

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**Facultad de Ciencias de la Educación**  
**Escuela Profesional de Educación Inicial**



**TESIS**

---

**LOS JUEGOS INFANTILES Y SU INFLUENCIA EN EL  
APRENDIZAJE DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS  
NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
INICIAL EI N° 003 LAURITA VICUÑA, HUÁNUCO -2016**

---

*Para Optar el Título Profesional de Licenciadas en Educación -  
Especialidad de Educación Inicial*

**TESISTAS:**

*Rebeca Prisila Rodríguez Ortiz  
Diana Salgado Zamudio  
Rebeca Esther Vargas de la Cruz*

**ASESORA:**

Mg. Melina Tolentino Cotrina

**HUÁNUCO, PERÚ  
2018**

## DEDICATORIA

A mis padres, por su confianza y seguridad, a mis hermanos por su apoyo, ya que sin ellos no hubiera podido cristalizar el presente.

***Rebeca Esther***

A mis queridos padres, por su apoyo constante, a mis profesores de la UNHEVAL, por sus sugerencias y apoyo.

***Diana***

A mis seres queridos, quienes me apoyaron para poder superarme, para el bienestar del mañana.

***Rebeca Prisila***

## **AGRADECIMIENTO**

Expresamos nuestro agradecimiento a:

A nuestra Alma Mater la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

A la Facultad de Ciencias de la Educación.

A la Escuela Profesional de Educación Inicial.

A los docentes de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

A la directora de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña Pino de Huánuco.

Al personal docente de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña Pino de Huánuco

A los padres de familia de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña.

Las investigadoras

## RESUMEN

El presente estudio titulada: “LOS JUEGO INFANTILES Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL EI N°0003 LAURITA VICUÑA, HUÁNUCO -2016, parte del problema que tienen los estudiantes al enfrentarse a problemas en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016, asimismo tiene como objetivo determinar el nivel de influencia de los juegos infantiles en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016, el nivel de estudio es experimental y el tipo de investigación aplicada (Hernández, R. 2013, p. 77) se utilizó el diseño cuasi experimental con grupo de control, la muestra se seleccionó mediante el muestreo no probabilístico de una población de 107 niños y niñas se seleccionó 22 para el grupo experimental y 22 para el grupo control, el método utilizado fue el método experimental y para ello se ha utilizado los siguientes instrumentos y materiales, una prueba de matemática para evaluar el nivel logro de las competencias de número y operación y geometría y medición y las sesiones experimentales consistentes en 15 sesiones con una selección de juegos infantiles de dos tipos, lógicos y motores. En los resultados se evidencian que el grupo experimental mejoró el nivel de aprendizaje del área de matemática, es decir en los resultados se observa que en el postest, niños y niñas de 5 años de educación inicial del grupo experimental mejoraron su aprendizaje del área de matemática, respecto al grupo de control, ubicándose en los niveles de logro previsto (91%) y proceso (9%); es decir, con la aplicación de los juegos infantiles los niños y niñas desarrollaron sus capacidades sus capacidades en números y relaciones y geometría y medición. Asimismo, se observa que en el grupo de control no hubo mejoras significativas, como se observa que ningún alumno se ubicó en los niveles de logro previsto ni logro destacado.

A diferencia del grupo control, asimismo, tal como mostramos estadísticamente el valor calculado de  $t = 1,42$  es mayor respecto a la  $t$  crítica  $t_c = 0,842$ , en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula que afirma que la media de los puntajes obtenidos en el posttest del grupo experimental es menor o igual que el promedio de los puntajes obtenidos en el posttest del grupo de control con un nivel de significación de 0,05. Luego se corrobora que el promedio de los puntajes obtenidos en el posttest del grupo experimental es mayor que el promedio de los puntajes obtenidos en el posttest del grupo de control. La región de rechazo es el intervalo. Por lo verificado se afirma que, los juegos infantiles influyen significativamente en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016, determinándose de esa manera determinó el nivel de influencia de los juegos infantiles en el aprendizaje del área de matemática, toda vez que en el posttest, los estudiantes del grupo experimental indican que los resultados alcanzaron niveles de logro los niveles de logro previsto (91%) y proceso (9%); es decir, con la aplicación de los juegos infantiles los niños y niñas desarrollaron sus capacidades sus capacidades en números y relaciones y geometría y medición. Asimismo, se observa que en el grupo de control no hubo mejoras significativas, como se observa que ningún alumno se ubicó en los niveles de logro previsto ni logro destacado.

**Palabras claves:** Juegos infantiles, aprendizaje de la matemática

## SUMMARY

The present study entitled: "THE CHILDREN'S GAME AND ITS INFLUENCE ON THE LEARNING OF THE MATHEMATICAL AREA IN CHILDREN OF 5 YEARS OF THE INITIAL EDUCATIONAL INSTITUTION No. 0003 LAURITA VICUÑA, HUÁNUCO - 2016, part of the problem that the students face when confronted to problems in learning the area of mathematics in children of 5 years of the Initial Educational Institution No. 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016, also aims to determine the level of influence of children's games in learning the area of mathematics In children of 5 years of the Initial Educational Institution No. 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016, the level of study is experimental and the type of applied research (Hernández, R. 2013, p.77) was used quasi-experimental design With a control group, the sample was selected through non-probabilistic sampling of a population of 107 boys and girls. 22 were selected for the experimental group and 22 for the experimental group. The control group, the method used was the experimental method and for this the following instruments and materials have been used, a mathematics test to evaluate the achievement level of the number and operation and geometry and measurement competencies and the experimental sessions consisting of 15 sessions with a selection of children's games of two types, logic and engines. The results show that the experimental group improved the level of learning in the area of mathematics, ie the results show that in the posttest, children of 5 years of initial education in the experimental group improved their learning in the area of mathematics , with respect to the control group, standing at the levels of expected achievement (91%) and process (9%); that is to say, with the application of children's games, boys and girls developed their capacities, their capacities in numbers and relationships, and geometry and measurement. It is also observed that in the control group there were no significant improvements, as it is observed that no student was placed in the levels of expected achievement or outstanding achievement. Unlike the control group, likewise, as we show statistically the calculated value of  $t = 1.42$  is higher with respect to the critical  $t = 0.842$ , consequently, the null hypothesis is rejected that affirms that the average of the scores obtained in the posttest of the experimental group is less than or equal to the average of the scores obtained in the posttest of the control group with a significance level of 0.05. Then it is corroborated that the average of the scores obtained in the posttest of the experimental group is higher than the average of the scores obtained in the posttest of the control group. The rejection region is the interval. As verified, it is affirmed that children's games significantly influence the learning of the area of mathematics in children of 5 years of the Initial Educational Institution N ° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016, determining in this way determined the level of influence of children's games in the learning area of mathematics, since in the posttest, the students of the experimental group indicate that the results reached levels of achievement levels of expected achievement (91%) and process (9%); that is to say, with the application of children's games, boys and girls developed their capacities, their capacities in numbers and relationships, and geometry and measurement. Likewise, it is observed that in the control group there were no significant improvements, as it is observed that no student was located in the levels of expected achievement or outstanding achievement.

Keywords: Children's games, mathematics learning

## INTRODUCCIÓN

El presente estudio titulado **“LOS JUEGO INFANTILES Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL EI N°0003 LAURITA VICUÑA, HUÁNUCO -2016**, pretende ser un aporte al álgido problema que nuestro sistema educativo está atravesando en lo que respecta al aprendizaje del área de matemática en los primeros grados, por lo tanto, los resultados de nuestra investigación servirán para mejorar el desarrollo de las actividades en las primeras edades la educación inicial, teniendo en cuenta los juegos como influencia al área de las matemáticas.

A partir del año 2014 según el DS. 428, de fecha 15 de marzo de 2014 se ha aprobado la obligatoriedad del nivel inicial en todos los ámbitos de educación inicial, toda vez que estuvo programado en las zonas urbano o urbanos marginales, por ello se hace necesario dar mayor importancia a los niños desde temprana edad para que desarrollen habilidades y destrezas en la matemática asociado a los juegos infantiles, toda vez que según los aportes de Huizinga (1990), el juego es importante porque es uno de los medios que tiene para aprender y demostrar que ésta aprendiendo, siendo una forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño. En ciertos casos es también la forma de descubrir nuevas realidades. Es un medio valioso para adaptarse al medio familiar, también debe verse como medio de socialización, a través del juego el niño conoce a otros niños y hace amistades con ellos, reconoce sus logros, coopera y se sacrifica por el

grupo, respeta los derechos ajenos, cumple las reglas de juego, vence dificultades, gana y pierde con dignidad. El juego como una forma de actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico del ser”, es una de las manifestaciones de la vida activa del niño.

Para lo cual, el presente se ha organizado en varios capítulos que facilitará su organización:

**CAPÍTULO I** Definimos el problema de investigación donde se consigna la formulación del problema, los objetivos de investigación tanto general como específica, hipótesis de investigación, variables e indicadores y operacionalización, justificación y limitaciones.

**CAPITULO II** A través del marco teórico hacemos referencia a los antecedentes y las bases teóricas que define variables.

**CAPITULO III** Presentamos el marco metodológico donde se consigna el nivel, tipo y diseño de la investigación, población, muestra e instrumentos de investigación.

**CAPITULO V** Presentamos los resultados obtenidos después de la aplicación correspondiente del pre y postest a ambos grupos de estudio a través del análisis de los datos obtenidos.

Consideramos también las conclusiones y recomendaciones que se han podido establecer durante la aplicación de nuestro de investigación.

***Las Investigadoras***



## ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
SUMARY	vi
PRESENTACIÓN	vii
ÍNDICE	ix

## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1	Descripción del problema	11
1.2	Formulación del Problema	14
	1.2.1 Problema General	14
	1.2.2 Problemas Específicos	14
1.3	Objetivos	14
	1.3.1 Objetivo General	14
	1.3.2 Objetivos Específicos	15
1.4	Hipótesis	15
	1.4.1 Hipótesis General	15
	1.4.2 Hipótesis Específicos	15
1.5	Variables	16
	1.5.1 Variable independiente:	16
	1.5.2 Variable dependiente:	16
	1.5.3 Variables intervinientes:	16
	1.5.4 Operacional de variables	16
1.6	Justificación e Importancia	17
1.7	Viabilidad	19
1.8	Limitaciones	20

## CAPITULO II

### MARCO TEÓRICO

2.1	Antecedentes	22
	2.1.1 A nivel local	22
	2.1.2 A nivel nacional	22

2.1.3	A nivel internacional	30
2.2	Bases Teóricas	33
2.3	Definición de términos básicos	51

### **CAPITULO III MARCO METODOLÓGICO**

3.1	Tipo de investigación	52
3.2	Diseño y esquema de investigación	53
	1.2.1 Diseño de investigación	53
	1.2.2 Esquema de investigación	53
3.3	Población y muestra	54
	1.3.1 Determinación de la Población	54
	1.3.2 Selección de la Muestra	54
3.4	Definición operativa del instrumento de recolección de datos	55
3.5	Técnicas de recojo, procesamiento y presentación de datos	55

### **CAPÍTULO IV DISCUSION DE RESULTADOS**

4.1	Escalas para el desarrollo del área de matemática	57
4.2	Resultados del pre y postest	58
4.3	Presentación de resultados del trabajo de campo	60
4.4	Prueba de Hipótesis	68
4.5	Discusión de resultados	77

#### **CONCLUSIONES**

#### **RECOMENDACIONES**

#### **BIBLIOGRAFÍA**

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1 Descripción del problema**

Las cifras de la educación en Perú reflejan en estos últimos años entre el 2015 y 2017 un alarmante escenario, según la Evaluación Censal de Estudiantes 2012. Los alumnos de nuestro país que presentan dificultades de aprendizaje constatan, en su mayoría, un nivel por debajo del normal en lo que refiere a conocimientos matemáticos y dificultades para comprender e interpretar textos.

Según, la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE 2016), siete de cada diez alumnos de segundo de primaria, o sea el 69,1%, no comprende las lecturas y, de 10 niños, nueve tienen niveles por debajo de lo normal en la asignatura matemáticas.

La encuesta que fue presentada por la ministra de Educación, Patricia Salas, reveló que el 30,9% de la población estudiantil de primaria sí cumple con los resultados planteados de comprensión lectora y, entre

los alumnos con dificultad, un 49,3% logra entender los textos cortos mientras que el 19,8% restante no puede interpretarlos.

En ambas áreas curriculares, la mejora fue de poco más del 3% para matemática y del 2% en comprensión lectora en escolares de colegios públicos y privados de todo el país, en comparación con el 2013. Esto sin contar con las áreas rurales, donde su población mejoró sus resultados en apenas 1%.

Asimismo, según la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE 2016), Moquegua fue la región con resultados más satisfactorios. El 59,4% de su población estudiantil de segundo grado de primaria puede comprender lo que lee y más del 37,5% se encuentra en el nivel esperado de matemática. Loreto es la región con números más alarmantes. Allí, sólo el 63% de los estudiantes de segundo año de primaria entienden los textos y el 1,4% está en nivel normal de desarrollo matemático. Los bajos índices educativos en la región de Huánuco, de acuerdo al ex ministro de educación, Carlos Malpica, se deben al aislamiento en que viven algunas comunidades y los problemas de transporte para los maestros.(p.66)

Al respecto, Trahtemberg , sostiene que en el país alumnos, profesores y padres de colegios privados y públicos por todo el país se quejan que los alumnos no aprenden matemáticas. Todo esto coincide con los pésimos resultados de las pruebas que aplica el ministerio de educación a todos los alumnos del Perú en el 2do grado, donde el 90% tiene desempeño insatisfactorio, lo cual se repite año a año desde hace

5 años que empezó esta evaluación. Todo esto tiene además un fuerte impacto vocacional porque los alumnos que desde pequeños odian las matemáticas, rechazan luego las carreras de ciencias, médicas o de ingeniería, porque las asocian con las dificultades que tienen para estudiar matemáticas y ciencias. Es más en los primeros grados, inicial 3, 4 y 5 años algunos profesores, enseñar a escribir y a contar de memoria del 0 al 10, quitándole sentido y fundamento al proceso evolutivo que plantea Piaget, J. (1991), formación del símbolo, quitándole escenarios muy importantes para mejorar las etapas o estadios que según el autor sostiene.

Por ello proponemos en el presente estudio, donde seleccionamos una diversidad de juegos infantiles basados en juegos motores y juegos lógicos que permitan considerar mejor el aprendizaje de los componentes número y operación y geometría y medición, propuesta que es una alternativa de solución al álgido problema que está atravesando nuestro país en relación al área de matemática, que para muchos es un área muy complicada y difícil.

## **1.2 Formulación del Problema**

### **1.2.1 Problema General**

¿Cómo influye los juegos infantiles en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016?

### **1.2.2 Problemas Específicos**

- a) ¿Cuál es el nivel de influencia de los juegos motores y los números y relaciones en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016?
- b) ¿Cuál es el nivel de influencia de los juegos lógicos y geometría y medición en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016?

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo General**

Determinar el nivel de influencia de los juegos infantiles en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016.

### **1.3.2 Objetivos Específicos**

- a) Mejorar el nivel de influencia de los juegos motores y los números y relaciones en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016
- b) Explicar el nivel de influencia de los juegos lógicos y geometría y medición en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016

## **1.4 HIPÓTESIS**

### **1.4.1 Hipótesis General**

Los juegos infantiles influyen significativamente en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016

### **1.4.2 Hipótesis Específicas**

- a) El nivel de influencia de los juegos motores y los números y relaciones son favorables en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016.
- b) El nivel de influencia de los juegos lógicos y geometría y medición son favorables en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016.

## 1.5 VARIABLES

### 1.5.1 Variable independiente:

Los juegos infantiles

### 1.5.2 Variable dependiente:

Aprendizaje del área de matemática

### 1.5.3 Variables intervinientes:

Edad, Sexo

### 1.5.4 Operacional de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
<b>VI:</b> <b>Juegos</b> <b>Infantiles</b>	<b>Juegos motores</b>	Juegos de construcción Juegos de encaje Juegos de armado Juegos de ensartado Juegos de cooperativos	12 Sesiones experimentales
	<b>Juegos lógicos</b>	Juegos simbólicos Juegos de representación Juegos de razonamiento Juegos de resolución Juegos de simulación	
<b>VD:</b>	<b>Números y relaciones</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ordena objetos según cantidades más y menos</li><li>• Usa clasificadores, todos algunos y ninguno.</li></ul>	Prueba de Matemática



<b>Aprendizaje del área de Matemática</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enumera objetos menores que 9</li> <li>• Reconoce números menores que 9</li> <li>• Cuenta y relaciona objetos menores que 9</li> <li>• Ordena objetos según más y menos</li> <li>• Incrementa objetos</li> <li>• Incrementa objetos para identificar una suma</li> <li>• Quita objeto para identificar una resta</li> </ul>	
	<b>Geometría y Medición</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clasifica de acuerdo a sus características</li> <li>• Ordena de acuerdo al tamaño</li> <li>• Ubica objetos a la derecha e izquierda</li> <li>• Ubica objetos dentro y fuera</li> <li>• Ubica objetos arriba y abajo</li> <li>• Ubica objetos centro y contorno</li> <li>• Sigue secuencias arriba, abajo, derecha, izquierda.</li> </ul>	

### 1.6 Justificación e Importancia

Los juegos infantiles, se encuentran relacionadas con el desarrollo de los aprendizajes, asimismo forma parte de la expresión cultural y de las tradiciones del ser humano, y que a su vez utiliza el docente como estrategia para propiciar aprendizajes significativos. De esta manera, la

consolidación del aprendizaje será más efectiva si asociamos el juego que los niños realizan a lo largo de su infancia con las actividades de aprendizaje, es por esto que el juego es parte constitutiva de los métodos de enseñanza a los 4 o 5 años de educación preescolar.

A lo largo de su vida el niño evoluciona paralelo con el juego-aprendizaje, en una dinámica en la que el juego y el trabajo deben ir incorporando conocimiento se encuentran relacionados, al respecto: García, A. & Llull, J. (2009), sostiene que: “Es así como la actividad lúdica contribuye en gran medida a la maduración psicomotriz, potencia la actividad cognitiva, facilita el desarrollo afectivo y es vehículo fundamental para la socialización de los niños y niñas”.

Es decir que el juego es la actividad central en la etapa preescolar, en la que resulta fundamental enseñar al niño a equilibrar sus acciones creativas y lúdicas, involucrando a los educadores en el juego. Los juegos infantiles fomentan la socialización y el aprendizaje para compartir ideas, creatividad, valores que facilitan la interiorización de conocimientos más complejos en el niño.

Por lo tanto, presente estudio de investigación se justifica porque realiza un importante aporte para la mejora de los aprendizajes en las primeras edades de la vida de los niños, El desarrollo infantil está plenamente vinculado con el juego, debido a la que además de ser una actividad natural y espontánea a que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, desarrolla su personalidad y habilidades

sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras. (Lezama, 2011) asimismo, es importante porque permite tanto a docentes como a los padres de familia conocer la importancia del juego infantil para mejorar la etapa escolar de los niños de 4 a 5 años, tratando de contextualizar diríamos que el juego en la vida del niño es como el agua en la vida del pez, metafóricamente hablando.

## **1.7 Viabilidad**

La propuesta planteada en el presente estudio es viable, toda vez que no se necesitan con recursos y materiales costosos y aportes financieros, basta con hacer una recopilación de juegos infantiles tradicionales o contemporáneos para programarlos y ejecutarlos en cualquier institución educativa inicial de la región, siendo así ejecutable en un periodo de tiempo previsto.

### **1.7.1 Viabilidad Metodológica**

El presente trabajo de investigación se basa en un estudio cuantitativo y pretende demostrar la influencia entre los juegos infantiles y el aprendizaje del área de Matemática para ello usó métodos y técnicas asociados al trabajo vivencial en el aula.

### **1.7.2 Viabilidad de Materiales**

En el presente estudio se aplica el instrumento denominado Prueba de Matemática, que consiste en 14 ítemes elaborados en relación a las dos dimensiones: Números y relaciones y Geometría y Medición,

asimismo, se utilizó 15 sesiones experimentales, consistentes en la planificación y las fichas de trabajo.

### **1.7.3 Viabilidad Teórica**

El tema de investigación principal cuenta con el suficiente marco teórico con acceso a la información primaria de manera físico y/o virtual en libros, revistas, artículos científicos en bibliotecas e internet.

### **1.7.4 Viabilidad Temporal**

El presente trabajo de investigación se realiza durante el segundo semestre del año 2017, considerando para ello la disponibilidad de tiempo de las investigadoras y los sujetos que conforman la muestra, no se toma ningún tiempo adicional y la visita a las instalaciones de la Institución educativa fue en más de 4 semanas para la ejecución del trabajo de campo.

### **1.7.5 Viabilidad Financiero**

Se cuenta con los recursos financieros propios de las investigadoras, los gastos fueron asumidos en su totalidad, el trabajo no requiere financiamiento externo, auspicios o asignaciones de la universidad tampoco de otras instituciones.

## **1.8 Limitaciones**

Las limitaciones que encontramos en la ejecución del presente estudio fueron:

) **Tiempo.**

Por razones de estudio y trabajo, el tiempo que se tomó a la ejecución del presente trabajo de investigación, toda vez que los integrantes estudiábamos el último ciclo académico, siendo limitante para finalización oportuna del presente estudio.

) **Académicas.**

En el proceso de planificación del proyecto y la ejecución de la misma tuvimos diversas limitaciones académicas, las más notorias fueron: el tiempo limitado de nuestra asesora, toda vez por ser contratada, tuvo a cargo más de tres cursos, limitando un tiempo mínimo para su apoyo. Otro fue las consultas a los profesores de estadística, para validar la parte estadística de nuestro trabajo.

) **Bibliográficas.**

Las limitaciones bibliográficas estuvieron relacionadas con la poca o limitada existencia de bibliografía en las bibliotecas en relación a nuestro estudio, es más no encontramos de fuentes bibliográficas que aborden la temática de los juegos infantiles y el área de matemáticas.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Antecedentes**

##### **2.1.1 A nivel local**

Córdova, S., Gómez, D. & Huete, M. (2016). *Aplicación del programa “LA MAGIA DEL JUEGO” para estimular la creatividad en los niños y niñas de primer grado de primaria de la I.E N° 32973 “El Gran Maestro” Pitumama -Huánuco 2015*. [Tesis de Licenciatura] Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Huánuco Perú, mencionan haber llegado a las siguientes conclusiones:

- a) Se determinó el nivel de creatividad antes de la aplicación del programa “LA MAGIA DEL JUEGO” con originalidad en dibujo, pintura y modelado en los niños de primer grado de primaria tanto en el grupo experimental y control era inadecuado. Después de la aplicación del programa demostramos que en el grupo

experimental se tuvo una mejora significativa para estimular la creatividad a comparación del grupo de control siendo el adecuado.

- b) Se determinó el nivel de creatividad con la aplicación del programa “LA MAGIA DEL JUEGO” con fluidez con dibujo, pintura y modelado donde se pudo determinar que el nivel de creatividad después de la aplicación del programa “LA MAGIA DEL JUEGO” el grupo experimental tuvo una mejora significativa a comparación del grupo control siendo el adecuado, en tanto que el grupo experimental es mayor que el grupo control con respecto a la creatividad.
- c) Se determinó el nivel de creatividad con la aplicación del programa “LA MAGIA DEL JUEGO” con fluidez en dibujo, pintura y modelado, donde se pudo demostrar que el nivel de creatividad después de la aplicación del programa “LA MAGIA DEL JUEGO”, el grupo experimental tuvo una mejora significativa a comparación del grupo control siendo el adecuado, en tanto que el grupo experimental es mayor que el grupo control con respecto a la creatividad.
- d) Se determinó el nivel de creatividad con la aplicación del programa “LA MAGIA DEL JUEGO” con elaboración en dibujo, pintura y modelado, donde se pudo demostrar que el nivel de creatividad después de la aplicación del programa “LA MAGIA DEL JUEGO”, el grupo experimental tuvo una mejora significativa a comparación del grupo control siendo el adecuado, en tanto que

el grupo experimental es mayor que el grupo control con respecto a la creatividad.

- e) Coincidimos con el planteamiento de Torrence, que de acuerdo a nuestras dimensiones logra con la originalidad, encontrar la forma de resolver problemas, con la flexibilidad, buscar una visión más amplia o diferente a la que siempre se ha visto, con la fluidez, generar una cantidad de ideas o respuestas a planteamientos establecidos; y pensar en las otras posibles formas de darle solución al problema, pero en los cuatro lugares hallamos a la elaboración que es una característica importante de la creatividad ya que a partir de su utilización se añaden elementos, detalles ideas para el proceso creador en el nivel primaria de la educación.

Albornoz, A., Huaranga, V. & Salcedo, N. (2017). El Programa “Aprendo Jugando” y el desarrollo de capacidades en el Área de Matemática en los estudiantes del 2° Grado de la Institución Educativa N°32231 “Hipólito Unanue” Obas - Yarowilca, 2017. [Tesis de Licenciatura]. Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Huánuco Perú, mencionan haber llegado a las siguientes conclusiones:

- a) Luego de obtener los resultados en el presente trabajo de investigación como la  $t$  calculada es ( $t_o = 13.98$ ) es superior al valor crítico ( $t = 1.72$ ), entonces rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna; es decir si existe diferencia entre ambos test. Por consiguiente, podemos decir que el programa “APRENDO JUGANDO”, mejora el desarrollo de las capacidades



Matemáticas se observa en el pre test que el 83% (10) se encuentran en Inicio, el 17% (2) se encuentran en proceso y en el post test el 67% (8) se encuentran en el Logro Destacado, y el 33% (4) se encuentran en el Logro Previsto. Teniendo como resultado una diferencia después de aplicar el programa “APRENDO JUGANDO”.

- b) Como el valor de  $t$  calculada es ( $t_0 = 11,46$ ) es superior al valor crítico ( $t = 1,72$ ), entonces rechaza la hipótesis nula, por lo que podemos afirmar que se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto, se ha determinado que el programa “APRENDO JUGANDO” mejora el desarrollo de la capacidad de razonamiento y demostración, se observa en el pre test que el 15% (9) se encuentran en Inicio, el 25% (3) y en el post test el 67% (8) se encuentran en el Logro Destacado, y el 33% (4) se encuentran en el Logro Previsto. Teniendo como resultado una diferencia después de aplicar el programa “APRENDO JUGANDO”.
- c) Como el valor de  $t$  calculada es ( $t_0 = 11,16$ ) es superior al valor crítico ( $t = 1,72$ ), entonces rechaza la hipótesis nula, por lo que podemos afirmar que se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto, se ha determinado que el programa “APRENDO JUGANDO” mejora el desarrollo de la capacidad de comunicación matemática, se observa en que en el pre test el 83% (10) se encuentran en Inicio, el 17% (10) se encuentran en proceso, y en el post test el 58% (7) se encuentran en el Logro Destacado, y el 42% (5) se encuentran en el Logro Previsto. Teniendo como resultado una

diferencia después de aplicar el programa “APRENDO JUGANDO”.

