

IX. INDICADORES DE EVALUACIÓN:

- Identifica su derecha e izquierda.
- Identifica objetos grandes, pequeños, gruesos y delgados.
- Identifica el orden en los objetos.
- Identifica y representa elementos en un conjunto.
- Identifica figuras geométricas: cuadrado, círculo, triángulo, rombo, etc
- Identifica el número de elementos en conjuntos.
- Reconoce figuras iguales.
- Dibuja y ordena figuras.
- Escribe los números naturales hasta 9.
- Completa series numéricas y con figuras.
- Compara conjuntos.

X. PROGRAMACIÓN DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE:

- Corremos y saltamos con alegría a la derecha e izquierda.
- Reconocemos objetos grandes medianos y pequeños.
- Identificamos objetos gruesos y delgados.
- Jugando soy el primero.
- Agrupando formo conjuntos.
- Conocemos el conjunto vacío y unitario.
- Jugamos con las figuras geométricas.
- Un, dos, tres, juego otra vez.
- Cuatro, cinco y seis, cuento otra vez.
- Coleccionamos objetos y figuras iguales y diferentes.

XI. SISTEMA DE EVALUACIÓN:

Considerando a la evaluación como un proceso permanente, este se llevará a cabo en todo momento durante el proceso de enseñanza y aprendizaje usando la estrategia didáctica "Juega aprende"

XII. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

FECHAS ACTIVIDAD	2007												
	SETIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				
Solicitar permiso	X												
Aplicación del pre test.		X											
Clases dirigidas.			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Aplicación del post test.													X

ANEXO N° 02

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. I. E. I. N° 00205 : Sector Capironal.
1.2. ÁREA CURRICULAR : Lógico matemática.
1.3. TESISISTAS : Celina Cerna Coronel.
Anelit Chuquillin Gálvez.
1.4. DURACIÓN : 120'

II. DENOMINACIÓN:

"Corremos y saltamos con alegría a la derecha e izquierda"

III. COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y ACTITUDES:

3.1. COMPETENCIA:

Establece y comunica relaciones espaciales de ubicación, dirección, distancia y posición respecto de objetos, personas y lugares de su entorno.
Valora la importancia de orientarse en el espacio.

3.2. CAPACIDADES Y ACTITUDES:

Representa e interpreta códigos de desplazamientos y describe su direccionalidad: hacia delante, hacia atrás, hacia arriba, hacia abajo, hacia un lado y al otro lado, hacia la derecha, hacia la izquierda.

IV. MEDIOS Y MATERIALES:

4.1. MEDIOS: Visuales.

4.2. MATERIALES: Móviles, figuras, fotocopias, pizarra, mesas, sillas, plumones, papel lustre, cintas de colores, cuadernos, lápices, borradores, tiza, mota, cinta de empaque, papelote.

V. PROCEDIMIENTOS METODOLÓGICOS:

Para que los niños identifiquen con facilidad su derecha e izquierda, se seguirán los procesos siguientes:

5.1. FASE I: INICIO:

5.1.1. Motivación del interés lúdico:

Jugamos a "Mi derecha y mi izquierda"

- En el patio, se forma un círculo y la profesora se ubica en el centro.
- A la orden de la profesora, los niños repiten las frases mencionadas.
- A medida que repiten las frases, realizan los movimientos correspondientes de acuerdo a las indicaciones.
- Luego se formarán dos grupos: el grupo de la izquierda y el grupo de la derecha.
- A la indicación de la profesora, el grupo de la izquierda, levanta la mano izquierda y salta con el pie izquierdo, y el grupo de la derecha, levanta la mano derecha y salta con el pie derecho.
- Luego el grupo de la derecha hace lo del grupo de la izquierda y viceversa.

5.1.2. Evocación de saberes previos:

Se realizará las siguientes preguntas:

- ¿Les gustó el juego?
- ¿De qué trató el juego?
- ¿Cómo hemos participado?

5.2. FASE II: DESARROLLO.

5.2.1. Actividad lúdica Individual:

- A cada niño se hace entrega de dos cintas una de color rojo y otra de color verde.
- A la indicación de la profesora cada niño debe amarrar la cinta roja en la muñeca de la mano derecha y la cinta verde en la muñeca de la mano izquierda.
- La profesora orienta a los niños que les resulta difícil identificar su izquierda y derecha.

5.2.2. Actividad lúdica grupal:

- Se forman cuatro grupo de cinco integrantes.
- Se les entrega un papelote con dos círculos uno con la letra I (Izquierda) y otro con la letra D (Derecha).
- A la orden, cada niño dibujara su mano derecha en círculo D (derecha) y su mano izquierda en el círculo I (izquierda)
- El grupo que realice en el menor tiempo recibirá un premio.

5.3. FASE II: CONSOLIDACIÓN.

5.3.1. Demostración práctica:

- Desarrollan una hoja de aplicación donde: rasga y pega papel lustre en el lado derecho del árbol y coloca sus huellas digitales con témperas de colores en el lado izquierdo.

5.3.2. Actividad de extensión:

Investiga cual es la mano que más utiliza a realizar sus actividades diarias: comer, escribir, peinarse, etc.

VI. PROCESO DE EVALUACIÓN:

6.1. INDICADOR:

- Identifica su derecha y su izquierda al ubicarse en el espacio con facilidad.

6.2. TECNICA:

- Trabajo en equipo.

6.3. INSTRUMENTO: - Lista de cotejo.

AREA		Lógico Matemática	
INDICADOR		Identifica su derecha y su izquierda al ubicarse en el espacio con facilidad.	
Nº	NOMBRE	SI	NO
01			

VII. BIBLIOGRAFIA CONSULTADA.

- Ministerio de Educación (2006), "Diseño Curricular Básico de Educación Inicial", Editorial Abedul. Lima – Perú.
- Gálvez Vásquez, José (2004), Métodos y técnicas del aprendizaje.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. I. E. I. N° 00205 : Sector Capironal.
1.2. AREA CURRICULAR : Lógico matemática.
1.3. TESISISTAS : Celina Cerna Coronel.
Anelit Chuquilin Gálvez.
1.4. DURACIÓN : 120'

II. DENOMINACIÓN:

"Reconocemos objetos grandes medianos y pequeños"

III. COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y ACTITUDES:

3.1. COMPETENCIA:

Establece y comunica relaciones espaciales de ubicación, dirección, distancia y posición respecto de objetos, personas y lugares de su entorno.
Valora la importancia de orientarse en el espacio.

3.2. CAPACIDADES Y ACTITUDES:

Representa e interpreta códigos de desplazamientos y describe su direccionalidad: hacia delante, hacia atrás, hacia arriba, hacia abajo, hacia un lado y al otro lado, hacia la derecha, hacia la izquierda.

IV. MEDIOS Y MATERIALES:

4.1. MEDIOS: Visuales.

4.2. MATERIALES: Móviles, figuras, fotocopias, pizarra, mesas, sillas, plumones, papel lustre, cintas de colores, cuadernos, lápicas, borradores, tiza, mota, cinta de empaque, papelote, cajas de diferentes tamaños.

V. PROCEDIMIENTOS METODOLÓGICOS:

Para que los niños identifiquen con facilidad objetos grandes, medianos y pequeños, se seguirán los procesos siguientes:

5.1. FASE I: INICIO:

5.1.1. Motivación del interés lúdico:

Jugamos "La caja mágica"

- En el aula, la profesora presenta una caja que contiene diversos objetos.
- Luego pide a los niños que cierren sus ojos para iniciar el juego
- La profesora inicia diciendo:

Abra calabra, patas de cabra, que de ésta caja, salga una cabra; al instante saca de la caja un objeto y pregunta a los niños:

¿Qué observan entre mis manos? Esto se repetirá hasta que la profesora termine de sacar los objetos de la caja.

- Cuando se termina de sacar los objetos de la caja éstos se colocarán sobre la mesa.
- Luego se formarán tres grupos que a la orden de la profesora pasarán a coger los objetos de la mesa: un grupo cogerá los objetos pequeños, el otro los objetos medianos y el último los objetos grandes.

5.1.2. Evocación de saberes previos:

Se realizará las siguientes preguntas:

- ¿Les gustó el juego?
- ¿De qué trató el juego?
- ¿Cómo hemos participado?

5.2. FASE II: DESARROLLO.

5.2.1. Actividad lúdica individual:

- A cada niño se hace entrega de tres tarros: un pequeño, un mediano y un grande; además tres cintas, una roja, una verde y una azul.
- A la indicación de la profesora cada niño debe amarrar la cinta roja en el tarro grande, la cinta verde el tarro mediano y la cinta azul en el tarro pequeño.
- La profesora orienta a los niños que les resulte difícil identificar el tamaño de los objetos y explica la diferencia de cada uno de ellos.

5.2.2. Actividad lúdica grupal:

- Se forman cuatro grupos de cinco integrantes.
- A la orden de la profesora cada grupo intercambiará los tarros para formar torres: con los tarros pequeños formarán una torre pequeña; con los medianos, una torre mediana y con los grandes, una torre grande.
- El grupo que realice en el menor tiempo recibirá un premio.
- Luego la profesora refuerza el trabajo de cada grupo.