- d) Como el valor de  $t$  calculada es ( $t_0 = 13,18$ ) es superior al valor crítico ( $t = 1,72$ ), entonces rechaza la hipótesis nula, por lo que podemos afirmar que se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto, se ha determinado que el programa “APRENDO JUGANDO” mejora el desarrollo de la capacidad de Resolución de Problema, se observa en el pre test se observa que el 83% (10) se encuentran en Inicio, el 17% (2) y en el post test el 50% (6) se encuentran en el Logro Destacado, y el 50% (6) se encuentran en el Logro Previsto. Teniendo como resultado una diferencia después de aplicar el programa “APRENDO JUGANDO”.

### **2.1.2 A nivel Nacional**

Lachi, R. (2015). *Juegos Tradicionales como Estrategia Didáctica para desarrollar la Competencia de Número y Operaciones en niños (as) de cinco años*. [Tesis de Grado]. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima Perú, menciona haber llegado a las siguientes conclusiones:

- a) La competencia de número y operaciones existe un bajo nivel de aprendizaje en los niños porque las docentes no aplican estrategias adecuadas y pertinentes para resolver problemas referidos a la clasificación, seriación y conteo en situaciones de la vida diaria.

- b) Existe una deficiencia enseñanza de la matemática porque no tienen claro las concepciones teóricas sobre las nociones básicas.
- c) Las teorías analizadas demuestran que el desarrollo de la competencia de número y operaciones favorece el desarrollo del pensamiento crítico, por lo tanto los niños aprenden a resolver problemas de cualquier índole en situaciones de la vida diaria.
- d) La estrategia de juegos tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables. Además enseñan a conocer y transmitir las costumbres y tradiciones de la comunidad.
- e) La propuesta de proyectos de aprendizaje es una alternativa científica para mejorar el nivel de desarrollar de la competencia de número y operaciones porque abordar la integralidad de áreas de aprendizaje de los niños ya que les permite interactuar con diferentes elementos del contexto y situaciones de la vida diaria. Por lo tanto, las docentes deben considerar los proyectos de aprendizaje a través de los juegos tradicionales como una unidad didáctica que demanda mayor planificación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

- f) Es una propuesta fundamentada con el enfoque socio cognitivo y el enfoque de resolución de problemas con los pasos de Brousseau situaciones didácticas.
- g) La propuesta fue validada con juicio de experto en el área del nivel inicial y conocedoras del tema de investigación.

Montero, G. (2015). *El Juego como Estrategia Didáctica para desarrollar Competencias Matemáticas en Niños de 5 Años del Nivel Inicial*. [Tesis de Grado]. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima Perú, menciona haber llegado a las siguientes conclusiones:

- a) La investigación se fundamenta en el enfoque cualitativo educacional de diseño aplicado proyectiva con métodos teóricos empíricos y estadísticos. La muestra estuvo conformada por 16 estudiantes, 03 docentes, seleccionados mediante la técnica del muestreo intencional criterial.
- b) El recojo de información se procedió con test de evaluación matemática temprana y cuestionario a las docentes, el diagnostico como resultado se obtuvo que, los niños y niñas de cinco años de edad, presentan limitaciones para desarrollar competencias matemáticas de: comparación, clasificación, correspondencia, comparación y para resolver problemas matemáticos sencillos que corrobora al problema de investigación.

c) La concepción transformadora de la propuesta emerge de los referentes teóricos y metodológicos, que se sistematizan en el marco teórico que le dan rigor científico a la propuesta. El resultado esencial se basa en la propuesta de juegos tradicionales como una estrategia eficaz que orienta al docente y a los niños teniendo en cuenta la contextualización en el proceso de resolución de problemas. Por lo tanto, lo tanto concluimos que el estudio tiene una perspectiva formativa sólida que conllevará a enriquecer y transformar la práctica didáctica y pedagógica en el aula.

Huamán, R. (2014). *Aplicación de un Programa de Juegos Lúdicos para mejorar el aprendizaje en el Área De Matemática en los niños de 5 años en la I.E N° 82318 de Calluan, Distrito De Cahachi, Provincia de Cajabamba – 2015*. [Tesis de Grado]. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Trujillo Perú, menciona haber llegado a las siguientes conclusiones:

- a) El aprendizaje de los niños de la muestra se ha obtenido que el 61.5 % tienen un nivel de aprendizaje B (Proceso); el 30.85 obtuvieron C (Inicio) y un 7.75 obtuvieron A (Logro Previsto).
- b) Mediante la aplicación del Programa de Juegos Lúdicos se demuestra que el aprendizaje de los niños ha mejorado, evidenciándose en el Post - Test, con un 100 % en el nivel de Logro Previsto.

- c) Haciendo el análisis comparativo entre la aplicación de los instrumentos de evaluación. En el Pre - test los estudiantes su nivel de logro es bajo y en el Pos-Test lograron desarrollar las capacidades propuestas llegando a obtener en su totalidad un nivel A.
- d) Se afirma que se acepta la hipótesis de investigación, cabe señalar que los resultados de la Prueba T de Student  $t = 1.76$ , es decir la aplicación de un programa de juegos lúdicos, mejora el aprendizaje en el área de matemática de los niños de 5 años en la I.E N° 82318 de Calluan, Distrito de Cahachi, Provincia de Cajabamba - 2015.

García, D. (2016). *Las situaciones lúdicas como estrategias para el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 "Niños del Saber" del Distrito de Punchana 2016*. [Tesis de Grado]. Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. Iquitos Perú, menciona haber llegado a las siguientes conclusiones:

- a) A nivel de la Facultad de Educación, desarrollar cursos urgentes acerca de las situaciones lúdicas, estrategias importantes para el desarrollo de las capacidades matemáticas u otras áreas curriculares, especialmente en los niños de 5 años.

- b) Dichos cursos serían los siguientes: El juego como estrategia para el aprendizaje de la matemática; Estrategias creativas y desarrollo del pensamiento lógico-matemático; Talleres de sesiones de aprendizajes relacionados al área de matemática en Educación Inicial.
- c) A los docentes de la Facultad de Educación, en especial a los docentes de educación Inicial desarrollar estrategias significativas y relevantes que se visualice el uso de situaciones lúdicas en los cursos de didácticas, específicamente en la Didáctica de la matemática.
- d) A la Directora de la Institución Educativa N° 657 “Niños del Saber”, capacitar a las docentes sobre situaciones lúdicas para mejorar el desarrollo de las capacidades matemáticas de los niños y niñas, de esta manera tendrán mejor rendimiento en esta área, redundando en su formación integral.
- e) Involucrar a los padres de familia en las diferentes actividades o talleres que se realizan en la Institución Educativa Inicial.

Yarasca, P. (2015). *Estrategias metodológicas utilizadas para trabajar el área Lógico Matemática con niños de 3 años en dos instituciones de Surquillo y Surco*. [Tesis de Grado]. Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima Perú, menciona haber llegado a las siguientes conclusiones:

- a) Las docentes observadas implementan en un 75% estrategias metodológicas y una secuencia metodológica clara en relación al enfoque del constructivismo según Piaget, permitiéndoles a los niños desarrollar aprendizajes a nivel lógico matemático.
- b) Todas las docentes observadas utilizan y tienen a su disposición variados materiales estructurados y no estructurados para posibilitar un aprendizaje significativo en cuanto a las nociones del área lógico matemático.
- c) Las docentes de las Instituciones observadas reconocen la importancia de los enfoques pedagógicos en el área de lógico matemática como una herramienta para favorecer las habilidades y nociones matemáticas en niños de 3 años. También reconocen la importancia de una programación que pueda estar sujeta a cambios, ya sea debido al ritmo de los alumnos o las problemáticas encontradas durante las mismas sesiones de aprendizaje.
- d) Se refleja una falta de conocimiento teórico por parte de las docentes de las Instituciones observadas, debido a que las sesiones de trabajo no guardan relación con las respuestas dadas en las entrevistas.

Dominguez, H y Robledo, D. (2009). *Influencia de la aplicación del Plan de Acción "Jugando con la Matemática", basado en la*



*metodología activa, en el logro de capacidades del área de matemática, de los/as estudiantes de 5 años de la Institución Educativa PNP “Bacilio Ramírez Peña”, de Piura - 2008. [Tesis de Grado]. Universidad César Vallejo. Piura Perú, menciona haber llegado a las siguientes conclusiones:*

- d) El plan de acción “jugando con la matemática”, influyó significativamente en el desarrollo de las capacidades matemáticas, demostrado mediante la prueba estadística “t” de Student a un nivel de significancia de 5%, un valor absoluto de -41.89 y un valor crítico calculado de 2.684 encontrado en las tablas estadísticas.
- e) La aplicación del plan de acción ha incrementado significativamente el desarrollo de capacidades pues de una media aritmética de 6,77 en el pre-test paso a una media de 16,90 en el pos-test con una desviación estándar de 1,81 que nos indica que el grupo es homogéneo.
- f) Con la aplicación del plan de acción se ha incrementado significativamente el desarrollo de capacidades, pues de estar el 100% en el nivel deficiente se ha pasado a un 64,06% de nivel bueno y un 35, 94% al nivel muy bueno (cuadro N° 21, gráfico N° 12).

### 2.1.3 A nivel Internacional

Solórzano, J. y Tariguano, Y. (2010). *Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática*. [Tesis de Grado]. Universidad Estatal de Milagro. Ecuador, menciona haber llegado a las siguientes conclusiones:

- a) La gran mayoría de los docentes de educación básica no aplica durante las clases de matemática el uso de las actividades lúdicas como aspecto de motivación para el aprendizaje de la matemática.
- b) No existe para los docentes una capacitación profunda sobre la utilización de las actividades lúdicas en el área de matemática como importante recurso didáctico para propiciar aprendizajes significativos.
- c) Las aulas requieren de mayor espacio físico y tiempo para que los estudiantes practiquen juegos recreativos en beneficio de la motivación para aprender conocimientos nuevos reforzando los ya adquiridos.
- d) Hace falta la seriedad en el proceso de Evaluación de aprendizajes matemáticos desarrollados por los estudiantes, tanto en el hogar como en la escuela.
- e) Los docentes se han visto obligados a adquirir los materiales en los negocios de implementos didácticos y no preparan los que deben obligatoriamente usar ya por el tema a enseñar como por los métodos a utilizar.

Rojas, L., Robinson, I. & Viviescas, M. (2009). *El Juego Como potencializador del desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático, en Niños De 5 A 6 Años del Grado Transición, del Colegio Club de Desarrollo Mundo Delfin*. [Tesis de Grado]. Universidad de Vuenaventura. Bogotá, menciona haber llegado a las siguientes conclusiones:

g) La implementación de recursos pedagógicos innovadores como son juegos educativos y materiales manipulativos en las clases de educación matemática, genera en el alumnado una serie de ventajas entre las que se pueden destacar, que el uso de estos recursos permite captar la atención de los alumnos y alumnas, generando en ellos el deseo de ser participes activos de las actividades que con éstos se desarrollan. Si bien los alumnos en la cotidianidad dan un uso de entretenimiento a los juegos, al ser éstos utilizados para una función educativa provocan en ellos dos efectos; que son el de divertirlos y a la vez el de enseñarles, de tal forma que el aprendizaje que se genere sea significativo, por lo cual, no será olvidado por el estudiante y perdurará a través del tiempo.

h) Las estrategias metodológicas utilizadas cumplen la función de invitar al alumno o alumna a aprender a partir de sus conocimientos y capacidades.

- i) Además, desempeñan funciones de socialización, aumentando el interés y desarrollando procesos de pensamiento, siendo un agente que rompe con la rutina de las clases normales. Es aquí en donde el docente cumple un rol de mediador de los aprendizajes, por ello debe saber manejar los factores que pueden influir en el desarrollo de las clases, tal como es el caso de la indisciplina, frente a la cual se debe poseer un dominio de la metodología a utilizar, como de igual forma un dominio de grupo. El manejo de dichos factores por parte del docente permitirá alcanzar los objetivos planteados.
- j) A partir de lo expuesto anteriormente, se concluye que los juegos educativos y materiales manipulativos aumentan la disposición hacia el estudio del subsector de Educación Matemática, cambiando de esta manera la visión que alumnos y alumnas poseen de esta área.

## **2.2 Bases Teóricas**

### **2.2.1 El juego**

#### **a) Deslindes conceptuales**

Caillois, R. sostiene que, el juego como una actividad delimitada por el terreno mismo en el que se juega, con un tiempo definido y ante todo, como una actividad libre, donde el jugador puede irse cuando quiera lo que le imprime espontaneidad y gozo propio. Durante la actividad, los participantes deben seguir unas reglas pactadas lo cual permite a los individuos encontrar las aptitudes que le permitan ganar el juego y poner a prueba su valor ético en un “juego limpio”.

#### **b) Características del juego.**

Calero, M. (1990), considera las siguientes características: El juego es libertad; porque nos permite liberarnos de toda rapidez en nuestro comportamiento, ampliando así nuestra capacidad de expresarnos y comunicarnos con otros. El juego es invención; porque es el hombre quién, inventa en su medio inventa y crea una actividad que será comprendida por su entorno humano, y contribuye al deleite de muchos. El juego es fantasía; porque los juegos se nutren de nuestra imaginación y de nuestra inventiva.p.(55)

Z Es libre.

- Z Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Z Ayuda a conocer la realidad.
- Z Favorece el proceso socializador.
- Z Cumple una función de desiguales, integradora y rehabilitadora.
- Z En el juego el material no es indispensable.
- Z Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.
- Z Sus reglas pueden ser modificadas de manera instantánea según el contexto.
- Z Se realiza en cualquier ambiente.
- Z Ayuda a la educación en niños.
- Z Relaja el estrés.
- Z Nos hace firmes.

### **c) Importancia del juego**

El juego es importante porque es uno de los medios que tiene para aprender y demostrar que está aprendiendo, siendo una forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño. En ciertos casos es también la forma de descubrir nuevas realidades. Es un medio valioso para adaptarse al medio familiar, también debe verse como medio de socialización, a través del juego el niño conoce a otros niños y hace amistades con ellos, reconoce sus logros, coopera y se sacrifica por el grupo, respeta los

derechos ajenos, cumple las reglas de juego, vence dificultades, gana y pierde con dignidad. El juego como una forma de actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico del ser”, es una de las manifestaciones de la vida activa del niño. Huizinga (1990).

#### **d) Función del juego en la infancia**

El juego tiene importantes funciones en el presente y a largo plazo, éste es importante para el desarrollo sano del cerebro y el cuerpo, constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante en su desarrollo, pues a través de éste, el niño puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. El juego permite a los niños involucrarse con el mundo que los rodea, usar su imaginación, descubrir formas flexibles de usar los objetos y resolver los problemas y prepararse para los roles que desempeñarán de adultos. Por medio del juego los pequeños consolidan todos los dominios del desarrollo, estimulan los sentidos, ejercitan sus músculos, coordinan la visión con el movimiento, obtienen dominio sobre su cuerpo, toman decisiones,

cimentan los conocimientos matemáticos, experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través el juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica. Los niños de diferentes edades tienen estilos de juego distintos, juegan cosas diferentes y dedican diversas cantidades de tiempo a diferentes tipos de juego. Pecci, M. (2010).

#### **e) Juego y desarrollo intelectual**

Los niños empiezan a usar símbolos desde el segundo año de vida (por ejemplo, al señalar un perro diciendo “guau” o al hacer como si bebiera de una taza), repitiendo actuaciones que han visto en adultos, representando sucesos que han vivido o imitando el funcionamiento de determinados objetos. Es la imitación diferida. En ese imitar del niño se produce la asimilación de las situaciones y relaciones que observa en el mundo que le rodea. Parte de modelos concretos para, más adelante, llegar a la concentración. La función simbólica es una meta representación común al juego y a otras actividades humanas como el lenguaje. Cuando falla la adquisición y utilización de la función simbólica (en la afasia, en el autismo, en la deficiencia mental...) se advierte la importancia de la misma en la maduración personal y la necesidad de potenciar en la infancia la práctica del juego espontáneo para que puedan lograrse los niveles adecuados en cada etapa evolutiva.



#### **f) Características del juego en el nivel inicial**

Antes de precisar las características del juego en el nivel inicial es importante mencionar algunos de sus rasgos sobresalientes, sintetizando lo que los diversos autores han puntualizado. Lo esencial del juego, tal vez sobre lo que menos se ha reflexionado, es la intencionalidad: sólo hay juego cuando los sujetos deciden convertirse en jugadores creando la situación de juego. Sin esta decisión libre y voluntaria el juego no existe. Este supone siempre riesgo, desafío, desconocimiento del resultado y de los avatares de su desarrollo, de allí la idea de incertidumbre. La intención de los jugadores es jugar, y ésta es la única certeza del juego. Sin embargo, esta aventura abierta y desafiante posee siempre reglas "explícitas o implícitas, preexistentes o construidas durante el juego" (Huizinga, J, (1990).. Estas reglas o normas que construyen los participantes o que respetan cuando ya preexisten a ellos, permiten que el juego se desarrolle. Aun el juego solitario del bebé o el juego en paralelo propio de los niños de dos y tres años, tiene reglas por supuesto inconscientes para los propios sujetos del juego, pero son estas normas en acción, implícitas, las que delimitan lo que es pertinente para ese juego. El juego para los partícipes» transcurre en un tiempo siempre presente, en el aquí y ahora. Los jugadores crean un mundo paralelo cada vez que juegan, "utilizando los elementos de la realidad al mismo tiempo que

saben que juegan, que lo que hacen no es verdad, que pueden entrar y salir de ese universo de juego en la medida de sus deseos" Huizinga, J, (1990), transformando una acción real en algo lúdico. Por último, el juego se relaciona con el placer o, como diría Piaget, con una búsqueda de placer. El juego permite la exteriorización de deseos, afectos y pensamientos. Toda actividad lúdica precisa de tres condiciones esenciales para desarrollarse: satisfacción, seguridad y libertad. Satisfacción de necesidades vitales imperiosas, seguridad afectiva, libertad para atreverse. Huizinga, J, (1990). sólo gozando de esta situación doble de protección y libertad, manteniendo este delicado equilibrio entre la seguridad y la aventura, arriesgándose hasta los límites entre lo cerrado y lo abierto, se anula el "mundo único" acosado por las necesidades vitales, y se hace posible la actividad lúdica, que en el animal se manifiesta únicamente en una etapa de su vida... y que en el hombre, por el contrario, constituye la conducta que... lo acompaña permanentemente hasta la muerte, como lo más genuinamente humano p.(56)

#### **g) Psicomotricidad y el juego**

La psicomotricidad se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados. Es necesaria para la adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse,

correr, saltar,... desarrollan la psicomotricidad. Además mediante este tipo de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que le rodea. Mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cerca, lejos, que les ayudarán a orientarse en el espacio y a ajustar más sus movimientos. El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista. La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. Cande, J. (1997)

#### **h) Tipos de Juegos**

- **Juegos populares**

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique. Cande, J. (1997)

Los juegos populares suelen tener pocas reglas y normalmente sencillas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus

objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse. Cande, J. (1997)

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes.

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus canciones o letras se observa características de cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprenden al mismo tiempo que se divierten.

- **Juegos tradicionales**

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus

reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen. Cande, J. (1997)

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Existen campeonatos oficiales y competiciones más o menos regladas.

Algunos de estos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales.

Algunos ejemplos: la petanca, el chito, los bolos, la rana, etc.

Entre éstos, podríamos encontrar juegos que con el tiempo se han convertido en verdaderos deportes ligados a una región, y que sólo se practican en ella, llegando a formar parte de las tradiciones culturales. El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al propio origen de ese pueblo, por ello, los denominan *juegos o deportes autóctonos*. Algunos ejemplos son: la Lucha canaria, el silbo, el palo canario, la soga tira, la pelota mano, el lanzamiento de barra, etc. Cande, J. (1997)

#### ▪ **Juegos infantiles**

Son los juegos funcionales o de ejercicio y se desarrollan entre los 0-5 años. Son propios del estadio sensorio motor y preoperacional.

Consisten en repetir acciones por el placer de obtener un resultado inmediato. Los beneficios del juego funcional son: Desarrollo sensorial, Coordinación de los movimientos y los desplazamientos, desarrollo del equilibrio estático y dinámico, comprensión del mundo que rodea al bebe, auto superación, interacción social con el adulto de referencia, coordinación óculo-manual.

- **Juegos infantiles exteriores**

Los juegos infantiles exteriores se encuentran en parques o centros recreativos, estos juegos tienen la tarea de ser duraderos, divertidos, resistentes y sobre todo seguros debido al público al que van dirigidos, los cuales son niños menores de 10 años en su mayoría. Estos existieron a partir de la necesidad de tener un entretenimiento más activo y seguro para los niños pequeños donde puedan entretener varios niños a la vez. La mezcla de materiales es por lo general metal y plástico, pero dependiendo del diseño temático podría incluir otros materiales como madera así como los colores que este pudiera contener. Una de las ventajas más notables de estos juegos se encuentra: Interacción con otras personas de la misma edad que el niño, promueve la amistad con los demás niños, demanda de mejoramiento de seguridad, cuidados y mantenimientos a parques más frecuentes, mayor número de personas en los parques, estos juegos infantiles pueden tener la combinación de pequeñas resbaladillas así como columpios y otros aditamentos como red para escalar, túneles, etc.

- **El juego simbólico**

Entre los 2-7 años. Estadio preoperacional. Consiste en simular situaciones reales o imaginarias, creando o imitando personajes que no están presentes en el momento del juego. Los beneficios del juego simbólico son: Comprensión y asimilación el entorno, aprendizaje de roles establecidos en la sociedad adulta, desarrollo del lenguaje, desarrollo de la imaginación y la creatividad, el juego de reglas. Estos juegos tienen un carácter necesariamente social. Se basa en reglas simples y concretas que todos deben respetar. La estructura y seguimiento de las reglas definen el juego. Los beneficios del juego de reglas son: Se aprende a ganar y perder, a respetar turnos y normas y opiniones o acciones de los compañeros de juego, aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades, favorecimiento del desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión. Cande, J. (1997).

- **El juego de construcción.**

Aparece alrededor del primer año. Se realiza en paralelo a los demás tipos de juego. Evoluciona con los años. Los beneficios del juego de construcción son: Potenciación de la creatividad, desarrollo de la generosidad y el juego compartido, desarrollo de la coordinación óculo-manual. aumento del control corporal durante las acciones. incremento de la motricidad fina, aumento de la capacidad de atención y concentración, estimulación de la memoria

visual, mejora de la comprensión y el razonamiento espacial y desarrollo de las capacidades de análisis y síntesis.

### **2.2.2 Área de Matemática**

#### **a) Fundamentación**

Según, el DCN (2009), sostiene: Los niños, a partir de los 3 años, llegan a la institución educativa con conocimientos diversos que aprenden de la familia, los compañeros, los medios de comunicación, especialmente la televisión, el Internet y los juegos, ya sean físicos o electrónicos. Todos esos conocimientos se organizan formando estructuras lógicas de pensamiento con orden y significado. Es aquí que la matemática, cobra importancia pues permite al niño comprender la realidad sociocultural y natural que lo rodea, a partir de las relaciones constantes con las personas y su medio. Las primeras percepciones (visuales, auditivas, táctiles, gustativas, olfativas) formarán conceptos que irán desarrollando las estructuras del razonamiento lógico matemático. P.(33)

El área debe poner énfasis en el desarrollo del razonamiento lógico matemático aplicado a la vida real, procurando la elaboración de conceptos, el desarrollo de habilidades,



destrezas, y actitudes matemáticas a través del juego como medio por excelencia para el aprendizaje infantil. Debe considerarse indispensable que el niño manipule material concreto como base para alcanzar el nivel abstracto del pensamiento.

El área de Matemática proporciona las herramientas para la representación simbólica de la realidad y el lenguaje, facilita la construcción del pensamiento y el desarrollo de los conceptos y procedimientos matemáticos. Es por esto, que se debe favorecer la comunicación matemática desde el uso correcto del lenguaje. DCN (2009),

El desarrollo de estructuras lógico matemáticas en Educación Inicial se traduce en:

Identificar, definir y/o reconocer características de los objetos del entorno. Relacionar características de los objetos al clasificar, ordenar, asociar, seriar y secuenciar. Operar sobre las características de los objetos, es decir, generar cambios o transformaciones en situaciones y objetos de su entorno para evitar asociarla exclusivamente a la operación aritmética. Los conceptos, las habilidades y las actitudes matemáticas son necesarios para que el niño pueda resolver problemas

que se le presentan en la vida cotidiana de manera pertinente, oportuna y creativa.

El área de matemática se organiza de la siguiente manera: Número y Relaciones, Geometría y Medición. DCN (2009),

#### **b) Componentes:**

##### **Número y relaciones**

Los niños al comparar cantidades de objetos identifican y establecen la relación entre número y cantidad. Al utilizar los cuantificadores: muchos, pocos, algunos, entre otros, se le permitirán más adelante relacionar cantidades mayores con su respectivos numerales. La relación que establezca el niño entre la cantidad y el numeral ayudará en el proceso de la construcción de la noción de número. Es necesario tener en cuenta el aspecto perceptivo (visual, auditivo, táctil) porque a estas edades aún se rigen más por la percepción que por el valor cardinal (DCN, 2009)

Durante mucho tiempo se ha creído que los niños más pequeños carecen esencialmente de pensamiento matemático. La psicología ha demostrado que los niños a esta edad poseen nociones básicas de conteo y de cuantificación que se va desarrollando con la edad y con la

práctica. El conteo de objetos uno a uno es más fácil para el niño cuando el número de objetos es pequeño, pudiendo contar espontáneamente los objetos que están a su alrededor e incluso contar cantidades mayores de memoria. DCN (2009),

### **Geometría y medición**

El aprendizaje geométrico tiene doble significado, por una parte supone el desarrollo de nociones espaciales y, por otra, la comprensión de conocimientos específicos, que los docentes atenderán mediante estrategias metodológicas apropiadas que comprende experiencias de tipo geométrico como: juegos de desplazamientos, relaciones entre elementos, ubicaciones en el espacio y manipulación de material concreto. Para el niño, a partir de los 3 años, el concepto de nociones espaciales está dado por los desplazamientos que realiza con su cuerpo desde el gatear hasta el caminar. Descubre que puede desplazarse en diferentes direcciones, caminar haciendo círculos y que puede llegar a un lugar por diferentes caminos, avanza y retrocede en un espacio determinado, todos estos desplazamientos son previos a la adquisición posterior de conceptos geométricos. Entre los conocimientos específicos

geométricos están consideradas las formas geométricas y los cuerpos cilíndricos que los irán descubriendo en su entorno.

La medida está relacionada con el conocimiento del medio natural: el niño conoce a través de experimentos las principales magnitudes de longitud, masa, superficie y volumen. El niño realizará mediciones utilizando medidas arbitrarias (mano, pie, jarra, vaso, balanza, etc.), registrando y comunicando los resultados y apreciando la utilidad de la medición en la vida cotidiana. DCN (2009),

Las estructuras lógico matemáticas, los conceptos matemáticos y las actitudes descritas en este ciclo servirán para que el niño realice los aprendizajes formales de la matemática en el nivel primario.

### **2.2.3 Aprendizaje de la Matemática**

No todos los autores están de acuerdo en lo que significa aprender matemáticas, ni en la forma en que se produce el aprendizaje. La mayoría de los que han estudiado el aprendizaje de las matemáticas coinciden en considerar que ha habido dos enfoques principales en las respuestas a estas cuestiones. El primero históricamente hablando tiene una raíz conductual, mientras que el segundo tiene una base cognitiva, los enfoques conductuales conciben aprender

como cambiar una conducta. Desde esta perspectiva, un alumno ha aprendido a dividir fracciones si realiza correctamente las divisiones de fracciones. Para lograr estos aprendizajes, que suelen estar ligados al cálculo, se dividen las tareas en otras más sencillas: tomar fracciones con números de una sola cifra, después pasar a otras con más cifras, etc., los enfoques cognitivos consideran que aprender es alterar las estructuras mentales, y que puede que el aprendizaje no tenga una manifestación externa directa. Así, un alumno puede resolver problemas de división de fracciones (ha aprendido el concepto de división de fracciones) aunque no sepa el algoritmo de la división de fracciones. Para lograr aprendizaje, que suelen estar ligados a conceptos, los cognitivistas plantean diversas estrategias, como la basada en la resolución de problemas, o en el empleo de diversos modelos del concepto: partir una unidad según una fracción. Pitluk, L. y Epsztein, S. (1991)

**a) Aprendizaje asociacionista**

Para los asociacionistas aprender es provocar un cambio de conducta del que aprende. Así, un alumno habrá aprendido la multiplicación de fracciones si realiza correctamente tareas relacionadas con este concepto matemático. Como el concepto matemático de multiplicación de fracciones es muy complejo, para aprenderlo, los asociacionistas lo

descomponen en unidades elementales. Una de estas unidades es el algoritmo de lápiz y papel, es decir, la definición de producto de fracciones como una fracción con numerador el producto de los numeradores y denominador el producto de los denominadores.

**b) Aprendizaje de conceptos**

Las teorías estructuralistas parten de la idea de que el sujeto tiene una estructura mental que le permite organizar las experiencias que ha vivido hasta entonces. Cuando este sujeto se relaciona con nuevos problemas del entorno, los relaciona con las experiencias previas. La primera tendencia es interpretar estos problemas y buscar soluciones por medio de las estructuras y conocimientos previos. A este proceso lo llama Piaget asimilación. Pitluk, L. y Epsztein, S. (1991)

### 2.3 Definición de términos básicos

- a) **Juego.** Actividad que realiza uno o más personas (jugadores), empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión.
- b) **Matemática.** Es una ciencia formal que, partiendo de axiomas y siguiendo el razonamiento lógico, estudia las propiedades y relaciones entre entidades abstractas como números, figuras geométricas o símbolos
- c) **Números.** Es una abstracción que representa una cantidad o una magnitud. En matemáticas un número puede representar una cantidad métrica o más generalmente un elemento de un sistema numérico o un número ordinal que representará una posición dentro de un orden de una serie determinada
- d) **Geometría.** Parte de las matemáticas que estudia la extensión, la forma de medirla, las relaciones entre puntos, líneas, ángulos, planos y figuras, y la manera cómo se miden.
- e) **Aprendizaje.** Proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje.

## **CAPITULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1 Tipo de investigación**

Según, Hernández, (2014), el tipo de investigación corresponde al tipo de investigación aplicada, por cuanto busca determinar la influencia de los juegos infantiles en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016 y el nivel de investigación corresponde a un estudio experimental.



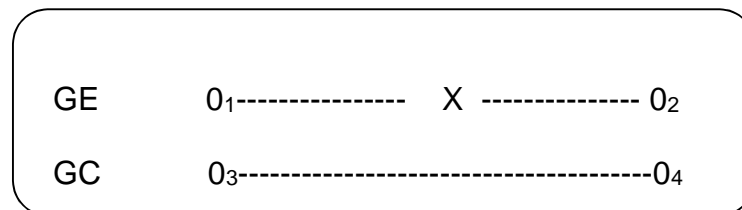
## 3.2 Diseño y esquema de investigación

### 3.2.1 Diseño de investigación

Por la forma como se ha desarrollado el proceso de investigación corresponde al diseño cuasi experimental: diseño de dos grupos equivalentes o con grupo de control equivalente. El esquema del diseño según, Sampieri, H. (2014), es el siguiente:

#### Esquema

Se trabajó con dos grupos; experimental (G.E.) y control (G.C.), cuyo esquema es el siguiente:



#### Donde:

O<sub>1</sub>: Pretest al Grupo Experimental.

O<sub>3</sub>: Pretest al Grupo Control.

X: Variable experimental (Juegos infantiles).

O<sub>2</sub>: Postest del Grupo Experimental.

O<sub>4</sub>: Postest del Grupo Control.

### 3.3 Población y muestra

#### 3.3.1 Determinación de la población

La población estuvo constituida por todos los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016, matriculados en el presente año escolar, siendo un total de 107 estudiantes.

**Tabla 1**

*Distribución de la población*

AULAS	INICIAL 5 AÑOS		TOTAL
	SEXO		
	H	M	
Lila	10	18	28
Fucsia	15	13	28
Amarillo	11	17	28
Rojo	15	8	23
Total	51	56	107

Fuente: Nomina de Matricula de 2017

#### 3.3.2 Selección de la muestra

La selección de la muestra se realizó utilizando el tipo de muestra no probabilístico. El muestreo se ha seleccionado bajo el criterio de inclusión y exclusión: se incluyeron a niños que han

tenido asistencia regular, edad y evaluación del pre y postest y fue de 44 niños y niñas de 5 años de las aulas rojo y amarillo, 22 para el grupo control y 22 para el grupo experimental, el procedimiento, de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016.

**Tabla 2**

*Distribución de la muestra*

AULA	GRADO		
	SEXO		TOTAL
	H	M	
AMARILLO	7	15	22
ROJO	14	8	22
Total	21	23	44

Fuente: Nomina de Matricula de 2017

### 3.4 Definición operativa del instrumento de recolección de datos

Para el desarrollo del presente estudio se utilizó y validó los siguientes instrumentos: Una Prueba de matemática que nos ha permitido evaluar el logro de los aprendizajes del área de matemática, consistente en 15 ítem, organizados según las dos dimensiones: numero y relaciones geometría y medición.

### **3.5 Técnicas de recojo, procesamiento y presentación de datos**

- a) Para diagnosticar el problema se ha utilizado la técnica de la observación a los niños y niñas de 5 años de las aulas rojo y amarillo de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016.
- b) Técnicas del fichaje, que nos ha permitido construir el marco teórico a través de la búsqueda de información en las diversas bibliotecas de nuestro medio.
- c) Técnica del cuestionario usando un pre test como instrumento para medir el logro de aprendizaje de las matemáticas.
- d) Cuadros Estadísticos, se utilizó con la finalidad de presentar datos ordenados y así facilitar su lectura y análisis, se elaboró tablas estadísticas multidimensional, es decir, de doble entrada que nos permite presentar los datos organizados estadísticamente.
- e) Figuras estadísticas, consistentes en columnas o barras: que nos permite representar las puntuaciones con sus respectivas frecuencias, es propio de un nivel de medición por intervalos.

## CAPÍTULO IV

### DISCUSION DE RESULTADOS

#### 4.1. Escalas para el desarrollo del área de matemática

Los resultados se procesaron teniendo en cuenta una escala de evaluación de los aprendizajes del área de matemática, como se especifica en el siguiente cuadro:

**Tabla N° 03**

**Escalas de nivel de logro del área de matemática:**

ESCALA	PUNTUACIÓN
Inicio	[0; 5]
Proceso	[6; 10]
Logro previsto	[11; 15]
Logro destacado	[16; 20]

Fuente: DCN 2009  
Elaboración: Tesistas

#### 4.2. RESULTADOS DEL PRETEST Y POSTEST TOMADOS A LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 003 LAURITA VICUÑA, HUÁNUCO-2016, CONCERNIENTE AL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE MATEMÁTICA

Tabla N° 04

Resultados del pretest y postest del grupo de control

N°	PRETEST	POSTEST
1	11	12
2	9	10
3	8	9
4	9	9
5	8	9
6	8	11
7	9	9
8	9	9
9	7	7
10	10	11
11	8	8
12	8	9
13	9	11
14	7	7
15	9	11
16	10	12
17	10	11
18	11	11
19	9	10
20	8	8
21	8	8
22	9	10

Fuente: Pretest y postest  
Elaboración: Tesistas

**Tabla N° 05**  
**Resultados del pretest y postest del grupo experimental**

<b>N°</b>	<b>PRETEST</b>	<b>POSTEST</b>
<b>1</b>	11	14
<b>2</b>	9	16
<b>3</b>	8	15
<b>4</b>	11	14
<b>5</b>	9	15
<b>6</b>	8	14
<b>7</b>	9	13
<b>8</b>	11	16
<b>9</b>	10	15
<b>10</b>	11	15
<b>11</b>	10	14
<b>12</b>	9	16
<b>13</b>	9	17
<b>14</b>	10	16
<b>15</b>	10	15
<b>16</b>	9	15
<b>17</b>	8	14
<b>18</b>	10	13
<b>19</b>	12	15
<b>20</b>	11	16
<b>21</b>	10	16
<b>22</b>	9	15

Fuente: Pretest y postest  
 Elaboración: Tesistas

### 4.3. Presentación de resultados del trabajo de campo

**Tabla N° 06**

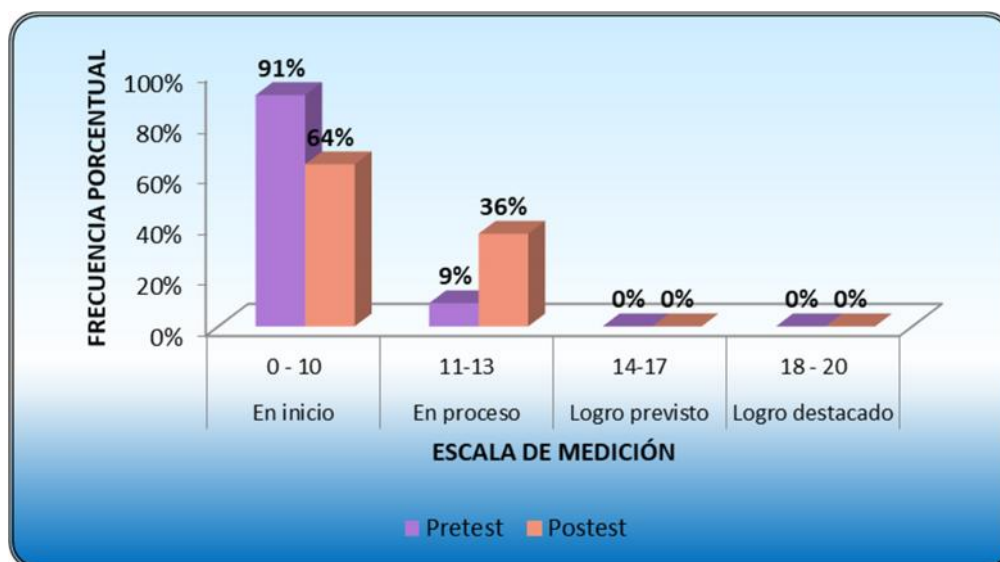
**Aprendizaje de la matemática de niños y niñas de 5 años del grupo control de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016, según pretest y postest.**

ESCALA DE VALORACIÓN		GRUPO DE CONTROL			
		PRETEST		POSTEST	
		fi	%	fi	%
[0; 5]	Inicio	20	91%	14	64%
[6; 10]	Proceso	2	9%	8	36%
[11; 15]	Logro previsto	0	0%	0	0%
[16; 20]	Logro destacado	0	0%	0	0%
TOTAL		22	100%	22	100%

Fuente : Pretest y postest  
Elaborado por: Tesistas

**Figura N° 01**

**Aprendizaje de la matemática de niños y niñas de 5 años del grupo control de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016, según pretest y postest.**



Fuente: Tabla N° 06  
Elaborado por: Tesistas



## **INTERPRETACIÓN:**

La tabla y figura muestran resultados comparativos del grupo de control concernientes al aprendizaje de la matemática niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016, según pretest y postest.

Es muy evidente que niños de 5 años de educación inicial del grupo de control aún mantienen sus logros de aprendizaje de la matemática después de la aplicación de los juegos infantiles en el grupo experimental, es decir en los resultados se observa que en el pretest el 20% se encontraban en los niveles de logro de **inicio** (91%) y **proceso** (9%), mientras que, en el postest, descendió al (64%) ascendió al nivel de logro proceso (36%) y.

Es innegable que, al no aplicarse ninguna estrategia, ni técnica, ni método apropiado para desarrollar el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 5 años, estos mantendrán sus niveles de aprendizaje mostrados en un inicio y que solo algunos de ellos podrían ascenderán relativamente a niveles de aprendizaje superiores.

Asimismo, estos resultados muestran que niños y niñas de 5 años de educación inicial del grupo de control no mostraron desarrollar sus aprendizajes en las capacidades de números y relaciones menos en geometría y medición.

**Tabla N° 07**

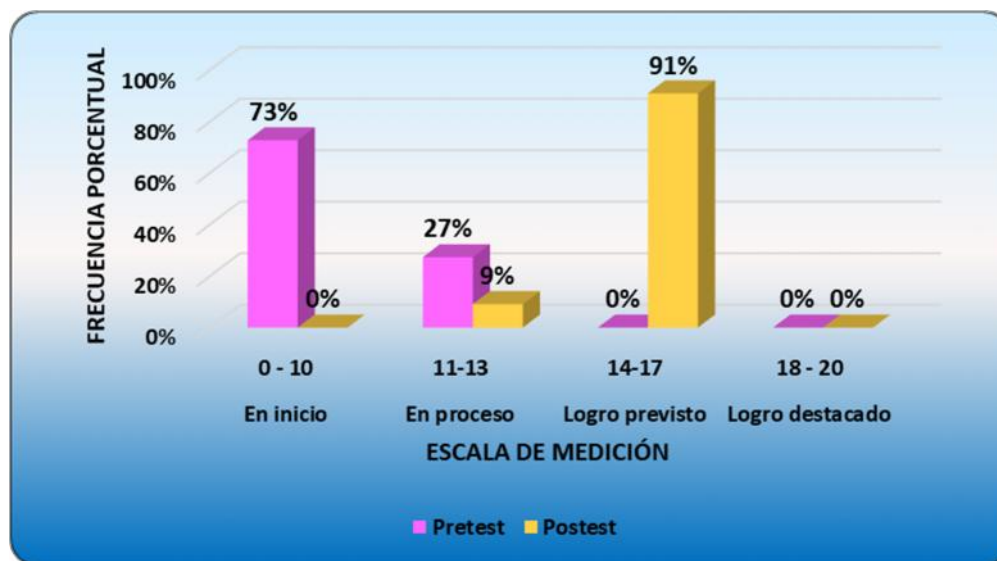
**Aprendizaje de la matemática de niños y niñas de 5 años del grupo experimental de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016, según pretest y postest.**

ESCALA DE VALORACIÓN		GRUPO EXPERIMENTAL			
		PRETEST		POSTEST	
		fi	%	fi	%
[0; 5]	Inicio	16	73%	0	0%
[6; 10]	Proceso	6	27%	2	9%
[11; 15]	Logro previsto	0	0%	20	91%
[16; 20]	Logro destacado	0	0%	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>22</b>	<b>100%</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Fuente : Pretest y postest  
Elaborado por: Tesistas

**Figura N° 02**

**Aprendizaje de la matemática de niños y niñas de 5 años del grupo experimental de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016, según pretest y postest.**



Fuente: Tabla N° 07  
Elaborado por: Tesistas

## **INTERPRETACIÓN:**

El tabla y figura muestran resultados comparativos del grupo experimental concernientes al aprendizaje de la matemática niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016, según pretest y postest.

Es muy evidente que niños y niñas de 5 años de educación inicial del grupo experimental mejoraron sus logros de aprendizaje de la matemática, es decir en los resultados se observa que en un inicio la mayoría de ellos se encontraban en los niveles de **inicio** (73%) y **proceso** (27%) y luego de la aplicación de los juegos infantiles la mayoría lograron ubicarse en los niveles de **logro previsto** (91%) y **proceso** (9%).

Estos resultados muestran que niños y niñas de 5 años de educación inicial que recibieron el tratamiento de los juegos infantiles lograron de forma satisfactoria desarrollar sus aprendizajes en las capacidades en números y relaciones menos en geometría y medición.

**Tabla N° 08**

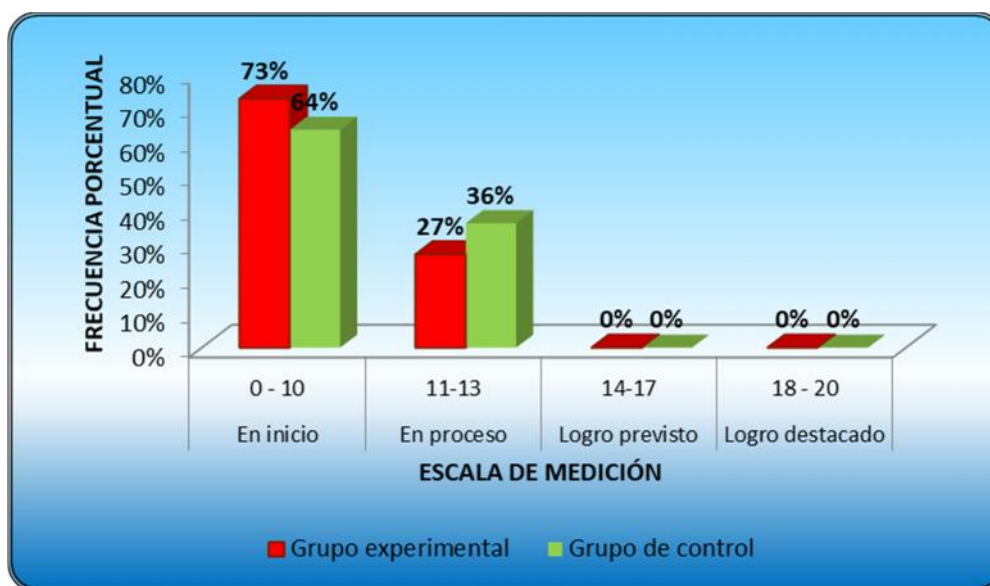
**Aprendizaje de la matemática de niños y niñas de 5 años de los grupos experimental y de control de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016, según pretest**

ESCALA DE VALORACIÓN		PRETEST			
		GRUPO DE CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
		fi	%	fi	%
[0; 5]	Inicio	14	64%	16	73%
[6; 10]	Proceso	8	36%	6	27%
[11; 15]	Logro previsto	0	0%	0	0%
[16; 20]	Logro destacado	0	0%	0	0%
TOTAL		22	100%	22	100%

Fuente : Postest  
Elaborado por: Tesistas

**Figura N° 03**

**Aprendizaje de la matemática de niños y niñas de 5 años de los grupos experimental y de control de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016, según pretest**



Fuente: Tabla N° 08  
Elaborado por: Tesistas

## **INTERPRETACIÓN:**

La tabla y figura muestran resultados comparativos de los grupos de control y experimental concernientes al aprendizaje de la matemática niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016, según pretest.

Es muy evidente que, en el pretest, niños y niñas de 5 años de educación inicial de los grupos de control y experimental mantuvieron relativamente sus logros de aprendizaje de la matemática ubicándose en los niveles de logro **inicio** y **proceso**; es decir, estas unidades de análisis posiblemente aún no utilizaban estrategias apropiadas para el aprendizaje de la matemática en cuanto se refiere al desarrollo de sus capacidades en números y relaciones y geometría y medición.

**Tabla N° 09**

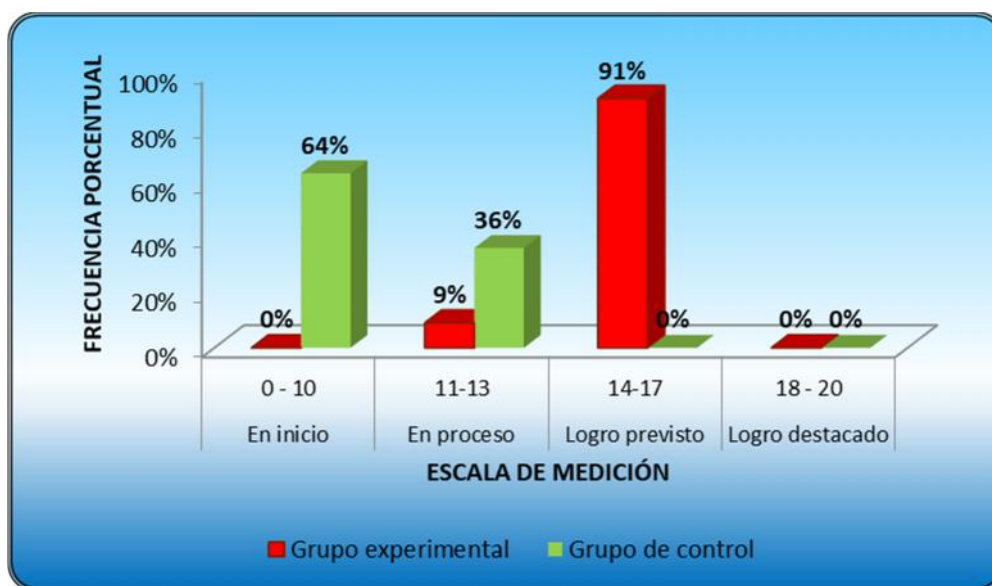
**Aprendizaje de la matemática de niños y niñas de 5 años de los grupos experimental y de control de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016, según postest.**

ESCALA DE VALORACIÓN		POSTEST			
		GRUPO DE CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
		fi	%	fi	%
[0; 5]	Inicio	14	64%	0	0%
[6; 10]	Proceso	8	36%	2	9%
[11; 15]	Logro previsto	0	0%	20	91%
[16; 20]	Logro destacado	0	0%	0	0%
TOTAL		22	100%	22	100%

Fuente : Postest  
Elaborado por: Tesistas

**Figura N° 04**

**Aprendizaje de la matemática de niños y niñas de 5 años de los grupos experimental y de control de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016, según postest.**



Fuente: Tabla N° 09  
Elaborado por: Tesistas

## **INTERPRETACIÓN:**

La tabla y figura muestran resultados comparativos de los grupos de control y experimental concernientes al desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 449 San Pedro en el año 2016, según posttest.

Es muy evidente que, en el posttest, niños y niñas de 5 años de educación inicial del grupo experimental mejoraron su aprendizaje del área de matemática, respecto al grupo de control, ubicándose en los niveles de **logro previsto** (91%) y **proceso** (9%); es decir, con la aplicación de los juegos infantiles los niños y niñas desarrollaron sus capacidades sus capacidades en números y relaciones y geometría y medición. Asimismo se observa que en el grupo de control no hubo mejoras significativas, como se observa que ningún alumno se ubicó en los niveles de **logro previsto** ni **logro destacado**.

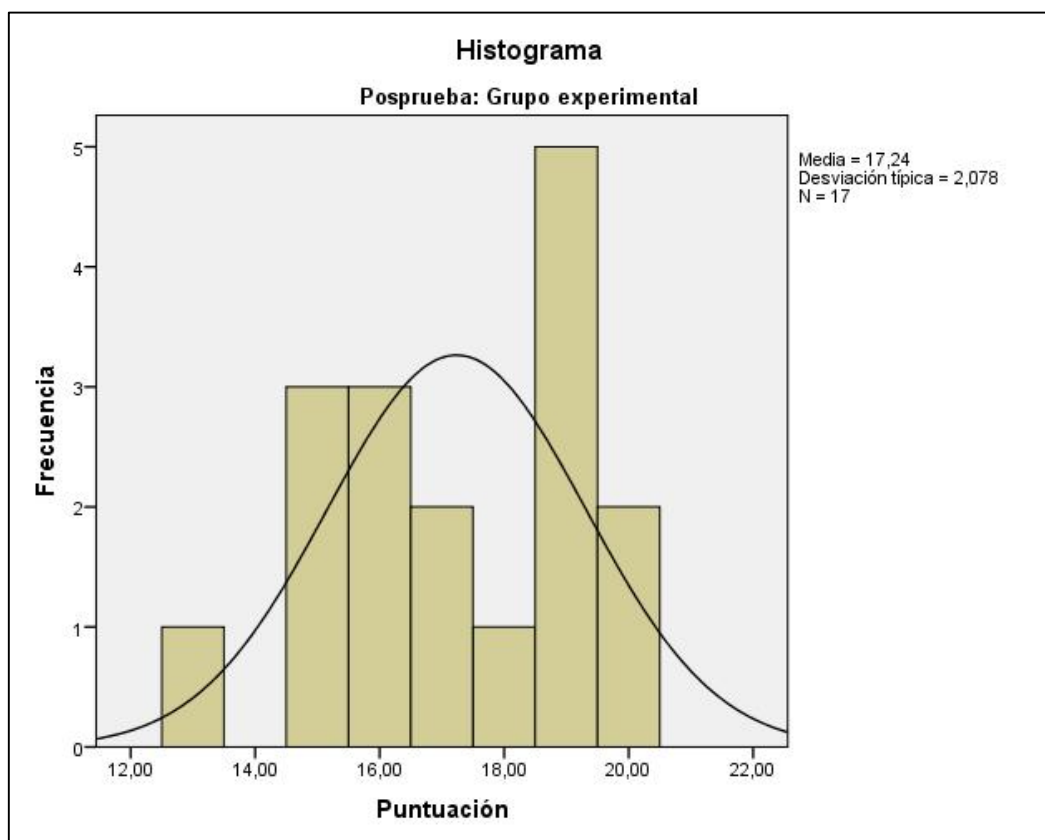
#### 4.4. PRUEBA DE HIPOTESIS

Con el propósito de profundizar el análisis e interpretación de los resultados, se sometió a prueba la hipótesis formulada, previamente se hizo la prueba de normalidad.