5.3. FASE II: CONSOLIDACIÓN.

5.3.1. Demostración práctica:

- Desarrollan una hoja de aplicación donde: encierra con una el payaso más grande, pinta el payaso mediano y pega semillas en la silueta del payaso pequeño.

5.3.2. Actividad de extensión:

- Recorta y pega tres círculos, tres triángulos y tres cuadrados; uno grande, otro mediano y otro pequeño.

VI. PROCESO DE EVALUACIÓN:

6.1. INDICADOR:

- Identifica objetos grandes, medianos y pequeños con mucha facilidad.

6.2. TECNICA:

- Trabajo en equipo.

6.3. INSTRUMENTO: Lista de cotejo

ÁREA		Lógico Matemática	
INDICADOR		Identifica objetos grandes, medianos y pequeños con mucha facilidad	
Nº	NOMBRE	SI	NO
01			

VII. BIBLIOGRAFIA CONSULTADA.

- Ministerio de Educación (2006), "Diseño Curricular Básico de Educación Inicial". Editorial Abedul. Lima – Perú.
- Gálvez Vásquez, José (2004), Métodos y técnicas del aprendizaje.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. I. E. I. N° 00205 : Sector Capironal.
- 1.2. AREA CURRICULAR : Lógico matemática.
- 1.3. TESISISTAS : Celina Cerna Coronel.
Anelit Chuquilin Gálvez.
- 1.4. DURACIÓN : 120'

II. DENOMINACIÓN:

"Identificamos objetos gruesos y delgados"

III. COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y ACTITUDES:

3.1. COMPETENCIA:

Establece relaciones entre personas y objetos de acuerdo a sus propiedades en situaciones cotidianas, en forma autónoma y creativa.

3.2. CAPACIDADES Y ACTITUDES:

Identifica objetos y sus características perceptuales y funcionales: color, tamaño, espesor, textura, forma, estructura y los utiliza de acuerdo a su función.

IV. MEDIOS Y MATERIALES:

4.1. MEDIOS: Visuales.

4.2. MATERIALES: Móviles, figuras, fotocopias, pizarra, mesas, sillas, plumones, papel lustre, papel crepé, papel bond, papel seda, cuadernos, lápices, borradores, tiza, mota, cajas de cartón, papelote, trozos de madera, cartón duplex, tela, corcho, corospun.

V. PROCEDIMIENTOS METODOLÓGICOS:

Para que los niños identifiquen con facilidad objetos de espesor grueso y delgado, se seguirán los procesos siguientes:

5.1. FASE I: INICIO:

5.1.1. Motivación del interés lúdico:

Jugamos a “Las cajas de sorpresas”

- En el patio, se esconderán dos cajas: una que contiene objetos gruesos y otra que contiene objetos delgados.
- Luego los niños salen al patio junto con su profesora.
- A la orden de la profesora inician la búsqueda de las cajas escondidas anteriormente hasta encontrarlas.
- Cualquier niño que las encuentre, las llevará a la profesora y todos se juntarán para ver que contiene cada una.
- Cada niño que encontró la caja procede abrirla y sacar uno por uno cada objeto que está dentro de la caja y en forma ordenada pasará cada objeto por todos los niños para que puedan observarlo.
- Se escuchan los comentarios de los niños sobre los objetos que han observado.

5.1.2. Evocación de saberes previos:

Se realizará las siguientes preguntas:

- ¿Dónde encontraron las cajas?
- ¿Quiénes encontraron las cajas?
- ¿Qué había dentro de cada caja?
- ¿Todos los objetos fueron iguales?

5.2. FASE II: DESARROLLO.

5.2.1. Actividad lúdica individual:

- A cada niño se hace entrega de una caja que contiene objetos gruesos y delgados.
- A la indicación de la profesora cada niño abre su caja, saca todos los objetos y los clasifica en gruesos y delgados.
- A los objetos delgados, los rasga y pega en la silueta de una manzana y con los objetos gruesos amará un rompecabezas con la figura de un búho.
- A medida que los niños van realizando la actividad, la profesora explica las características y diferencias de los objetos gruesos y delgados.

5.2.2. Actividad lúdica grupal:

- Salimos al patio, formamos dos grupos y se elige un líder para cada uno y jugamos “El rey manda” donde la profesora hará de rey.

- A la orden, la profesora manda que le traigan un objeto delgado o grueso; cada integrante del grupo busca el objeto que ella manda y cuando lo halla, entrega a su líder y éste entrega al rey.
- Esto se repite hasta que cada grupo haya encontrado varios objetos gruesos o delgados y el grupo que encuentre más objetos será el ganador.
- Finalmente, la profesora agrupa los objetos gruesos y delgados y explica la utilidad e importancia de cada uno.

5.3. FASE III: CONSOLIDACIÓN.

5.3.1. Demostración práctica:

- Cada niño participa en la pizarra dibujando el objeto indicado por la profesora.

5.3.2. Actividad de extensión:

Investiga qué objetos gruesos y delgados tienes en tu casa; luego dibuja una de cada uno.

VI. PROCESO DE EVALUACIÓN:

6.1. INDICADOR:

- Identifica objetos gruesos y delgados en el lugar que se encuentre.

6.2. TECNICA:

- Trabajo en equipo e individual.

6.3. INSTRUMENTO:- Lista de cotejo.

AREA		Lógico Matemática	
INDICADOR		Identifica objetos gruesos y delgados en el lugar que se encuentre	
Nº	NOMBRE	SI	NO
01			

VII. BIBLIOGRAFIA CONSULTADA.

- Ministerio de Educación (2006), "Diseño Curricular Básico de Educación Inicial". Editorial Abedul. Lima – Perú.
- Gálvez Vásquez, José (2004), Métodos y técnicas del aprendizaje.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. I. E. I. N° 00205 : Sector Capironal.
1.2. AREA CURRICULAR : Lógico matemática.
1.3. TESISISTAS : Celina Cerna Coronel.
Anelit Chuquilín Gálvez.
1.4. DURACIÓN : 120'

II. DENOMINACIÓN:

"Jugando soy el primero"

III. COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y ACTITUDES:

3.1. COMPETENCIA:

Resuelve y comunica situaciones cotidianas que implican operaciones sencillas apreciando la utilidad de los números en diferentes contextos.

3.2. CAPACIDADES Y ACTITUDES:

Ordena objetos de una colección utilizando los ordinales hasta el tercer lugar.

IV. MEDIOS Y MATERIALES:

4.1. MEDIOS: Visuales.

4.2. MATERIALES: Etiquetas, fotocopias, pizarra, mesas, sillas, plumones, papel bond, cuadernos, lápices, borradores, tiza, mota, hojas secas, piedras.

V. PROCEDIMIENTOS METODOLÓGICOS:

Para que los niños identifiquen con facilidad los ordinales hasta tres, se seguirán los procesos siguientes:

5.1. FASE I: INICIO:

5.1.1. Motivación del interés lúdico:

Jugamos a "Los tres vendedores"

- En el patio, se dramatiza la historia de "Los tres vendedores"; como sigue:

- Miki, el hermano mayor y el más preocupado de sale a vender sus ricos helados de mani a partir de la una de la tarde.
- Bety, la hermana menor de Miki, sale de casa a vender sus ricos chupetes a las dos de la tarde.
- Mary, la más pequeña con alegría y entusiasmo sale de casa todos los días a las tres de la tarde a vender caramelos.
- Llegada la noche, los tres hermanos regresan a su casa en el orden en que salieron a vender.

5.1.2. Evocación de saberes previos:

Se realizará las siguientes preguntas:

- ¿Les gustó el drama?
- ¿De qué se trató?
- ¿Quién salió más temprano?
- ¿Qué vendía Mary?
- ¿Quién fue el último en regresar a casa?

5.2. FASE II: DESARROLLO.

5.2.1. Actividad lúdica individual:

- A cada niño se hace entrega de las etiquetas de los productos mencionados en la historia.
- Luego la profesora les pedirá que coloquen las etiquetas en la mesa según el orden en que los niños de la historia salieron a vender.
- Luego algunos niños imitarán al personaje de la historia con el que más se identifiquen.

5.2.2. Actividad lúdica grupal:

- Salimos al patio, y formamos tres grupos: el grupo de los heladeros, el grupo de los chupeteros y de los carameleros.
- Luego la profesora dará una responsabilidad a cada grupo: los heladeros irán en busca de palitos de helado; los chupeteros en busca de palitos de chupetes y los carameleros en busca de bolsitas de caramelos.
- A la orden de la profesora, cada grupo empezará a buscar lo que se les encargó.

- Luego a la señal de la profesora, los grupos deben regresar y ubicarse en los lugares señalados por la profesora: el grupo que regrese primero se ubicará en el círculo n° 1, el grupo que llegue en segundo lugar, se ubicará en el círculo n° 2 y el tercero en el círculo n° 3.
- Al grupo que regrese primero se el felicitará.