##### 4.4.1 PRUEBA DE NORMALIDAD

Descripción y análisis de normalidad

##### A. Grupo experimental

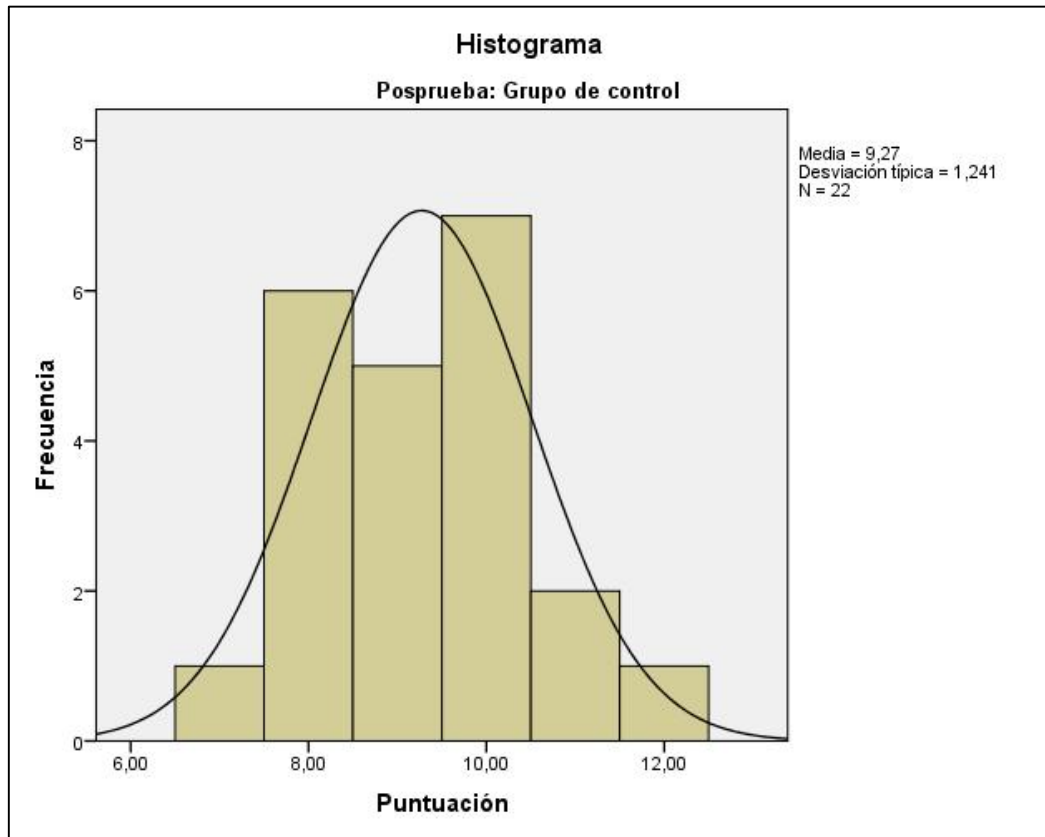


**Coefficientes de asimetría y curtosis del grupo experimental:**

- ✓ Coeficiente de asimetría: -0.355
- ✓ Coeficiente de curtosis: -0.874



## B. Grupo de control



### Coeficientes de asimetría y curtosis del grupo de control:

- ✓ Coeficiente de asimetría: 0.248
- ✓ Coeficiente de curtosis: -0.344

#### 1°. Planteo de hipótesis (para el análisis de normalidad)

$H_0$  : Las observaciones (datos obtenidos) se ajustan a una distribución aproximadamente normal.

$H_a$  : Las observaciones (datos obtenidos) no se ajustan a una distribución aproximadamente normal.

2°. Nivel de significancia: = 0,05

3°. Estadístico de prueba: Método de Shapiro Wilk

### 3.1 Valor de significación de normalidad del grupo experimental

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>b</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Puntuación	,214	22	,037	,920	17	,145

a. Posprueba = Grupo experimental

### 3.2 Valor de significación de normalidad del grupo de control

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>b</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Puntuación	,176	22	,076	,933	22	,143

a. Posprueba = Grupo de control

4°. Decisión: como significancia según Shapiro-Wilk en los grupos experimental y de control son mayores que el nivel de significancia 0.05, entonces se acepta la hipótesis nula; es decir las observaciones se ajustan a una distribución aproximadamente normal.

En ese sentido la contrastación corresponde a una prueba estadística paramétrica.

#### 4.4.2 CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

##### A. Formulación de hipótesis

**H<sub>0</sub>:** Sí el nivel de influencia de los juegos infantiles es bajo, entonces no se desarrollará el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016.

$$H_0: \sim_e \text{TM} \sim_c$$

$$H_0: DEO_{\text{exp}} = DEO_{\text{cont}}$$

**H<sub>1</sub>:** Sí el nivel de influencia de los juegos infantiles es bajo, entonces no se desarrollará el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016.

$$H_0: \bar{\mu}_e \leq \bar{\mu}_c$$

$$H_1: DEO_{exp} > DEO_{control}$$

Donde:

**H<sub>0</sub>** = Hipótesis nula  
alternativa

**H<sub>1</sub>** = Hipótesis

$\bar{\mu}_e$ : Media poblacional respecto al grupo experimental

$\bar{\mu}_c$ : Media poblacional respecto al grupo de control

AOL<sub>cont</sub>: Aprendizaje del área de matemática sin la aplicación de los juegos infantiles en el grupo de control (postest).

AOL<sub>exp</sub>: Aprendizaje del área de matemática con la aplicación de los juegos infantiles en el grupo experimental (postest).

**B. Determinación si la prueba es unilateral o bilateral**

La hipótesis alterna indica que la prueba es unilateral de cola derecha, toda vez que se trata de verificar solo una probabilidad.

**C. Nivel de significación de la prueba y nivel de confiabilidad**

Asumimos el nivel de significación de  $\alpha = 0,05$  con

$gl = n_1 + n_2 - 2 = 22 + 22 - 2 = 42$ . Asimismo se asumió el

nivel de confiabilidad del 95%

**D. Valor del estadístico de prueba y distribución de probabilidad**

El valor del estadístico de prueba para comparar medias de resultados independientes se realizó con la distribución t de Student. El uso del estadístico de prueba mencionado cumple con la propiedad que  $n_1$  y  $n_2$  no son mayores que 30, asimismo el uso de la distribución de probabilidad indicada es porque el valor de significancia de normalidad mediante Shapiro Wilk resultó mayor que el nivel de significancia igual a 0,05 en ambos grupos de estudio. También se hizo uso del estadístico de prueba correspondiente por tratarse del estudio de dos grupos, uno experimental y otro de control, los mismos que constituyen grupos independientes.

El valor del estadístico de prueba se obtendrá con la siguiente fórmula:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s(\bar{X}_1, \bar{X}_2)}$$

Donde:

t: t calculada

$\bar{X}_1$ : Media del posttest del grupo experimental

$\bar{X}_2$ : Media del posttest del grupo de control

$$s(\bar{X}_1 \text{ Z } \bar{X}_2) : \sqrt{\frac{f}{n_1 \Gamma n_2} \frac{X_1^2 \Gamma X_2^2 A}{Z^2} \frac{1}{n_1} \Gamma \frac{1}{n_2}}$$

$$\frac{X_1^2 X - (X_1)^2 Z \frac{(X_1)^2}{n}}{n} \text{ y}$$

$$\frac{X_2^2 X - (X_2)^2 Z \frac{(X_2)^2}{n}}{n}$$

$X_1^2$  : Suma de las desviaciones al cuadrado del posttest del grupo experimental.

$X_2^2$  : Suma de las desviaciones al cuadrado del posttest del grupo de control.

Tabla N° 10

Resultados generales de los grupos experimental y control para el cálculo de "t"

N°	POSTEST GRUPO EXPERIMENTAL		N°	POSTEST GRUPO DE CONTROL	
	X <sub>1</sub>	(X <sub>1</sub> ) <sup>2</sup>		X <sub>2</sub>	(X <sub>2</sub> ) <sup>2</sup>
1	14	196	1	12	144
2	16	256	2	10	100
3	15	225	3	9	81
4	14	196	4	9	81
5	15	225	5	9	81
6	14	196	6	11	121
7	13	169	7	9	81
8	16	256	8	9	81
9	15	225	9	7	49
10	15	225	10	11	121
11	14	196	11	8	64
12	16	256	12	9	81
13	17	289	13	11	121
14	16	256	14	7	49
15	15	225	15	11	121
16	15	225	16	12	144
17	14	196	17	11	121
18	13	169	18	11	121
19	15	225	19	10	100
20	16	256	20	8	64
21	16	256	21	8	64
22	15	225	22	10	100
	<b>329</b>	<b>4943</b>		<b>212</b>	<b>2090</b>

$$\bar{X}_1 = 14,95$$

$$n_1 = 22$$

$$\bar{X}_2 = 9,63$$

$$n_2 = 22$$

Cálculo con respecto a X<sub>1</sub> :

$$X_1^2 - \frac{(X_1)^2}{n}$$

$$X_1^2 - \frac{(329)^2}{22}$$

$$X_1^2 - 23$$

**Cálculo con respecto a  $X_2$  :**

$$X_2^2 X - (X_2)^2 Z \frac{(X_2)^2}{n}$$

$$X_2^2 X - 2090 Z \frac{(212)^2}{22}$$

$$X_2^2 X - 48$$

Luego:

$$s(\bar{X}_1 Z \bar{X}_2) : \sqrt{\frac{f X_1^2 \Gamma X_2^2 A \frac{1}{n_1} \Gamma \frac{1}{n_2}}{n_1 \Gamma n_2 Z^2}}$$

$$s(\bar{X}_1 Z \bar{X}_2) : \sqrt{\frac{f 23 \Gamma 48 A \frac{1}{22} \Gamma \frac{1}{22}}{22 \Gamma 22 Z^2}}$$

$$s(\bar{X}_1 Z \bar{X}_2) = 0,535$$

Finalmente:

$$t X \frac{\bar{X}_1 Z \bar{X}_2}{s(\bar{X}_1 Z \bar{X}_2)}$$

$$t X \frac{14,95 Z 9,63}{4,33}$$

$$t X 1,22$$

#### E. Valor crítico de t

El valor de "t" crítico para el 95% de confiabilidad es  $t_c = 0,842$ ,

con grados de libertad igual a 42

$$t = 0,842.$$

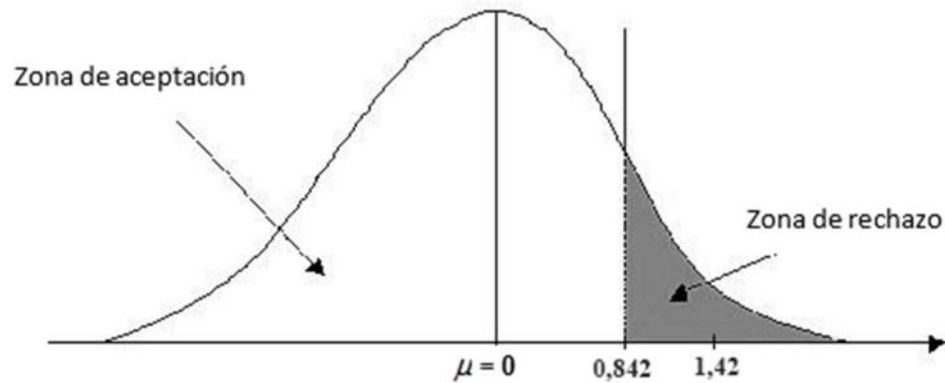
$$\Rightarrow RC = \{t > 0,842\}$$

Donde:

t : Coeficiente crítico de t de Student

RC : Región Crítica

### Gráfico y toma de decisiones Gráfico y toma de decisiones



Como el valor calculado de  $t = 1,42$  es mayor respecto a la  $t$  crítica  $t_c = 0,842$ , en consecuencia se rechaza la hipótesis nula que afirma que la media de los puntajes obtenidos en el posttest del grupo experimental es menor o igual que el promedio de los puntajes obtenidos en el posttest del grupo de control con un nivel de significación de 0,05. Luego se corrobora que el promedio de los puntajes obtenidos en el posttest del grupo experimental es mayor que el promedio de los puntajes obtenidos en el posttest del grupo de control. La región de rechazo es el intervalo  $f_{0,842; | A$

Por lo verificado se afirma que, los juegos infantiles influyen significativamente en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016.



#### **4.5. Discusión de Resultados**

En relación al objetivo general se determinó nivel de influencia de los juegos infantiles en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016. Ya que los resultados que muestran la posprueba, los estudiantes del grupo experimental indican que los resultados alcanzaron niveles de logro previsto (91%) y proceso (9%); es decir, los juegos de construcción, de encaje, de armado, de ensartado y cooperativos de los niños y niñas lograron las competencias de números y relaciones y los Juegos simbólicos, de representación, de razonamiento, de resolución, lograron las competencias de geometría y medición, fundamentada por Los niños al comparar cantidades de objetos identifican y establecen la relación entre número y cantidad. Al utilizar los cuantificadores: muchos, pocos, algunos, entre otros, se le permitirán más adelante relacionar cantidades mayores con su respectivos numerales. La relación que establezca el niño entre la cantidad y el numeral ayudará en el proceso de la construcción de la noción de número. Es necesario tener en cuenta el aspecto perceptivo (visual, auditivo, táctil) porque a estas edades aún se rigen más por la percepción que por el valor cardinal (DCN, 2009)

En relación al primer objetivo específico explicamos de qué manera los juegos motores influyen en el aprendizaje de los números y relaciones en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°

003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016., la influencia que ha tenido los juegos infantiles que se desarrollan entre los 0-5 años. Son propios del estadio sensorio motor y preoperacional. Consisten en repetir acciones por el placer de obtener un resultado inmediato. Los beneficios del juego funcional son: Desarrollo sensorial, Coordinación de los movimientos y los desplazamientos, desarrollo del equilibrio estático y dinámico, comprensión del mundo que rodea al bebe, auto superación, interacción social con el adulto de referencia, coordinación óculo-manual. Huizinga, J, (1990)

En relación al segundo objetivo específico, explicamos de qué manera los juegos lógicos influyen en el aprendizaje de la geometría y medición en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016, Consiste en simular situaciones reales o imaginarias, creando o imitando personajes que no están presentes en el momento del juego. Los beneficios del juego simbólico son: Comprensión y asimilación el entorno, aprendizaje de roles establecidos en la sociedad adulta, desarrollo del lenguaje, desarrollo de la imaginación y la creatividad, el juego de reglas. Estos juegos tienen un carácter necesariamente social. Se basa en reglas simples y concretas que todos deben respetar. La estructura y seguimiento de las reglas definen el juego. Los beneficios del juego de reglas son: Se aprende a ganar y perder, a respetar turnos y normas y opiniones o acciones de los compañeros de juego, aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades, favorecimiento del desarrollo del

lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

Cande, J. (1997).

En el presente trabajo de investigación se pudo obtener los siguientes resultados:

Lachi, R. (2015). Juegos Tradicionales como Estrategia Didáctica para desarrollar la Competencia de Número y Operaciones en niños (as) de cinco años. [Tesis de Grado]. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima Perú, toda vez que sus aportes fundamentan nuestro estudio, en la que manifiestan que La estrategia de juegos tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables. Además enseñan a conocer y transmitir las costumbres y tradiciones de la comunidad.

En relación a los resultados se evidencia que niños y niñas de 5 años de educación inicial del grupo experimental mejoraron sus logros de aprendizaje de la matemática, es decir en los resultados se observa que en un inicio la mayoría de ellos se encontraban en los niveles de inicio (73%) y proceso (27%) y luego de la aplicación de los juegos infantiles la mayoría lograron ubicarse en los niveles de logro previsto (91%) y proceso (9%). Estos resultados muestran que niños y niñas de 5 años de educación inicial que recibieron el tratamiento de los juegos infantiles lograron de forma satisfactoria desarrollar sus

aprendizajes en las capacidades en números y relaciones menos en geometría y medición.

## CONCLUSIONES

- a) Se determinó el nivel de influencia de los juegos infantiles en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016. Ya que los resultados que muestran posttest, los estudiantes del grupo experimental indican que los resultados alcanzaron niveles de logro los niveles de **logro previsto** (91%) y **proceso** (9%); es decir, con la aplicación de los juegos infantiles los niños y niñas desarrollaron sus capacidades sus capacidades en números y relaciones y geometría y medición. Asimismo se observa que en el grupo de control no hubo mejoras significativas, como se observa que ningún alumno se ubicó en los niveles de **logro previsto** ni **logro destacado**.
- b) Se explicó manera en que los juegos motores influyen en el aprendizaje de los números y relaciones en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016, la influencia que ha los juegos infantiles en el aprendizaje del área de matemática, toda vez que jugar es para el niño la actividad más importante en su vida, es uno de los modos más efectivos de aprendizaje, es una preparación para la vida; jugando aprende a comunicarse, ejercita su imaginación, explora y prueba sus nuevas habilidades e ideas. Calero, M. (1998).

c) Se explicó la manera como los juegos lógicos influyen en el aprendizaje de la geometría y medición en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 Laurita Vicuña, Huánuco-2016, sustentadas en los aportes de (Sheines, G. 1981, p. 34), que sostiene: Es un medio por el cual el niño llega a descubrir y a conocer el mundo. es la actividad de la cual extrae y elabora, en cierto grado de armonía, los diferentes impulsos de su vida psíquica interna, es el medio por el cual puede trabajar sobre sus deseos, temores y fantasías hasta integrarlos en una personalidad viviente, tiende a la dramatización, es decir, a satisfacer la necesidad del niño de hacer todo vivo y personal. Por ello se debe dar todo el espacio necesario para llevar a cabo estas actividades, para que los niños desarrollen su pensamiento lógico matemático, a través de diferentes juegos seleccionados por el docente.

## RECOMENDACIONES

- a) A los directivos de las Ugels de todas las provincias de la Región Huánuco, responsables de la planificación curricular a nivel de la región, considerar como estrategia eje el uso de los juegos infantiles, previos a las actividades escolares en las instituciones educativas del nivel inicial, para hacerlos más significativos y pertinentes...
  
- b) A los padres de familia, reprogramar los horarios de uso de las computadoras y otros equipos tecnológicos a fin de dar mayor valor a los juegos infantiles, que los permitirá consolidar su persona y su formación integral.
  
- c) A nuestros colegas y estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Inicial, consolidar las investigaciones en función a los problemas actuales y a los juegos como oportunidades y actividades inherentes a la vida del niño.

## BIBLIOGRAFÍA

A. Sprinthall, N. (1998). *Psicología Educacional*. México: Mc. Graw - Hill

Calero, M. (1998). *Educar Jugando*. Lima – Perú: San Marcos

Cande, Josefina (1997). *El juego en el jardín de infantes*. España: Infodata.

Delor´S, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. España: Santillana.

Dominguez, H y Robledo, D. (2009). *Influencia de la aplicación del Plan de Acción “Jugando con la Matemática”, basado en la metodología activa, en el logro de capacidades del área de matemática, de los/as estudiantes de 5 años de la Institución Educativa PNP “Bacilio Ramírez Peña”, de Piura – 2008*. [Tesis de Grado]. Universidad César Vallejo. Piura Perú

Garcia, D. (2016). *Las situaciones lúdicas como estrategias para el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana 2016*. [Tesis de Grado]. Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. Iquitos Perú

Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación Científica*. México: Mc Graw Hi.

Huamán, R. (2014). *Aplicación de un Programa de Juegos Lúdicos para mejorar el aprendizaje en el Área De Matemática en los niños de 5*



años en la I.E N° 82318 de Calluan, Distrito De Cahachi, Provincia de Cajabamba – 2015. [Tesis de Grado]. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Trujillo Perú.

Huizinga, J, (1990). *El juego como elemento de la Historia*. Argentina: Azar

Huizinga, J. (1990). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.

Lachi, R. (2015). *Juegos Tradicionales como Estrategia Didáctica para desarrollar la Competencia de Número y Operaciones en niños (as) de cinco años*. [Tesis de Grado]. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima Perú

Montero, G. (2015). *El Juego como Estrategia Didáctica para desarrollar Competencias Matemáticas en Niños de 5 Años del Nivel Inicial*. [Tesis de Grado]. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima Perú

Montessori, M. (1975). *El método de la pedagogía científica aplicado a la educación de la infancia en las Case del Bambini*, Barcelona: Ramón de S. N. Araluce.

Pecci, M. (2010). *El juego infantil y su metodología, grado superior*. Madrid España: MacGraw-Hill

Piaget, J. & Inhelder, B. (1969): *Psicología del niño*, Madrid, Morata.

Piaget, J. (1991). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. México: FCE.

- Piaget, J. (1966). *La formación del símbolo en el niño*, México: Fondo de Cultura Económica.
- Pitluk, L. y Epsztein, S. (1991). *Aula taller en el jardín de infantes*, Buenos Aires: Troquel.
- Rezzano, G. (1966). *Los jardines de infantes*, Buenos Aires: Kapelusz.
- Rojas, L., Robinson, I. & Viviescas, M. (2009). *El Juego Como potencializador del desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático, en Niños De 5 A 6 Años del Grado Transición, del Colegio Club de Desarrollo Mundo Delfin*. [Tesis de Grado]. Universidad de Vuenaventura. Bogotá
- Sheines, G. (1981). *Juguetes y jugadores*, Buenos Aires: Belgrano.
- Solórzano, J. y Tariguano, Y. (2010). *Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática*. [Tesis de Grado]. Universidad Estatal de Milagro. Ecuador
- Vega, V. Y Herrera, N. (2010). *Estrategias metodológicas para educación primaria*. Huánuco-Perú: Universitaria, Pillcomarca.
- Vigotsky, L. S. (1981). *El constructivismo y el juego*. Madrid: Pearson.
- Yarasca, P. (2015). *Estrategias metodológicas utilizadas para trabajar el área Lógico Matemática con niños de 3 años en dos instituciones de*

*Surquillo y Surco*. [Tesis de Grado]. Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima Perú.

**ANEXOS**

# Documentos Administrativos



**RESOLUCIÓN N° 0256-2018-UNHEVAL-FCE/D**

Cayhuayna, 16 de febrero de 2018

Visto la solicitud N° 0396587, recibida con fecha 13/02/18, presentada por las alumnas: **Rebeca Esther VARGAS DE LA CRUZ, Diana SALGADO ZAMUDIO y Rebeca Prisila RODRIGUEZ ORTIZ**, solicitando designación de asesor de tesis, a la **Mg. Melina TOLENTINO COTRINA**.

**CONSIDERANDO:**

Que con Resolución N° 052-2016-UNHEVAL/CEU recibido el 02.SET.2016 se Proclama y Acredita a partir del 02 de setiembre del 2016 al 01 de setiembre del 2020, la elección del Dr. **ANDRÉS AVELINO CÁMARA ACERO** como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación;

Que de acuerdo al Art. 15° del Reglamento Interno de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación, aprobado con Resolución N° 0862-2007-UNHEVAL-R, es pertinente atender lo solicitado por el (los) interesado (s), **Rebeca Esther VARGAS DE LA CRUZ, Diana SALGADO ZAMUDIO y Rebeca Prisila RODRIGUEZ ORTIZ** con lo cual inician su trámite para optar el Título Profesional y contando con la autorización de la **Mg. Melina TOLENTINO COTRINA**.

Estando dentro de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, en concordancia con la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la UNHEVAL.

**SE RESUELVE:**

- 1° DESIGNAR** a la **Mg. Melina TOLENTINO COTRINA**, como Asesora de Tesis, para la elaboración del Proyecto de Tesis colectiva titulada: **LOS JUEGOS INFANTILES Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL I.E. N° 003 LAURITA VICUÑA, HUÁNUCO-2016**, de las alumnas), **Rebeca Esther VARGAS DE LA CRUZ, Diana SALGADO ZAMUDIO y Rebeca Prisila RODRIGUEZ ORTIZ**, de la Escuela Profesional de Educación Inicial, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.
- 2° DAR A CONOCER** la presente resolución a las interesadas para los fines pertinentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



**Dr. Andrés Avelino CÁMARA ACERO**  
Decano

Distribución:  
Asesor/Interesadas/Archivo



**RESOLUCIÓN N° 0009-2017-UNHEVAL/FCE-D**

Cayhuayna, 06 de enero de 2017.

Visto la solicitud presentada por el (las) alumna(s) **Rebeca Esther VARGAS DE LA CRUZ, Diana SALGADO ZAMUDIO y Rebeca Prisila RODRIGUEZ ORTIZ**, de la Escuela Profesional de **Educación Inicial**, mediante el cual solicita la revisión y aprobación del Proyecto de Tesis Titulada colectiva titulada: **LOS JUEGOS INFANTILES Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 003 LAURITA VICUÑA, HUANUCO-2016**.

**CONSIDERANDO:**

Que, con Resolución N° 052-2016-UNHEVAL/CEU recibido el 02.SET.2016 se Proclama y Acredita a partir del 02 de setiembre del 2016 al 01 de setiembre del 2020, la elección del Dr. **ANDRÉS AVELINO CÁMARA ACERO** como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación;

Visto el Oficio N° 064-2016-VRR-D/E-FCE-UNHEVAL, de fecha 30/12/16, del Director del Instituto de investigación, informa que de acuerdo a las funciones asignadas, se ha procedido a la revisión del proyecto de investigación mencionado por los docentes de la Especialidad, quienes emiten opinión favorable para la aprobación y emisión de la resolución;

Que, de acuerdo al Art. 16° del Reglamento Interno de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación;

Estando dentro de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, en concordancia con la Ley Universitaria 30220 y el Estatuto de la UNHEVAL;

**SE RESUELVE:**

- 1° **APROBAR** el Proyecto de Tesis colectiva Titulada: **LOS JUEGOS INFANTILES Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 003 LAURITA VICUÑA, HUANUCO-2016**, presentada por las alumnas **Rebeca Esther VARGAS DE LA CRUZ, Diana SALGADO ZAMUDIO y Rebeca Prisila RODRIGUEZ ORTIZ**, de la Escuela Profesional de **Educación Inicial**, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.
- 2° **AUTORIZAR** a las tesisistas **Rebeca Esther VARGAS DE LA CRUZ, Diana SALGADO ZAMUDIO y Rebeca Prisila RODRIGUEZ ORTIZ**, desarrollar su Proyecto de Tesis en un tiempo mínimo de sesenta (60) días hábiles, si no lo desarrollara en un plazo de dos años, debe presentar un nuevo proyecto de tesis, de acuerdo al Art. 17° del Reglamento de Grados y Títulos.
- 3° **DAR A CONOCER** la presente Resolución a las interesadas para los fines que estimen conveniente.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



**Dr. Andrés Avelino Cámara Acero**  
Decano

Distribución:  
Interesada/Archivo



## CONSTANCIA DE APLICACIÓN DEL PROYECTO DE TESIS

*La Directora de la Institución Educativa Inicial N° 003 "Laurita Vicuña Pino" - Huánuco, que al final suscribe:*

### **HACE CONSTAR**

Que, las alumnas: **VARGAS DE LA CRUZ REBECA ESTHER, SALGADO ZAMUDIO DIANA, RODRIGUEZ ORTIZ REBECA PRISILA** estudiantes de la Especialidad de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional "Hermilio Valdizan" han aplicado los instrumentos de recolección y procesamiento de datos del Proyecto de tesis titulada "Los juegos infantiles y su influencia en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 "Laurita Vicuña Pino- Huánuco 2017" Realizado desde el 4 de setiembre al 29 del mismo mes, del presente año.

Se expide la presente constancia a petición de las interesadas para los fines que crea conveniente.

Huánuco, 02 de octubre del 2017



*[Handwritten Signature]*  
Thedy Corcuera Tarazona  
DIRECTORA  
N° 003 LAURITA VICUÑA PINO



# Sesiones de CAMPO

## SESIÓN Nº 1

**OBJETIVO ESPECIFICO:** Mejorar la concentración en los niños mediante la construcción de trenes con figuras geométricas.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
<p>Logramos construir el tren de figuras geométricas con bloques lógicos, con grado de complejidad.</p>	<p><b>A CTIVIDAD DE INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Entonar con los niños la canción “El trencito”</li> <li>) Responder las interrogantes: ¿Les gusto la canción? ¿De qué se trató la canción? ¿Con que se construyó el trencito?</li> </ul> <p><b>ACTIVIDAD CENTRAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Proporcionar bloques lógicos a los niños para que observen y manipulen.</li> <li>) Dialogar sobre las características de los bloques lógicos y que construcciones podemos realizar.</li> <li>) La docente dibujara modelos de trenes con grado de complejidad explicando la secuencia a seguir.</li> <li>) Los niños construirán trenes con grados de complejidad copiando el modelo que la docente dibujó en la pizarra.</li> <li>) Entregar a cada niño una ficha donde marcarán con un aspa (x) y colorearán el tren que más les agradó construir.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDAD DE CIERRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Preguntar a los niños sobre: ¿les gusto la a actividad? ¿Qué hemos construido? ¿Qué figuras geométricas hemos utilizado? ¿Qué figuras geométricas se utilizó más?</li> </ul>	<p>Voz humana Voz humana</p> <p>Bloques lógicos</p> <p>Bloques lógicos</p> <p>Modelos de trenes</p> <p>Bloques lógicos</p> <p>Ficha de aplicación</p> <p>Voz humana</p>	<p>10´</p> <p>30´</p> <p>5´</p>	<p>Logran concentrarse al construir trenes con figuras geométricas.</p>

## HOJA DE TRABAJO Nº 1

### I. Empezamos cantando la siguiente canción:

#### CANCIÓN

“El trencito”

Construiremos, construiremos

el trencito, el trencito

su cabeza es un círculo

su cuerpito son los cuadrados

sus piecitos son círculos pequeñitos

y el carril que le lleva hacia mí

son rectángulos

El trencito, el trencito

que me gusta mucho a mí.

### II. Luego le haremos las siguientes preguntas.

#### INTERROGANTES:

¿Les gustó la canción?

Los niños responderán si o no.

¿De qué se trató la canción?

La canción de trata sobre la construcción del trencito con figuras geométricas.

¿Con qué se construyó el trencito?

Su cabeza era un círculo, sus piecitos círculos pequeños, su cuerpito eran cuadrados, y su carril rectángulo.

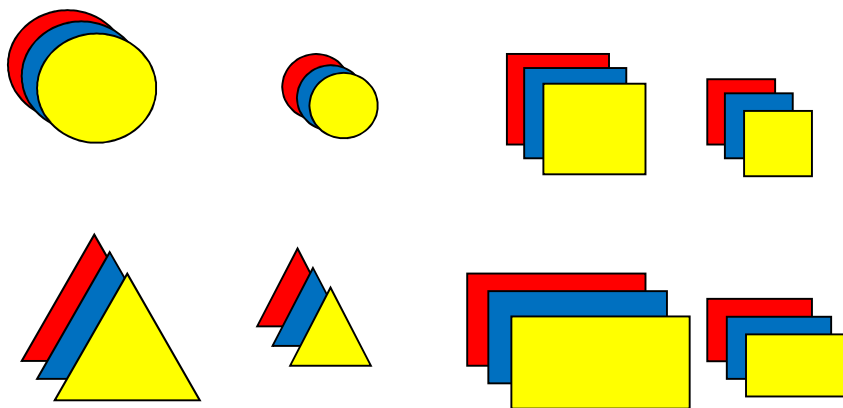
III. A continuación vamos a experimentar diversos aspectos de los Bloques lógicos; para ello procedemos de la siguiente forma.

### HOJA DE TRABAJO Nº 2

¡Niños les traje una sorpresa! ¿Quieren saber qué es?

Les voy a presentar y quiero que observen y manipulen con cuidado.

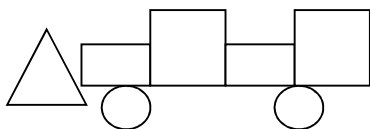
Entregar a los niños los bloques lógicos.



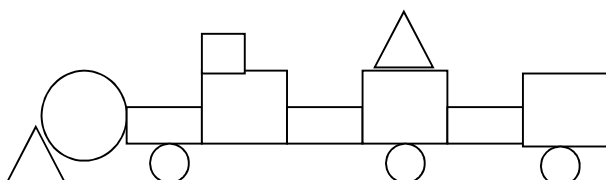
Los niños describirán las características de los bloques lógicos como: color, forma, tamaño, textura. También mencionaran que construcciones se puede realizar, por ejemplo: carros, casas, trenes, personas, etc.

IV. Seguidamente la maestra dibujara modelos de trenes en la pizarra con grados de complejidad:

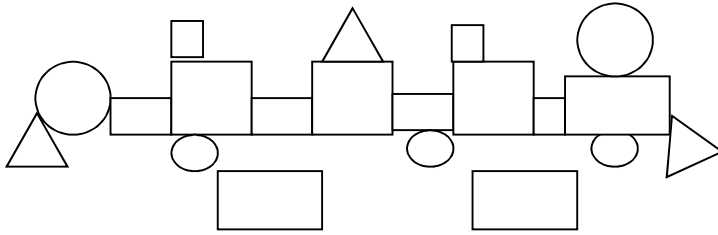
**MODELO 1, TREN CON 7 PIEZAS**



**MODELO 2, TREN CON 13 PIEZAS**



### MODELO 3, TREN CON 20 PIEZAS



**Los niños construirán los trenes con grado de complejidad copiando el modelo que la docente dibujó en la pizarra, utilizando los bloques lógicos que se les proporcionó:**

- 3 redondos pequeños de colores rojo, azul y amarillo
- 3 cuadrados pequeños de colores rojo, azul y amarillo
- 3 triángulos pequeños de colores rojo, azul y amarillo
- 3 rectángulos pequeños de colores rojo, azul y amarillo
  
- 3 redondos grandes de colores rojo, azul y amarillo
- 3 cuadrados grandes de colores rojo, azul y amarillo
- 3 triángulos grandes de colores rojo, azul y amarillo
- 3 rectángulos grandes de colores rojo, azul y amarillo

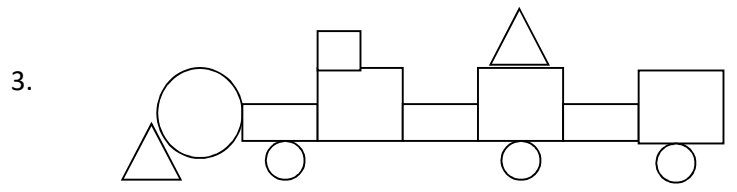
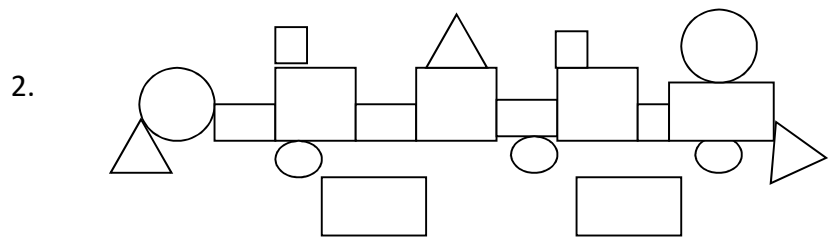
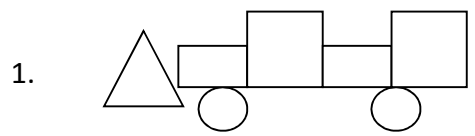
V. Finalmente les pediremos a los niños que llenen la siguiente ficha.

FICHA DE APLICACIÓN

NOMBRE: .....

AULA: ..... EDAD:.....

Marcar con un aspa (x) y colorear el tren que más te agradó construir.



## SESIÓN Nº 2

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Mejorar la distribución adecuada de la atención en los niños mediante la construcción de pirámides con cubos de colores.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
<p>Logramos Construir y derribar pirámides de cubos de colores, con grado de complejidad.</p>	<p><b>ACTIVIDAD DE INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Entonar con los niños la canción “Los cubos”</li> <li>) Responder las interrogantes: ¿De qué se trató a canción? ¿Qué han construido? ¿Con qué han construido? ¿De qué colores son los cubos?</li> </ul> <p><b>ACTIVIDAD CENTRAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Proporcionar cubos de colores a los niños, luego conversar con los niños sobre las características de los cubos.</li> <li>) La docente realizará un juego donde construirá pirámides con los cubos de colores con grado de complejidad, explicando la secuencia a seguir y lo derribara con una pelota.</li> <li>) Luego los niños construirán pirámides copiando el modelo que la profesora realizó y derribará la pareja de niños que construyó correctamente su pirámide.</li> <li>) Proveer a cada niño una ficha donde colorearan los cubos de color rojo, azul o amarillo según se indique.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDAD DE CIERRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Preguntar a los niños sobre: ¿les gustó la a actividad? ¿Qué hemos construido? ¿Con qué hemos construido? ¿Qué color de cubos han utilizado más?</li> </ul>	<p>Voz humana Voz humana</p> <p>Cubos de colores de cartón , pelotas de trapo</p> <p>Cubos de colores de cartón, pelotas de trapo</p> <p>Ficha de aplicación.</p> <p>Voz humana</p>	<p>10´</p> <p>30´</p> <p>5´</p>	<p>Logran distribuir adecuadamente su atención al construir pirámides de cubos de colores.</p>

**I. Iniciaremos cantando la siguiente canción.**

**HOJA DE TRABAJO Nº 1**

**CANCIÓN**

**LOS CUBOS**

Tengo cubos de colores

Amarillo

Azul y rojo.

Con ellos construiré

Las pirámides de Egipto

Tan tan tan

Tan tan tan

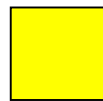
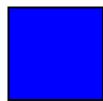
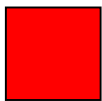
Las pirámides de Egipto

**II. Seguidamente le proporcionaremos los cubos para que observen sus características.**

**HOJA DE TRABAJO Nº 2**

**CUBOS QUE SE E PROPORCIONARA A LOS NIÑOS**

**) CUBOS GRANDES**



**) CUBOS PEQUENOS**



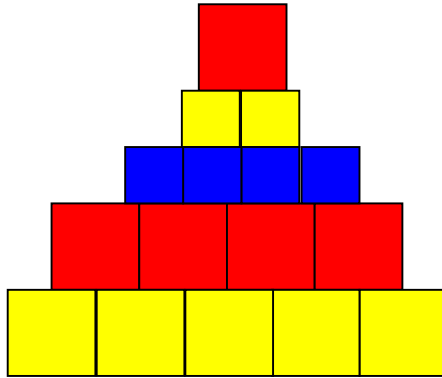
**III. Luego le presentaremos los modelos de las pirámides.**



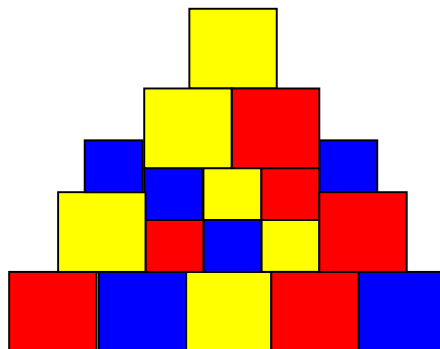
## HOJA DE TRABAJO Nº 2

### MODELOS DE LAS PIRAMIDES

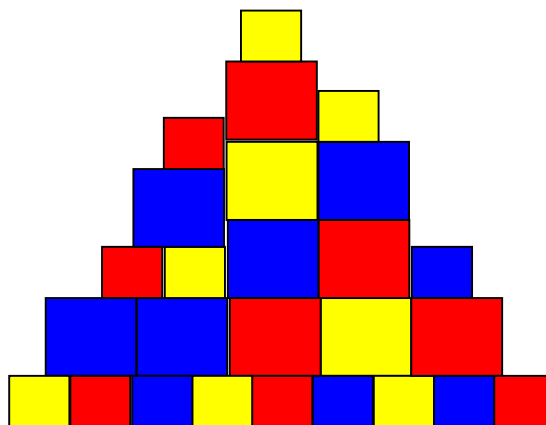
#### ) MODELO 1



#### ) MODELO 2



#### ) MODELO 3



**IV. Finalmente le haremos entrega de la siguiente ficha de aplicación.**

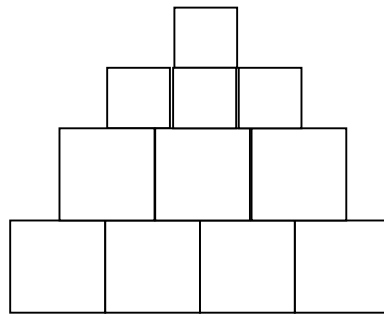
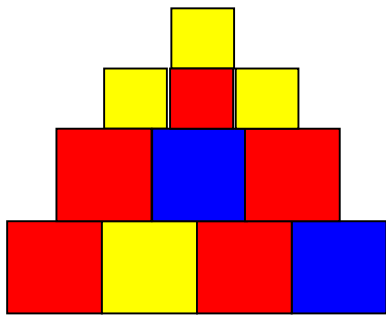
**FICHA DE APLICACIÓN**

**NOMBRE:** .....

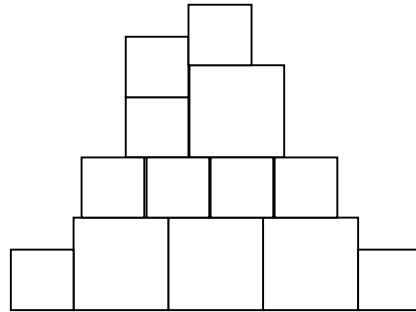
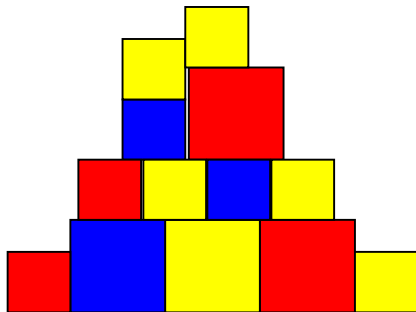
**AULA:** ..... **EDAD:** .....

Colorear los cubos de color rojo, azul o amarillo, según se indique.

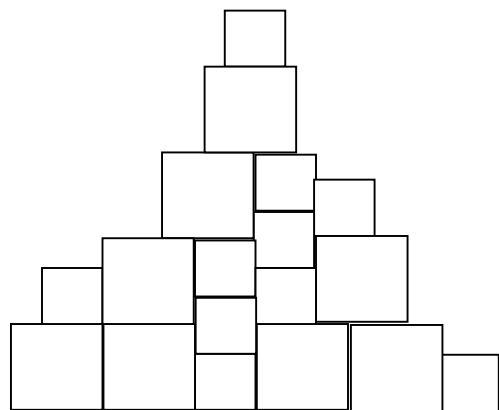
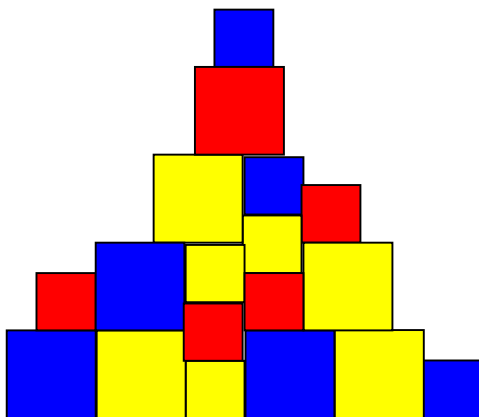
1. Colorear los cubos de color rojo según el modelo.



2. Colorear los cubos de color amarillo según el modelo.



3. Colorear los cubos de color azul y rojo según el modelo.



## SESIÓN N° 3

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Mejorar la distribución adecuada de la atención en los niños encajando en el cubo mágico.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
Logramos Jugar con el cubo mágico, con grado de complejidad.	<p><b>A CTIVIDAD DE INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Narrar a los niños en cuento “Los tesoros del cubo mágico”</li> <li>) Responder las interrogantes: ¿Les gusto el cuento? ¿Qué guardaba el cubo mágico? ¿Quién se lo robó?</li> </ul> <p><b>ACTIVIDAD CENTRAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Suministrar a los niños encajes para que observen y manipulen.</li> <li>) Dialogar sobre las características de los encajes y como se utilizan.</li> <li>) La docente formará tres grupos de niños, luego indicara encajar las piezas en el cubo mágico según corresponda y así sucesivamente se seguirá encajando en los otros cubos más complejos.</li> <li>) Facilitar a cada niño una ficha donde relacionaran con una flecha las piezas y el cubo mágico según el lugar donde le corresponde encajar.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDAD DE CIERRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Preguntar a los niños sobre: ¿les gusto la a actividad? ¿Qué hemos construido? ¿Qué hemos realizado hoy? ¿Qué figuras hemos encajado?</li> </ul>	<p>Voz humana</p> <p>Encajes</p> <p>Encajes</p> <p>Encajes</p> <p>Ficha de aplicación</p> <p>Voz humana</p>	<p>10´</p> <p>30´</p> <p>5´</p>	<p>Logran distribuir adecuadamente su atención al encajar en el cubo mágico.</p>

## I. Empezaremos contando el cuento: “Los tesoros del cubo mágico”

### HOJA DE TRABAJO Nº 1

#### CUENTO

#### LOS TESOROS DEL CUBO MÁGICO

Había una vez un cubo mágico que en su interior guardaba sus tesoros que tanto cuidado y sacrificio había adquirido.

Cierto día cuando el cubo mágico se quedó profundamente dormido a causa de un hechizo de la bruja malvada, y esta aprovechando el sueño ingresó por una de sus ventanitas a robar sus tesoros.

Ya adentro malévolamente se rio: \_ja, ja, ja aquí están los tesoros que tanto he buscado ya hora me los llevaré.

Lleno en un saco todos los tesoros y se los llevó volado en su escoba, y riéndose burlescamente.

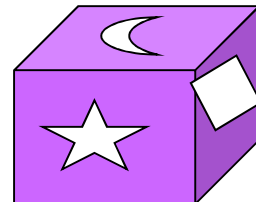
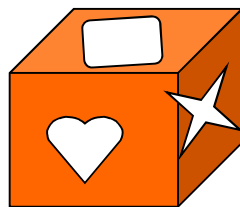
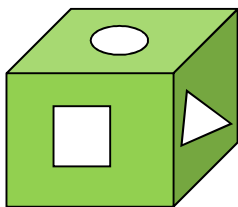
Cuando se despertó el cubo mágico y a darse cuenta que no estaban sus tesoros se puso a llorar desconsoladamente, de pronto aparecieron unos niños que le ofrecieron su ayuda para encontrar a la bruja y quitarles sus tesoros.

El cubo mágico se alegró mucho y empezaron a buscar a la bruja para recuperar los tesoros.

## II. Seguidamente les proporcionaremos los cubos para que observen y lo manipulen.

### HOJA DE TRABAJO Nº 2

Cubos para encajar que se les proporcionará a los niños.



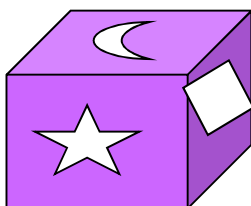
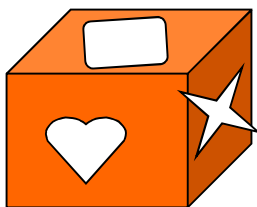
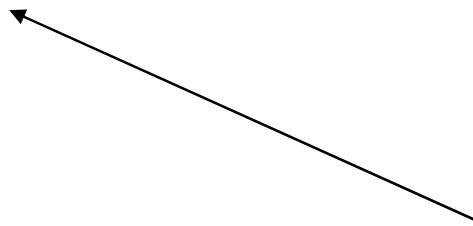
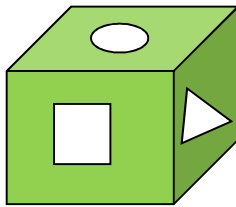
III. Finalmente le haremos entrega de una ficha de aplicación.

FICHA DE APLICACIÓN

NOMBRE: .....

AULA: ..... EDAD: .....

Cubos para encajar que se les entregará a los niños.



## SESIÓN Nº 4

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Mejorar la concentración en los niños mediante la construcción de granja con playgo.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
<p>Logramos armar granjas de playgo, con grado de complejidad.</p>	<p><b>ACTIVIDAD DE INICIO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Haciendo uso de laminas contaremos a los niños la historia de "Jaimito y su granja"</li> <li>) Responder las interrogantes: ¿les gustó la historia? ¿De qué se trato? ¿Quién era Jaimito? ¿Qué construyó Jaimito?</li> </ul> <p><b>ACTIVIDAD CENTRAL:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Formar grupos de niños y dialogaremos sobre las características de los playgo.</li> <li>) Luego a cada grupo le diremos hoy nos convertiremos en granjeros.</li> <li>) La maestra construirá modelos de granjas con gado de complejidad utilizando diversas cantidades de playgo</li> <li>) Le haremos entrega a cada grupo de niños una determinada cantidad de playgo y le pediremos que construyan la granja como los modelos que realizo la maestra.</li> <li>) Luego cada grupo expondrá las características de la granja que más le agradó construir.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDAD DE CIERRE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Preguntar a los niños: ¿Qué les pareció la actividad? ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué hemos construido?</li> </ul>	<p>Voz humana.</p> <p>Voz humana.</p> <p>Playgo.</p> <p>Playgo.</p> <p>Modelos de granja</p> <p>Voz humana</p> <p>Voz humana</p>	<p>10´</p> <p>30´</p> <p>5´</p>	<p>Logran concentrarse al construir granjas de playgo.</p>

## I. Iniciaremos contándole el cuento de “Jaimito y sus Amigos”

### HOJA DE TRABAJO Nº 1

#### CUENTO: JAIMITO Y SU GRANJA.

En un lejano pueblo, vivía un niño que se llamaba Jaimito, el vivía solo con sus animales, un día dijo: ya tengo varios animales, voy hacer una granja, entonces decidió construirlo, para ello se fue al bosque y busco todo lo que necesitaba para construir una granja, luego de contar con todos los materiales necesarios, comenzó a construir, se demoro mucho, pero al final lo termino, le quedo muy lindo, por fin termine se dijo, y llamo a todos sus animales para que viviesen ahí, y así estarían protegidos de las lluvias y del frio.

Los animales estaban muy contentos y muy agradecido, entonces dijeron ya tenemos una casita donde vivir, se llamara la “granja de Jaimito”, desde ese día ese lugar se llama “la granja de Jaimito”.

Ahí viven todos muy felices. ¡Colorín colorado esta historia se ha terminado...!

**II. Seguidamente les proporcionaremos los playgo para que manipulen, comparen las características.**

### HOJA DE TRABAJO Nº 2

**Playgo que se les proporcionará a los niños.**



**III. Luego construiremos algunos modelos de granjas.**

## **MODELOS DE LAS GRANJAS**

**MODELO 1**

**MODELO 2**

**MODELO 3**



**IV. Finalmente le entregaremos una ficha de aplicación.**

**FICHA DE APLICACIÓN**

**NOMBRE:**.....

**AULA:** ..... **EDAD:**.....

Dibuja algunos animales en las siguientes granjas.

## SESIÓN Nº 5

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Mejorar la distribución adecuada de la atención en los niños armando edificios de madera.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
<p>Logramos armar edificios de madera, con grado de complejidad.</p>	<p><b>ACTIVIDAD DE INICIO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Realizar a los niños una adivinanza.</li> <li>) Responder las interrogantes: ¿Les gusto la adivinanza? ¿De qué se trato la adivinanza? ¿Ustedes conocen edificios de madera?</li> </ul>	<p>Voz humana</p>	<p>10´</p>	<p>Logran distribuir adecuadamente su atención al armar edificios con madera.</p>
	<p><b>ACTIVIDAD CENTRAL:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Formar grupos de niños para trabajar y dialogar sobre las características de objetos de madera.</li> <li>) La docente construirá modelos de edificios de madera con grados de complejidad.</li> <li>) A cada grupo le haremos entrega de una determinada cantidad de piezas de madera para que construyan los edificios copiando los modelos que la docente realizó.</li> <li>) A cada niño le entregaremos una ficha donde dibujaran el modelo de edificio que más les gustó construir.</li> </ul>	<p>Objetos de madera</p> <p>Objetos de madera</p>	<p>30´</p>	
	<p><b>ACTIVIDAD DE CIERRE:</b></p> <p>Preguntar a los niños sobre: ¿Les gustó la actividad? ¿Con qué material hemos construido los edificios? ¿Ustedes quisieran tener un edificio de madera? ¿Fue difícil? ¿Fue fácil?</p>	<p>Ficha de aplicación.</p> <p>Voz humana</p>	<p>5´</p>	

**I. Empezaremos presentándole la siguiente adivinanza.**

### **HOJA DE TRABAJO Nº 1**

#### **ADIVINANZA**

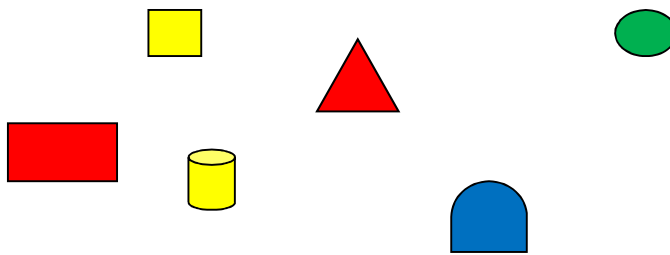
Me hacen de los arboles  
Me utilizan para hacer muebles  
Soy muy resistente

(La madera)

**II. A continuación le proporcionaremos objetos de madera para que los niños dialogan sobre sus características.**

### **HOJA DE TRABAJO Nº 2**

**Objetos de madera que se les proporcionara a los niños.**



**III. Luego les presentaremos los modelos de los edificios que van a construir.**

### **HOJA DE TRABAJO Nº 3**

#### **MODELOS DE EDIFICIOS**

**Modelo 1**



**Modelo 2**



**Modelo 3**



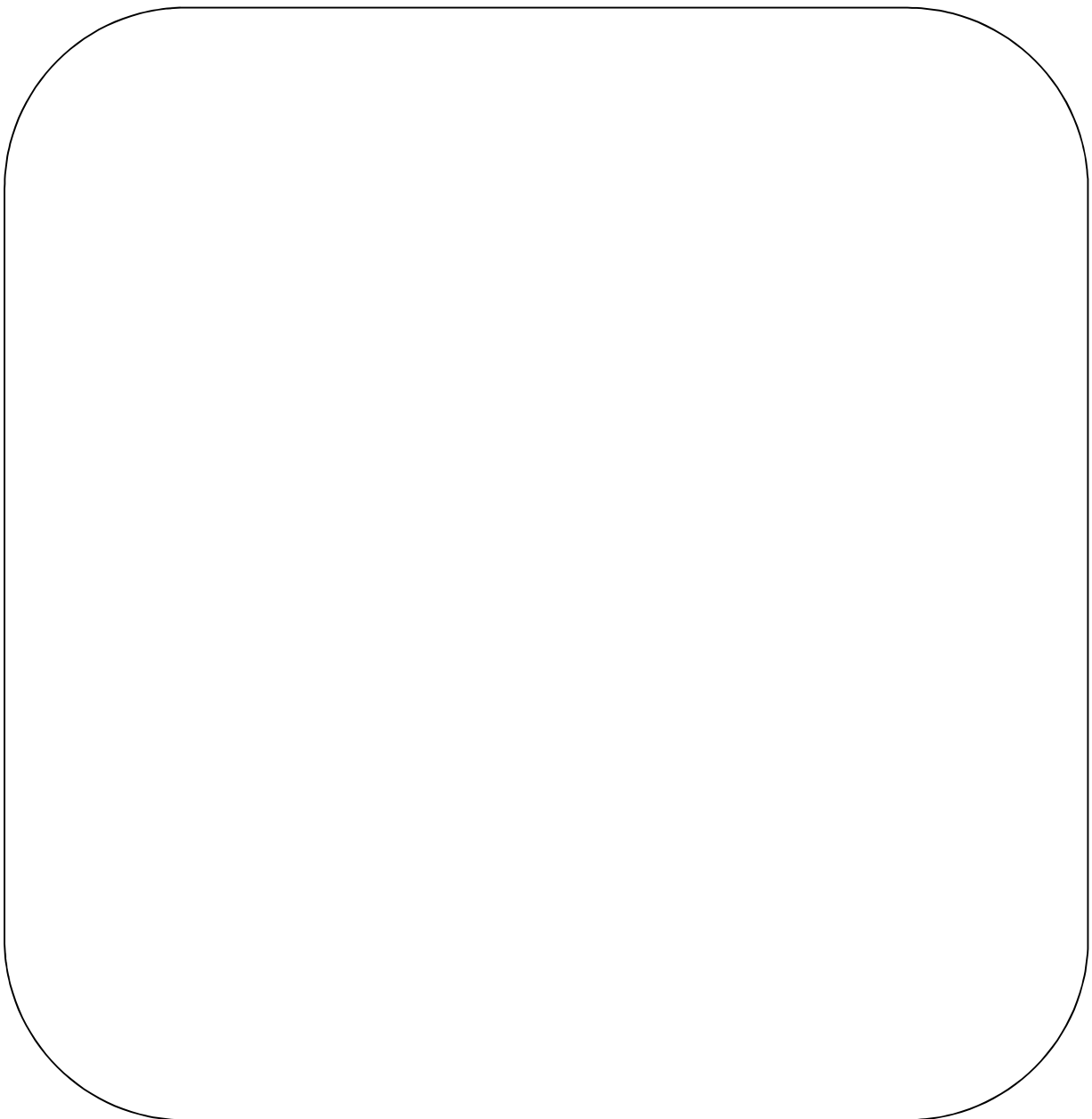
**IV. Finalmente le haremos entrega de la siguiente ficha de aplicación.**

**FICHA DE APLICACIÓN**

**NOMBRE:**.....

**AULA:** .....      **EDAD:**.....

Dibujar y colorear el castillo que más te agrado construir.