5.3. FASE III: CONSOLIDACIÓN.

5.3.1. Demostración práctica:

- Reciben una hoja de aplicación donde: pintan a al atleta que llegó en primer lugar, marca con un aspa al atleta que llegó en segundo lugar y encierra en un círculo al que llegó en tercer lugar.

5.3.2. Actividad de extensión:

Pregunta cuántos hermanos tienes y que número de hijo eres.

VI. PROCESO DE EVALUACIÓN:

6.1. INDICADOR:

- Ordena objetos teniendo en cuenta primero, segundo y tercer lugar sin dificultad.

6.2. TÉCNICA:

- Trabajo en equipo e individual.

6.3. INSTRUMENTO:

- Lista de cotejo.

AREA		Lógico Matemática	
INDICADOR		Ordena objetos teniendo en cuenta primero, segundo y tercer lugar sin dificultad.	
N°	NOMBRE	SI	NO
01			

VII. BIBLIOGRAFIA CONSULTADA.

- Ministerio de Educación (2006), "Diseño Curricular Básico de Educación Inicial". Editorial Abedul. Lima – Perú.
- Gálvez Vásquez, José (2004), Métodos y técnicas del aprendizaje.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. I. E. I. N° 00205 : Sector Capironal.
1.2. AREA CURRICULAR : Lógico matemática.
1.3. TESISISTAS : Celina Cerna Coronel.
Anelit Chuquilin Gálvez.
1.4. DURACIÓN : 120'

II. DENOMINACIÓN:

"Agrupando formas conjuntos"

III. COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y ACTITUDES:

3.1. COMPETENCIA:

Establece relaciones entre personas y objetos de acuerdo a sus propiedades en situaciones cotidianas, en forma autónoma y creativa.

3.2. CAPACIDADES Y ACTITUDES:

Agrupar objetos utilizando diversos atributos y argumenta la pertenencia y no pertenencia de un objeto a una colección.

IV. MEDIOS Y MATERIALES:

4.1. MEDIOS: Visuales.

4.2. MATERIALES: Carteles móviles, chapas, semillas, fotocopias, pizarra, mesas, sillas, plumones, papel bond, cuadernos, lápices, borradores, tiza, mota y materiales del aula.

V. PROCEDIMIENTOS METODOLÓGICOS:

Para que los niños agrupen elementos e identifiquen conjuntos, se seguirán los procesos siguientes:

5.1. FASE I: INICIO:

5.1.1. Motivación del interés lúdico:

Jugamos a "Identificar y formar conjuntos"

- En el patio, se forma un círculo, luego la docente entregará a los niños un presente que constara de frutas y verduras.
- Los niños estarán caminando por el patio y a la orden de la profesora los niños que tienen el presente de una fruta se unirán para formar un solo grupo, a ese grupo lo llamaremos el conjunto de las frutas, y al otro grupo lo llamaremos el conjunto de las verduras.

5.1.2. Evocación de saberes previos:

Se realizará las siguientes preguntas:

- ¿Les gustó la dinámica?
- ¿Cuántos grupos formamos?
- ¿Cómo se llamaban los grupos?

5.2. FASE II: DESARROLLO.

5.2.1. Actividad lúdica individual:

- A cada niño se hace entrega de una caja que contiene chapas y diversas semillas (frijol, maíz).
- Luego la profesora les pedirá que agrupen en sus mesas las chapas a un lado, las semillas de frijol y a otro lado las semillas de maíz.
- Luego la profesora explicará la clasificación e importancia de los conjuntos.

5.2.2. Actividad lúdica grupal:

- Se formarán cinco grupos de niños y cada grupo formará diversos conjuntos con los materiales que encuentren dentro del aula: conjunto de libros, cuadernos, lapiceros, lápices, borradores, etc.
- Luego se identificará cada uno de los conjuntos formados.
- Finalmente, la docente reforzará sobre la diferencia que existe entre los elementos de cada conjunto formado.

5.3. FASE III: CONSOLIDACIÓN.

5.3.1. Demostración práctica:

- Reciben una hoja de aplicación donde: dibuja y pinta en el primer diagrama a los miembros de tu familia y en el siguiente a tus amigos.

5.3.2. Actividad de extensión:

Representa un conjunto de árboles y un conjunto de peces.

VI. PROCESO DE EVALUACIÓN:

6.1. INDICADOR:

- Agrupa elementos y forma conjuntos con facilidad.

6.2. TECNICA:

- Trabajo en equipo e individual.

6.3. INSTRUMENTO:

- Lista de cotejo.

ÁREA		Lógico Matemática	
INDICADOR		Agrupa elementos y forma conjuntos con facilidad	
Nº	NOMBRE	SI	NO
01			

VII. BIBLIOGRAFIA CONSULTADA.

- Ministerio de Educación (2006), "Diseño Curricular Básico de Educación Inicial". Editorial Abedul. Lima – Perú.
- Gálvez Vásquez, José (2004), Métodos y técnicas del aprendizaje.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. I. E. I. N° 00206 : Sector Capironal.
1.2. AREA CURRICULAR : Lógico matemática.
1.3. TESISISTAS : Celina Cerna Coronel.
Anelit Chuquilin Gálvez.
1.4. DURACIÓN : 120'

II. DENOMINACIÓN:

"Conocemos el conjunto vacío y unitario"

III. COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y ACTITUDES:

3.1. COMPETENCIA:

Resuelve y comunica situaciones cotidianas que implican operaciones sencillas apreciando la utilidad de los números en diferentes contextos.

3.2. CAPACIDADES Y ACTITUDES:

Representa gráficamente la cantidad de objetos de una colección mediante códigos convencionales y no convencionales.

IV. MEDIOS Y MATERIALES:

4.1. MEDIOS: Visuales.

4.2. MATERIALES: Semillas, fotocopias, pizarra, mesas, sillas, plumones, papel bond, cuadernos, lápices, borradores, tiza, mota y materiales del aula, globos, cintas delgadas, diversos objetos.

V. PROCEDIMIENTOS METODOLÓGICOS:

Para que los niños reconozcan un conjunto vacío u un conjunto unitario, se seguirán los procesos siguientes:

5.1. FASE I: INICIO:

5.1.1. Motivación del Interés lúdico:

Jugamos a "Al payaso gracioso"

- En el patio, la profesora se disfrazará de payaso.

- El payaso vende globos a los niños diciendo: globos, globos, les vendo mis globos; repitiendo varias veces.
- El payaso lleva dos globos, uno en cada mano y le preguntaba a los niños: ¿Cuántos globos llevo? y los niños respondían: con la alternativa correcta.
- Cuando el payaso sigue caminando, el viento sopló fuerte y un globo se reventó y les pregunto nuevamente a los niños: ¿Qué pasó con el globo? ¿Cuántos globos me quedan en cada mano?

5.1.2. Evocación de saberes previos:

Se realizará las siguientes preguntas:

- ¿Les gustó el juego?
- ¿Qué llevaba el payaso en las manos?
- ¿Cuántos globos quedaron en cada mano del payaso?

5.2. FASE II: DESARROLLO.

5.2.1. Actividad lúdica individual:

- A cada niño se hace entrega de dos cintas y un objeto.
- Luego la profesora les pedirá que en su mesa encierren con una cinta al objeto y formen el conjunto unitario y con la otra cinta formen el conjunto vacío.
- Luego cada niño sale a la pizarra y representa con una tiza los conjuntos que formó en su mesa.
- Seguidamente la profesora reforzará según el logro obtenido por cada niño, explicando la diferencia entre el conjunto vacío y el conjunto unitario.

5.2.2. Actividad lúdica grupal:

- Salimos al patio y cada niño grafica en el piso dos círculos, uno que representa un barco (conjunto A) y el otro una isla (conjunto B).
- A la indicación de la profesora, cada niño empieza a navegar en su barco; pero de pronto, las olas del mar empezaron a elevarse y cada navegante decide abandonar el barco (que pasa a representar el conjunto vacío) y nadar a la isla más cercana (pasando a representar el conjunto unitario).

- La docente explica la representación del barco y de la isla como conjuntos tanto unitario como vacío.

5.3. FASE III: CONSOLIDACIÓN.

5.3.1. Demostración práctica:

- Reciben una hoja de aplicación donde: pinta el árbol que tiene una manzana y pega semillas en el árbol que no tiene manzanas.

5.3.2. Actividad de extensión:

- Colecciona objetos y representa conjuntos: vacío, unitario o con más de un elemento.

VI. PROCESO DE EVALUACIÓN:

6.1. INDICADOR:

- Reconoce un conjunto vacío y unitario con facilidad.

6.2. TECNICA:

- Trabajo en equipo e individual.

6.3. INSTRUMENTO:

- Lista de cotejo.