## SESIÓN Nº 6

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Afianzar la distribución adecuada de la atención en los niños mediante la construcción de casas con kin bunnis.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
<p>Logramos construir casas de cajas, con grado de complejidad.</p>	<p><b>ACTIVIDAD DE INICIO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Realizar a los niños una adivinanza de la casa.</li> <li>) Responder las interrogantes: ¿Ustedes tienen casa? ¿Cómo son sus casas? ¿Para qué sirven las casas? ¿Con quienes viven?</li> </ul>	<p>Voz humana Voz humana</p>	<p>10´</p>	<p>Logran distribuir adecuadamente su atención al construir casas con .</p>
	<p><b>ACTIVIDAD CENTRAL:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Formar grupos de niños para trabajar y dialogar sobre las características de las cajas.</li> <li>) Hoy vamos a construir casas.</li> <li>) La docente construirá modelos de casas con grados de complejidad con las cajas.</li> <li>) A cada grupo le haremos entrega de una determinada cantidad de cajas para que construyan las casas copiando los modelos que la docente realizó.</li> <li>) A cada niño le entregaremos una ficha donde colorearan el modelo de casa que más les gustó construir.</li> </ul>	<p>Cajas.  Modelos de casas.  Cajas  Ficha de aplicación.</p>	<p>30´</p>	
	<p><b>ACTIVIDAD DE CIERRE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Preguntar a los niños sobre: ¿Les gustó la actividad? ¿De cuántos pisos hemos construido las casas? ¿con qué material hemos construido las casas? ¿Ustedes quisieran tener una casa como la que construimos?</li> </ul>	<p>Voz humana</p>	<p>5´</p>	

**I. Empezaremos presentándoles la adivinanza de la “casa”.**

**HOJA DE TRABAJO Nº 1**

**ADIVINANZA**

Todos los días vengo de ahí,  
cuando salgo de mi lindo jardín,  
el siempre esperándome esta.  
(La casa)

**II. Luego le haremos entrega de varias cajas para que observen, manipulen.**

**HOJA DE TRABAJO Nº 2**

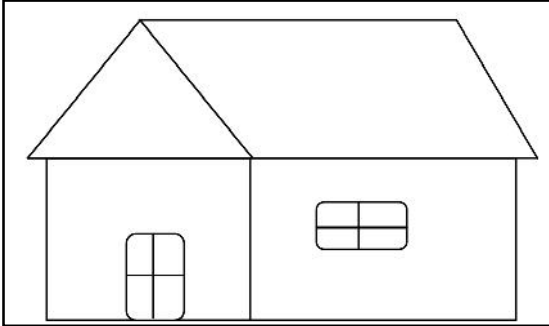
**Materiales que se les entregará a los niños.**



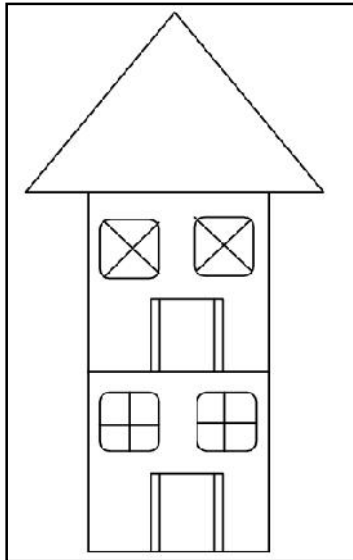
III. Seguidamente le presentaremos los siguientes modelos de casas.

### MODELOS DE CASAS

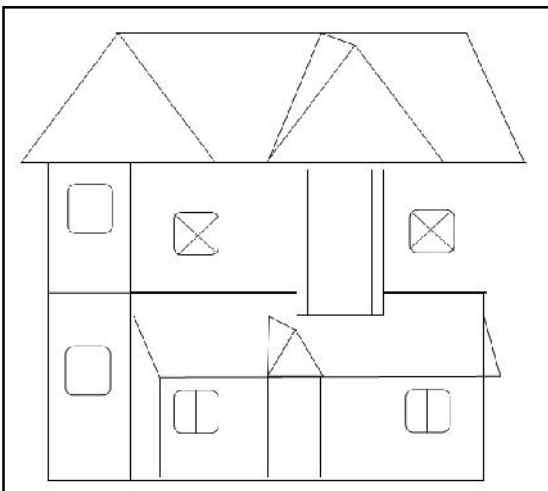
#### MODELO 1



#### MODELO 2



#### MODELO 3



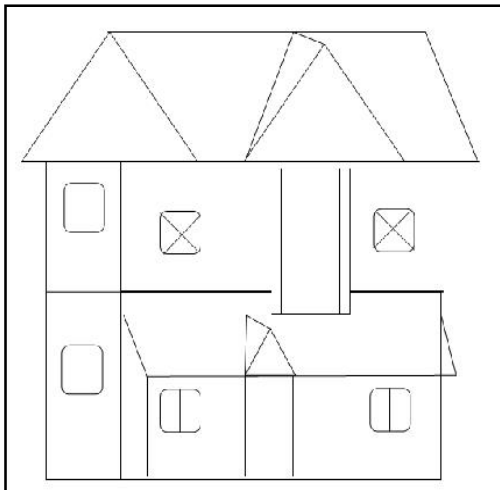
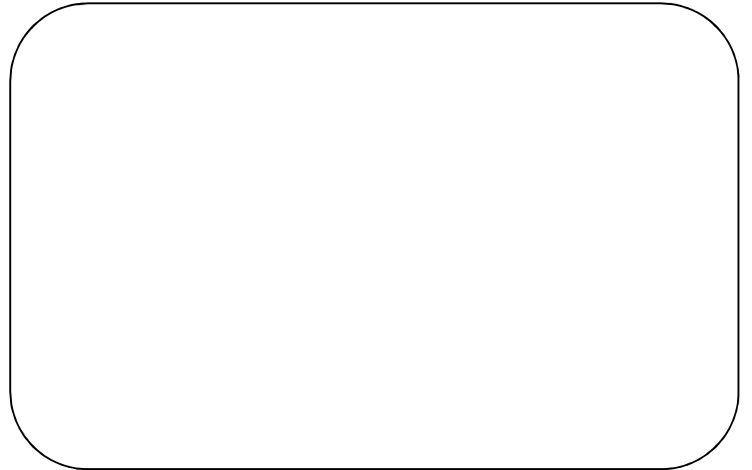
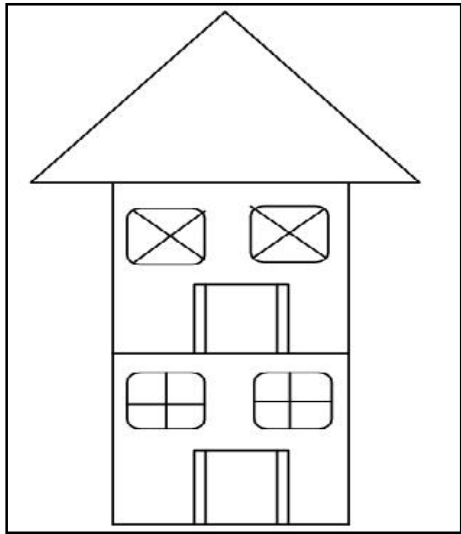
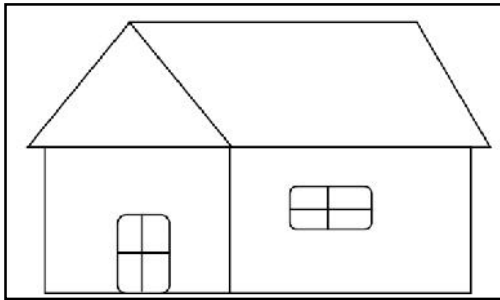


**FICHA DE APLICACIÓN**

**NOMBRE:**.....

**AULA:** ..... **EDAD:**.....

**Colorear y crear un pequeño cuento de la casa que más te gusto construir.**



## SESIÓN Nº 7

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Afianzar la distribución adecuada de la atención en los niños mediante la construcción de imperios con ladrillos.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
Logramos construir imperios de ladrillo, con grado de complejidad.	<b>A ACTIVIDAD DE INICIO</b> ) Memorizan y repiten el trabalenguas “El imperio enladrillado” ) Responden las interrogantes. ¿Les gustó el trabalenguas? ¿De qué trato el trabalenguas? ¿Qué podemos construir con los ladrillos?	Voz humana.	10´	Logran distribuir adecuadamente su atención al construir imperios de ladrillos.
	<b>ACTIVIDAD CENTRAL</b> ) La docente entrega los ladrillos de barro a los niños para que observen y manipulen. ) Dialogar con los niños sobre las características de los ladrillos de barro y sobre que construcciones se puede realizar con ellos. ) La docente construirá imperios de ladrillos con grado de complejidad. ) Los niños construirán el imperio de ladrillos copiando los modelos que la docente realizó. ) Entregar a los niños una ficha donde marcarán con un aspa (x) el imperio que fue más difícil de construir.	Ladrillos de barro.  Ladrillos de barro.  Ladrillos de barro.  Ladrillos de barro.	30´	
	<b>ACTIVIDAD DE CIERRE</b> ) Preguntar a los niños sobre. ¿Les gustó la actividad? ¿Qué hemos construido? ¿Les pareció fácil o difícil?	Voz humana.	5´	

**I. Empezaremos memorizando el siguiente trabalengua.**

### **HOJA DE TRABAJO Nº 1**

#### **TRABALENGUA**

#### **EL IMPERIO ENLADRILLADO**

El imperio esta enladrillado

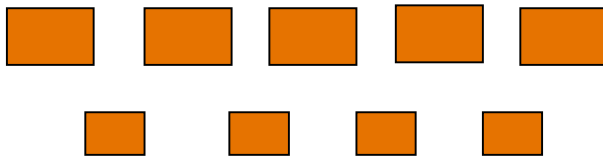
Quien lo desenladrilla

Buen desenladrillador será.

**II. Luego les proporcionaremos ladrillos para que lo observen, manipule.**

### **HOJA DE TRABAJO Nº 2**

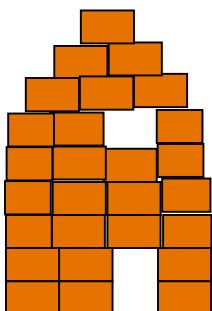
Ladrillos de barro que se les proveerá a los niños.



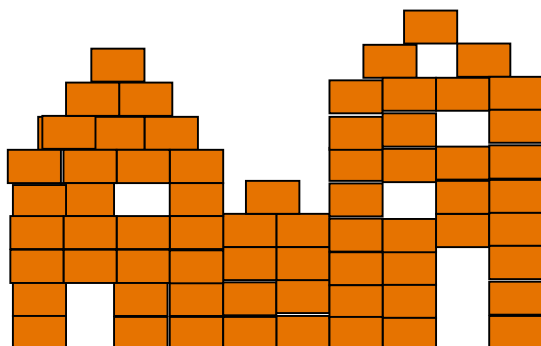
**III. Seguidamente le presentaremos modelos de imperios elaborados de ladrillos.**

### **MODELOS DE IMPERIOS**

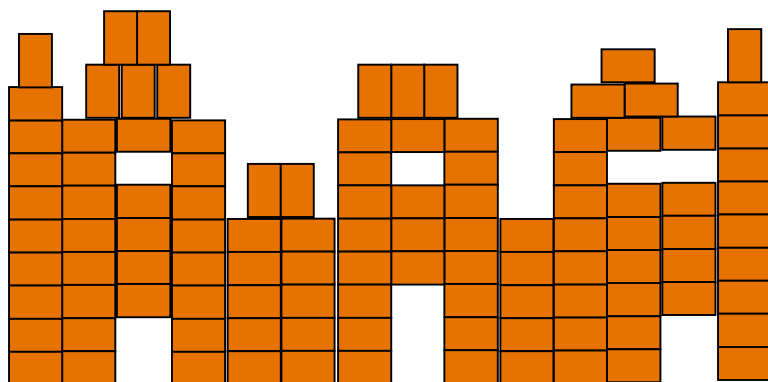
#### **MODELO 1**



**MODELO 2**



**MODELO 3**



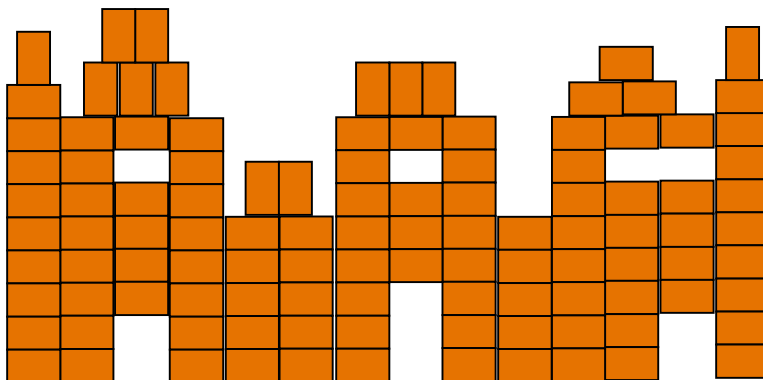
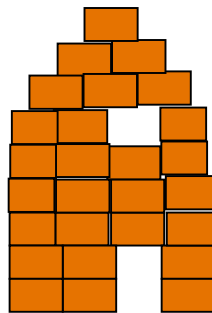
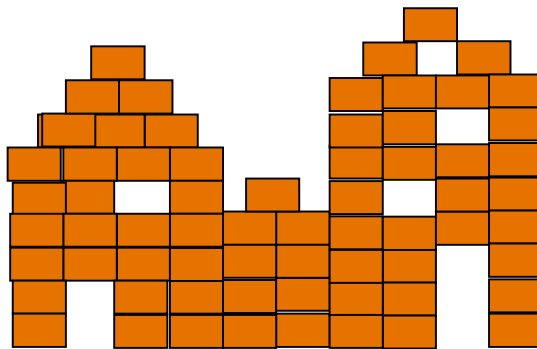
IV. Finalmente le haremos entrega de la ficha de aplicación para que lo resuelva.

**FICHA DE APLICACIÓN**

**NOMBRE:**.....

**AULA:** ..... **EDAD:**.....

Marcar con un aspa (x) el imperio que fue mas difícil de construir.



## SESIÓN Nº 8

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Mejorar la distribución adecuada de la atención mediante la construcción de castillos con tubos de cartón.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
<p>Logramos armar castillos de cartón, con grado de complejidad.</p>	<p><b>A CTIVIDAD DE INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Entonar con los niños la canción “Mi castillo de cartón”</li> <li>) Responder las interrogantes: ¿Les gusto la canción? ¿De qué se trato la canción? ¿Con que se construyó el castillo?</li> </ul>	<p>Voz humana Voz humana</p>	<p>10´</p>	<p>Logran distribuir adecuadamente su atención al construir castillos con tubos de cartón.</p>
	<p><b>ACTIVIDAD CENTRAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Repartir a los niños tubos de cartón, luego dialogar sobre las características y que construcciones quisieran realizar con ellos.</li> <li>) La profesora construirá modelos de castillos con distintas cantidades de tubos de cartón, explicando la secuencia a seguir.</li> <li>) Los niños construirán castillos de cartón copiando el modelo que la docente realizó en la pizarra.</li> <li>) Entregar a cada niño una ficha donde puntarán con un plumón el modelo de castillo que construyeron.</li> </ul>	<p>Tubos de cartón  Tubos de cartón  Tubos de cartón  Ficha de aplicación</p>	<p>30´</p>	
	<p><b>ACTIVIDAD DE CIERRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Preguntar a los niños sobre: ¿les gusto el trabajo realizado? ¿Qué hicimos hoy? ¿con qué hemos construido los castillos? ¿Quiénes terminaron primero? ¿Podemos hacerlo mejor?</li> </ul>	<p>Voz humana</p>	<p>5´</p>	

**I. Empezaremos cantando la canción “mi castillo de cartón”**

**HOJA DE TRABAJO Nº 1**

**CANCION**

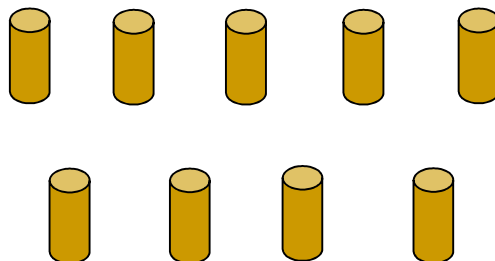
**MI CASTILLO DE CARTON**

Mi castillo, mi castillo  
Que lindo es, que lindo es  
Lo he construido de cartón  
Y con mucho amor  
Te invito, te invito  
a jugar a jugar  
en mi castillo de cartón  
de cartón

**II. Luego le haremos entrega tubos de cartón para que manipulen, observen y dialoguen.**

**HOJA DE TRABAJO Nº 1**

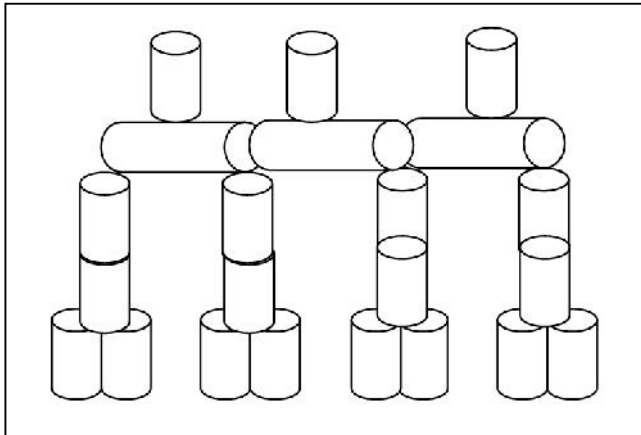
Tubos de cartón (reciclado del papel higiénico) que se es repartirá a los niños.



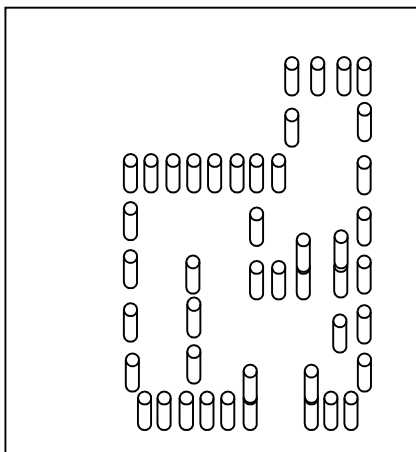
III. Seguidamente les presentaremos los modelos de castillos que van a construir.

**MODELOS DE CASTILLOS DE CARTON**

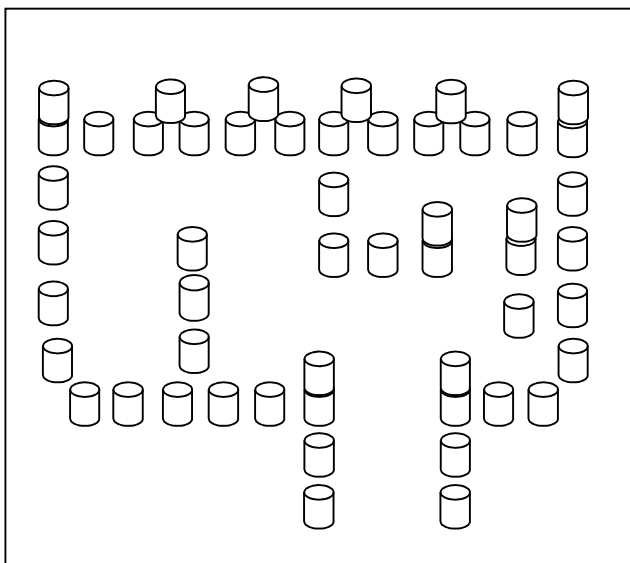
**MODELO 1**



**MODELO 2**



**MODELO 3**





IV. Finalmente le haremos entrega de la siguiente ficha de aplicación.

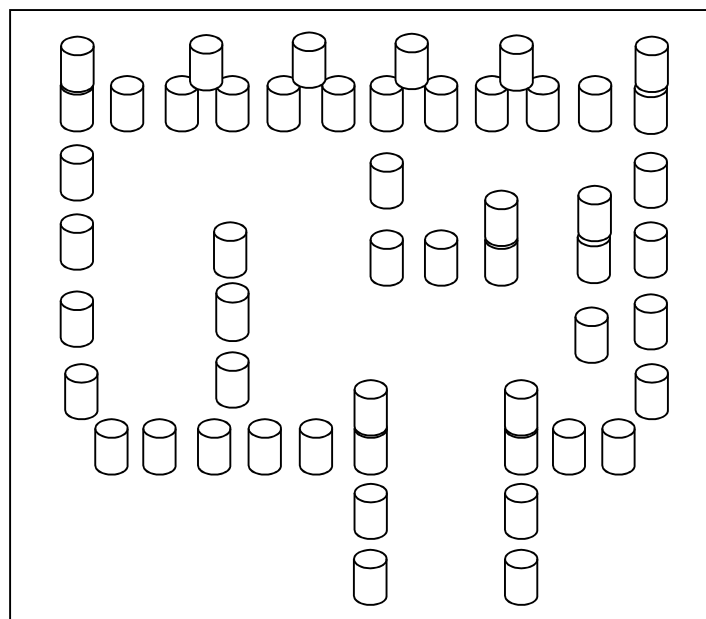
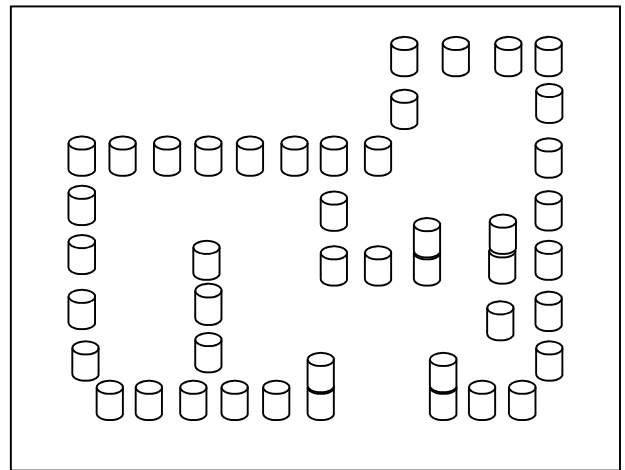
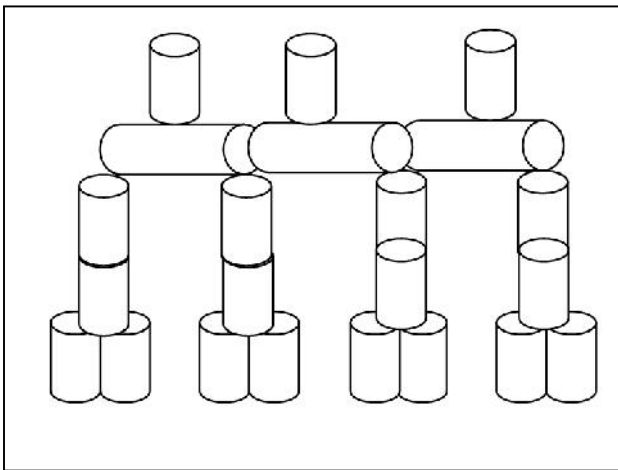
**FICHA DE APLICACIÓN**

**NOMBRE:**.....

**AULA:** .....

**EDAD:**.....

Puntear con un plumón el modelo de castillo que construiste.



## SESIÓN Nº 9

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Afianzar la concentración mediante la construcción de torres con latas.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
<p>Logramos construir las torres más altas de lata, con grado de complejidad.</p>	<p><b>ACTIVIDAD DE INICIO:</b>            ) De una bolsa sacaremos latas forradas y le preguntaremos ¿conocen estas material? ¿Qué contiene? ¿Dónde lo encontramos?</p> <p><b>ACTIVIDAD CENTRAL:</b>            ) Trabajaremos en parejas, a cada pareja le entregaremos una cierta cantidad de latas y dialogaremos sobre sus características y sobre que construcciones podemos realizar.            ) La maestra construirá modelos de torres con latas con grado de complejidad utilizando diversas cantidades de latas.            ) Los niños construirán las torres con latas copiando los modelos que las maestra realizó.            ) Entregar a cada uno ficha de aplicación en donde decorarán la torre con papel embolillado de colores.</p> <p><b>ACTIVIDAD DE CIERRE:</b>            ) Preguntar a los niños: ¿Qué les pareció la actividad? ¿Les gusto la actividad? ¿Con qué material hemos construido las torres? ¿Cuántas latas han utilizado en cada construcción?.</p>	<p>Latas.</p> <p>Latas.</p> <p>Latas.</p> <p>Latas.</p> <p>Ficha de aplicación.</p> <p>Voz humana.</p>	<p>10´</p> <p>30´</p> <p>5´</p>	<p>Logran concentrarse al construir torres con latas.</p>

I. Empezaremos mostrándole el material.

### HOJA DE TRABAJO Nº 1

#### MATERIAL



II. Luego le proporcionaremos para que dialogan y manipulen.

### HOJA DE TRABAJO Nº 2

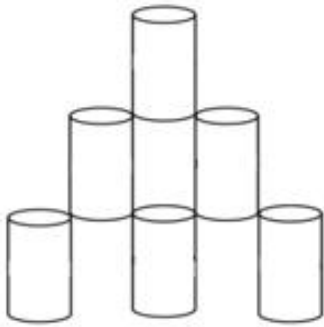
Latas de leche que se les proporcionará a los niños.



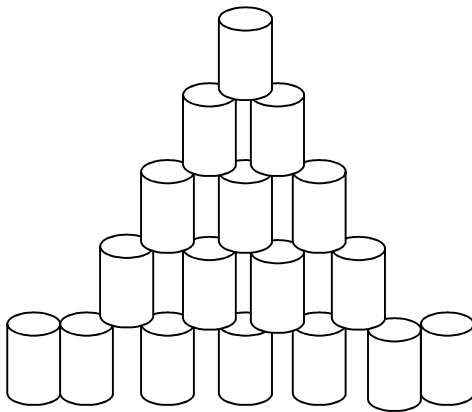
III. Seguidamente le presentaremos los modelos de las torres que van a construir.

## MODELOS DE TORRES

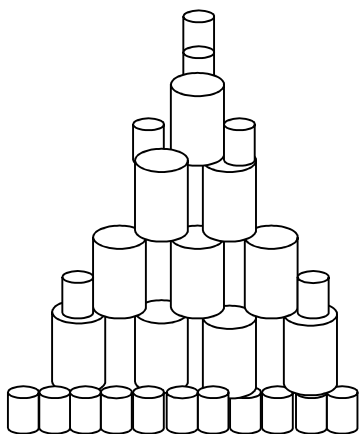
MODELO 1



MODELO 2



MODELO 3



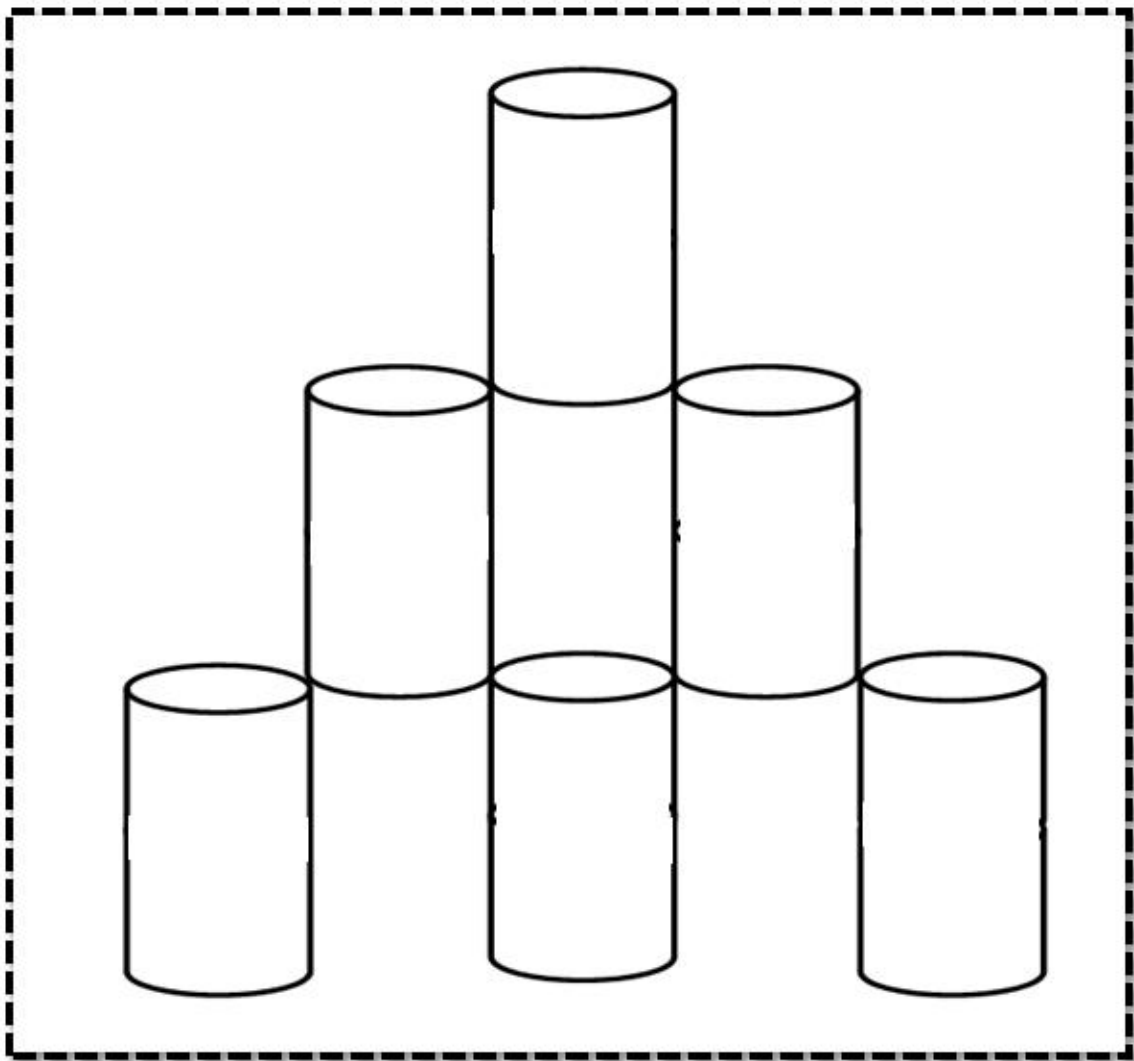
IV. Finalmente le haremos entrega de la siguiente ficha de aplicación.

FICHA DE APLICACIÓN

NOMBRE:.....

AULA: ..... EDAD:.....

Decorar la torre con papel embolillado de colores.



## SESIÓN Nº 10

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Mejorar la distribución adecuada de la atención en los niños mediante la concentración del zoológico con ganchos.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
<p>Logramos crear el zoológico de ganchos, con grado de complejidad.</p>	<p><b>A CTIVIDAD DE INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Narrar a los niños el cuento “Los ganchos mágicos ”</li> <li>) Responder las interrogantes: ¿Les gustó el cuento? ¿De qué se trato el cuento? ¿En qué se convirtieron los ganchos? ¿Quiénes bailaban bonito?</li> </ul> <p><b>ACTIVIDAD CENTRAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Proveer a los niños ganchos de ropa para que observen y manipulen.</li> <li>) Hablar con los niños sobre las características de los ganchos y que animales podemos realizar.</li> <li>) La maestra realizará modelos de animales utilizando distintas cantidades de ganchos, explicando la secuencia a seguir.</li> <li>) Los niños construirán los animales copiando los modelos de la docente.</li> <li>) Repartir a cada niño una ficha donde encerrarán con un círculo a los animales que construyeron con los ganchos.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDAD DE CIERRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Preguntar a los niños sobre: ¿les gusto el trabajo realizado? ¿Qué animales hemos construido? ¿con qué hemos construido los animales? ¿Qué animal más les agrado construir?</li> </ul>	<p>Voz humana. Voz humana.</p> <p>Ganchos de ropa. Ganchos de ropa. Ganchos de ropa. Ficha de aplicación.</p> <p>Voz humana.</p>	<p>10´</p> <p>30´</p> <p>5´</p>	<p>Lograr distribuir adecuadamente al construir el zoológico con ganchos.</p>

## I. Empezaremos narrándole el cuento de “los ganchos mágicos”

### HOJA DE TRABAJO Nº 1

#### CUENTO

#### LOS GANCHOS MÀGICOS

En un lugar mágico donde todo lo que existía era mágico, había muchos ganchos mágicos que les gustaban bailar muy felices con las melodías de las notas musicales que mágicamente se entonaba todos los días.

Estos ganchos eran a la vez muy traviesos que les gustaban juntarse entre ellos y formar hermosos animales, creando un zoológico, para seguir bailando en la fiesta.

Cierto día cuando ellos bailaban muy contentos, apareció el malévolo Rasputín y lanzando una soga atrapó a todos los animales, que los ganchos mágicos habían creado.

Los pobres ganchitos empezaron a gritar desesperadamente pidiendo auxilio, pero no había nadie quien les pudiera salvar de las manos de Rasputín.

De pronto cuando el malvado enemigo había encerrado a todos los ganchitos, apareció una Ada madrina que con su barita mágica rompió el saco de Rasputín y liberó a todos los animales mágicos. Luego le dijo a Rasputín que no vuelva a molestar a sus amigos por que sino ella se encargaría de él. Rasputín al verla se asustó mucho y se escapó muy de prisa y nunca más volvió a molestar a los ganchitos mágicos.

Desde ese día los animales del zoológico creado por los ganchos mágicos bailan muy felices con su Ada madrina, que todos los días les cuida con mucho amor.

## II. Luego les proporcionaremos para que los niños observen y lo manipulen.

### HOJA DE TRABAJO Nº 2

Ganchos de ropa que se les proporcionara a los niños.



III. A continuación les presentaremos los siguientes modelos.

### MODELOS DE ANIMALES

MODELO 1



MODELO 2





**MODELO 3**



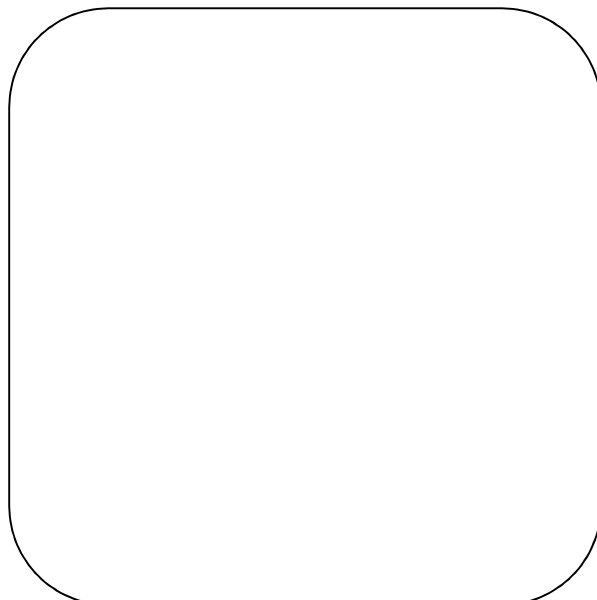
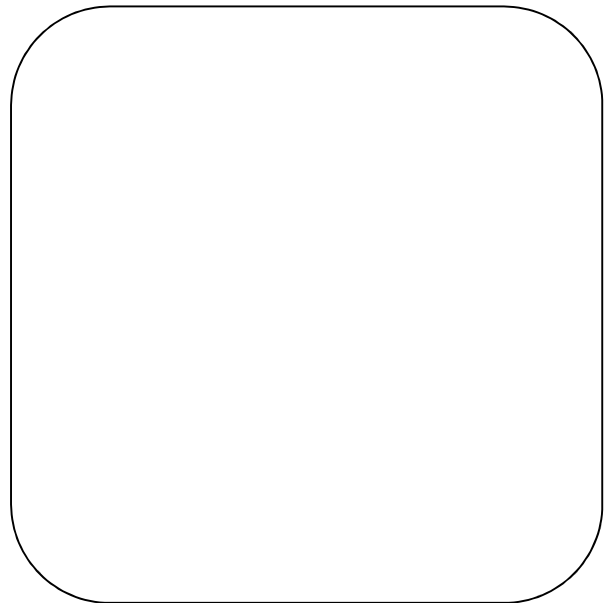
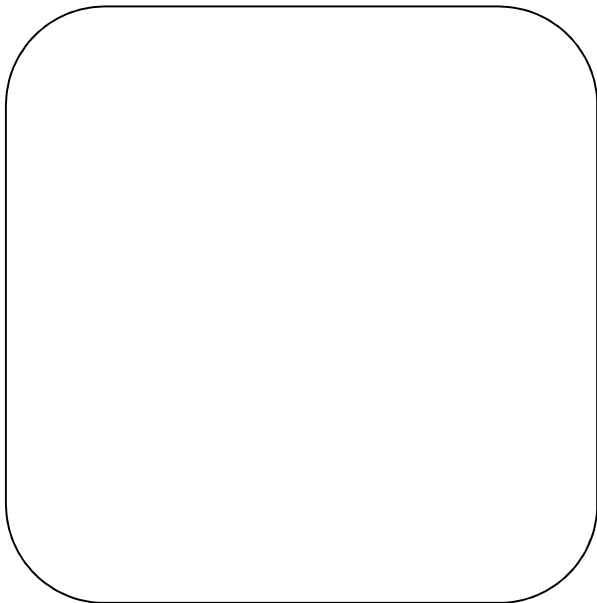
IV. Finalmente le entregaremos la ficha de aplicación.

**FICHA DE APLICACIÓN**

**NOMBRE:**.....

**AULA:** ..... **EDAD:**.....

Dibujar y colorear los animales que construyeron con los ganchos.



## SESIÓN Nº 11

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Afianzar la concentración en los niños mediante la construcción de casas con palitos de helados.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
Logramos construir casas de palitos de helado, con grado de complejidad.	<b>ACTIVIDAD DE INICIO:</b> J Entonaremos con los niños la canción "mi casa", haciendo mímicas. J Responder las interrogantes: ¿les gustó la canción? ¿de qué trato la canción? ¿ustedes tienen su casa? ¿con quienes viven?	Voz humana.	10´	Logran concentrarse al construir casas con palitos de helados.
	<b>ACTIVIDAD CENTRAL:</b> J De una cajita sacaremos varios palitos de helados se dialogara sobre las características de los palitos de helados y en seguida les diremos hoy vamos a construir una casa. J La maestra construirá diferentes modelos de casa con grados de complejidad con los palitos de helados, explicado la secuencia a seguir. J A cada niño se les entregará una determinada cantidad de palitos de helados para que construyan su casa copiando el modelo que la maestra realizó. J Se les dará a cada niño una hoja boom para que dibujen la casa que más les gusto construir.	Caja Palitos de helados.  Palitos de helados  Palitos de helados  Papel bond.	30´	
	<b>ACTIVIDAD DE CIERRE:</b> J Preguntar a los niños sobre: ¿Qué les pareció la actividad? ¿Les gustó la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Quieren seguir construyendo?	Voz humana	5´	

**I. Iniciaremos contando la canción “mi casa”**

**HOJA DE TRABAJO Nº 1**

**CANCION**

**MI CASA**

Yo tengo una casa

Muy linda y muy grande

Yo siempre la cuido

Y la mantengo limpia

Yo limpio mi casa

Así, así, así...

Todas las mañanas

Antes de ir a mi jardín

Yo la limpio

**II. Luego le proporcionaremos palitos de Helados para que dialoguen y manipulen.**

**HOJA DE TRABAJO Nº 2**

**Materiales que se les facilitara a los niños.**



III. A continuación le proporcionaremos los modelos de casa que van a construir.

### MODELOS DE CASAS

MODELO 1



MODELO 2



MODELO 3



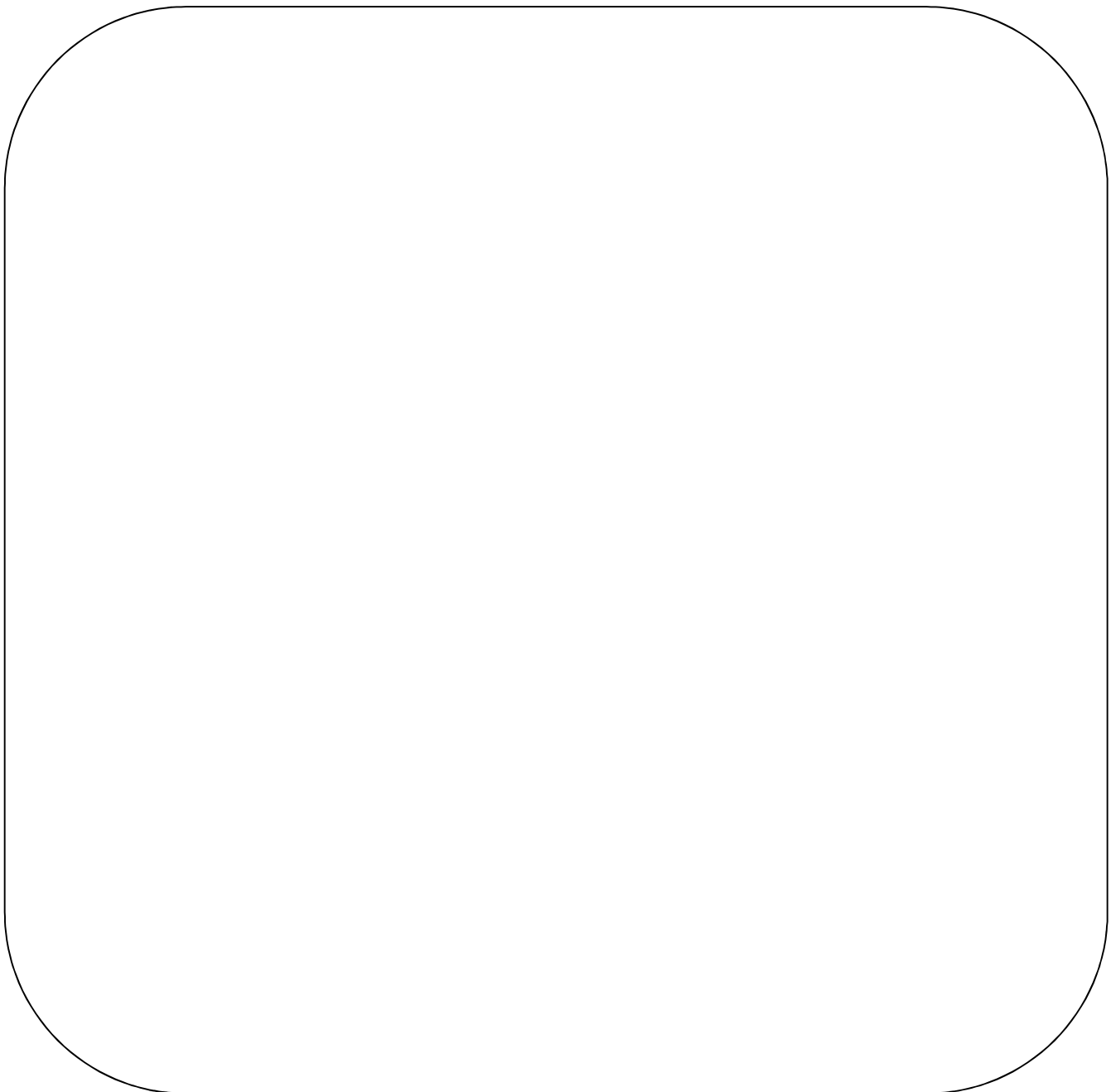
**IV. Finalmente le haremos entrega de una ficha de aplicación.**

**FICHA DE APLICACIÓN**

**NOMBRE:**.....

**AULA:** .....      **EDAD:**.....

Dibujar y colorear la casa que más te gustó construir.



## SESIÓN Nº 12

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Mejorar la distribución adecuada de la atención en los niños mediante la construcción de muebles de cajas de fósforos.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO	
Logramos construir muebles de cajas de fósforo, con grado de complejidad.	<p><b>A CTIVIDAD DE INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Entonar con los niños la canción “Jugando con las cajitas”</li> <li>) Responder las interrogantes: ¿les gusto la canción? ¿De qué se trató la canción? ¿Qué podemos construir con las cajitas?</li> </ul>	Voz humana.	10´	Logran concentrarse al construir medios de transportes de cajas.	
	<p><b>ACTIVIDAD CENTRAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Proporcionar las cajitas de fósforos a los niños para que observen y manipulen.</li> <li>) Dialogar sobre las características de las cajitas y que construcciones podemos realizar.</li> <li>) La docente construirá modelos de muebles con grado de complejidad, explicando la secuencia a seguir.</li> <li>) Los niños construirán diferentes tipos de muebles copiando el modelo que la docente realizó.</li> <li>) Repartir a cada niño una ficha para que recorten y peguen ordenando secuencialmente los muebles que construyeron.</li> </ul>	Cajas de fósforo.	30´		
			Cajas de fósforo.		
			Cajas de fósforo.		
	<p><b>ACTIVIDAD DE CIERRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Preguntar a los niños sobre: ¿Les gustó la actividad? ¿Qué hemos construido? ¿Con qué hemos construido?</li> </ul>	Voz humana.	5´		

I. Empezaremos cantando la canción “Jugando con las cajitas”

HOJA DE TRABAJO Nº 1

CANCIÓN

JUGANDO CON LAS CAJITAS

En la hora de la hora

En la hora de jugar

Todo material es un juguete

Por eso hoy juego con las cajas

Mira, mira, mira

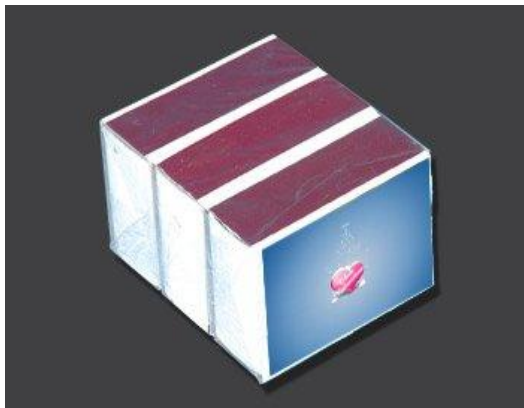
Hay de todo tamaño

Grande, mediano, y pequeño

Todos a jugar.

II. Luego le entregaremos cajas de fósforos para que los niños manipulen y observen.

HOJA DE TRABAJO Nº 2





III. A continuación le presentaremos los modelos que van a construir.

### MODELOS DE LOS MUEBLES.

MODELO 1



MODELO 2



MODELO 3



**IV. Finalmente le entregaremos de la siguiente ficha de aplicación.**

**FICHA DE APLICACIÓN**

**NOMBRE:**.....

**AULA:** ..... **EDAD:**.....

**Recortar y pegar secuencialmente los muebles que construyeron.**



## SESION N° 13

**OBJETIVO ESPECIFICO:** Mejorar la concentración en los niños mediante la construcción de edificios con naipes.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO	INDICADOR DE LOGRO
Construyamos edificios con naipes, con grado de complejidad.	<p><b>A CTIVIDAD DE INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Realizar una adivinanza</li> <li>) Responder las interrogantes: ¿Les gusto la adivinanza? ¿De qué se trato la adivinanza? ¿De que se trató la adivinanza? ¿Conocen los naipes? ¿Qué se puede construir con los naipes?</li> </ul>	Voz humana	10´	Logran concentrarse al construir edificios con naipes.
	<p><b>ACTIVIDAD CENTRAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Proporcionar a los niños un juego de naipes para que observen y manipulen.</li> <li>) Dialogar sobre las construcciones que se puede realizar con los naipes.</li> <li>) La docente realizará modelos de edificios de naipes con grado de complejidad explicando la secuencia a seguir.</li> <li>) Los niños construirán edificios con grados de complejidad copiando el modelo que la docente realizó.</li> <li>) proporcionar a cada niño una ficha donde encerraran con un círculo el edificio que tiene más naipes.</li> </ul>	Naipes	30´	
	<p><b>ACTIVIDAD DE CIERRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Preguntar a los niños sobre: ¿les gusto la a actividad? ¿Qué naipes hemos utilizado par construir los edificios? ¿Qué fue fácil? ¿Qué fue difícil?</li> </ul>	Ficha de aplicación	5´	

## HOJA DE TRABAJO N° 1

### ADIVINANZA

En la ciudad abundo,

Sirvo para muchas cosas

Más para vivir

Soy de muchos pisos.

(El Edificio)

### INTERROGANTES:

¿Les gustó la adivinanza?

¿De qué se trato la adivinanza?

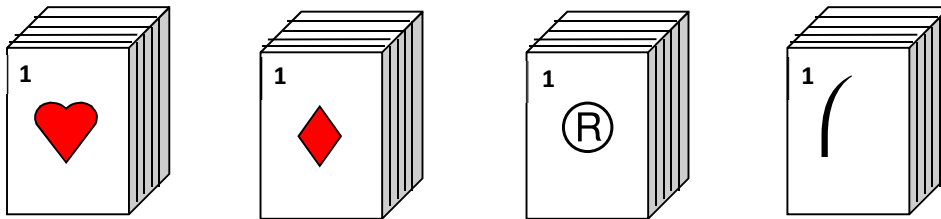
¿De que se trató la adivinanza?

¿Conocen los naipes?

¿Qué se puede construir con los naipes?

## HOJA DE TRABAJO N° 2

¡Niños adivinen que les traje! ¿Quieren saber que es? La docente presentará en una caja los naipes, para que los niños observen y manipulen. Luego le repartirá a cada niño varios naipes.

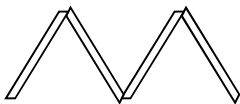


Los niños observaran y manipularan los naipes, luego practicarán a hacer diversas construcciones a libre criterio.

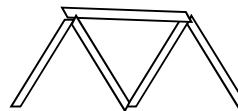
La docente realizará modelos de edificios con naipes, con grado de complejidad.

### EDIFICIO CON 7 NAIPES

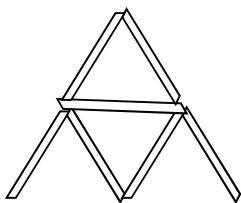
#### PASO 1



#### PASO 2



#### PASO 3

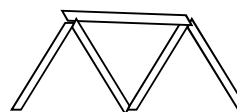


### EDIFICIO CON 10 NAIPES

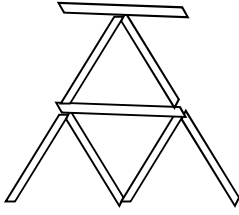
#### PASO 1



#### PASO 2



### PASO 3



Los niños construirán los edificios con grado de complejidad copiando los modelos que la docente construyó utilizando los naipes que se les proporcionó.

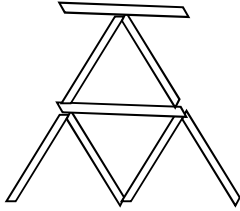
- 13 naipes de trébol
- 13 naipes de espada
- 13 naipes de corazón
- 13 naipes de rombo

FICHA DE TRABAJO

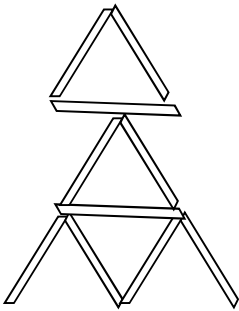
NOMBRE:.....