ÁREA		Lógico Matemática	
INDICADOR		Reconoce un conjunto vacío y unitario con facilidad	
Nº	NOMBRE	SI	NO
01			

VII. BIBLIOGRAFIA CONSULTADA.

- Ministerio de Educación (2006), "Diseño Curricular Básico de Educación Inicial". Editorial Abedul. Lima – Perú.
- Gálvez Vásquez, José (2004), Métodos y técnicas del aprendizaje.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. I. E. I. N° 00205 : Sector Capironal.
1.2. AREA CURRICULAR : Lógico matemática.
1.3. TESISISTAS : Celina Cerna Coronel.
Anelit Chuquilin Gálvez.
1.4. DURACIÓN : 120'

II. DENOMINACIÓN:

"Jugamos con las figuras geométricas"

III. COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y ACTITUDES:

3.1. COMPETENCIA:

Establece relaciones entre personas y objetos de acuerdo a sus propiedades en situaciones cotidianas en forma autónoma y creativa.

3.2. CAPACIDADES Y ACTITUDES:

Identifica objetos y sus características perceptuales y funcionales: color, tamaño, espesor, textura, forma estructura y los utiliza de acuerdo a sus funciones.

IV. MEDIOS Y MATERIALES:

4.1. MEDIOS: Visuales.

4.2. MATERIALES: Fotocopias, pizarra, mesas, sillas, plumones, papel bond, cuadernos, lápices, borradores, tiza, mota, papelotes, cartón duplex, tijera, goma.

V. PROCEDIMIENTOS METODOLÓGICOS:

Para que los niños reconozcan con facilidad las figuras geométricas, se seguirán los procesos siguientes:

5.1. FASE I: INICIO:

5.1.1. Motivación del interés lúdico:

Jugamos a “Los cuatro visitantes”

- En el aula, la profesora inicia presentándose disfrazada de un círculo; y pregunta a los niños: hola niños, ¿se acuerdan de mí?, ¿me conocen?, ¿Cómo me llamo?, ¿Qué forma tiene mi disfraz?
- Luego entrega un presente a cada niño que consiste en una representación pequeña del su disfraz.
- Así continuará presentándose con las demás figuras geométricas: cuadrado, rectángulo, triángulo.

5.1.2. Evocación de saberes previos:

Se realizará las siguientes preguntas:

- ¿Les gustó el juego?
- ¿Cuántos amigos nos visitaron?
- ¿Cómo se llaman los amigos que nos visitaron, tenían la misma forma?
- ¿Qué presentes les trajeron?

5.2. FASE II: DESARROLLO.

5.2.1. Actividad lúdica Individual:

- Cada niño, con las figuras que se les entregó como presente, las agrupan en su mesa por su forma; círculos con círculos, cuadrados con cuadrados, etc.
- A la indicación de la profesora cada niño debe levantar en la mano la figura que se le indique.
- Luego la profesora reforzará a los niños que les dificulte reconocer cada figura. Asimismo, explicará la diferencia de cada figura por sus lados y formas.

5.2.2. Actividad lúdica grupal:

- Se forman cuatro grupos y se juntan cada niño con sus figuras que tienen en la mano.
- A la indicación de la profesora, cada grupo empieza a representar diferentes imágenes tales como: robot, carro, pollito, etc. haciendo uso de las figuras geométricas.

- La profesora refuerza sobre la importancia y el uso de las figuras geométricas en la representación de imágenes.

5.3. FASE III: CONSOLIDACIÓN.

5.3.1. Demostración práctica:

- La profesora coloca en la pizarra las siluetas de cada figura geométrica en tamaño grande.
- Luego, la profesora entrega a cada niño una ficha con las cuatro figuras aprendidas, y a la indicación, cada niño debe salir y pegar las figuras dentro de cada silueta correspondiente.
- La profesora apoyará a los niños que presenten dificultades para ubicar correctamente las figuras.

5.3.2. Actividad de extensión:

- Dibuja y pinta tres imágenes utilizando las figuras geométricas conocidas.

VI. PROCESO DE EVALUACIÓN:

6.1. INDICADOR:

- Identifica el círculo, cuadrado, rectángulo y triángulo con facilidad.

6.2. TÉCNICA:

- Trabajo en equipo e individual.

6.3. INSTRUMENTO:

- Lista de cotejo.

ÁREA		Lógico Matemática	
INDICADOR		Identifica el círculo, cuadrado, rectángulo y triángulo con facilidad	
Nº	NOMBRE	SI	NO
01			

VII. BIBLIOGRAFIA CONSULTADA.

- Ministerio de Educación (2006). "Diseño Curricular Básico de Educación Inicial". Editorial Abedul. Lima – Perú.
- Gálvez Vásquez, José (2004). Métodos y técnicas del aprendizaje.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. I. E. I. N° 00205 : Sector Capironal.
- 1.2. AREA CURRICULAR : Lógico matemática.
- 1.3. TESISISTAS : Celina Cerna Coronel.
Anelit Chuquilin Gálvez.
- 1.4. DURACIÓN : 120'

II. DENOMINACIÓN:

"Un, dos, tres, juego otra vez"

III. COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y ACTITUDES:

3.1. COMPETENCIA:

Establece relaciones entre personas y objetos de acuerdo a sus propiedades en situaciones cotidianas en forma autónoma y creativa.

3.2. CAPACIDADES Y ACTITUDES:

Relacione colecciones hasta 10 objetos: tantos como, uno más que y uno menos que.

IV. MEDIOS Y MATERIALES:

4.1. MEDIOS: Visuales.

4.2. MATERIALES: Fotocopias, pizarra, cajitas, goma, mesas, sillas, plumones, papel bond, cuadernos, lápices, borradores, tiza, mota, papelotes, tijera, goma.

V. PROCEDIMIENTOS METODOLÓGICOS:

Para que los niños aprendan a reconocer y contar números hasta tres, se seguirán los procesos siguientes:

5.1. FASE I: INICIO:

5.1.1. Motivación del interés lúdico:

Jugamos a “La telaraña”

- En el patio, los niños forman un círculo y la profesora inicia el juego.

A la señal todos empiezan a cantar: Un elefante se balanceaba sobre las telas de una araña, y cuando veía que resistía; se fue a llamar otro elefante más. Al instante la profesora coge de la mano a un niño y repite la canción circulando por el centro del círculo: Dos elefantes se balanceaban, sobre las telas de una araña; cuando veían que resistía se fueron a llamar otro elefante más. Al instante cogen a otro niño y entra al círculo. Luego que ya hay tres personas dentro del círculo empiezan a repetir la canción pero terminan mencionando que se rompió la tela y al instante todos regresan a su lugar.

- El juego se repite haciendo participar a otros tres niños más.

5.1.2. Evocación de saberes previos:

Se realizará las siguientes preguntas:

- ¿Les gustó el juego?
- ¿Cómo se llamó el juego?
- ¿Cuántos elefantes había en el círculo?
- ¿A cuántos elefantes resistía la telaraña?

5.2. FASE II: DESARROLLO.

5.2.1. Actividad lúdica individual:

- Cada niño, recibe una hoja con los números 1, 2, 3 para que los recorte.
- Luego reciben tres cajas donde pegarán los números recortados: el uno en la primera, el dos en la segunda y el tres en la tercera.
- Luego se les hace entrega de seis piedras a cada niño y deben colocar una piedra en la caja nº 1, dos piedras en la caja nº 2 y tres piedras en la caja nº 3.
- La profesora apoyará a los niños que presentes dificultades para reconocer las cajas respectivas o contar las cantidades necesarias.

5.2.2. Actividad lúdica grupal:

- En el patio la profesora empieza a contarles la siguiente historia:
- Cierta día Jaime y sus amigos salieron a pasear por el bosque; mientras estaban caminando, cada uno cantaba una canción, pero al largo rato, de

Jugamos a "La telaraña"

- En el patio, los niños forman un círculo y la profesora inicia el juego. A la señal todos empiezan a cantar: Un elefante se balanceaba sobre las telas de una araña, y cuando veía que resistía; se fue a llamar otro elefante más. Al instante la profesora coge de la mano a un niño y repite la canción circulando por el centro del círculo: Dos elefantes se balanceaban, sobre las telas de una araña; cuando veían que resistía se fueron a llamar otro elefante más. Al instante cogen a otro niño y entra al círculo. Luego que ya hay tres personas dentro del círculo empiezan a repetir la canción pero terminan mencionando que se rompió la tela y al instante todos regresan a su lugar.

- El juego se repite haciendo participar a otros tres niños más.

5.1.2. Evocación de saberes previos:

Se realizará las siguientes preguntas:

- ¿Les gustó el juego?
- ¿Cómo se llamó el juego?
- ¿Cuántos elefantes había en el círculo?
- ¿A cuántos elefantes resistía la telaraña?

5.2. FASE II: DESARROLLO.

5.2.1. Actividad lúdica individual:

- Cada niño, recibe una hoja con los números 1, 2, 3 para que los recorte.
- Luego reciben tres cajitas donde pegarán los números recortados: el uno en la primera, el dos en la segunda y el tres en la tercera.
- Luego se les hace entrega de seis piedras a cada niño y deben colocar una piedra en la caja nº 1, dos piedras en la caja nº 2 y tres piedras en la caja nº 3.
- La profesora apoyará a los niños que presentes dificultades para reconocer las cajas respectivas o cortar las cantidades necesarias.