Encerrar con un círculo el edificio que tiene más naipes.

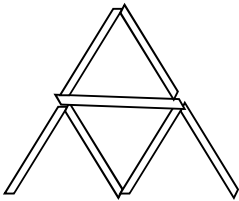
1.



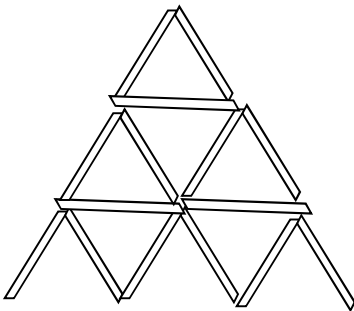
2.



3.



4.



### HOJA DE TRABAJO N° 3

**Preguntar a los niños sobre:**

**¿Les gustó la actividad?**

Se les preguntará si les agrada la actividad, si se divirtieron construyendo los edificios con distintas cantidades de naipes.

**¿Qué naipes hemos utilizado para construir los edificios?**

Los niños mencionarán que naipes utilizaron: el trébol, rombo, corazón o espada y de qué color fueron.

**¿Qué fue fácil?**

Los niños mencionarán que construcción fue fácil para ellos.

**¿Qué fue difícil?**

Los niños comentarán lo que les pareció difícil para ellos al momento de construir los edificios.



# Nóminas de matrícula












N.º Orden	D.N.I. o Código del Estudiante	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Sexo H/M	Situación de Matrícula (10)	País (11)	Padre vive SI/NO	Madre vive SI/NO	Lengua Matemática (12)	Segunda Lengua (12)	Trabaja el Estudiante SI/NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre (13)	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad (14)	Institución Educativa de procedencia (15)	Código Modular	Número y/o Nombre
			Día	Mes	Año															
22	D.N.I. 6312031988	SUAREZ ROMERO, Gianlukas Yecob	22	03	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	NO	SP	SI	SI				
23	D.N.I. 63093548	TELLO QUIJONEZ, Rolin Richard	26	12	2011	H	P	P	SI	SI	C	NO	NO	SP	SI	SI				
24	D.N.I. 62858150	VILLAVIGENCIO CARLOS, Josep John	04	06	2011	H	P	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI	SI				
25	D.N.I. 630931158	VITIVAGU OLAYA, Luciana Valentina	28	12	2011	M	P	P	NO	SI	C	NO	NO	P	SI	SI				
26	D.N.I. 62847231	YNGA BERNARDO, Tiego Alejandro	15	06	2011	H	P	P	SI	SI	C	NO	NO	SP	SI	SI				
27	D.N.I. 63122105	ZEVALLOS PALMA, Dayra Nicoll	18	11	2011	M	P	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI	SI				
28	D.N.I. 63002010	ZEVALLOS URETA, Dayro Reiner	30	12	2011	H	P	P	SI	SI	C	NO	NO	P	SI	SI				
29																				
30																				
31																				
32																				
33																				
34																				
35																				
36																				
37																				
38																				
39																				
40																				
41																				
42																				
43																				
44																				
45																				
46																				
47																				
48																				
49																				
50																				



 U.E. 311 EDUCACION HUANOCCO  
 AREA DE GESTION PEDAGOGICA  
 Pro. Andrey Luz Salas Colindres  
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN

20 ABR 2017

Resumen	
Hombres	15
Mujeres	13
Total	28

  
**TOLEDA CHEPRENA ROMARA ELIZABETH**  
 Responsable de la matrícula  
 Firma - Post Firma



  
**CORDOVA TARAZONA, THEDY CARIDAD**  
 DIRECTOR  
 Director (a) de la Institución Educativa  
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
RDI N° 128-2017	18	04	2017





N. Orden	D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(10)</sup>	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia <sup>(18)</sup>		
		Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matricula (10)	Pais (11)	Padre vive SI/NO	Madre vive SI/NO	Lengua Materna (12)	Segunda Lengua (12)	Trabaja el Estudiante SI/NO	Horas semanales que labora	Escuela de la Madre (13)	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad (14)	Código Modular
22	D.N.I. 62847627	25	08	2011	H	D	P	SI	SI	C	NO	NO	SF	SI			
23	D.N.I. 63238585	24	02	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	NO	SF	SI			
24	D.N.I. 63003145	30	01	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	NO	SF	SI			
25	D.N.I. 63160277	10	02	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	NO	SF	SI			
26	D.N.I. 62847053	01	05	2011	H	P	P	SI	SI	C	NO	NO	SF	SI			
27																	
28																	
29																	
30																	
31																	
32																	
33																	
34																	
35																	
36																	
37																	
38																	
39																	
40																	
41																	
42																	
43																	
44																	
45																	
46																	
47																	
48																	
49																	
50																	

U.E. 311 EDUCACION HUANUCO  
 AREA DE GESTION PRODUCTIVA  
 UGEL HUANUCO  
 Prof. Andrés LUIS JUCES CORDOVA  
 ESPECIALISTA EN EDUCACION II

20 ABR 2017

Resumen	
Hombres	11
Mujeres	15
Total	26

*[Firma]*  
**CAHUANA TRUJILLO, ROXANA ELIZABETH**  
 Responsable de la matricula  
 Firma - Post. Firma



*[Firma]*  
**GORDOVA TARAZONA, THEDY CARIDAD**  
 Director (a) de la Institución Educativa  
 Firma - Post. Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
FDI N° 128-2017	18	04	2017

# Instrumento



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN  
 Facultad de Ciencias de la Educación  
 Escuela Profesional de Educación Inicial



NOMBRES Y APELLIDOS: Trey, Chávez Valdivia  
 AULA: K010 EDAD: 5 años FECHA: 4-9-2017

1. Clasifica los objetos de acuerdo a sus características comunes, ubícalos en los círculos

The diagram shows a large oval containing seven objects: a truck, a pencil, a box, a shirt, an open book, a car, and another shirt. Below this large oval are three smaller ovals containing hand-drawn groupings of the objects from the large oval. The top oval contains two shirts. The bottom-left oval contains a truck and a car. The bottom-right oval contains a box, an open book, and a pencil.

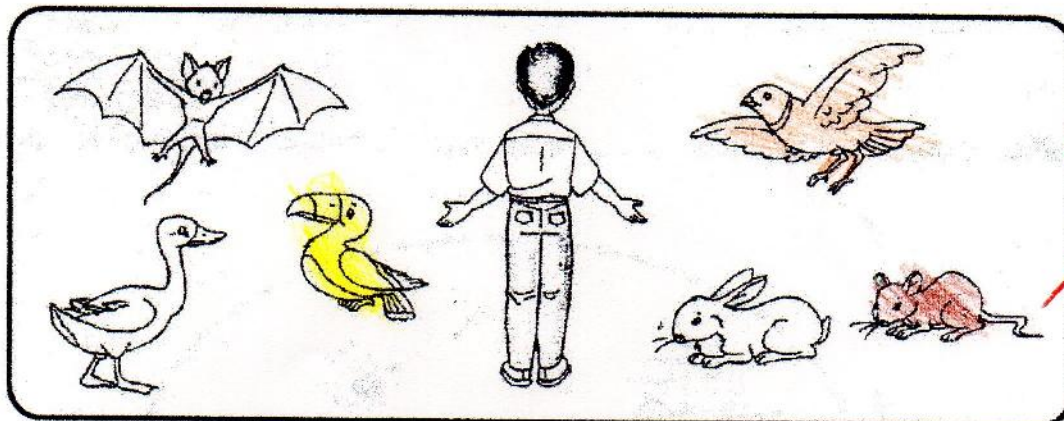


2. Ordena de acuerdo al tamaño ¿Cuál es la figura que falta?

The diagram consists of two rows of shapes. The first row shows three triangles of increasing size from left to right, with a question mark inside the middle triangle. The second row shows three circles of increasing size from left to right, with a question mark inside the middle circle.



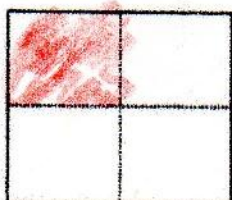
3. COLOREA los animales que están a la derecha del niño. PINTA de rojo el brazo derecho y de amarillo el brazo izquierdo del niño.



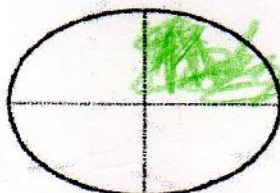
4. Dibuja una presa de pollo dentro del plato, un cubierto en el borde y unas servilletas fuera del plato.



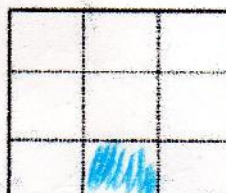
5. Colorea el sector indicado para cada figura.



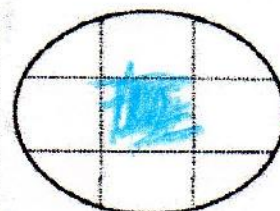
arriba - izquierda



arriba - derecha

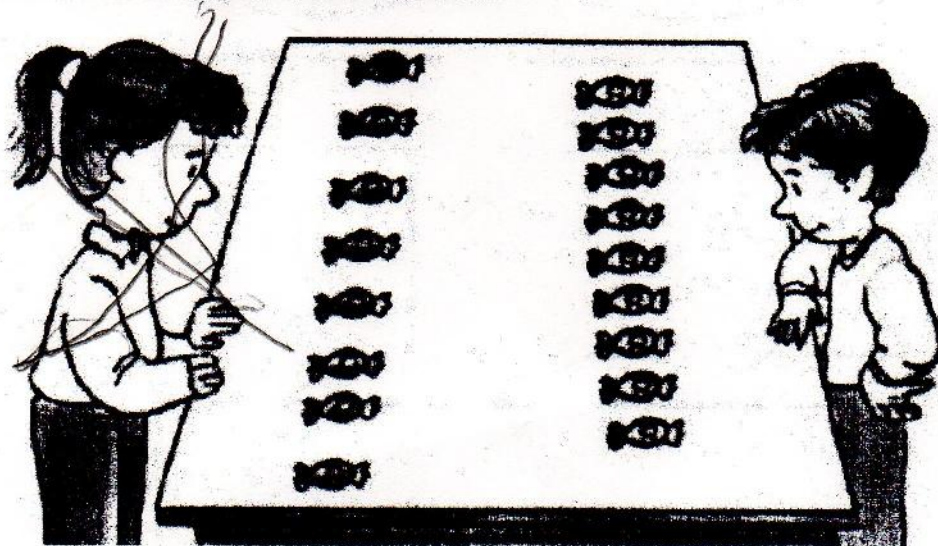


abajo - centro

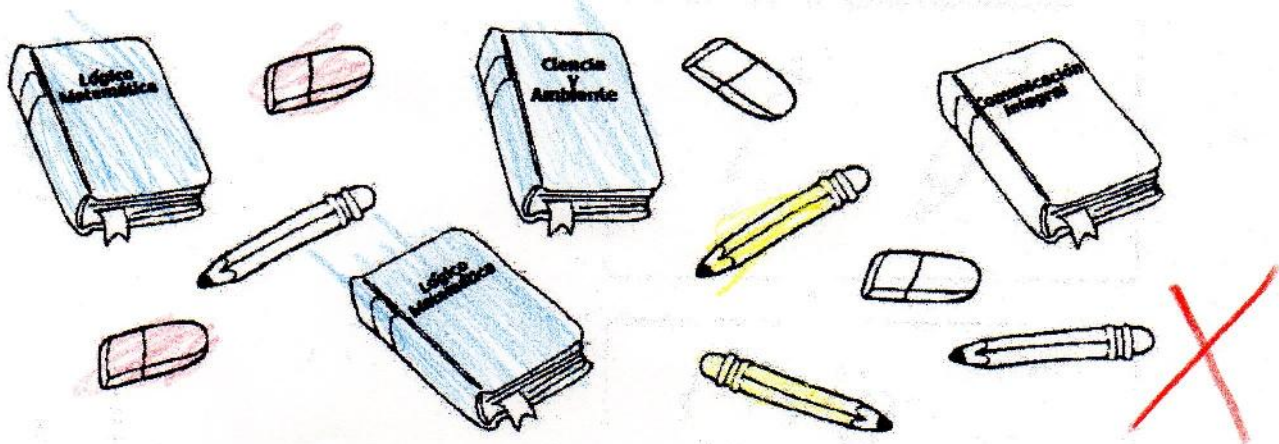


centro - centro

5. Marca el niño o niña que tiene menos dulces.

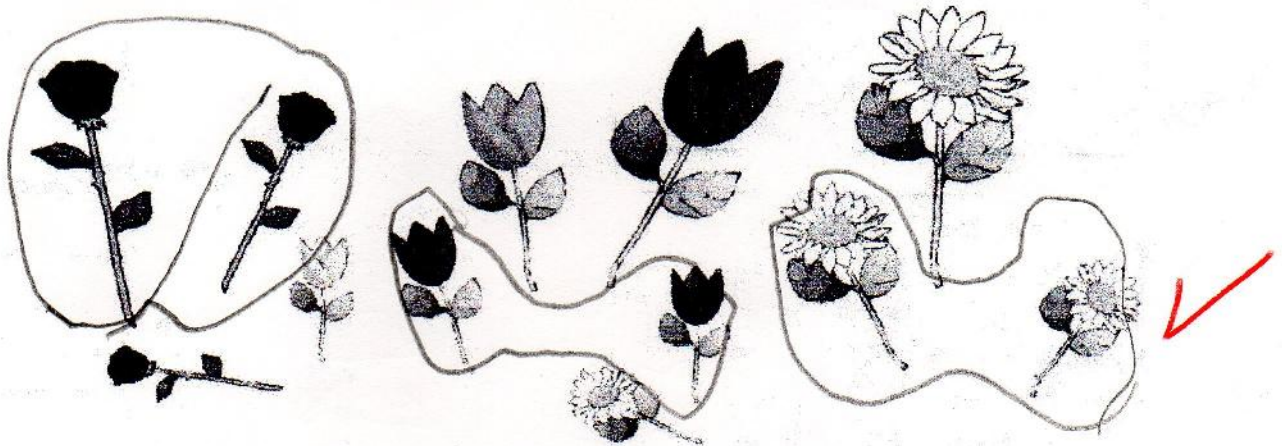


6. Pinta según las indicaciones.

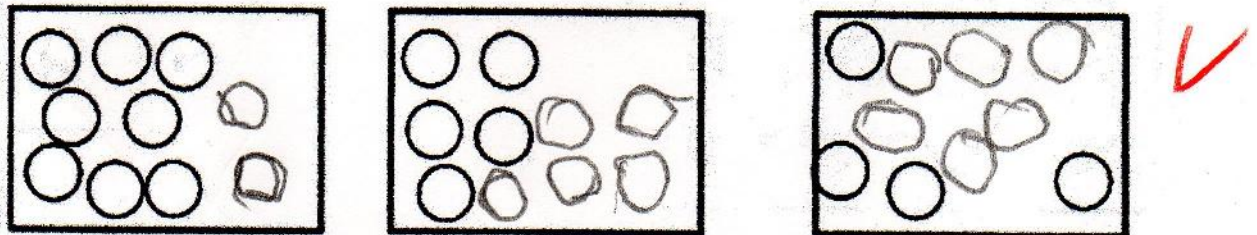


- a. Todos los libros con color azul.
- b. Algunos borradores con color rojo.
- c. Ningún lápiz con color amarillo.

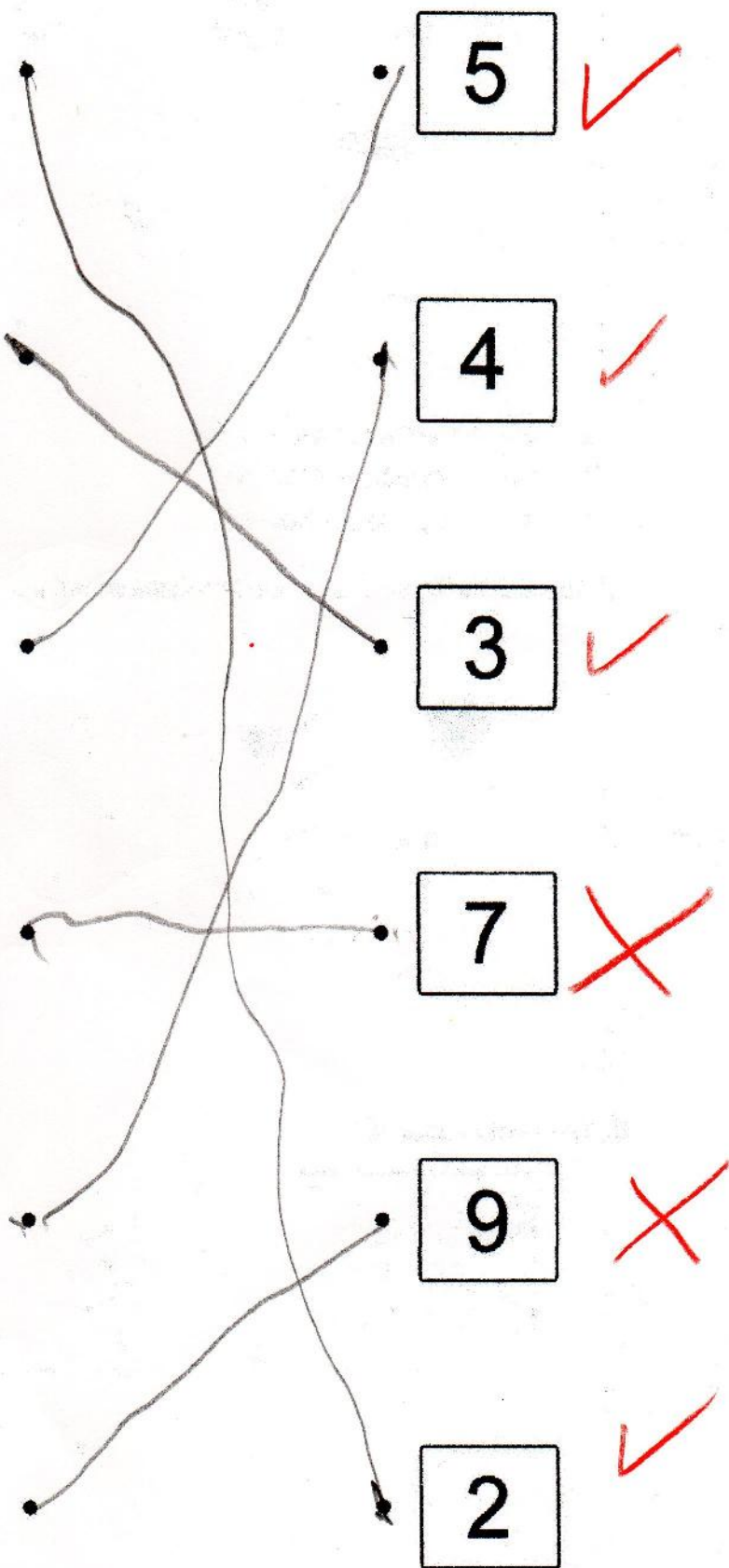
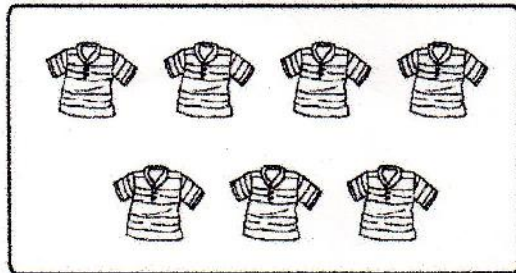
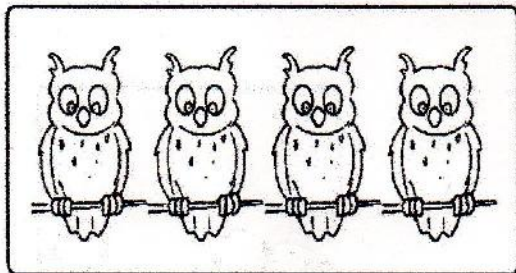
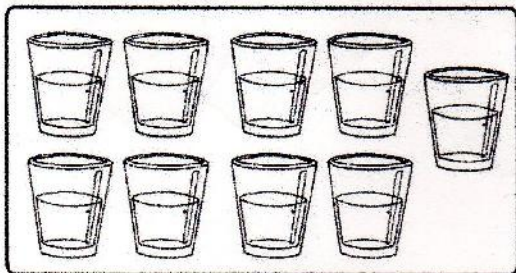
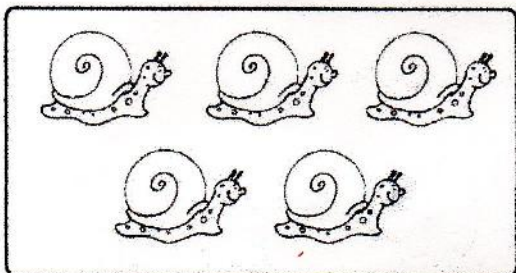
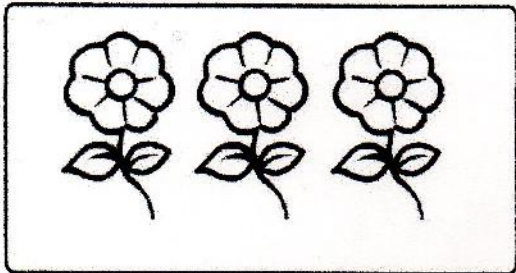
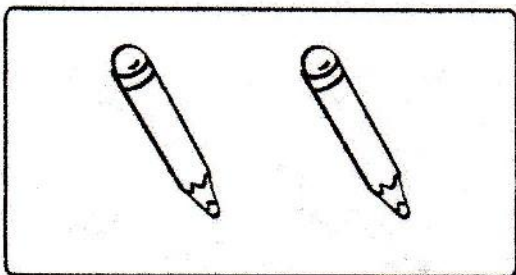
7. Agrupa las flores que tienen la misma forma pero diferente tamaño.



8. Completa hasta 10.



9. Reconoce los números del 0 al 9, Relaciona.



10. Cuenta y relaciona

2  
 7  
 8  
 9



11. Observa y responde: ¿Cuántas vacas más que ovejas hay?

a 5       b 2       c 3

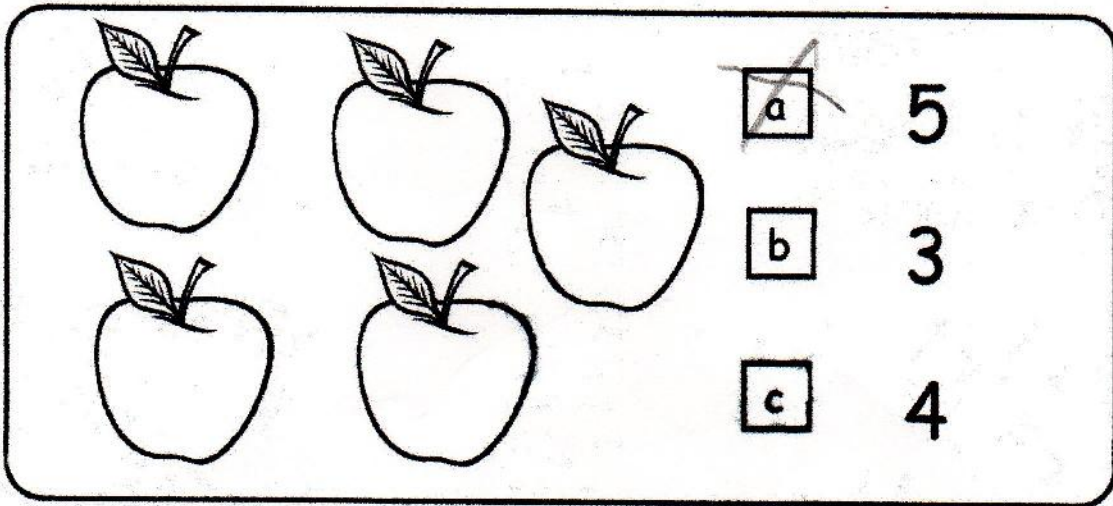


12. En día caluroso de verano, nos metimos a la piscina, luego vino Anita ¿Cuántos niños en total, habrá en la piscina?

a 2  
 b 3  
 ~~c 4~~



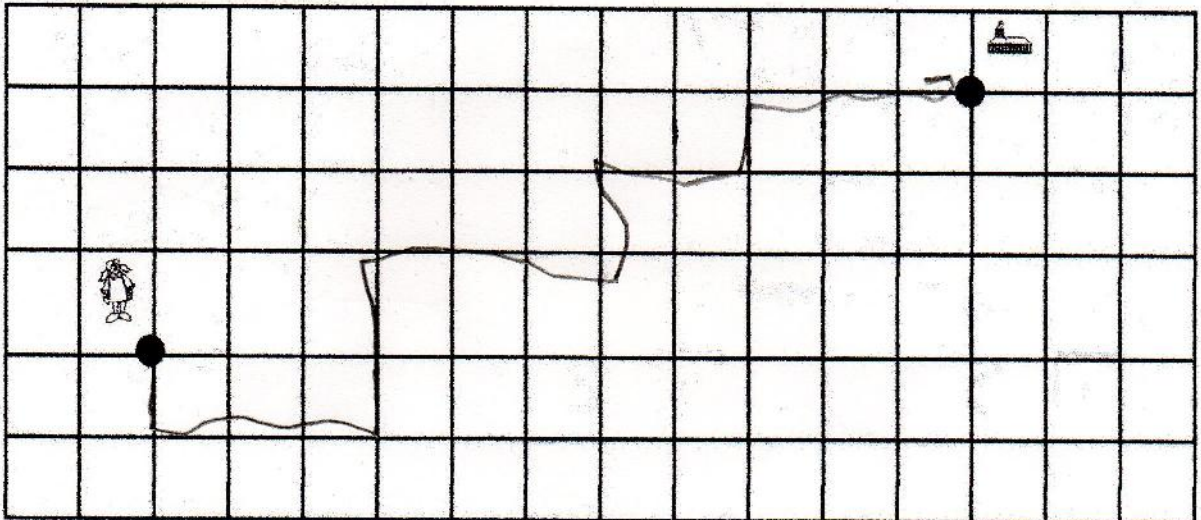
13. Tengo cinco manzanas. Si me como dos manzanas, ¿cuántas manzanas me quedan?



The image shows five line drawings of apples arranged in two rows: two in the top row and three in the bottom row. To the right of the apples are three square boxes containing the letters 'a', 'b', and 'c'. To the right of each box is a number: '5' for 'a', '3' for 'b', and '4' for 'c'. A large red 'X' is drawn over the entire multiple-choice section, indicating that option 'a' is incorrect.

14. Ayuda a la niña a llegar a su colegio.

Código: ↓ → → → ↑ ↑ → → → ↑ → → → ↑ → → →



A 6x10 grid is shown. A girl icon is at the intersection of the 2nd row and 2nd column. A school building icon is at the intersection of the 5th row and 9th column. A path is drawn from the girl to the school, following the code: down, right, right, right, up, up, right, right, right, up, right, right, right. A large red checkmark is drawn to the right of the grid, indicating the path is correct.



# Fotografías











