5.2.2. Actividad lúdica grupal:

- En el patio la profesora empieza a contarles la siguiente historia:
- Cierta día Jaime y sus amigos salieron a pasear por el bosque; mientras estaban caminando, cada uno cantaba una canción, pero al largo rato, de

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. I. E. 1. N° 00205 : Sector Capironal.
1.2. AREA CURRICULAR : Lógico matemática.
1.3. TESISISTAS : Celina Cerna Coronel.
Anelit Chuquilin Gálvez.
1.4. DURACIÓN : 120'

II. DENOMINACIÓN:

"Cuatro, cinco y seis, cuento otra vez"

III. COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y ACTITUDES:

3.1. COMPETENCIA:

Establece relaciones entre personas y objetos de acuerdo a sus propiedades en situaciones cotidianas en forma autónoma y creativa.

3.2. CAPACIDADES Y ACTITUDES:

Relacione colecciones hasta 10 objetos: tantos como, uno más que y uno menos que.

IV. MEDIOS Y MATERIALES:

4.1. MEDIOS: Visuales.

4.2. MATERIALES: Fotocopias, pizarra, cajitas, goma, mesas, sillas, plumones, papel bond, cuadernos, lápices, borradores, tiza, mota, papelotes, tijera, goma.

V. PROCEDIMIENTOS METODOLÓGICOS:

Para que los niños aprendan a reconocer y contar números hasta seis, se seguirán los procesos siguientes:

5.1. FASE I: INICIO:

5.1.1. Motivación del interés lúdico:

Jugamos a “La gallina ponedora”

- En el patio, los niños forman un círculo y la profesora inicia el juego cantando la canción “La gallina ponedora.
- A medida que va entonando la canción, irá haciendo la mímica y cada niño hará lo mismo.
- La gallina turuleca a puesto un huevo, (se sentarán), a puesto dos, a puesto tres; la gallina turuleca a puesto cuatro a puesto cinco, a puesto seis.

5.1.2. Evocación de saberes previos:

Se realizará las siguientes preguntas:

- ¿Les gustó la dinámica?
- ¿Cómo se llamó?
- ¿De qué se trató?
- ¿Cuántos huevos puso la gallina?

5.2. FASE II: DESARROLLO.

5.2.1. Actividad lúdica individual:

- Nuevamente se les hace entrega de una hoja con los números 4, 5 y 6 para que los recorten y complementen la clase anterior.
- Asimismo, se les entrega tres cajas más para que peguen los números recortados; un número en cada caja.
- Finalmente se les entrega 15 piedras para que cada niño cuenta 4 y las coloca en la caja nº 4, cuenta 5 y las coloque en la caja nº 5, cuenta 6 y las coloca en la caja nº 6.
- La profesora apoyará a los niños que presenten dificultades para reconocer las cajas respectivas o contar las cantidades necesarias.

5.2.2. Actividad lúdica grupal:

- Nuevamente en el patio la profesora empieza a contarles la historia de un barco que se hunde, y a medida que va contando, los niños se irán agrupando según la cantidad de personas que menciona: grupos de 2, 3, 4, 5, 6.

Jugamos a "La gallina ponedora"

- En el patio, los niños forman un círculo y la profesora inicia el juego cantando la canción "La gallina ponedora.
- A medida que va entonando la canción, irá haciendo la mímica y cada niño hará lo mismo.
- La gallina turuleca a puesto un huevo, (se sentarán), a puesto dos, a puesto tres; la gallina turuleca a puesto cuatro a puesto cinco, a puesto seis.

5.1.2. Evocación de saberes previos:

Se realizará las siguientes preguntas:

- ¿Les gustó la dinámica?
- ¿Cómo se llamó?
- ¿De qué se trató?
- ¿Cuántos huevos puso la gallina?

5.2. FASE II: DESARROLLO.

5.2.1. Actividad lúdica individual:

- Nuevamente se les hace entrega de una hoja con los números 4, 5 y 6 para que los recorten y complementen la clase anterior.
- Asimismo, se les entrega tres cajas más para que peguen los números recortados; un número en cada caja.
- Finalmente se les entrega 15 piedras para que cada niño cuenta 4 y las coloca en la caja nº 4, cuenta 5 y las coloque en la caja nº 5, cuenta 6 y las coloca en la caja nº 6,
- La profesora apoyará a los niños que presenten dificultades para reconocer las cajas respectivas o contar las cantidades necesarias.

5.2.2. Actividad lúdica grupal:

- Nuevamente en el patio la profesora empieza a contarles la historia de un barco que se hunde, y a medida que va contando, los niños se irán agrupando según la cantidad de personas que menciona: grupos de 2, 3, 4, 5, 6.

5.3. FASE III: CONSOLIDACIÓN.

5.3.1. Demostración práctica:

- Los niños salen a la pizarra y grafican los números aprendidos.

5.3.2. Actividad de extensión:

- Escriben los números del uno al seis.
- Representa conjuntos con 1, 2, 3, 4, 5 y 6 elementos.

VI. PROCESO DE EVALUACIÓN:

6.1. INDICADOR:

- Cuenta y escribe los números naturales hasta seis sin dificultad.

6.2. TECNICA:

- Trabajo en equipo e individual.

6.3. INSTRUMENTO:

- Lista de cotejo.

ÁREA		Lógico Matemática	
INDICADOR		Cuenta y escribe los números naturales hasta seis sin dificultad	
Nº	NOMBRE	SI	NO
01			

VII. BIBLIOGRAFIA CONSULTADA.

- Ministerio de Educación (2006), "Diseño Curricular Básico de Educación Inicial". Editorial Abedul. Lima – Perú.
- Gálvez Vásquez, José (2004), Métodos y técnicas del aprendizaje.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

II. DATOS GENERALES:

- 1.1. I. E. I. N° 00205 : Sector Capironal.
- 1.2. AREA CURRICULAR : Lógico matemática.
- 1.3. TESISISTAS : Celina Cerna Coronel.
Anelit Chuquilin Gálvez.
- 1.4. DURACIÓN : 120'

II. DENOMINACIÓN:

"Coleccionamos objetos y figuras iguales y diferentes"

III. COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y ACTITUDES:

3.1. COMPETENCIA:

Establece relaciones entre personas y objetos de acuerdo a sus propiedades en situaciones cotidianas, en forma autónoma y creativa.

3.2. CAPACIDADES Y ACTITUDES:

Identifica objetos y sus características perceptuales y funcionales: color, tamaño, espesor, textura, forma, estructura y los utiliza de acuerdo a su función.

IV. MEDIOS Y MATERIALES:

4.1. MEDIOS: Visuales.

4.2. MATERIALES: Móviles, figuras, fotocopias, pizarra, mesas, sillas, plumones, papel bond, cuadernos, lápices, borradores, tiza, mota, cajas de cartón, cartón dúplex, piedras y hojas secas.

V. PROCEDIMIENTOS METODOLÓGICOS:

Para que los niños coleccionen con facilidad objetos y figuras iguales y diferentes se seguirán los procesos siguientes:

5.1. FASE I: INICIO:

5.1.1. Motivación del Interés lúdico:

Jugamos a “Las cajas de sorpresas”

- En el aula, la docente presenta una caja que contiene muchos objetos y figuras, luego pronuncia las palabras mágicas:

Abra calabra, patas de cabra, que de esta caja salga una cabra.

- La docente sacará figuras y objetos de la caja cada vez que repite las palabras mágicas. (Flores de colores, lápices, plumones, etc)

5.1.2. Evocación de saberes previos:

Se realizará las siguientes preguntas:

- ¿Les gustó la dinámica?
- ¿Qué figuras y objetos sacamos de la caja mágica?
- ¿Todos los objetos y figuras eran iguales?

5.2. FASE II: DESARROLLO.

5.2.1. Actividad lúdica individual:

- A cada niño se hace entrega de una caja que contiene objetos y figuras (tronco de árbol de color verde y otros de color marrón, frutas de diferentes colores, lápices, hojas secas)

- A la indicación de la profesora cada niño pondrá en su mesa, luego agruparán las figuras que tienen colores iguales a un lado y las otras al otro lado.

- La profesora refuerza a los niños que les dificulte agrupar los objetos y figuras de acuerdo a la indicación.

5.2.2. Actividad lúdica grupal:

- Salimos al patio, formamos dos grupos y se elige un líder para cada uno y jugamos “El rey manda” donde la profesora hará de rey.

- Un grupo de niños estará vestido con el uniforme del jardín y al otro grupo se les pondrá una gorra y en una mano se les amarrará una cinta.

- A la orden de la profesora los niños traerán lo que ella les pida. El grupo que está vestido con el uniforme del jardín traerá objetos y figuras iguales a los que la profesora indique y el otro grupo traerá diferente a lo que la profesora está indicando.

- La profesora explica la igualdad y diferencia que existe entre los objetos y figuras manipuladas por los niños. Asimismo, determina la importancia de éstas en el aprendizaje.

5.3. FASE III: CONSOLIDACIÓN.

5.3.1. Demostración práctica:

- Cada niño recibe una hoja de aplicación, donde: pinta solo los carros que son iguales y encierra con lápiz los carros que son diferentes.

5.3.2. Actividad de extensión:

Dibuja y pinta figuras iguales al modelo dado y dibuja figuras diferentes al modelo.

VI. PROCESO DE EVALUACIÓN:

6.1. INDICADOR:

- Identifica objetos y figuras iguales y diferentes al coleccionarlos.

6.2. TECNICA:

- Trabajo en equipo e individual.

6.3. INSTRUMENTO:

- Lista de cotejo.

ÁREA		Lógico Matemática	
INDICADOR		Identifica objetos y figuras iguales y diferentes al coleccionarlos	
Nº	NOMBRE	SI	NO
01			

VII. BIBLIOGRAFIA CONSULTADA.

- Ministerio de Educación (2006), "Diseño Curricular Básico de Educación Inicial". Editorial Abedul. Lima – Perú.
- Gálvez Vásquez, José (2004), Métodos y técnicas del aprendizaje.

ANEXO N° 03

TEST PARA RECAUDAR INFORMACIÓN SOBRE EL NIVEL DE
APRENDIZAJE EN EL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA

Apellidos y Nombres:
Sección:

ASPECTO COGNITIVO:

I. Ítems relacionados a: Identifica objetos y sus características perceptuales.

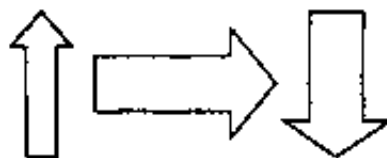
1. Colorea de rojo el dado que esta a la izquierda y de amarillo el dado que está a la derecha.



2. Identifica y encierra con un círculo los objetos más grandes.

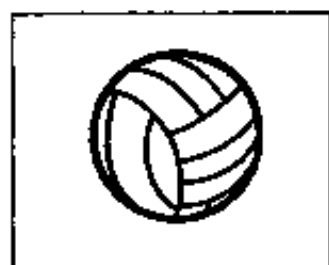


3. Identifica y colorea la flecha más delgada.

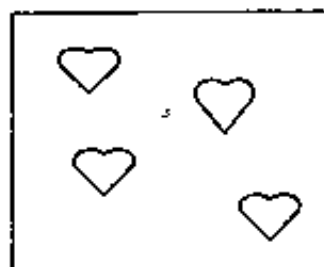


II. Ítem relacionado a: Compara elementos en conjuntos.

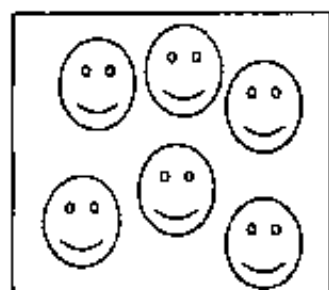
4. Identifica y une con una línea cada conjunto con el número que le corresponde.



2



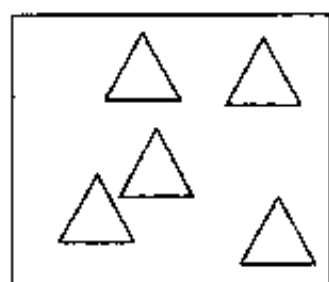
1



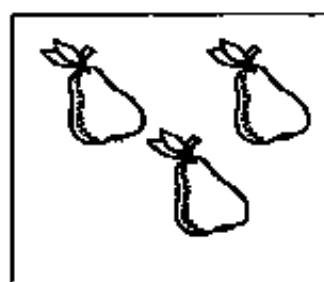
3



4



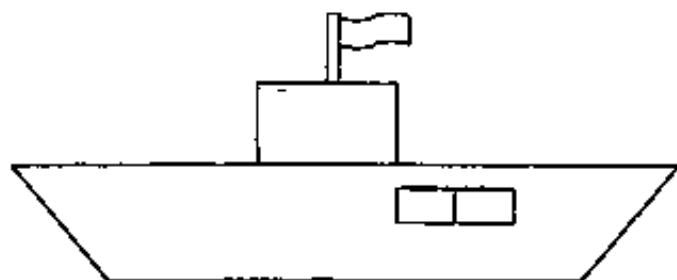
5



6

III. Ítems relacionados a: Relaciona objetos por semejanzas y diferencias.

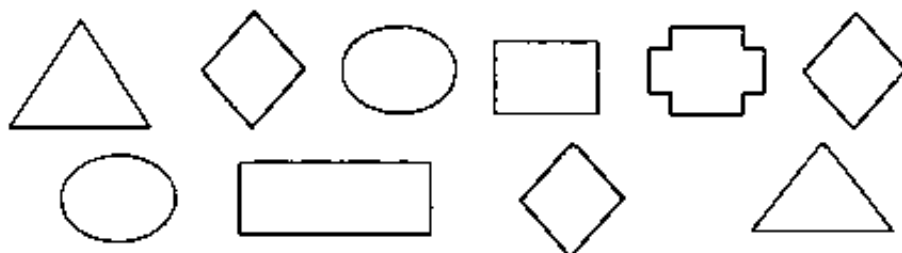
5. Observa, describe y colorea los cuadrados que tiene el barco.



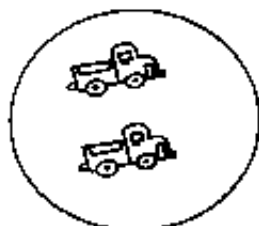
6. Colorea de verde la palmera más pequeña



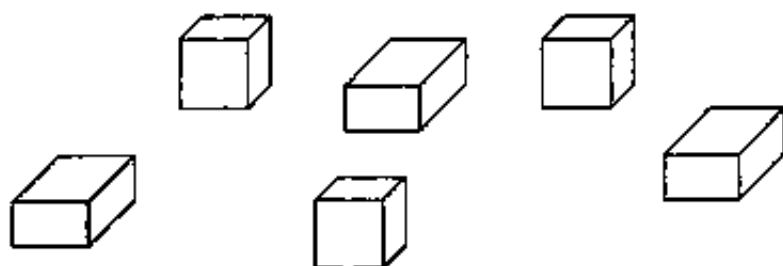
7. Identifica y colorea sólo los rombos.



8. Identifica los objetos del lado izquierdo y mediante una línea relaciona con los objetos del lado derecho.



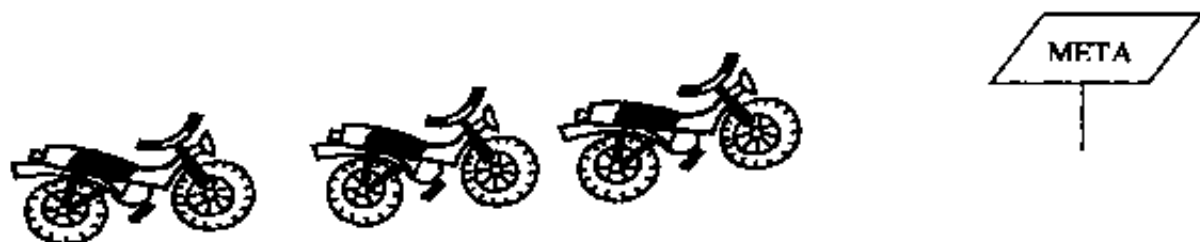
9. Clasifica y rodea con una cuerda las figuras iguales, luego colorea.



ASPECTO PROCEDIMENTAL:

IV. Ítems relacionados a: Ordena objetos utilizando ordinales

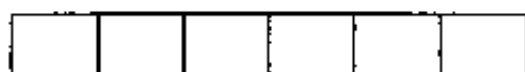
10. Ubica y colorea de rojo la moto que llega primero a la meta y de azul la que llega última.



11. Dibuja y ordena cuatro figuras geométricas distintas que conoces, según tamaño.

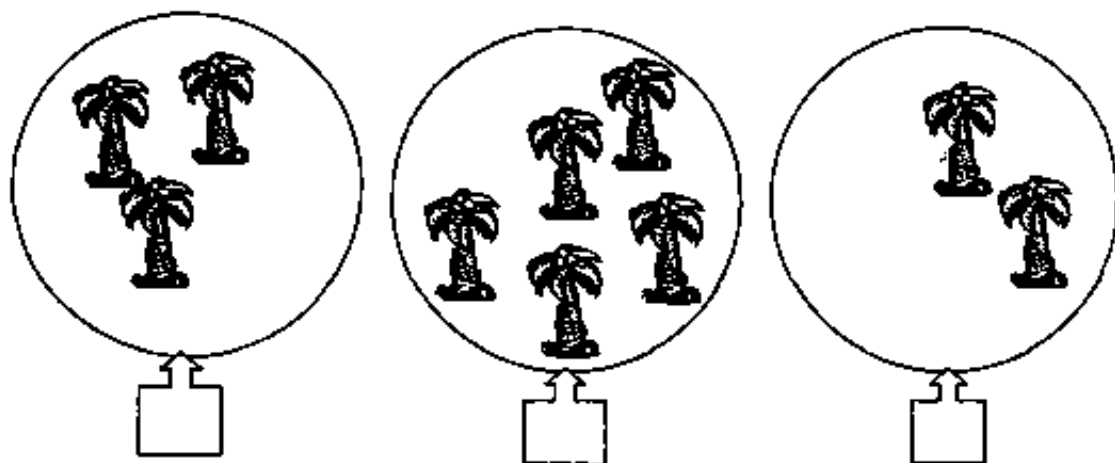


12. Representa y escribe los números naturales del cero al seis:



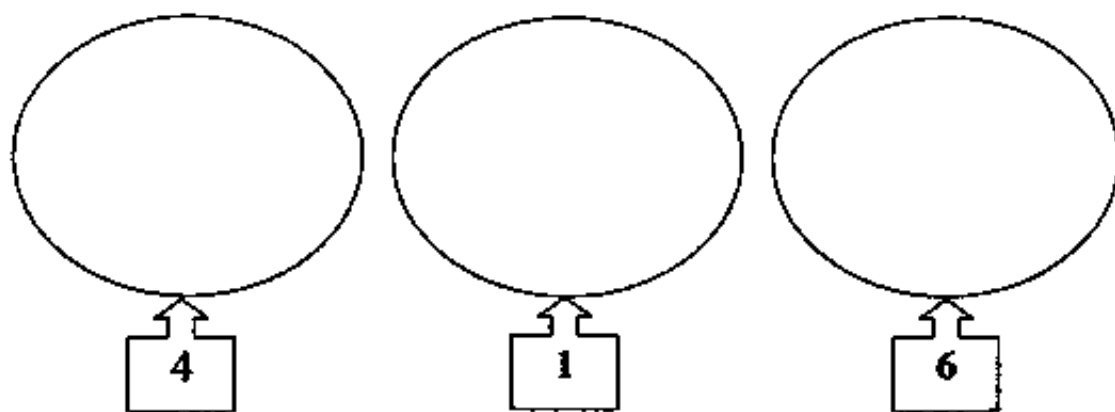
V. Ítem relacionado a: Relaciona figuras utilizando cuantificadores.

13. Cuenta las palmeras de cada conjunto y escribe el número que le corresponde:

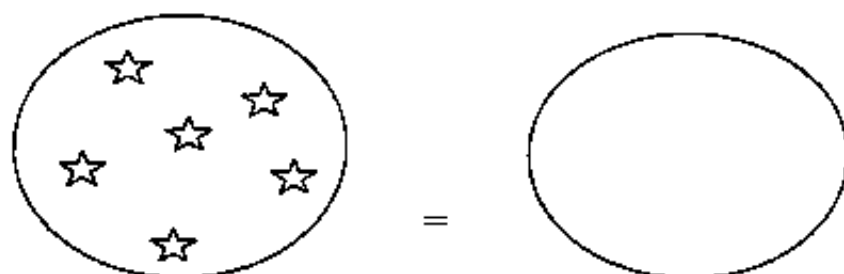


VI. Ítems relacionados a: Representa gráficamente colecciones de objetos.

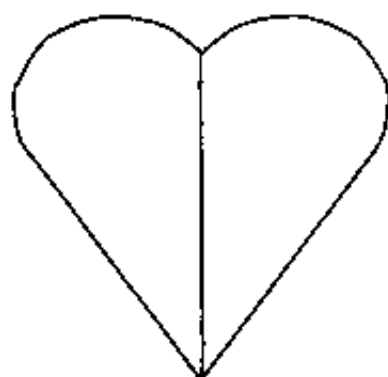
14. Dibuja y colorea los elementos de acuerdo a la cantidad de cada conjunto:



15. Dibuja en el conjunto vacío la misma cantidad de elementos que contiene el otro conjunto.

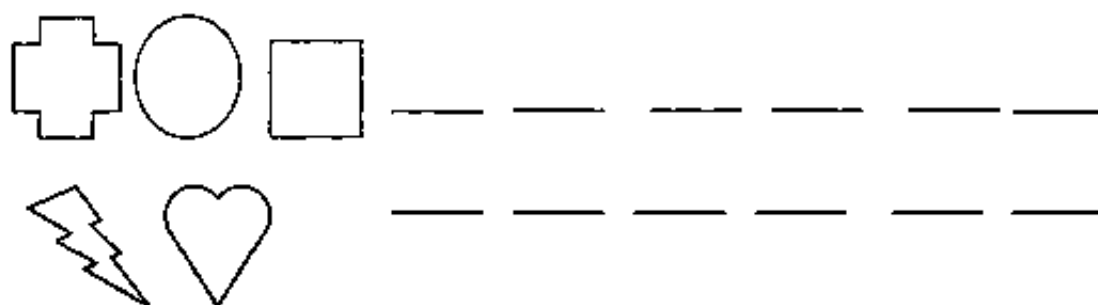


16. Colorea de rojo el lado derecho del corazón.

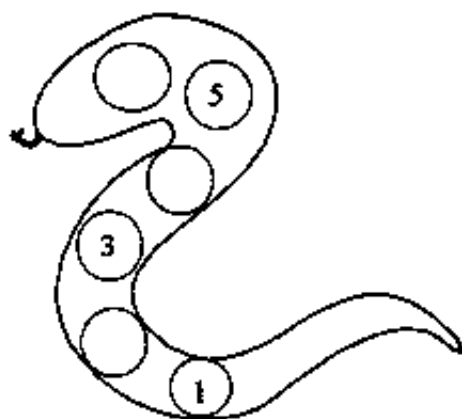


VII. Items relacionados a: Interpreta y crea series de objetos y números.

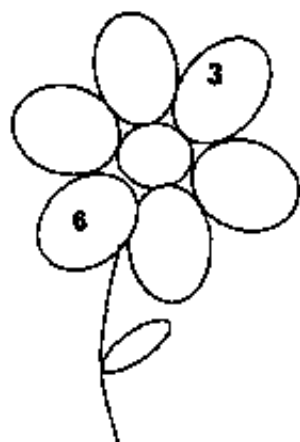
17. Completa las series con las figuras que correspondan



18. Escribe los números que faltan en la siguiente figura:

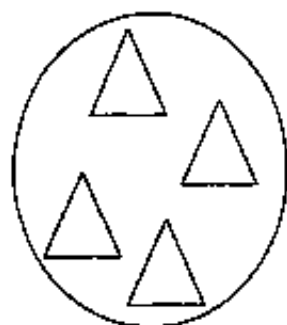


19. Completa los números que falta entre los pétalos de la flor

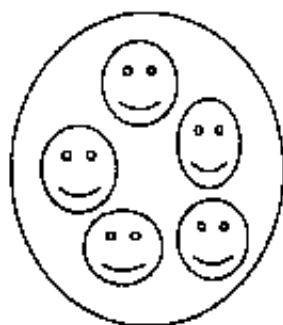


VII. Ítem relacionado a: Codifica el número de objetos.

20. Identifica los elementos de los conjuntos y marca el número que le corresponde.



4	5	3
---	---	---



3	5	2
---	---	---



2	3	1
---	---	---

ANEXO N° 04

COEFICIENTE DE CORRELACIÓN POR RANGO DE SPEARMAN PARA LA DETERMINACIÓN DE LA CONFIABILIDAD DEL PRE Y POS TEST

Para determinar la confiabilidad del pre y pos test se tabularon los datos de acuerdo a las indicaciones de la tabla siguiente:

Alumnos	Notas de prueba X	Rango de X	Nuevo rango X	Notas de prueba Y	Rango de Y	Nuevo rango Y	D=X-Y	D ²
Yeizon	05	10	8,5	06	09	8,5	0	0
Erick	03	03	02	07	10	10	-8	64
Lesly	04	06	05	05	07	06	-1	1
Jhon	03	02	02	03	03	02	0	0
Alex	05	08	8,5	04	04	04	4,5	20,25
Julio	04	05	05	03	02	02	3	9
Jheyser	05	08	8,5	05	06	06	2,5	6,25
Franklin	04	04	05	05	05	06	-1	1
Katerin	05	07	8,5	06	08	8,5	0	0
Rosa	05	01	02	03	01	02	0	0
Total								101,5

Calculando la confiabilidad, empleando el coeficiente de correlación por rango de Spearman, se obtuvo una correlación positiva medio, esto implica que el pre y post test tienen confiabilidad.

$$r_j = 1 - \frac{6 \sum D^2}{n(n^2 - 1)} \quad r_j = 1 - \frac{609}{10(10^2 - 1)}$$

$$r_j = 0,390$$

ANEXO N° 05

FORMATO PARA LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO
MEDIANTE LA PRUEBA DE EXPERTOS

RESULTADOS DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS DEL INSTRUMENTO	ESCALA				COMENTARIOS	
			En inicio 0-10	En proceso 11-13	Logro previsto 14-17	18-20 logro destacado		
ASPECTO COGNITIVO	Identifica objetos y sus características preceptuales	Ítems 1						
		Ítems 2						
		Ítems 3						
	Compara elementos en conjuntos	Ítems 4						
		Relaciona objetos por semejanzas y diferencias.	Ítems 5					
			Ítems 6					
			Ítems 7					
	Ítems 8							
	Ordena objetos utilizando ordinales.	Ítems 9						
Ítems 10								
Ítems 11								
ASPECTO PROCEDIMENTAL	Relaciona figuras utilizando cuantificadores.	Ítems 12						
		Ítems 13						
	Representa gráficamente colecciones de objetos	Ítems 14						
		Ítems 15						
		Ítems 16						
	Interpreta y crea series de objetos y números.	Ítems 17						
		Ítems 18						
		Ítems 19						
Codifica el número de objetos.	Ítems 20							


Lic. Laura Vera Azurín
Especialista del Nivel Inicial


Lic. Luis Alberto Fernández Sanjines
Especialista en Matemática


Lic. Carmen Marina Solís Cruz
Psicóloga

ANEXO N° 06

TABLA DE PERCENTILES DE LA DISTRIBUCIÓN T-ESTUDENT

GI	t _{0,90}	t _{0,95}	T _{0,975}	T _{0,99}	T _{0,995}	T _{0,9995}
1	3.078	6.3138	12.706	31.821	63.657	636.619
2	1.886	2.9200	4.3027	6.965	9.9248	31.598
3	1.638	2.3534	3.1825	4.541	5.8409	12.924
4	1.533	2.1318	2.7764	3.747	4.6041	8.610
5	1.476	2.0150	2.5706	3.365	4.0321	6.869
6	1.440	1.9432	2.4469	3.343	3.7074	5.959
7	1.415	1.8946	2.3646	2.998	3.4995	5.408
8	1.397	1.8595	2.3060	2.896	3.3554	5.041
9	1.383	1.8331	2.2622	2.821	3.2498	4.781
10	1.372	1.8125	2.2281	2.764	3.1693	4.587
11	1.363	1.7959	2.2010	2.718	3.1058	4.437
12	1.356	1.7823	2.1788	2.681	3.0545	4.318
13	1.350	1.7709	2.1604	2.650	3.0123	4.221
14	1.345	1.7613	2.1448	2.624	2.9768	4.140
15	1.341	1.7530	2.1315	2.602	2.9467	4.073
16	1.337	1.7459	2.1199	2.583	2.9208	4.015
17	1.333	1.7396	2.1098	2.567	2.8982	3.965
18	1.320	1.7341	2.1009	2.557	2.8784	3.978
19	1.328	1.7291	2.0930	2.539	2.8609	3.883
20	1.325	1.7247	2.0860	2.528	2.8453	3.850
21	1.323	1.7207	2.0796	2.518	2.8314	3.819
22	1.321	1.7171	2.0739	2.508	2.8188	3.792
23	1.319	1.7139	2.0687	2.500	2.8073	3.767
24	1.318	1.7109	2.0639	2.492	2.7969	3.745
25	1.316	1.7081	2.0595	2.485	2.7874	3.725
26	1.315	1.7056	2.0555	2.479	2.7787	3.707
27	1.314	1.7033	2.0518	2.470	2.7707	3.690
28	1.313	1.7011	2.0484	2.467	2.7633	3.674
29	1.311	1.6991	2.0452	2.462	2.7564	3.659
30	1.310	1.6973	2.0423	2.457	2.7500	3.646
35	1.3062	1.6896	2.0301	2.438	2.7239	3.5915
40	1.3031	1.6839	2.0211	2.423	2.7045	3.5511
45	1.3007	1.6794	2.0141	2.412	2.6896	3.5207
50	1.2987	1.6759	2.0086	2.403	2.6778	3.4965
60	1.2959	1.6707	2.0003	2.390	2.6603	3.4606
70	1.2938	1.5669	1.9945	2.381	2.6480	3.4355
80	1.2922	1.6641	1.9901	2.374	2.6388	3.4169
90	1.2910	1.6620	1.9867	2.368	2.6316	3.4022
100	1.2901	1.6602	1.9840	2.364	2.6260	3.3909
120	1.2887	1.6577	1.9799	2.358	2.6175	3.3736
140	1.2876	1.6558	1.9771	2.353	2.6114	3.3615
160	1.2869	1.6545	1.9749	2.350	2.6070	3.3527
180	1.2863	1.6534	1.9733	2.347	2.6035	3.3456
200	1.2858	1.6525	1.9719	2.345	2.6006	3.3400
∞	1.282	1.645	1.96	2.326	2.576	3.2905

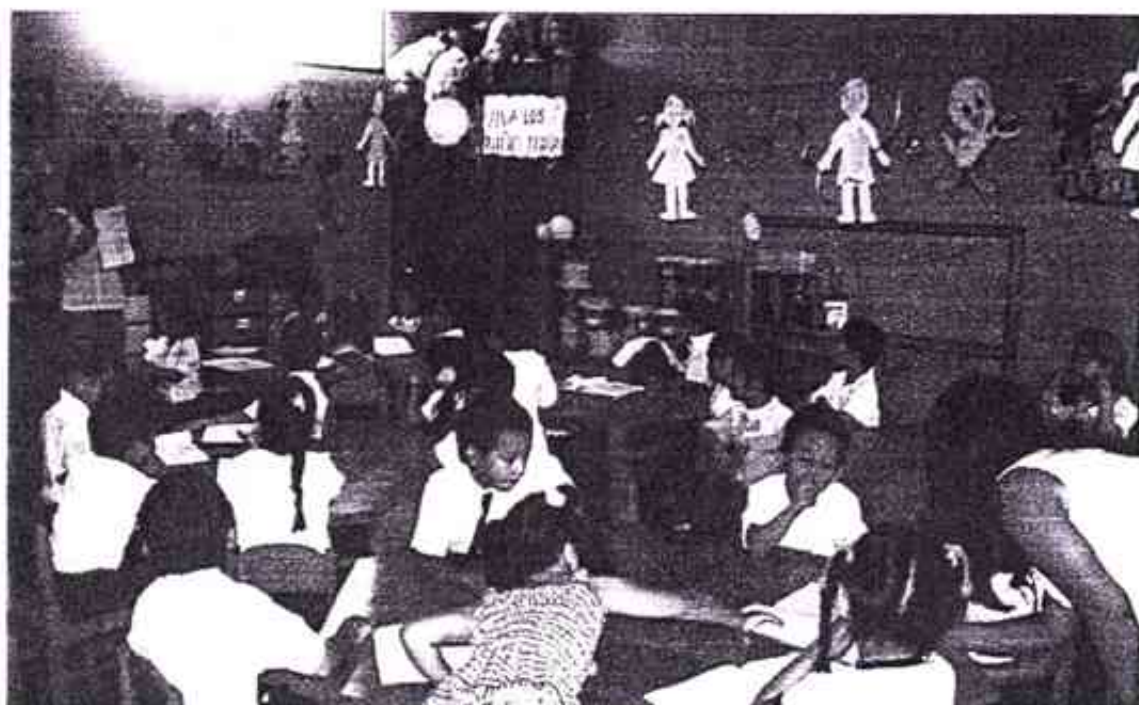
ICONOGRAFÍA



APLICANDO EL PRE TEST AL GRUPO EXPERIMENTAL



DESARROLLO DE UNA SESIÓN DE APRENDIZAJE EN EL GRUPO EXPERIMENTAL



DESARROLLO DE UNA SESIÓN DE APRENDIZAJE EN EL GRUPO EXPERIMENTAL



APLICANDO EL POS TEST AL GRUPO EXPERIMENTAL





MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
SAN MARTÍN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 00205
"Rosario del Águila del Águila de Rojas"

"AÑO DEL DEBER CIUDADANO"

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 00205 "ROSARIO DEL ÁGUILA DEL ÁGUILA DE ROJAS" DE LA PROVINCIA DE RIOJA QUE SUSCRIBE:

HACE CONSTAR:

Que, las estudiantes del X ciclo de la Facultad de Educación y Humanidades de la Carrera Profesional de Educación Inicial, CELINA CERNA CORONEL y ANELIT CHUQUILIN GALVEZ, han realizado en esta Institución la ejecución de la investigación de su proyecto de tesis denominado: ESTRATEGIA DIDÁCTICA "JUEGA APRENDE" PARA ELEVAR EL NIVEL DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 00205, SECTOR CAPIRONAL RIOJA - 2007, desde el 09 de setiembre al 23 de noviembre del 2007.

Investigación experimental que se ha efectuado con niños y niñas de 05 años de Educación Inicial de la sección "Conejitos".

Se expide la presente a solicitud de las interesadas para los fines que estimen conveniente.

Rioja, noviembre del 2007.



SILVIA DEL PILAR TORRES EDERY
DIRECTORA